



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Yeah, but why a turtle?“

Objekt, Objektivierung und Objection am Beispiel der
TV-Serie *BREAKING BAD*“

Verfasserin

Teresa Hofer

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
1. Zentrale Arbeitsbegriffe	8
1.1 Objekt	8
1.2 Objektivierung	8
1.3 Objektion	9
2. Objekt	10
2.1 Das Objekt in Bild und Wirklichkeit	11
2.2 Objekt und Zeichen	13
2.3 Das kinematographische Objekt	15
3. Objektivierung	31
3.1 Inszenatorische Verdinglichung – Das Objekt als Symbol	31
3.2 Subjektivierung des Objekts – Der Blick der Dinge	43
3.3 Objektivierung des Subjekts im Bezug auf Henri Bergsons <i>Le rire</i>	46
4. Objektion	50
4.1 Gute und böse Objekte	50
4.2 Die Tücke des Objekts	55
4.3 Geld - Inszenierung eines <i>wertlosen</i> Objekts	58
Conclusio	66

Literaturverzeichnis

Filmografie

Abbildungsverzeichnis

Abstrakt

Lebenslauf

Einleitung

Eine Wüstenlandschaft. Im Vordergrund der statischen Einstellung dominiert ein Kaktus die Bildfläche. Strahlend blauer Himmel steht in Kontrast zu rotbraunen Felsgebilden. Ein harter Schnitt folgt und alles ist nur noch blau. Vom linken oberen Bildrand gleitet in Zeitlupe eine beigefarbene Hose über die blaue Fläche. Die Kamera ermöglicht dem Rezipienten, dem Kleidungsstück zu folgen. Die Hose fällt vom Himmel und bläht sich dabei auf - fast so, als würde sie noch Jemanden bekleiden. Sie trifft auf dem sandigen Wüstenboden auf und bleibt dort liegen. Ein Wohnmobil rast über die Hose. Gesteuert wird es von einem Mann, der nur Unterhose und Gasmaske trägt.¹ Hierbei handelt es sich um die ersten Einstellungen in der Pilotfolge der US-amerikanischen Fernsehserie BREAKING BAD.

Schon in den ersten Sekunden der Serie wird deutlich, dass Objekte nicht nur dafür eingesetzt werden, ein möglichst realistisches Umfeld für die handelnden Figuren zu erzeugen. Gegenstände werden auch nicht als das bloße Werkzeug der handelnden Charaktere eingesetzt. Vielmehr spielen die Dinge im Film eine eigene Rolle. Durch die Inszenierung kommen ihnen verschiedene Funktionen zu: sie beschreiben, verweisen auf das Weltwissen der Rezipienten, sie zeigen, verdeutlichen und manchmal agieren sie scheinbar selbstständig. Die Hose, die ohne Bezug zu Zeit und Raum vom Himmel fällt, wird zum Zentrum der Aufmerksamkeit. Sie ist schwer einzuordnen, weil der Rahmen fehlt, in welchem sie in Bezug zur Umwelt gesetzt werden kann. Das Kleidungsstück wird in der Inszenierung von seiner Umgebung distanziert und somit hervorgehoben. Diese Fokussierung führt zur Frage nach der Bedeutung des Objekts. Der zentrale Faktor für die Bedeutungsgenerierung ist die Art und Weise der Inszenierung. Die visuelle Ästhetik von BREAKING BAD ist geprägt vom präzisen Einsatz von Farbe und Licht, extremen Kamerapositionen und detailreichen Bildkompositionen. Der Fokus wird nicht nur auf die Darstellung der Figuren gelegt. In zahlreichen Einstellungen werden Objekte ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt: Einzelne Gegenstände sind für mehrere Sekunden in Detailaufnahmen zu sehen. Immer wieder ist die Kamera im Inneren der Dinge positioniert und lässt den Zuseher, zum Beispiel aus einer Waschmaschine, auf das Geschehen blicken. BREAKING BAD beinhaltet zahlreiche Dialoge, doch es gibt eine

¹ BREAKING BAD, *Pilot/Breaking Bad*, S01E01 (*Der Einstieg*, Vince Gilligan 2008, DVD, Sony Pictures

große Anzahl an Szenen, die vollkommen ohne das gesprochene Wort auskommen. Dabei stehen zwar die handelnden Figuren im Zentrum, ihr Agieren richtet sich aber in den meisten Sequenzen auf Objekte. Der Gegenstand wird zum Gegenüber der Figur.

Die zentralen Forschungsfragen der vorliegenden Arbeit richten sich auf die Darstellung und die aus der filmischen Inszenierung resultierende Bedeutung von Gegenständen. Ein weiterer Aspekt ist die Frage nach der Zugänglichkeit des filmischen Objekts. Ausgangspunkt sind dabei folgende Forschungsfragen: Welche visuellen Inszenierungsstrategien werden in BREAKING BAD auf Objekte angewandt? Welche Funktion haben Objekt, Objektivierung und Objection in Bezug auf die Konstruktion von Bedeutung in der Serie? Welchen Zugang haben Rezipienten zu filmischen Objekten? Die Begriffe *Objekt*, *Objektivierung* und *Objection*, die noch näher erläutert werden, dienen als roter Faden für die Analyse der TV-Serie. Zur Untersuchung wurden alle fünf Staffeln der Fernsehproduktion herangezogen. Anhand der Serie BREAKING BAD soll exemplarisch analysiert werden, welche Rolle Objekte in der filmischen Erzählung spielen und in welcher Weise durch die Inszenierung dieser Gegenstände erzählt wird.

BREAKING BAD handelt von Walter ‚Walt‘ White (Bryan Cranston), einem 50-jährigen überqualifizierten Chemielehrer, bei dem Lungenkrebs in einem inoperablen Stadium diagnostiziert wird. Gemeinsam mit seiner schwangeren Frau Skyler (Anna Gunn) und ihrem gemeinsamen Sohn Walter Jr. (RJ Mitte), der an Cerebralparese leidet, lebt Walter in Albuquerque, New Mexico. Um seine Familie auch nach seinem Ableben versorgt zu wissen, beginnt der Chemiker mit seinem ehemaligen Schüler Jesse Pinkman (Aaron Paul) die synthetische Droge Methamphetamin (*Crystal Meth*) herzustellen. Als Drogenproduzent benennt sich Walter nach dem deutschen Physiker *Heisenberg*. Die Heisenbergsche Unschärferelation besagt, dass zwei Eigenschaften eines Teilchens nicht gleichzeitig genau bestimmt werden können.² Walts Pseudonym kann als Ausdruck für seine moralische Ambivalenz verstanden werden.³ Ausgangspunkt für die Handlung ist das Gesundheitssystem in den Vereinigten Staaten. Walter kann auf Grund seiner schlechten Krankenversicherung die kostspieligen, aber notwendigen, Behandlungen nicht bezahlen.

² Vgl. Murphy, Darryl J.: Heisenberg’s Uncertain Confession. in: Koepsell, David R./Arp, Robert (Hg.): *Breaking Bad and Philosophy. Badder Living Through Chemistry*. Chicago: Carus 2012, S. 22.

³ Vgl. Ebd., S. 22.

Während Walter immer wieder beteuert, er mache das alles nur für seine Familie, geht es ihm im Laufe der fünf Staffeln immer weniger darum seine Liebsten versorgt zu wissen, sondern um seinen Wert als unersetzbarer, genialer *Heisenberg*. In der Serie des Fernsehsenders AMC wird in insgesamt fünf Staffeln der Weg vom Highschool-Lehrer zum Kopf eines internationalen Drogenimperiums erzählt. Vince Gilligan (Produzent, Drehbuchautor, Regisseur) bringt diese Entwicklung mit einem Satz auf den Punkt: „*Mr. Chips becomes Scarface*“.⁴ Auch der Titel der Serie (*to break bad*) spielt auf diese Transformation an.

Der Titel der Diplomarbeit beinhaltet die Frage von Walters Sohn Walter Junior, nach der metaphorischen Inszenierung eines abgetrennten Kopfes auf einer lebenden Schildkröte.⁵

⁴ Vgl. Sepinwall, Alan: *Die Revolution war im Fernsehen*, Wiesbaden: LUXBOOKS 2014. S. 397.

⁵ BREAKING BAD, *Over* (S02E10), 00:10:59-00:11:05.

1. Zentrale Arbeitsbegriffe

Im Zuge dieser Arbeit werden anhand von drei zentralen Begriffen Inszenierung, Funktion und Bedeutung von Gegenständen in der Fernsehserie BREAKING BAD analysiert. Die Termini *Objekt*, *Objektivierung* und *Objektion* bilden dabei die Basis der Untersuchung.

1.1 Objekt

Der Begriff Objekt stammt vom lateinischen Wort *obiectum* und kann mit „*das Entgegengeworfene*“ übersetzt werden.⁶ Im Bereich der Geisteswissenschaft gibt es unterschiedliche Zugangsweisen zu diesem Terminus. Auf dem Gebiet der Erkenntnistheorie dominiert die Frage nach dem unmittelbaren Zugang zu Objekten, den „*Dingen an sich*“⁷. Charles Sanders Peirce unterscheidet das *unmittelbare* vom *dynamischen* Objekt. Das *unmittelbare* Objekt ist durch *Repräsentation* gegeben, während das *dynamische* Objekt, das „*Objekt an sich*“ ist.⁸

Ein Objekt ist nicht durch seine bloße Materialität existent, sondern durch die Wahrnehmung des Betrachters. Der Begriff Objekt wird in Folge in Zusammenhang mit der filmischen Inszenierung verwendet. Das filmische Objekt entsteht erst durch Operationen wie Einstellungsgröße, Montage und der Positionierung auf der Bildfläche, und ist abhängig von der Rezeption. Durch diese Vorgänge wird das Objekt im Film konstruiert. Im Rahmen der vorliegenden Arbeit werden die beiden Begriffe Objekt und Gegenstand synonym verwendet.

1.2 Objektivierung

Der Ausdruck Objektivierung wird häufig gleichgesetzt mit dem Begriff der Objektivation. Dabei handelt es sich um den Prozess der Vergegenständlichung, also einen „*Vorgang, durch den das Bewußtsein etwas zu einem Gegenstand macht*“.⁹ Es geht dabei nicht um

⁶ Mittelstraß, Jürgen (Hg.): *Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie*. Band 2: H-O. Mannheim u. a.: B.I.-Wissenschaftsverlag 1996, S. 1050.

⁷ Vgl. Kant, Immanuel: *Kritik der reinen Vernunft*. Reclam 1986.

⁸ Vgl. Peirce, Charles S.: *Die Festigung der Überzeugung*. Frankfurt a. M.: Ullstein 1985. S. 151ff.

⁹ Vgl. Hügli, Anton/Lübcke, Poul (Hg.): *Philosophielexikon. Personen und Begriffe der abendländischen Philosophie von der Antike bis zur Gegenwart*. Reinbek b. Hamburg: rowohlt 2001, S. 465.

das Schaffen einer objektiv wahrnehmbaren Wirklichkeit, sondern um die Vergegenständlichung innerer Zustände, Vorgänge und Handlungen. Objektivierung ist im filmischen Zusammenhang als eine inszenatorische Verdinglichung zu verstehen. Eine Handlung, oder das Befinden einer Figur wird in der Inszenierung durch ein Objekt repräsentiert. Dem Gegenstand kommt eine Symbolfunktion zu, die sich aus der filmischen Handlung und der konkreten Darstellung ergibt. Die kulturelle Konnotation des Objekts rückt dabei in den Hintergrund. Der Gegenstand zeigt sich nicht als sich selbst, sondern als objektgewordenes Geschehen. Der Begriff wird auch für die Objektwerdung von Subjekten, im Sinne der Komiktheorie Henri Bergsons herangezogen. Entgegen der Vergegenständlichung ergibt sich auch eine inszenatorische Subjektivierung von Objekten: Der Gegenstand übernimmt die Funktion eines Subjekts.

1.3 Objektion

Bei Objektion handelt es sich um einen Begriff aus der Psychologie: Narziss Ach definiert Objektion als *„die allgemeine Verlegung seelischer Tatbestände auf ein Objekt [...]. Die subjektiven Tatbestände werden dadurch zu entsprechenden Eigenschaften dieser Dinge [...].“*¹⁰ Ach sieht im Verfahren der Objektion eine Interaktion von Subjekt und Gegenstand. *„Der Tatbestand der Objektion geht auf die Verschmelzung des Subjektiven mit dem Objekt zurück.“*¹¹ Seelische Eigenschaften werden auf ein Objekt übertragen. Achs Definition von Objektion kann im filmwissenschaftlichen Kontext als Prozess der Übertragung von Fremdwerten auf Gegenstände verstanden werden. Ein Objekt wird durch inszenatorische Vorgänge mit fremden Eigenschaften aufgeladen. Ein Messer kann als funktionales Arbeitswerkzeug dargestellt werden, vielleicht sogar als Hilfsmittel zur Rettung. Durch Inszenierung ist es jedoch möglich, auf den gleichen Gegenstand emotionale Zustände zu übertragen. Das Messer ist dann nicht mehr funktional, sondern bedrohlich.

¹⁰ Ach, Narziss: Über Suggestibilität und Hypnotisierbarkeit, in: *Zeitschrift für die gesamte Neurologie und Psychiatrie*, Vol. 158, Issue 1 Dez 1937, S. 403.

¹¹ Ebd., S. 403.

2. Objekt

Menschen umgeben sich mit unzähligen Gegenständen. Die Wahrnehmung dieser Gegenstände ermöglicht eine Orientierung in der Welt. Objekte sind geprägt durch ihre Materialität, also ihre äußere Erscheinung und Funktionalität. Darüber hinaus sind sie Bedeutungsträger. Gegenstände sind lesbar. Besitzt jemand beispielsweise ein bestimmtes Auto, so positioniert sich die Person damit in der Gesellschaft. Das Objekt wird zur Projektionsfläche für kulturelle, soziale und wirtschaftliche Aspekte. Es stellt sich jedoch die Frage, inwieweit das materielle Objekt - das Objekt wie es ist - überhaupt zugänglich ist. Im Bereich der filmischen Wahrnehmung konstituiert sich das Objekt immer erst durch den kinematographischen Vorgang, der es abbildet, inszeniert, anderen gegenüberstellt und ihm dadurch Bedeutung zuweist.¹² Auf der anderen Seite dieses Prozesses gibt es ein wahrnehmendes Subjekt, das die durch Inszenierung generierte Bedeutung interpretiert und gleichzeitig mit seinem bereits vorhandenen Wissen ergänzt.

Im Film kann das Objekt auf verschiedene Arten vorkommen: als Objekt der Realität (Requisite), als Projektionsfläche einer Idee, oder als Gegenstand der Imagination (Objekt innerhalb der Diegese).¹³ Die Zuseher haben wiederum differierende Zugänge zu den Dingen im Film. Es sind drei Arten des Sehens von Objekten zu unterscheiden: Erstens der „*analytische Impuls*“, also die Suche nach dem realen, wahren Objekt. Der „*synthetisch imaginative Impuls*“ richtet sich dagegen auf die innerfilmische Wirklichkeit und Funktion eines Objekts. Beim dritten Impuls steht die Bedeutung des Gegenstandes im Zentrum.¹⁴ Der Zuseher kann also die Waffe, die Walter White illegal mit den Einnahmen aus seiner Methamphetaminproduktion in einem Motel erworben hat, als Attrappe sehen, die sie in Wirklichkeit ist, oder als Walter Whites Waffe, die er im Film bei sich trägt. Die Waffe kann aber auch als Symbol für Walters Emanzipation gesehen werden.

¹² Vgl. Volker Pantenburg u. a. (Hg.): Wörterbuch kinematographischer Objekte, Berlin: August 2014, S.10.

¹³ Vgl. Seeßlen, Georg: *Die Dinge des Kinos* (30.3.2010) URL: <http://www.seesslen-blog.de/2010/03/30/die-dinge-des-kinos/> (6.8.2014).

¹⁴ Vgl. Seeßlen, Georg: *Die Dinge des Kinos* (30.3.2010) URL: <http://www.seesslen-blog.de/2010/03/30/die-dinge-des-kinos/> (6.8.2014).

2.1 Das Objekt in Bild und Wirklichkeit

Im Unterschied zur Realität, in der das Auge die Möglichkeit hat umgebende Objekte zu fokussieren und einzuordnen, genauer hinzusehen, oder in die andere Richtung zu blicken, bestimmt im Film die Kameraführung darüber, welche Objekte sich im Zentrum der Aufmerksamkeit befinden sollen. Die Zuseher stehen in einer, von kinematographischen Operationen bestimmten, Beziehung zum Objekt und können sich innerhalb der Bildfläche nicht entziehen. Die Kamera ist verantwortlich für den Bildausschnitt, der gezeigt wird. Jeder Gegenstand im Bild wurde bewusst ausgewählt und platziert. Die Menge an gezeigten Objekten kann bestimmt werden. In Bildern, insbesondere aber im Film, können Gegenstände ganz gezielt mit anderen in Bezug gesetzt werden. „*Kennzeichnend beim Bild ist seine Doppelgestalt, in der es seinen Gegenstand offen zeigt und zugleich in seiner Offenheit weitere Sinngehalte verbirgt.*“¹⁵ Das Filmbild zeigt also einen Gegenstand, aber bildet ihn nicht bloß ab, sondern macht ihn zugänglich für die Rezipienten. Diese Offenheit ermöglicht die Produktion von neuer Bedeutung.

Gegenstände sind im Film nicht als reale Objekte anwesend. Sie sind auch nicht ihr bloßes Abbild, sondern werden durch die Inszenierung zu filmischen Objekten. Für Stanley Cavell sind die Dinge im Film immer „*displaced*“, also von ihren ursprünglichen Positionen versetzt. Daraus schließt er auf ihre physische Existenz.¹⁶ Im Film sind „*die Originale in der Projektion anwesend und neue Originale zu Licht geworden.*“¹⁷ Es ist schwierig das Filmbild ontologisch einzuordnen, weil Gegenstände sichtbar werden obwohl sie physisch abwesend sind.¹⁸ Im Film werden Gegenstände nicht nur abgebildet wie sie sind, sondern mehr noch durch technische Vorgänge und in Bezug zu umgebenden, und vorher und nachfolgend sichtbaren Objekten gesetzt. Durch diese Prozesse generiert sich das Objekt im Film als etwas, das über sein physisch reales Pendant hinausweist. Die Bedeutung und die Funktion, die ein Gegenstand in der außerfilmischen Realität hat, müssen nicht jenen entsprechen, die ihm durch die filmischen Operationen zuteil werden.

¹⁵ Pietraß, Manuela: *Bild und Wirklichkeit. Zur Unterscheidung von Realität und Fiktion bei der Medienrezeption*. Opladen: Leske+Budrich 2003, S. 18.

¹⁶ Vgl. Cavell, Stanley: *Was wird aus den Dingen im Film?* in: Liebsch, Dimitri (Hg.): *Philosophie des Films. Grundlagentexte*, Paderborn: mentis 2010. S. 109

¹⁷ Cavell, Stanley: *Was wird aus den Dingen im Film?*, 2010. S. 100

¹⁸ Vgl. Cavell, Stanley: *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Viking Press: New York 1971. S. 22.

Der Realitätseindruck im Film ist nach Christian Metz wesentlich von der Bewegung im Bild abhängig. Beim Betrachten eines Bildes oder eines Films existiert keine Möglichkeit, Objekte über die taktile Wahrnehmung zu erfahren. Gegenstände im Film sind nur über den visuellen und den auditiven Kanal zugänglich. Die Bewegung eines Objektes ist, laut Metz ebenfalls nicht durch Berührung erfahrbare. Materialität ist daher nicht gleichzusetzen mit Wirklichkeit.¹⁹ Ein Objekt im Film verfügt über eine eigene filmische Realität. Es konstituiert sich durch einen kinematographischen Vorgang und erhält auch seine Bedeutung aus diesen Operationen. Das Bild eines Objekts ist nicht sein bloßes Abbild, sondern eine „*Intensivierung des Dings*“.²⁰

Vom filmischen Objekt zum musealen Objekt

Im *Museum of the Moving Image* in New York fand 2013 eine Ausstellung mit dem Titel „*From Mr. Chips to Scarface: Walter White's Transformation in Breaking Bad*“ statt.²¹ Ausgestellt waren vorwiegend essentielle Gegenstände aus der Serie: Der rosa Teddybär, der nach dem Flugzeugabsturz in Walters Schwimmbad landet, die Unterhose, die er unter anderem in der Pilotfolge trägt, ein Päckchen *Blue Meth* und eine Ausgabe des Buches *Leaves of Grass* von Walt Whitman. Die Widmung in diesem Buch liefert den entscheidenden Hinweis zur Aufklärung der Identität des Drogenkochs *Heisenberg*. Gezeigt wurden auch Tafeln, auf denen die Farbschemata der Kleidung der einzelnen Figuren dargestellt waren.²² Einerseits macht das Vorhandensein einer solchen Ausstellung deutlich, dass es sich bei den Gegenständen in *BREAKING BAD* um ästhetische Objekte handelt, die durch ihre jeweilige Materialität bestimmt sind. Die Gegenstände sind plötzlich greifbar. Nicht die Kamera bestimmt die Sichtweise auf das Objekt, sondern die Aufbereitung der Gegenstände im Museum. Andererseits wird diesen Gegenständen auch außerhalb der filmischen Realität Bedeutung zugeschrieben. Diese generiert sich zum einen durch die Rolle der Objekte in der Serie. Sie verweisen auf sich

¹⁹ Metz, Christian: *Semiotik des Films*. München: Fink 1972. S. 25f.

²⁰ Nancy, Jean-Luc: zit. nach. Wünsch, Michaela: *Heisenbergs Cashflow*. Zur Bildlichkeit, Zählbarkeit und Anschaulichkeit von Geld in *Breaking Bad*, in: *Rheinsprung 11. Zeitschrift für Bildkritik*. Eikones 2013. URL: <https://rheinsprung11.unibas.ch/ausgabe-05/thema/heisenbergs-cashflow.html>, hier S. 39.

²¹ Vgl. URL: <http://www.movingimage.us/exhibitions/2013/07/26/detail/from-mr-chips-to-scarface-walter-whites-transformation-in-breaking-bad/> (19.9.2014).

²² Segal, David: *A Moral Descent in the Shades From Whities to Purple*. „*Breaking Bad*“ at the Museum of the Moving Image, (29.8. 2013), URL: http://www.nytimes.com/2013/08/30/arts/television/breaking-bad-at-the-museum-of-the-moving-image.html?_r=1&pagewanted=1 (19.9.2014).

selbst, sind Indizes ihrer filmischen Gegenstände. Zum anderen sind sie Requisiten, die aus der Realität des Films in die Realität des Museums übergegangen sind. Der rosa Teddybär ist daher das Objekt, das aus dem Flugzeug gestürzt ist und in Walters Pool gelandet ist. Er ist aber zeitgleich auch jener Gegenstand, den Bryan Cranston am Filmset im Wasser schwimmen sah. Dieser Übergang von der diegetischen Welt in das Museum erzeugt Spannung zwischen dem filmischen Objekt und seinem physischen Gegenstück.

2.2 Objekt und Zeichen

Im Forschungsfeld der Semiotik wird davon ausgegangen, dass Menschen durch Zeichen kommunizieren. Ein Zeichen besteht aus einem Bezeichnenden (Signifikant) und einem Bezeichnetem (Signifikat).²³ Ein Filmbild kann als Zeichen gelesen werden, das entweder denotativ oder konnotativ bedeutsam sein kann. Denotativ ist ein Zeichen dann, wenn es kein anderes Zeichen beschreibt, sondern sich selbst zum Inhalt hat. Die konnotative Bedeutung entsteht aus der Verbindung von Zeichen und Zeicheninhalt, die über die denotative hinausgeht.²⁴ Beim filmischen Zeichen wird zwischen paradigmatischer und syntagmatischer Konnotation unterschieden. Die Bedeutung des Filmbildes entsteht entweder durch den Vergleich mit anderen möglichen Darstellungen, zum Beispiel die Wahl einer anderen Kameraposition (paradigmatisch) oder durch den Zusammenhang mit vorangegangenen oder folgenden Einstellungen (syntagmatisch).²⁵

Charles S. Peirce geht in seiner Zeichentheorie von einer „*triadischen Relation*“ aus:

„Ein Zeichen oder Repräsentamen ist alles, was in einer solchen Beziehung zu einem Zweiten steht, das sein Objekt genannt wird, daß es fähig ist ein Drittes, das sein Interpretant genannt wird, dahingehend zu bestimmen, in derselben triadischen Relation zu jener Relation auf das Objekt zu stehen, in der es selbst steht. Die bedeutet, daß der Interpretant selbst ein Zeichen ist, das ein Zeichen desselben Objekts bestimmt und so fort ohne Ende.“²⁶

Ein Zeichen steht also in Verbindung zu einem Objekt. Dieser Zusammenhang bestimmt das dritte Element: den Interpretanten. Der Interpretant ist aber selbst ein Zeichen. Der semiotische Prozess ist also ein fortlaufender. Der Interpretant ist, laut Peirce, nicht

²³ Vgl. Monaco, James: *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien*, Reinbek b. Hamburg: rowohlt 2010, S. 168.

²⁴ Vgl. Kjørup, Søren: *Semiotik*, Paderborn: Fink 2009, S. 16.

²⁵ Vgl. Monaco, James: *Film verstehen*, 2010, S. 172f.

²⁶ Peirce, Charles S.: *Phänomen und Logik der Zeichen*, (Hg. und übers. von Helmut Pape), Frankfurt a. M.: suhrkamp 1983, S.64.

gleichzusetzen mit den Interpreten des Zeichens, sondern meint wiederum ein Zeichen, welches im Bewusstsein der wahrnehmenden Person erzeugt wird.²⁷

Um den Bezug zwischen Zeichen und Objekt zu definieren, teilt Peirce Zeichen in drei Kategorien ein: *Ikon*, *Index* und *Symbol*.²⁸ Ein Ikon steht durch seine Ähnlichkeit in Verbindung mit dem Objekt. Der Index hingegen verfügt über eine „*existentielle Relation*“²⁹ zu seinem Objekt. Das Symbol ist ein arbiträres Zeichen und basiert auf Konventionen.³⁰ Diese drei Kategorien lassen sich beim filmischen Zeichen nicht immer klar voneinander trennen. Ein Filmbild ist in gewisser Weise immer auch ein Ikon, weil es eine Ähnlichkeit zu seinem Gegenstand aufweist. Andererseits kann es auch als Index für das Verhältnis zwischen Filmbild und realem Objekt angesehen werden.

Das Filmbild als Zeichen kann auf diese drei Arten mit dem Objekt in Bezug treten: die Analogie (Ikon), Kausalität (Index) oder Konventionalität (Symbol).³¹ Doch das Objekt im Film ist „*keine fest gefügte Form, kein Ding, sondern im Gegenteil dasjenige, was die Vielheit der Repräsentationen, der Formen, in denen es sich darstellt und von denen es daher, da es nur als filmisch dargestelltes möglich ist, abhängt, dennoch erst ermöglicht.*“³² Das filmische Objekt ist daher nichts Statisches, sondern entwickelt sich weiter. Es zeigt sich also in unterschiedlichen Repräsentationsformen, ohne die es allerdings auch nicht existent wäre, da es nur als filmisches Objekt gegeben ist. Der Zugang zu den *Dingen an sich* ist zentraler Aspekt der Erkenntnistheorie. Peirce unterscheidet das *unmittelbare* und das *dynamische* Objekt eines Zeichens. Das unmittelbare ist das Objekt, das repräsentiert wird. Das dynamische hingegen reicht darüber hinaus, da es in der filmischen Repräsentation entsteht, aber gleichzeitig auch unabhängig von ihr gedacht werden kann.³³ Das filmisches Objekt konstituiert sich durch

²⁷ Vgl. Peirce, Charles S.: *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Vol. 1-6. Cambridge: Harvard University Press 1966, 2.228.

²⁸ Vgl. Peirce, Charles S.: *Phänomen und Logik der Zeichen*, 1983, S.64.

²⁹ Peirce, Charles S.: *Phänomen und Logik der Zeichen*, 1983, S.65.

³⁰ Vgl. Monaco, James: *Film verstehen*, 2010, S. 175.

³¹ Vgl. Engell, Lorenz: Medienphilosophie des Films, in: Sandbothe, Mike/Nagl, Ludwig (Hg.): *Systematische Medienphilosophie*, Berlin: Akademie Verlag 2005, S. 295.

³² Ebd., S. 293.

³³ Vgl. Ebd., S. 294.

die Synthese von „materieller Ästhetik mit dem [...] Bezug auf ein äußeres, dynamisches Objekt und schließlich mit dem Prozess der Bedeutungs- und der Sinngebung.“³⁴

2.3 Das kinematographische Objekt

Filmische Objekte sind dem Rezipienten einzig durch ihre Repräsentation zugänglich. Das Fokussieren auf einen Gegenstand durch den Einsatz einer Detailaufnahme ist ebenso filmische Operation, wie das Herstellen neuer Objektbeziehungen durch Montage. Dinge werden erst durch Operationen zu kinematographischen Objekten und stehen dadurch stets in Verbindung mit medialen Verfahren.³⁵ Das filmische Objekt reicht über den vermeintlich geschlossenen Raum hinaus. Es handelt sich daher nicht um die bloße Repräsentation von Gegenständen auf der Leinwand, denn die kinematographischen Objekte leiten die Blicke der Rezipienten, agieren als Katalysator für unterschiedliche Handlungen und reichen über den Film hinaus, indem sie die außerfilmische Welt reflektieren.³⁶ Repräsentation von Gegenständen im Film erfolgt stets in Zusammenhang mit filmischen Operationen und bringt dadurch kinematographische Objekte hervor. Jede Operation ist aber wiederum als filmischer Code wirksam und kann deshalb als Zeichen gelesen werden.³⁷

Film als Objekt

Bis auf einige wenige digital aufgezeichnete Unterwassereinstellungen, wurde *BREAKING BAD* fast ausschließlich analog mit 35-mm-Kameras gefilmt.³⁸ Der Filmstreifen selbst ist Objekt und steht dem betrachtenden Rezipienten, dem Subjekt, gegenüber. Er ist, anders als beim digitalen Verfahren, greifbar und in seiner Materialität fassbar. Der Begriff des *Filmmaterials* weist auf diese Materialität schon hin. Der Filmstreifen wird zum „Objekt der Übersetzung“.³⁹ Licht trifft durch das Objektiv der Kamera auf das Filmmaterial und zeichnet sich dort ab. Nach der Entwicklung wird das

³⁴ Ebd., S. 296.

³⁵ Vgl. Pantenburg, Volker/ u. a. (Hg.): *Wörterbuch kinematographischer Objekte*. Berlin: August 2014, S.10.

³⁶ Vgl. Ebd., S. 10.

³⁷ Vgl. Monaco, James: *Film verstehen*, 2013, S. 190.

³⁸ Vgl. Lang, Christine/Dreher, Christoph: *Breaking Down Breaking Bad*, 2013, S. 25.

³⁹ Böttcher, Marius: Filmstreifen, in: Pantenburg, Volker/ u. a. (Hg.): *Wörterbuch kinematographischer Objekte*, 2014, S. 50.

zuvor Unsichtbare sichtbar und zugänglich für die Projektion.⁴⁰ Im Fall von BREAKING BAD sind die Spuren des greifbaren Gegenstandes durch die anschließende Digitalisierung nicht mehr direkt wahrnehmbar.

Funktionen von filmischen Objekten

Ebenso wie in der materiellen Wirklichkeit werden Gegenstände auch im filmischen Kontext zu Funktionsträgern: Sie lenken die Aufmerksamkeit und richten die Blicke der Figuren aus, wirken als Katalysator für Handlungen oder treten als Stellvertreter für die Charaktere auf. Diese Funktionen beschränken sich nicht nur auf die innerfilmischen Prozesse, sondern reichen auch darüber hinaus. Durch kinematographische Operationen werden Dinge des täglichen Lebens zu bedeutsamen Objekten. Sie lenken den Fokus der Zuseher auf bestimmte Aspekte des Bildes, dienen der Charakterisierung von Figuren und der Konkretisierung narrativer Vorgänge. Die Bedeutung eines filmischen Objekts steht in engem Zusammenhang mit der Inszenierung des Gegenstands. Für die Analyse von Objekten im Film ergeben sich unterschiedliche Kategorien: Relevanz, Ausdruck und Funktion.⁴¹ Für die Relevanz eines Gegenstands im Film ist ausschlaggebend, ob ein Objekt entweder sehr häufig zu sehen ist oder die Art der Darstellung es so hervorzuheben vermag, dass es relevant erscheint. Der Aspekt des Ausdrucks bezieht sich auf die Wirkung, die der Gegenstand auf die Rezipienten hat.⁴² Der dritte Analysefaktor ist in diesem Zusammenhang die Funktion eines Objekts. Wesentlich für die Untersuchung der filmischen Gegenstände in BREAKING BAD sind dabei folgende Unterkategorien: Die *szenographische Funktion* bezieht sich auf Objekte, die deshalb im Film zu sehen sind, um für größere Authentizitätswirkung zu sorgen. In diese Kategorie sind vorwiegend Gegenstände einzuordnen, die auch im Film als Gegenstände des täglichen Lebens erscheinen – zum Beispiel ein Brotkorb am Frühstückstisch. Bei der *semantischen Funktion* hingegen ist das Objekt nicht als das Objekt selbst zu sehen, sondern darüber hinaus ergibt sich eine neue Bedeutungsebene. Die *synästhetische Funktion* bezieht sich auf Gegenstände, deren Inszenierung durch Überlagerung mehrerer Wahrnehmungsbereiche neue Aspekte erzeugt. Im Bereich der *referenziellen Funktion* wird durch die Darstellung eines Objekts Bezug zur außerfilmischen Welt hergestellt. Die

⁴⁰ Vgl. Ebd., S. 50.

⁴¹ Vgl. Gambarato, Renira/Malaguti, Simone: Objects of desire – methodology for film analysis in the sense of peircean semiotics and intermedial studies, in: *KODIKAS/CODE Ars Semeiotica*, Vol 29, 2006, S.163ff.

⁴² Vgl. Ebd., S. 163.

ästhetische Funktion bezieht sich auf die visualisierte Materialität des Gegenstands.⁴³ Ein filmisches Objekt ist nicht nur einem dieser Bereiche zuzuordnen, sondern erfüllt meist mehrere Funktionen gleichzeitig.

Deskriptive Objekte

In *BREAKING BAD* verfügen Objekte häufig über eine beschreibende Funktion. Menschen sind permanent von Dingen umgeben. Die Gegenstände des täglichen Lebens werden durch filmische Operationen zu Objekten, die als Informationsvermittler fungieren. Die Filmfiguren werden durch den Bezug den Dingen, die sie umgeben, mitdeterminiert. Es ist also möglich, ausgehend von den Gegenständen Schlüsse auf das Wesen, der damit hantierenden Figur zu ziehen. In der Serie *BREAKING BAD* werden Personen häufig über Objekte eingeführt. Ein deutliches Beispiel dafür findet sich in der Pilotfolge: Im Haus von Walter findet anlässlich seines 50. Geburtstags eine Überraschungsparty statt. Inmitten des fröhlichen Treibens zeigt die Kamera eine schwarz glänzende Waffe in Großaufnahme. Die Waffe bewegt sich etwas nach vorne. Diese Bewegung wird von der Kamera aufgenommen und in die entgegengesetzte Richtung weitergeführt, hin zum Besitzer der Waffe.⁴⁴ Hank Schrader (Dean Norris) ist, wie sich herausstellen wird, Walter Whites Schwager und Agent bei der DEA (Drug Enforcement Administration). Die Figur ist das erste Mal in der Serie zu sehen und wird in enger Verbindung mit diesem Objekt inszeniert. Die Assoziation von Gewalttätigkeit, die mit dem Bild einer Waffe einhergeht, steht in Widerspruch zu der Ausgelassenheit und Harmonie, die mit einer Geburtstagsfeier konnotiert wird. Die Aufmerksamkeit richtet sich dadurch auf den Gegenstand. In diesem Fall dient die Waffe als Hinweis auf Hanks berufliche Tätigkeit, vermittelt aber auch einen Eindruck von ihm als Privatperson, die sich mit der Dienstwaffe auf einem Familienfest präsentiert. Hank Schrader ist ein Vertreter des Gesetzes, noch dazu bei der Spezialeinheit für Suchtgifte. Die Waffe wird zu Verlängerung von Hanks Arm. Objekt und Körper verschmelzen miteinander. Aus der Inszenierung der Waffe und dem Vorwissen, das der Zuseher bereits aus der Handlung gezogen hat, entsteht in Folge Spannung in der Narration.

⁴³ Vgl. Ebd., S. 164ff.

⁴⁴ *BREAKING BAD, Pilot/Breaking Bad* (S01E01), 00:10:43-00:10:50.

BREAKING BAD zeichnet sich durch einen speziellen visuellen Stil aus: das WIE der Inszenierung überlagert das WAS. Bedeutung generiert sich vor allem dadurch, wie Objekte, Figuren und Orte dargestellt werden. Um diese Art des visuellen Erzählens zu beschreiben verwendet Christine Lang den Begriff „*Implizite Dramaturgie*“.⁴⁵ Damit werden narrative Elemente bezeichnet, die sich im Unterschied zur „*Expliziten Dramaturgie*“ nicht in erster Linie auf die Handlung beziehen, sondern die den Hintergrund der Handlung bilden. Es handelt sich dabei aber keineswegs um Begriffe, die streng voneinander zu trennen sind. Die Wahrnehmung „*Impliziter Dramaturgie*“ setzt ein gewisses Weltwissen der Zuseher voraus.⁴⁶ So können nicht nur inszenierte Objekte selbst implizit sein, sondern schon die Form der Inszenierung kann als verstecktes narratives Element erscheinen. Die Art und Weise, wie etwas im Film dargestellt wird, verrät schon etwas über den Gegenstand. Die Rezipienten setzen das Gesehene in Verbindung mit ihrem bereits vorhandenen Wissen. Damit sind nicht nur jene Informationen gemeint, die sich aus der vorangegangenen Handlung erschließen, sondern der Zuseher bezieht sich vor allem auf seine außerfilmischen Erfahrungen. Die visuelle Gestaltung der filmischen Objekte wirkt als verbindendes, aber auch als eigenständiges Element der Narration. Basis für den Einsatz von „*Impliziter Dramaturgie*“ ist nicht immer die bloße Verwendung im Sinne der Erzählung, sondern zahlreiche andere Faktoren spielen dabei eine Rolle: technische Neuerungen, gesellschaftspolitische Entwicklungen oder ästhetische Aspekte im jeweiligen Zeitgeist.⁴⁷ Nicht jede inszenatorische Eigenschaft eines filmischen Objekts - Farbgebung, Einstellungsgröße oder Perspektive bezieht sich auf die Narration und generiert dessen Bedeutung. Popkulturelle Strömungen fließen ebenso in die Inszenierung ein. Diese Einflüsse werden vor allem in „*musikvideohaften Sequenzen*“ und der „*Eye-Candy-Ästhetik*“ sichtbar.⁴⁸

Die Farbkonzepte in BREAKING BAD sind Teil der „*Impliziten Dramaturgie*“. Gilligan selbst meint: „*dies ist eine Serie über Veränderung, über Prozesse und Transformation*“.⁴⁹ Diese Entwicklung wird vor allem visuell inszeniert. Ein Beispiel dafür ist die Kleidung der Figuren. Walter White ist, bei seinem ersten Auftritt in der Serie, nur in Unterhose und

⁴⁵ Lang, Christine: *Breaking Down Breaking Bad*, 2013, S. 33.

⁴⁶ Vgl. Ebd., S. 33.

⁴⁷ Vgl. ebd. S. 35.

⁴⁸ Vgl. ebd. S. 40.

⁴⁹ Vgl. ebd. S. 24.

mit Gasmaske zu sehen. Kurz darauf zieht er ein grünes Hemd an. Die Handlung wird nicht in chronologischer Abfolge wiedergeben. Die folgende Szene zeigt Walter drei Wochen vor den Ereignissen in der Wüste. Alle Objekte, mit denen er sich umgibt, wirken farblos. Er fährt ein beiges Auto, trägt von Kopf bis Fuß sandfarbene Kleidung und sogar seine Brille wirkt mit ihrem dünnen Rahmen fast vollkommen durchsichtig. (Abb. 1) Walter White scheint beinahe unsichtbar zu sein.⁵⁰ Im Laufe der Handlung trägt Walter zunehmend Kleidungsstücke mit auffallender Farbe. Je erfolgreicher er im Drogengeschäft wird, desto sichtbarer wird er. Im Kontrast zu dieser anfänglichen Farblosigkeit steht sein Erscheinungsbild als *Heisenberg*. Wenn er als Drogenproduzent auftritt, ist er häufig mit einem schwarzen Pork-Pie-Hut, Sonnenbrille und dunkler Kleidung ausgestattet (Abb. 2).



Abb. 1



Abb. 2

Anders als in der Literatur erfolgt in filmischen Medien die Beschreibung meist zeitlich mit der Narration. Dennoch lassen sich die *inszenierte* und die *simultane* Beschreibung unterscheiden.⁵¹ Während bei der simultanen Beschreibung die Handlung im Vordergrund steht, sind es bei der inszenierten Deskription die Objekte, die ins Zentrum gerückt werden. Im Fall von BREAKING BAD ist diese Trennung nicht immer klar zu ziehen, da Objekte einerseits für das Fortschreiten der Handlung von Bedeutung sind. Gleichzeitig werden sie aber durch spezielle Inszenierungsweisen hervorgehoben. In der Serie tauchen immer wieder Gegenstände auf, deren Hauptaufgabe das Beschreiben eines Sachverhalts ist. Sie sind das Medium, das den Zuschauern Information übermittelt. Die filmischen Objekte sind Zeichen – als Zeichen vermitteln sie dieses Wissen an die Rezipienten. Die Aufgabe der Empfänger ist es, das Zeichen zu lesen, die vermittelte Information daraus zu

⁵⁰ BREAKING BAD: Pilot/Breaking Bad (S01E01), 00:06:45.

⁵¹ Vgl. Poppe, Sandra: *Visualität in Literatur und Film*. Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht, S. 74f.

entnehmen und mit ihrem vorhandenen Wissen in Bezug zu setzen. Daraus ergibt sich wieder neues Wissen. In der Pilotfolge wird ausschließlich über Gegenstände vermittelt, dass Walter bald Vater wird und er in der Vergangenheit ein qualifizierter Wissenschaftler war. Diese Information wird einzig über Objekte erzählt. Die Kamera zeigt in drei aufeinanderfolgenden Einstellungen Dinge, die teilweise noch originalverpackt sind: eine Babydecke, ein Babyfon, eine Windelbox und ähnliche Objekte werden dargestellt. Anschließend sind Farbmuster für die Auswahl der Wandfarbe des Kinderzimmers zu sehen.⁵² Auch die Anordnung der Gegenstände enthält Information: Alles ist noch verpackt im Schrank verstaут oder liegt auf anderen Möbelstücken verteilt. Das Kinderzimmer ist also noch nicht fertig eingerichtet, weil das Baby offenkundig noch nicht da ist. Auch über die Wandfarbe muss noch entschieden werden. Kurz darauf folgt die Großaufnahme eines Schildes an der Wand. Es handelt sich laut Aufschrift um eine Auszeichnung, die Walter H. White für die Beteiligung an einem Forschungsprojekt erhalten hat, das im Jahr 1985 für den Nobelpreis nominiert war. Um diese Tatsache besonders hervorzuheben folgt noch eine Detailaufnahme mit dem Fokus auf das Wort „Nobel Prize“.⁵³ Die Inszenierung dieser Gegenstände, die durch die Operationen von Kamera und Montage zu filmischen Objekten werden, ist vorerst die einzige Quelle für das transportierte Wissen in dieser Szene.

Serielle Objekte – Bedeutungskonstitution durch Wiederholung

In den insgesamt 62 Episoden von *BREAKING BAD* gibt es Objekte, die vor allem dadurch auffallen, dass sie im Verlauf der Handlung immer wieder in Erscheinung treten. Sie werden im Folgenden als serielle Objekte bezeichnet. Das dramaturgische Konstrukt einer Fernsehserie ermöglicht – im Gegensatz zu einem Film – ein häufigeres Wiederkehren mit größeren zeitlichen Abständen. Die Repetition ist relevant für die Konstituierung der Bedeutung der jeweiligen Gegenstände. Sie erhalten dadurch einen gewissen Status als *Trademark* der Serie. Das blaue Crystal Meth, das Walter mit Jesse produziert, wird auch außerhalb des filmischen Kontexts zum Symbol für die Serie. In diversen Onlineshops sind Merchandise-Produkte, wie Badezusätze oder Süßigkeiten in Form des blau gefärbten Methamphetamins erhältlich. Die bunten Kristalle werden auch in der nichtfiktionalen Welt mit *Heisenberg* und dadurch mit der Serie *BREAKING BAD* in

⁵² *Breaking Bad: Pilot/Breaking Bad* (S01E01), 00:04:30-00:04:37.

⁵³ *Breaking Bad: Pilot/Breaking Bad* (S01E01), 00:04:48-00:04:50.

Verbindung gebracht. Andere Objekte tauchen immer wieder auf, weil sie eine Funktion in der Handlung erfüllen: Die Schutzanzüge von Walter und Jesse oder die Laborgeräte, in Form von gläsernen Behältern, die für die Herstellung der Droge verwendet werden, sind Beispiele dafür. Diese Gegenstände, die zwar oftmals so inszeniert werden, dass sie akzentuiert erscheinen, haben durch ihre Wiederholung keine besondere Bedeutung. Man könnte sie als funktionale Objekte bezeichnen. Geld ist ein Objekt, das beinahe in jeder Folge vorkommt. Das Verdienen großer Geldsummen ist Walters Antrieb, also seine ursprüngliche Motivation in das Drogengeschäft mit Crystal Meth einzusteigen. Geld wird aufgrund seiner Sonderstellung in Kapitel 4 genauer ausgeführt.

Durch das wiederholte Zeigen eines Objekts entstehen Referenzen zu anderen Szenen, in denen eben dieser Gegenstand schon zu sehen war. Die Wiederholung ermöglicht einen Bezug herzustellen und damit auch die Situation, in der das Objekt bereits auftauchte, in Erinnerung zu rufen. In Staffel 2 ist es ein rosaroter, kaputter Teddybär, der immer wieder zu sehen ist. In der dritten Staffel hingegen ist nicht mehr der Teddybär, sondern eines seiner Glasaugen, das verloren gegangen war, zentrales Objekt. Das Auge dient als Hinweis auf den Teddybären und seine Bedeutung in der vorhergehenden Staffel. Verschiedene Figuren haben es in der Hand, es verschwindet und taucht wieder auf, aber während der gesamten Staffel ist das Glasauge immer anwesend. Jede Inszenierung des Objekts trägt zur Konstituierung seiner Bedeutung bei. Durch die Wiederholung wird die vorangegangene Bedeutung ins Bewusstsein gerufen und um neue Aspekte erweitert.

Ein Objekt, das in zahlreichen Episoden vorkommt, ist das Fass. Es handelt sich dabei um unterschiedliche Fässer, die auf verschiedene Arten zum Einsatz kommen. Im Wörterbuch der kinematographischen Objekte wird das Fass als „*Prototyp des kinematographischen Gefäßes*“⁵⁴ bezeichnet. Es eignet sich durch seine Größe ideal zum Befüllen. Je nachdem, wie die Rezipienten das im Film inszenierte Fass wahrnehmen, erscheint es entweder als Objekt der Diegese, das mit unterschiedlichen Inhalten gefüllt ist oder bloß als leeres Fass.⁵⁵ Als Walter White in der Arbeit zusammenbricht, ist er gerade dabei ein Fass zu transportieren. Im weiteren Verlauf der Serie wird das Fass in seiner ursprünglichen Funktion als Behälter für Flüssigkeiten eingesetzt. Walter und Jesse entdecken jedoch auch die Vorzüge eines Fasses für die Entsorgung von Leichen. In der fünften Staffel hat Walter

⁵⁴ Kirsten, Guido: Fass, in: *Wörterbuch kinematographischer Objekte*. Berlin: August S. 41.

⁵⁵ Vgl. Ebd. S. 42.

so viel Geld zusammen, dass er sieben Fässer mit Bargeld füllen kann. Die Fässer vergräbt er in der Wüste. Das Fass in *BREAKING BAD* ändert sich zwar in seinem Aussehen, aber nicht in seiner Funktion und Bedeutung als Behältnis.

Die Atemschutzmaske ist in den ersten Episoden der ersten Staffel ein Gegenstand, der zwar in seinem Aussehen konstant bleibt, sich aber in seiner Funktion und Bedeutung durch die Inszenierung verändert. Anfangs ist sie ein funktionales Objekt. Sie dient Walter und Jesse zum Schutz vor Phosphorgas im Wohnmobil, das ihnen als Produktionsort für die Droge dient.⁵⁶ In *The Cat's in the Bag* ist die Atemschutzmaske kein schützendes Objekt mehr, sondern wird isoliert von einem Subjekt auf dem Wüstenboden gezeigt.⁵⁷ Die Maske wird zum Index für Walters Anwesenheit in der Wüste. Die Schutzmaske bleibt zurück – Walters Agieren hinterlässt also Spuren. Am Ende dieser Episode finden spielende Kinder das Objekt im Sand. Ein Mädchen nimmt die Maske und setzt sie auf. Der Gegenstand kommt wieder in Berührung mit einem Subjekt und dadurch verändert sich seine Funktion. Die Atemschutzmaske wird zum Spielzeug.⁵⁸ In der dritten Episode findet sie ein Mitarbeiter von Hank bei Ermittlungen in der Wüste. Er hält sie dabei hoch wie eine Trophäe. Durch die Maske wird eine Verbindung zwischen Walter und Hank hergestellt. Das Objekt wird in diesem Fall zum Indiz einer polizeilichen Ermittlung.⁵⁹ Das filmische Objekt verändert also im Laufe der Narration seine Funktion und Bedeutung. Ausschlaggebend dafür ist der Umgang der Figuren mit dem Gegenstand und wie das Objekt mit ihnen durch die Inszenierung in Verbindung gebracht wird – beispielsweise wo es im Raum platziert ist oder welche Kameraeinstellung gewählt wurde. Die Wiederholung der Objekte macht es möglich, vorangegangene Geschehnisse oder Sachverhalte wieder in Erinnerung zu rufen. Gegenstände, die immer wieder auftauchen, können in ihrer Erscheinung verändert sein, aber dennoch ihre Funktion beibehalten. Umgekehrt kann ein- und dasselbe Objekt durch die filmische Inszenierung in seiner Bedeutung differieren.

⁵⁶ *BREAKING BAD, Pilot/Breaking Bad* (S01E01), 00:48:00-00:49:44.

⁵⁷ *BREAKING BAD, The Cat's in the Bag* (S01E02), 00:04:35-00:04:37.

⁵⁸ *BREAKING BAD, The Cat's in the Bag* (S01E02), 00:44:50-00:45:33.

⁵⁹ *BREAKING BAD, And the Bag's in the River* (S01E03), 00:41:25-43:13.

Das Objekt als Katalysator

Der Blick der Figur fällt auf einen Gegenstand. Dieser Vorgang wird durch die Kameraeinstellung visualisiert. Das Gesicht der Figur ist in Großaufnahme zu sehen. Dann folgt ein Schnitt und das Objekt ist wieder zu sehen. Die Figur beginnt zu handeln. Filmische Objekte können als Katalysator für Entscheidungen oder Erkenntnisse der handelnden Personen dienen. Die Gegenstände initiieren Entscheidungen und Handlungen. Auch in der außerfilmischen Welt sind es Objekte, die Menschen an etwas erinnern oder plötzliche Zusammenhänge erkennen lassen. In *BREAKING BAD* erfüllen Objekte diese Funktion in der Narration. Sie reicht aber auch darüber hinaus. Die Rezipienten erkennen anhand von Gegenständen und ihrer Inszenierung narrative Zusammenhänge und ziehen daraus neue Erkenntnis. Die Inszenierung der Gegenstände erfolgt meist durch besondere Hervorhebung. Objekte werden isoliert von ihrer Umwelt dargestellt. All das, was die Aufmerksamkeit der Zuseher von dem Gegenstand abziehen könnte, wird ferngehalten. Ein deutliches Beispiel für die Katalysatorfunktion von Objekten kommt in der Episode *Open House* vor. In dieser Folge der vierten Staffel ist Skyler bereits über die kriminellen Tätigkeiten ihres Ehemanns informiert. Sie wird miteinbezogen und gemeinsam mit dem dubiosen Anwalt Saul Goodman (Bob Odenkirk) überlegen Walter und seine Frau, wie sie das Geld aus der Drogenproduktion waschen können. Skyler möchte gerne die Autowaschanlage kaufen, in der Walter zu Beginn gearbeitet hat. Doch der Besitzer, den Walter bei seiner Kündigung beschimpft, fordert von Walter einen sehr hohen Betrag. Skyler will die Autowaschanlage aber um jeden Preis. In dieser Szene sind zunächst nur Hände zu sehen, die ein Babyfläschchen ausspülen. Erst in der nächsten Einstellung wird Skyler bei dieser Tätigkeit gezeigt. Während sie das Fläschchen umdreht, um den Schaum herauslaufen zu lassen folgt ein Schnitt und eine Detailaufnahme des Abflusses ist zu sehen (Abb. 3). Weißer Schaum läuft langsam hinein und verschwindet. Gleich anschließend wird Skylers Gesicht in Großaufnahme gezeigt (Abb. 4). Sie unterbricht ihre Tätigkeit, geht zum Telefon und nimmt zuvor noch eine Streichholzschachtel aus einer Lade. Die Streichholzschachtel ist in einer Detailaufnahme sichtbar – eines der Symbole für eine Entscheidung in *BREAKING BAD*. Darauf abgebildet ist eine Werbung für Saul Goodman mit seiner Telefonnummer (Abb. 5). Während Skyler am Telefon nach dem Anwalt verlangt, zeigt die Kamera erneut den Schaum in einer Detailaufnahme. (Abb. 6). Ohne das Vorwissen wäre nicht zu erkennen, was hier abgebildet ist. In der nächsten

Einstellung ist die Waschanlage zu sehen. Die Kamera schwenkt nach oben und im Vordergrund wird ein Röhrchen für Bodenproben sichtbar. Die Schärfe verlagert sich von der Waschanlage auf die Probe. Ein Mitarbeiter von Saul Goodman gibt sich, auf Skylers Anweisung, als Kontrolleur der Umweltschutzbehörde aus, um den Boden auf etwaige Kontaminationen durch die Seifen aus der Waschanlage zu testen. Dieses Mal fällt das Ergebnis positiv aus und die Waschanlage steht vor dem finanziellen Ruin. Hier wird durch das bewusste Aneinanderfügen zweier Bilder ein Zusammenhang zwischen dem Schaum und der Idee, wie Skyler die Waschanlage doch kaufen könnte hergestellt. Diese Erkenntnis benötigt keine Worte um filmisch vermittelt zu werden. In erste Linie wird über die Objekte erzählt.⁶⁰



Abb. 3



Abb. 4



Abb. 5



Abb. 6

Auch ein Buch wird zum Auslöser für eine schwerwiegende Erkenntnis. Es lässt als verräterisches Objekt Walters ganzes Kartenhaus einstürzen. Als Hank, Agent bei der DEA, bei Walter auf die Toilette geht, liegt dieses Buch hinter ihm. Es ist die Ausgabe von *Leaves of Grass* des Schriftstellers Walt Whitman, die Walter von seinem Assistenten Gale bekommen hat. Die Inschrift richtet sich an sein Idol W.W.. Hank realisiert durch das

⁶⁰ BREAKING BAD, *Open House* (S04E03), 00:26:24-00:27:12.

Buch und die Inschrift, dass es sich bei W.W., seinem gesuchten *Heisenberg*, nicht wie angenommen um Walt Whitman, sondern um seinen Schwager Walter White handelt. Das Buch wird zum Symbol für Hanks Erkenntnis. In der Episode *Blood Money* wird eine 40 Sekunden dauernde Kamerafahrt auf die Badezimmertür gezeigt. Die Zuseher wissen bereits, dass Hank dort das Buch entdeckt hat. Durch diese langsame Kamerafahrt im düsteren Raum bekommt das, was sich hinter der Tür befindet, einen bedrohlichen Charakter. Hank tritt mit dem Buch aus dem Raum und geht den Gang entlang. Die Kamera zeigt nur die Umrisse des Objekts und die Hand, die es hält. Durch die Low-Key-Beleuchtung und die langsame Bewegung wirkt der Gegenstand fast wie eine Waffe.

Ähnlichkeit und Dissonanz – Bedeutungskonstitution durch Montage

Im Film erhalten Objekte ihre Bedeutung durch ihre Inszenierung. Sie können hervorgehoben werden oder anderen Dingen gegenüber gestellt werden. Letzteres wird häufig durch die Montage umgesetzt. Durch den Filmschnitt gelingt es, Objekte nebeneinanderzustellen, die außerhalb der filmischen Wirklichkeit nicht gemeinsam zu sehen wären oder nicht zueinander gehören. Durch Montage können räumliche und zeitliche Distanzen überwunden werden.⁶¹ Die Zuseher haben dann die Aufgabe, die aufeinandertreffenden Bilder einzuordnen und oftmals gerade aus der Differenz ihrer Inhalte, heraus neue Bedeutung zu erkennen. Diese Tätigkeit

„folgt der globalen Regel, daß es keine sinnlos nebeneinander stehenden Bildfolgen geben kann, sondern daß sie einem höheren Prinzip unterworfen sind, einer Gestalt des Sinns, einer die Diskontinuität der Orte oder Szene übergreifenden und sie vereinigenden Handlung, einer unifizierenden Thematik.“⁶²

Zwei Objekte werden durch Montage gegenübergestellt oder einander näher gebracht. Aus dieser Gegenüberstellung, dem Vergleich der beiden Gegenstände miteinander, resultiert Bedeutung. Es handelt sich hier um syntagmatische Konnotation.⁶³ Ein Bild wird mit den vorangegangenen und folgenden Einstellungen in Bezug gesetzt. Dadurch konstituiert sich die Bedeutung des abgebildeten Objekts. In *BREAKING BAD* geschieht das häufig mit der Fokussierung auf die graphischen Beziehungen der Gegenstände.⁶⁴ In *Box Cutter* wird zuerst ein Wischmopp aus der Vogelperspektive gezeigt, mit dem gerade eine Blutlache

⁶¹ Vgl. Mikos, Lothar: *Film- und Fernsehanalyse*. UVK: Konstanz 2008, S. 215.

⁶² Wulff, Hans J.: *Darstellen und Mitteilen. Elemente einer Pragmasemiotik des Films*. Narr: Tübingen 1999. S. 51.

⁶³ Vgl. Monaco, James: *Film verstehen*, S.173f.

⁶⁴ Vgl. Mikos, Lothar: *Film- und Fernsehanalyse*. UVK: Konstanz 2008. S. 222.

entfernt wird (Abb. 7). Es folgt ein harter Schnitt und in der nächsten Einstellung ist aus derselben Perspektive ein Stück Pommes zu sehen, mit dem in Ketchup gerührt wird (Abb.8).

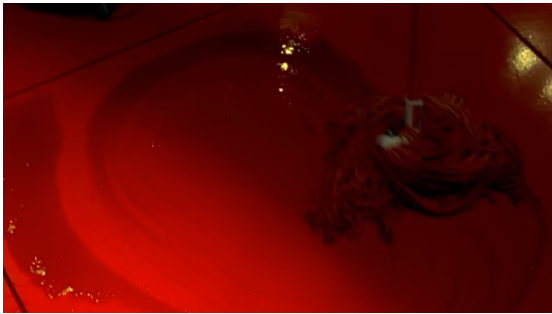


Abb. 7



Abb. 8

Walter und Jesse sind anwesend als Gustavo Fring (Giancarlo Esposito), für den sie gerade arbeiten, im Labor einen Angestellten mit einem Teppichmesser ermordet. Er überlässt es den beiden, die Leiche zu entsorgen und anschließend sauber zu machen. Die zuvor genannte Einstellung zeigt das Aufwischen des Blutes nach der Hinrichtung. Jesse und Walter sitzen anschließend in einem Lokal. Im Vordergrund sitzt ein Mann mit einem Teller Pommes. Im Hintergrund sind die beiden Partner zu sehen. Durch den Schnitt wird eine Änderung der räumlichen Situation vollführt. Gerade noch im Labor, wird die Handlung im Lokal fortgesetzt. Somit ist auch eine Änderung der Zeit zu erkennen. Diese Veränderung ist allerdings nur durch die räumliche Veränderung gegeben. Die ästhetische Ähnlichkeit, also die graphische Beziehung der beiden Kader, minimiert anfänglich die Desorientierung der Zuseher, um diese später zu verstärken. Durch optische Gleichsetzung der beiden völlig konträren Tätigkeiten wirkt der unterschiedliche Inhalt umso verstörender. Der Bedeutung des Mordes und die anschließende Entsorgung der Leiche scheinen gemindert, weil die Protagonisten gleich zur Tagesordnung übergehen. Die Bilder sind eng verbunden durch ihre ästhetische Ähnlichkeit, kollidieren aber durch die Dissonanz des dargestellten Inhalts. Das Aufwischen von Blut wird optisch gleichgesetzt mit dem Umrühren von Ketchup. Der Bodenwischer wird zum Pommes. Gerade die visuelle Analogie der beiden Motive verstärkt die Gegensätzlichkeit des Inhalts noch mehr. Der fließende Übergang zwischen den beiden Bildern lässt den Zuseher von einer Situation in die andere gleiten. Aus der Montage der beiden Kader ergibt sich neue Bedeutung. Analogien werden hergestellt, wo eigentlich keine sind.

In *BREAKING BAD* gibt es mehrere Beispiele für Montage, die durch die graphische Beziehung zweier Objekte, neue Zusammenhänge generiert. In *Over* wird über zwei Gegenstände eine Verbindung zwischen Walter und seiner Frau Skyler hergestellt. Weil nur schmutziges Wasser aus der Leitung kommt, begutachtet Walter den Wasserboiler und muss feststellen, dass dieser undicht ist. Er lässt das schmutzige Wasser auf seine Handfläche laufen. Auf das Bild des braunen Tropfens folgt eine Einstellung, die wieder bräunliche Wassertropfen zeigt. Diesmal fallen sie in eine Tasse. Sie stammen von Skylers Teebeutel. Walters Frau ist gerade in der Arbeit und die beiden telefonieren miteinander.⁶⁵ Auch hier wird durch die visuelle Analogie eine Interaktion der beiden Figuren verdeutlicht. Das braune Wasser bei Walter wird gleichgesetzt mit dem Tee. Die Flüssigkeit aus dem kaputten Boiler hat keine positiven Auswirkungen auf Walt, im Gegensatz zu Skylers Tee. Das Heißgetränk zeigt an, dass Skyler gerade eine Pause macht und ist somit mit etwas Angenehmen verbunden. Die Darstellung des Tees jedoch erinnert stark an das schmutzige Wasser aus dem Boiler. Der Übergang in eine neue Situation ist durch die visuelle Analogie der beiden Einstellungen gegeben. Ein Objekt in großer Darstellung, zeigt sich losgelöst von Zeit und Raum und ist ohne diese Bezugssysteme schwer einzuordnen.

Überdimensionierte Objekte

Die Großaufnahme löst ein Objekt aus seinem räumlichen und zeitlichen Zusammenhang und stellt es so völlig isoliert dar. Diese Form der Inszenierung wird nicht nur ihrer ästhetisierenden Funktion wegen eingesetzt, sondern dient auch dazu Irritation zu erzeugen, die die raum-zeitliche Einordnung erschwert. Es ist nicht möglich einen räumlichen Zusammenhang herzustellen. Die Rezipienten wissen nicht, wo sich das Objekt gerade befindet. Die Fragmentierung des Raums lässt keine Schlüsse auf die Umgebung des Gegenstandes zu.⁶⁶

Ein Detail erhält durch seine Darstellung in Großaufnahme eine gewisse Monumentalität.⁶⁷ Die Aufmerksamkeit der Zuseher wird auf ein einziges Objekt, oder nur einen Teilaspekt

⁶⁵ *BREAKING BAD*, *Over* (S02E10), 00:19:06-00:19:22.

⁶⁶ Vgl. Sánchez-Baró, Rossend: *Uncertain Beginnings: Breaking Bad's Episodic Openings*, in: Pierson, David B.: *Breaking Bad: Critical Essays on the Contexts, Politics, Style and Reception of the Television Series*. Lanham u. a.: Lexington 2013, S. 151.

⁶⁷ Vgl. Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte: *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius 2007, S. 92.

davon gelenkt. Somit kommt es auch zur Dekonstruktion des Gegenstandes. Er wird in seine Einzelteile aufgelöst und ist nicht mehr als Ganzes wahrnehmbar. Die Zuseher haben nicht die Möglichkeit, sich der Nähe zum dargestellten Objekt auf der Bildfläche zu entziehen. Füllt ein Gegenstand das gesamte Bild aus, so richtet sich die Aufmerksamkeit der Zuseher aus Mangel an Alternativen nur auf ihn. Anders als in der Wirklichkeit bestimmt die Kamera über die Nähe zu einem Gegenstand.

*„Das Close-up macht in der Überdimensionierung aus einem alltäglichen, außerfilmischen Ding ein kinematographisches Objekt. Denn erst durch die technische Operation – erst durch Ausschnitt, Vergrößerung und Montage – wird das kleine, sonst leicht übersehbare Detail [...] zum handlungstragenden Zeichen“.*⁶⁸

Objekte können im Film handlungstragende Funktionen einnehmen. Die Großaufnahme enthebt den Gegenstand häufig aus seiner Bewegung und ermöglicht es den Betrachtern diesen genauer wahrzunehmen.⁶⁹ Die Detailaufnahme kann, wie auch der Einsatz einer Zeitlupe, Objekte aus dem Geschehen herauslösen.⁷⁰ Für Balász ist *„die Großaufnahme im Film die Kunst der Betonung [...] ein stummes Hindeuten auf das Wichtige und Bedeutsame.“*⁷¹

In *BREAKING BAD* werden zahlreiche Gegenstände durch die Inszenierung bildfüllend dargestellt. Für die Zuseher ergibt sich daraus zwangsläufig die Frage nach der Bedeutung des Objekts. Die unverhältnismäßig große Darstellung eines Dinges ist ein überlegter Vorgang, der diese Überlegung auch vermittelt. In der Episode *Breakage* wird ein Objekt so fragmentiert dargestellt, dass es nicht mehr erkennbar ist. Der Gegenstand erfährt dadurch eine Art Deformierung, weil seine ursprüngliche Form den Zusehern nicht mehr zugänglich ist. In diesem Fall ist nicht mehr klar, dass es sich überhaupt um eine Vergrößerung handelt. Die erste Einstellung zeigt eine orangefarbene Flüssigkeit, in der sich rote Tropfen auflösen (Abb. 9). Dieser Auflösungsprozess wird von einem Geräusch begleitet, das wie das gedämpfte Auftreffen eines Tropfens im Wasser klingt. Die gezeigte Sequenz lässt den Zusehern keine Möglichkeit sich zu orientieren. Weder über den visuellen, noch über den auditiven Wahrnehmungskanal erhält der Zuseher Informationen,

⁶⁸ Sander, Sarah: Close-up, in: Pantenburg, Volker/u. a. (Hg.): *Wörterbuch kinematographischer Objekte*, August: Berlin 2014, S. 28f.

⁶⁹ Vgl. Roterberg, Sönke: *Philosophische Filmtheorie*. Würzburg: Königshausen und Neumann 2008, S. 39.

⁷⁰ Vgl. Ebd., S. 40.

⁷¹ Balász, Bela: *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, Frankfurt a. M.: suhrkamp 2001, S. 50.

die ein Zurechtfinden in Zeit und Raum möglich machen. Es folgt eine Überblendung und das nächste Bild zeigt wieder einen Teilaspekt des inszenierten Objekts. Die Farbe wechselt von Orange zu einem bläulichen Farbton. Flüssigkeitstropfen fallen aus einer Kanüle ins Leere. Noch immer ist nicht sichtbar, um welchen Gegenstand es sich handelt. Es folgt eine weitere Überblendung. Wieder erscheint das Bild in orangerotem Farbton. Diesmal ist die Entfernung allerdings etwas größer (Abb. 10). Die Darstellungen erfolgen im Wechsel.



Abb. 9

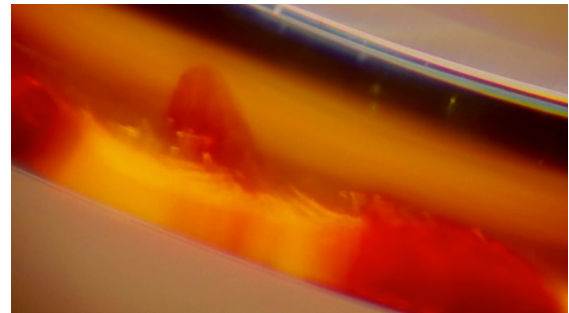


Abb. 10

Immer wieder ist die Kanüle zu sehen. Es folgt die Erlösung aus einer Situation der Desorientierung: Ein Handrücken wird gezeigt, in dessen Ader eine Nadel führt. Zwar ist die Größe des abgebildeten Gegenstands noch immer überdimensioniert. Das Bild zeigt ihn aber schon in seiner konkreten Form. Noch einmal wird die rote Flüssigkeit in einem durchsichtigen Schlauch sichtbar. Nach einer Überblendung erscheint Walters Gesicht in Großaufnahme. Plötzlich ist die Orientierung im Raum möglich. Walter sitzt bei der Chemotherapie und wartet darauf, dass die Infusion vollständig in seinen Körper gelangt. Alles rund um ihn wird im Zeitraffer abgespielt.⁷² Die veränderte Geschwindigkeit verstärkt den Eindruck, dass alles an Walter vorbeizieht, dass er sich in einer anderen Zeitlichkeit befindet. Die Kamera entfernt sich langsam von Walter. Die Orientierungslosigkeit in Zeit und Raum, die durch die extreme Nähe zum Objekt entsteht kann als Analogie für Walters eigene Zeitlosigkeit gesehen werden. Die ständigen Wiederholung der Infusionen, die Wartezeit bis die Flüssigkeit vollständig im Körper ist und die Ungewissheit in Bezug auf seine Gesundheit führen zu dieser Loslösung aus der Zeit. Die Nähe ist unangenehm, doch es gibt für die Zuseher keine Möglichkeit etwas

⁷² BREAKING BAD, *Breakage* (S02E05), 00:01:30-00:2:27.

Anderes im Bild zu sehen. Die Rätselhaftigkeit des Teilausschnitts, den das Bild zeigt, führt zur Frage nach Bedeutung des Bildinhalts. Die Bedeutung des Objekts und die Bedeutung der Inszenierung selbst legen sich übereinander und konstituieren den Sinn des Gegenstandes in der Narration.

3. Objektivierung

Bei Objektivierung handelt es sich um ein Verfahren zur Verdinglichung von Prozessen - eine Sichtbarmachung des Unsichtbaren. In der Filmsprache gibt es vielfältige Möglichkeiten, um Handlungen, Zustände und innere Vorgänge zu visualisieren. Objektivierung ist ein Vorgang der etwas, das für gewöhnlich nicht sichtbar ist, durch einen Gegenstand - und seine Stilisierung zum Symbol - vergegenständlicht. Dabei geht es nicht um Konnotation, die diesem Gegenstand außerhalb der filmischen Realität zugeschrieben wird, sondern die Konnotation geht aus der Inszenierung hervor. Objektivierung meint also die Objektwerdung von etwas Gegenstandslosem. Im Folgenden werden drei Beispiele aus der Serie genauer analysiert. BREAKING BAD ist geprägt von Point-of-View-Einstellungen, die die Rezipienten aus dem Inneren von Objekten auf das Geschehen blicken lassen. Die subjektive Einstellung wird auf Gegenstände angewandt. Ihr Status als Objekt verlagert sich – es kommt zur Subjektivierung. Sie agieren zwar nicht als Subjekte, aber nähern sich ihnen durch diese Einstellungen zumindest an. Der dritte Aspekt des Kapitels ist die Objektivierung des Subjekts im Sinne von Henri Bergsons Komiktheorie in *Le rire (Das Lachen)*. Das Subjekt verliert das Menschliche und wirkt mechanisch. Bei Bergson ist gerade diese Verschiebung ausschlaggebend für das Entstehen von Komik, wie sich auch in BREAKING BAD wahrnehmbar ist.⁷³

3.1 Inszenatorische Verdinglichung – Das Objekt als Symbol

Objekte werden durch ihre kulturelle Konnotation zu Symbolen. Diese Zeichen werden lesbar, wenn der Code dazu bekannt ist. Der Code wiederum basiert auf Vereinbarungen, die bereits bewusst oder unbewusst getroffen worden sind. Für Peirce ist ein Symbol nichts Statisches: „*Der Körper eines Symbols verändert sich langsam, doch seine Bedeutung wächst unweigerlich, nimmt neue Elemente in sich auf und schließt alte aus.*“⁷⁴ Daher ist es auch notwendig, dass sich diese Übereinkunft ständig entwickelt. Für die Symbolfunktion von filmischen Objekten ist es nicht ausreichend, auf die kulturelle Konnotation zurückzugreifen. Ihre Bedeutung generiert sich im Zuge der Inszenierung.

⁷³ Vgl. Bergson, Henri: *Das Lachen (Le rire)*, (übers. von Roswitha Placherel-Walter), Hamburg: Meiner 2011, S. 14ff.

⁷⁴ Peirce, Charles S.: *Phänomen und Logik der Zeichen*, 1983, S. 46.

Doch für jede filmische Operation existiert wiederum eine Vereinbarung, wie der Code zu lesen und zu interpretieren ist. Die Anordnung der Objekte im Bild, die Einstellungsgröße, die Dauer der Einstellung, die Farbwahl und die Beleuchtung sind filmische Möglichkeiten, um Gegenständen Bedeutung zu übertragen. Durch diese Operationen konstituiert sich das bedeutsame Objekt. Die Operationen selbst sind aber auch als Zeichen zu lesen.⁷⁵

Für Balász sind alle Objekte im Film von Bedeutung, da sie über den „*eigenen Sinn hinausgehen, einen weiteren Sinn meinen*.“⁷⁶ Im filmischen Kontext können Objekte natürlich als die Symbole fungieren, die sie auch außerhalb der filmischen Welt sind. Doch Béla Balász entgegnet dem: „*Aber nur jene Bedeutung zu haben, ohne unmittelbare eigene Realität, das macht das Bild jedes Dinges zu einer toten und leeren Vignette*.“⁷⁷ Im filmischen Kontext wird Bedeutung durch das WIE der Darstellung erzeugt. Das Objekt erhält durch die Inszenierung eine eigene Wirklichkeit und hat daher noch eine weitere Bedeutung als ein Symbol außerhalb des Films. Es findet kein bloßes Abbilden von Dingen statt, die in der nichtfilmischen Realität als Symbol funktionieren, sondern der Film hat selbst zahlreiche Möglichkeiten ein Objekt als Bedeutungsträger – als Symbol – zu inszenieren. „*Jedes Symbol ist ursprünglich entweder eine Vorstellung der bezeichneten Idee oder eine Erinnerung eines einzelnen Vorkommnisses, einer einzelnen Person oder eines einzelnen Dings und mit deren Bedeutung verbunden, oder aber es handelt sich um eine Metapher*.“⁷⁸ Peirce’ Aussage lässt sich auch auf filmische Symbole anwenden. Objektivierung ist die Vergegenständlichung einer Idee, eines Ereignisses oder einer Erinnerung und führt zur Verschiebung des Objekts auf eine symbolische Bedeutungsebene.

Der rosa Teddy

Der rosarote Teddybär in BREAKING BAD ist ein Beispiel für die inszenatorische Verdinglichung. In den Episoden *Seven-Thirty-Seven*, *Down*, *Over*, *ABQ* taucht immer wieder ein rosafarbener Teddybär auf. Da der Bär meist nur in den Einstiegssequenzen vorkommt, wird er von der übrigen Handlung isoliert dargestellt. In der letzten dieser vier

⁷⁵ Vgl. Monaco, James: *Film verstehen*, 2013, S.143f.

⁷⁶ Balász, Belá: *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, 2001, S. 70.

⁷⁷ Ebd., S. 70.

⁷⁸ Peirce, Charles S.: *Phänomen und Logik der Zeichen*, 1983, S. 46.

Folgen wird deutlich, dass der Teddybär auf ein wichtiges Ereignis hinweist. Die Figuren bewegen sich auf ein Unglück zu und die Verkettungen, die dazu führen, werden durch den Teddybär immer wieder sichtbar gemacht. Die Episode *Seven-Thirty-Seven* beginnt mit statischen Schwarzweiß-Bildern von diversen Objekten: Ein tropfender Schlauch, eine Gartenlaterne, eine Schnecke auf einer Steinmauer, ein halb gefülltes Glas auf einem Tisch, ein Windspiel und ein Swimmingpool. Durch diese visuellen Informationen wird eine räumliche Orientierung möglich. Die Gegenstände befinden sich in einem Garten. Der Pool ist jener der Familie White. Der Einsatz von farblosen Schwarzweiß-Bildern erschwert die Orientierung in der Zeit. Sehen die Rezipienten etwas Vergangenes oder etwas Zukünftiges? Der Schwarzweiß-Effekt wurde auch nach dem Aufkommen des Farbfilms zur Visualisierung vergangener Ereignisse eingesetzt.⁷⁹ Mittlerweile steht die Andersartigkeit des Schwarzweiß-Materials zum Farbfilm im Zentrum. Kontrastierung ist ein Stilmittel, um Aufmerksamkeit gezielt zu lenken. Die nächste Einstellung zeigt einen Ausschnitt des Pools aus der Vogelperspektive und ein Glasauge, das von rechts nach links auf dem Wasser treibt. Gleichzeitig ist eine Sirene zu hören. Die lange Dauer dieser Einstellungen erzeugt einen Rhythmus, der in Kombination mit dem Geräusch der Sirene etwas Bedrohliches verbildlicht. Das Glasauge treibt schließlich auf die Öffnung des Poolfilters zu und wird hineingesogen. Die Kamera bewegt sich in den Pool und unter die Wasseroberfläche. Die nächste Einstellung durchbricht die monochrome Bilderfolge: ein rosa Teddybär treibt im Wasser (Abb.11). Die Kamera ist zu diesem Zeitpunkt mit dem Objekt auf einer Ebene. Der Teddy dreht sich nach vorne in Richtung der Kamera (Abb. 12). Dabei wird sichtbar, dass eine Hälfte des Bären verbrannt ist. Das fehlende Auge lässt darauf schließen, dass es zuvor Opfer des Poolfilters geworden ist.⁸⁰



Abb. 11



Abb. 12

⁷⁹ Vgl. Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart u. a.: Metzler 2012, S. 46.

⁸⁰ BREAKING BAD, *Seventy-Thirty-Seven* (S02E01), 00:00:00-00:01:15.

Der Teddybär ist das einzig farbige Objekt in dieser Szene. Er wird durch diesen Farbkontrast besonders akzentuiert. Der Bär ist vermutlich das Spielzeug eines Kindes. Die pinke Farbe erregt Aufmerksamkeit. Rosa ist die Farbe des Kindlichen und der Tugend.⁸¹ Der Bär kann zum einen als szenographisches Objekt angesehen werden. Seine Isoliertheit und das Hervorheben durch die Farbgebung übertragen dem Teddy darüber hinaus eine semantische Funktion.

In der Episode *Down* erscheint das Objekt wieder. Die Rezipienten erhalten neue Informationen, mit denen sie ihre bisherigen Eindrücke von dem Bären abgleichen können. Die Bedeutung des Gegenstandes ändert sich in jenem Moment, in dem neues Wissen hinzugefügt wird. Eine weiße Bildfläche ist zu sehen. Die Kamera befindet sich wieder unter Wasser. Kurz ist am oberen Bildrand Walter Whites Garten zu sehen. Danach taucht die Kamera wieder ab. Der Bär treibt kopfüber im Wasser und dreht sich einmal um die eigene Achse. Sein verbliebenes Auge blickt in die Kamera. Die Perspektive ändert sich und am Rand des Schwimmbades wird eine Person sichtbar (Abb. 13). Die Kleidung, die diese Figur trägt, ähnelt den Schutzanzügen von Jesse und Walter, die sie beim Kochen von Methamphetamin tragen. In der nächsten Einstellung ist nur der Schatten des Bären sichtbar, wenn er vom Pool wegtransportiert wird (Abb. 14). Der Teddy ist in dieser Abfolge von Einstellungen noch immer das einzige Objekt, das farbige ist. Er wird - in einem Plastikbeutel verpackt - neben einigen anderen, ebenfalls verpackten Gegenständen abgelegt. Die Kamera gleitet über diese Reihe von Objekten und kommt am Ende der Ansammlung zum Stillstand: Im letzten Plastikbeutel ist eine Brille zu sehen, die wie jene von Walter aussieht.⁸² Diese Informationen erhalten die Rezipienten nur in den Eröffnungssequenzen. Sie stehen (noch) in keinem Zusammenhang mit der Narration.

⁸¹ Vgl. Heller, Eva: *Wie Farben wirken*. Reinbek bei Hamburg: rowohlt 2006. S. 119f.

⁸² BREAKING BAD, *Down* (S02E04), 00:00:00-00:01:12.

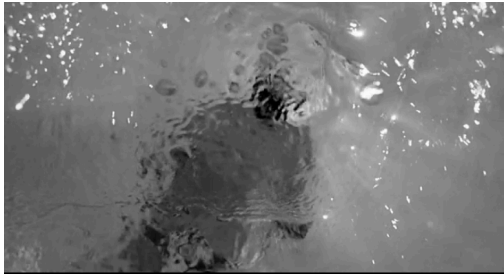


Abb. 13

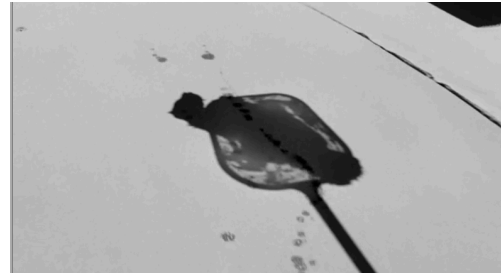


Abb. 14

In der dritten Episode (*Over*), in der das Objekt auftaucht, ist der Bär wieder nur in der Eingangsszene zu sehen. Eine Großaufnahme zeigt den Teddy in einem Plastikbeutel am Boden. Er wird von den Männern in den Anzügen in eine Kiste gepackt und weggebracht (Abb.15). Das Geschehen wird durch eine zerbrochene Glasscheibe gefilmt. Aus der Vogelperspektive sind zwei zugedeckte Körper zu sehen, die neben Walters Auto liegen (Abb. 16).⁸³



Abb. 15



Abb. 16

In der letzten Folge der zweiten Staffel schließt sich der Kreis. Fast alle Einstellungen aus den Folgen *Seventy-Thirty-Seven*, *Down* und *Over* werden wiederholt. Doch in dieser Szene sind weitere Objekte inszeniert: ein einzelner Schuh, der von einer Person aus dem Bild gehoben wird, ein teilweise verbranntes Buch und ein Schild mit der Aufschrift „*Evidence, do not remove*“, das vor Walters Haus positioniert ist. Der filmische Raum wird erweitert und neue Elemente der Umgebung werden sichtbar: Polizeiautos oder Menschen, die die verpackten Körper wegbringen. In vielen Einstellung ist der pinke Teddy im Vordergrund. Die Plastikbox, in der er sich befindet, wird in einen weißen Lieferwagen verladen (Abb. 17). Das Fahrzeug entfernt sich und gleichzeitig bewegt sich die Kamera in die andere Richtung. Die Einstellung wird plötzlich farbig. Rauch steigt auf

⁸³ BREAKING BAD, *Over* (S2E10), 00:00:00-00:01:12.

und überall untersuchen Personen in gelben Schutzanzügen die Umgebung.⁸⁴ Im Laufe der Episode verstirbt Jesses Freundin Jane Margolis (Krysten Ritter). Sie erstickt an ihrem Erbrochenen. Walter steht daneben, reagiert aber nicht.

Nach Janes Tod fährt, ihr Vater in ihre Wohnung, um ein Kleid für die Bestattung abzuholen. Er steht vor ihrem Schrank und im Hintergrund ist ein Wandgemälde zu sehen, das unter anderem einen kleinen rosa Bären zeigt, der vom Himmel fällt. Don Margolis (John de Lancie), Janes Vater, arbeitet als Fluglotse. Er tritt, trotz des Trauerfalls, seinen Dienst nach kurzer Zeit wieder an. Indessen entscheidet sich Skyler, Walter zu verlassen, weil sie ihm nicht mehr vertraut. Nach ihrer Abfahrt sitzt Walter im Garten beim Pool. Sein Pullover hat die gleiche Farbe wie der Teddy aus der Eröffnungssequenz und auf Janes Gemälde. Ein Geräusch reißt Walter aus seiner Nachdenklichkeit. Am Himmel über seinem Haus kollidieren zwei Flugzeuge. Der rosafarbene Teddybär fällt vom Himmel und landet in Walters Schwimmbad. In einer Einstellung werden erstmals Walter und das Objekt in eine räumliche und zeitliche Verbindung miteinander gebracht. Walter steht am Rand seines Pools und die Kamera befindet sich unter Wasser, auf Ebene des Bären. Im Vordergrund des Bildes befindet sich der Teddy und im Hintergrund ist Walter durch die Wasseroberfläche zu sehen (Abb. 18).⁸⁵ Das Objekt und das Subjekt werden in einer Einstellung räumlich nebeneinandergestellt. Ein weiterer verbindender Faktor ist die Farbgebung. Sowohl Walter als auch der Bär sind pink. Die schwarzweißen Bilder der vorherigen Folgen waren eine Vorausschau auf das Unglück.

Mit der Inszenierung des Teddybären wird die Idee des Unglücks objektiviert: Er wird zum Symbol für den Flugzeugabsturz. Die farbliche Analogie setzt das Objekt in Bezug mit Walter und seinen Taten, denn die Verkettung verschiedener Faktoren führt schlussendlich zum Flugzeugunglück. Janes Vater ist nach dem Tod seiner Tochter nicht in der Lage die Piloten der beiden Flugzeuge anzuweisen. Walter trägt also indirekt die Verantwortung für die Katastrophe, da er Janes Tod in Kauf nimmt, um weiter mit Jesse arbeiten zu können.

⁸⁴ BREAKING BAD, *ABQ* (S02E13), 00:00:00-00:02:25.

⁸⁵ BREAKING BAD, *ABQ* (S02E13), 00:43:45-00:44:45.



Abb. 17



Abb. 18

Der Teddybär vergegenständlicht nicht nur das Ereignis an sich, sondern auch Walters Verantwortung für die Ereignisse. Das Objekt ist also nicht nur Symbol, das seine Bedeutung durch filmische Inszenierungsformen wie Montage, Farbgebung und Platzierung im Bild erhalten hat. Der Bär ist auch ein Index, ein Teil des Absturzes und ein deutliches Hinzeigen auf Walter als Verantwortlichen. Der Bär wird nur in diesem Zusammenhang dargestellt. Innerhalb der Inszenierung erhalten die Rezipienten alle notwendigen Informationen, um den Bären dem Flugzeugabsturz zuordnen zu können. Die Bedeutung des Objekts ergibt sich aus zwei Prozessen: der paradigmatischen und der syntagmatischen Konnotation.⁸⁶ Erstere ist ein zum Teil unbewusster Vorgang, der die Inszenierung eines Objekts mit anderen möglichen Darstellungen vergleicht. Es wäre für den Regisseur ebenso möglich gewesen, den Bären ohne die farbliche Hervorhebung zu inszenieren oder die Rezipienten durch die Kameraführung nicht mit ihm auf eine Ebene bringen. Beim zweiten Vorgang handelt es sich um die syntagmatische Konnotation: das Objekt wird mit den vorangegangenen und folgenden Einstellungen in Beziehung gesetzt.⁸⁷ Walter findet das Auge in der dritten Staffel im Filtersystem seines Pools und behält es. Das Auge taucht immer wieder auf und kann als Weiterführung des Bären angesehen werden, da es unverkennbar auf den Teddy verweist – ein Teil des Teddys war. Mit Auftauchen des Bären oder seiner Einzelteile wird das Geschehene in Erinnerung gerufen. Das Auge ist in dem Fall nicht ein bloßes Objekt der Diegese, sondern - ebenso wie der Teddy - eine Objektivierung.

⁸⁶ Vgl. Monaco, James: *Film verstehen* 2013, S. 173.

⁸⁷ Vgl. Monaco, James: *Film verstehen*, S. 173ff.

Die Streichhölzer

Während der Teddy als Objektivierung eines Ereignisses angesehen werden kann, handelt es sich bei der Inszenierung der Streichhölzer um die Vergegenständlichung innerer Vorgänge. Das Anzünden von Streichhölzern wird in *BREAKING BAD* mit Entscheidungen in Verbindung gebracht. Schon in der Pilotepisode sitzt Walter beim Pool und zündet Streichhölzer an. Er lässt sie abbrennen und wirft sie danach in den Pool. Als alle Streichhölzer verbraucht sind, hat er seine Entscheidung getroffen. Er greift zum Telefon und ruft seinen Schwager Hank an.⁸⁸ Dieser hat ihm zuvor angeboten, einem Polizeieinsatz beizuwohnen, bei dem ein Crystal-Meth-Labor gestürmt werden soll. Walter hat sich in diesem Moment entschieden, selbst Methampethamin zu produzieren und erwartet sich von seiner Teilnahme am Polizeieinsatz Einblicke ins Drogengeschäft zu bekommen. Für die Übertragung einer Idee auf ein Objekt ist in diesem Fall die Interaktion mit der Figur wesentlich. Eine ähnliche Sequenz wird am Beginn der dritten Staffel gezeigt. Die Episode *No Más* schließt direkt an den Flugzeugabsturz an. Eine blaue Fläche ist zu sehen. Die räumliche Orientierung ist durch die Großaufnahme nicht möglich. Auf der hellblauen Oberfläche sind schwarze längliche Objekte zu erkennen. Ein schwarzes Stäbchen fällt auf die Fläche und zirkuläre Wellen entstehen (Abb. 19). Dabei wird erkennbar, dass es sich um eine Wasseroberfläche handelt. Die nächste Einstellung zeigt ein Paar Hände, die ein Streichholz entzünden (Abb. 20). Am linken Bildrand zeichnet sich Walters Profil ab. Er blickt auf das brennende Streichholz und wirft es anschließend weg. Es landet außerhalb des sichtbaren Bildfeldes. Ein Schnitt folgt und die Kamera zeigt das auf der Wasseroberfläche auftreffende Objekt. Walter ist mit dem Rücken zur Kamera gewandt. Er wird aus großer Nähe gezeigt, dennoch impliziert diese Körperhaltung Distanz. Eine intime Annäherung an die Figur ist nicht möglich. Eine Großaufnahme der Streichholzpackung folgt (Abb. 21). Es befindet sich nur mehr ein Streichholz darin. Das Streichholz ist in dieser Einstellung, durch seine zentrale Positionierung, als bedeutungstragendes Element inszeniert. Dieses Bild ist der Höhepunkt der Objektivierung eines Entscheidungsprozesses. Durch die Inszenierung kommt eine wesentliche Frage zum Ausdruck: Anzünden oder nicht? Ja oder nein? Walter ist noch immer mit dem Rücken zur Kamera gewendet (Abb. 22). Der Abstand zwischen Figur und Zuseher hat sich, durch Walters Körperhaltung, vergrößert. Dadurch werden die Rezipienten von dieser

⁸⁸ *BREAKING BAD, Pilot/Breaking Bad (S01E01), 00:20:34-00:21:44.*

Entscheidung ausgeschlossen. Über Walters Schulter hinweg ist noch immer die Streichholzpackung zu sehen. Das Bild auf der Packung zeigt den Anwalt Saul Goodman. Walter steht plötzlich auf und entfernt sich.⁸⁹



Abb. 19



Abb. 20



Abb. 21



Abb. 22

Er nimmt sein gesamtes Bargeld und zündet es auf dem Grill an, um seine Entscheidung gleich wieder zu bereuen. Zwei Faktoren sind ausschlaggebend für diese Inszenierung: Entfernung und Zeitlichkeit. Obwohl die Kamera nahe am Geschehen ist, entsteht durch die Körperhaltung der Figur große Distanz. Die Zuseher finden nur schwer Zugang zu Walter. Der zweite Aspekt ist die Inszenierung der Zeit: Die Einstellungen dauern jeweils zwischen fünf und zehn Sekunden. Durch diese produzierte Langsamkeit wird das Nachdenken der Figur verbildlicht. Walter und die Streichhölzer scheinen isoliert von äußeren Einflüssen. Anhand der bereits entzündeten und abgebrannten Hölzchen wird die vergangene Zeit visualisiert. Das letzte Streichholz in der Packung wird durch die

⁸⁹ BREAKING BAD, *No Más* (S03E01), 00:06:11-00:06:41.

Aufnahmegröße hervorgehoben. Nachdem Walter sein Bargeld auf dem Grillrost platziert hat, ist er aus der Perspektive des Geldes von unten zu sehen. Der Fokus liegt zunächst allerdings nicht auf Walter, sondern auf der Streichholzpackung. Die Figur ist unscharf im Hintergrund zu sehen (Abb. 24). Mit dem letzten Streichholz wird auch die Packung entzündet. Die Schärfenebene wird von der Packung auf Walter verlagert (Abb.23). Walters Gesicht erscheint scharf, während die Packung nur mehr unscharf zu erkennen ist. Die Entscheidung ist getroffen. Walter wirft die Packung in Richtung Kamera, die das Geschehen noch immer aus der Perspektive des Grillgeräts aufnimmt. Das Bild geht in Flammen auf.⁹⁰



Abb. 23



Abb. 24

Die Streichholzpackung wird zum Symbol. Das letzte Streichholz ist die objektgewordene Entscheidung und die vergegenständlichte Zeitlichkeit. Die Referenz des Objekts auf die analoge Sequenz aus der ersten Staffel verdeutlicht diese Objektivierung. Walter wirft in der Pilotfolge auch Streichhölzer in den Pool, während er eine Entscheidung trifft. Das Entzünden der Streichhölzer in der Episode *No Más* verweist auf den analogen Vorgang in der ersten Episode und festigt damit die Bedeutung, die aus der Inszenierung dieser Handlung hervorgeht.

In einer anderen Szene wird das Werfen einer Münze zum Symbol für eine Entscheidung. Das Werfen einer Münze ist eine Tätigkeit, die bereits als Symbol für Entweder-Oder-Entscheidungen eingesetzt wird. Sie wird in diesem Beispiel durch spektakuläre Inszenierung hervorgehoben, um die Aufmerksamkeit der Zuseher auf den Vorgang zu lenken. Walter und Jesse sind aus der Vogelperspektive zu sehen. Sie werfen eine Münze

⁹⁰ BREAKING BAD, *No Más* (S03E01), 00:07:04-00:07:17.

und diese bewegt sich mit verringerter Geschwindigkeit auf die Kamera zu, bis sie ganz nahe ist und fällt dann wieder zurück (Abb. 25). Die außergewöhnliche Darstellung der Münze differiert stark von der Inszenierung der Streichhölzer, die solche Effekte nicht brauchen, um bedeutsam zu werden.



Abb. 25

Der Pool

Bei einem Schwimmbecken handelt es sich zwar nicht unbedingt um ein bewegliches Objekt. Der Pool ist im Folgenden nicht als diegetischer Ort, sondern als Gegenstand zu verstehen. Im Zuge der Inszenierung entwickelt sich das Schwimmbad zu einem symbolisch aufgeladenen Objekt. In der Pilotfolge kommt es zur ersten visuellen Darstellung des Pools. Walter hat erstmals auf die Demütigungen, die ihm im Lauf dieser Episode zuteil wurden, reagiert: Er hat seinem Vorgesetzten in der Autowaschanlage (seinem Nebenjob) die Meinung gesagt, ihn beschimpft und mit Dingen um sich geworfen. Walter White hat vor kurzem erfahren, dass er an Krebs erkrankt ist und der Tumor sich in einem inoperablen Stadium befindet. Seine Krankenversicherung wird für die hohen Behandlungskosten nicht aufkommen. Mit diesem Wissen sitzt Walter am Pool. Das Schwimmbad ist verschmutzt und halb leer. Die Figur sitzt mit dem Rücken zur Kamera und blickt auf den Pool, der offensichtlich schon länger nicht mehr in seiner ursprünglichen Funktion Verwendung gefunden hat. Durch Walters Körperhaltung wird der Rezipient auf Distanz gehalten. Obwohl der Pool durch die Inszenierung nicht zum Zentrum der Aufmerksamkeit wird, so ist er doch präsent. Walter entzündet Streichhölzer, wirft eines nach dem anderen in den Pool und trifft in diesem Moment die Entscheidung,

mit der Produktion von Methamphetamin Geld zu verdienen.⁹¹ Das Schwimmbad erscheint hier als ein Gefäß, das fast leer ist und in dieser Funktion als Hinweis auf die finanzielle Situation der Familie White gesehen werden kann.

Der Pool ist meist dann visuell wahrnehmbar, wenn Walter eine Entscheidung trifft. Die positiven Bedeutungen, die einem Schwimmbad für gewöhnlich zukommen, werden in *BREAKING BAD* nicht mit dem Objekt in Verbindung gebracht. Niemand schwimmt in diesem Pool. Er wird nie in seiner ursprünglichen Funktion inszeniert. Der Pool ist immer anwesend, wie das Unterbewusstsein. Das Schwimmbad kann durch seine Tiefe auch als Objekt der Verdrängung angesehen werden. In Kombination mit Walter ergibt sich aus dem Gegenstand ein Speichermedium für seine kriminellen Handlungen, das diese festhält und damit dem Zuseher hilft, sie aus der Erinnerung abzurufen.⁹²

Walter trifft nicht die besten Entscheidungen, wenn er sich mit dem Pool in einem Kader befindet: Er entscheidet sich am Pool mit der Methamphetaminproduktion zu beginnen oder einen kleinen Jungen mit einer Blume zu vergiften, um Jesse wieder an sich zu binden. Das Schwimmbad dient als Grundlage für negative Ereignisse: Walters Sohn erbricht in den Pool (S02E10), Skyler möchte sich ertränken (S05E04) und der Teddy landet, nach dem Flugzeugabsturz, gemeinsam mit seinem fehlenden Glasauge darin (S02E13). Das Objekt bekommt durch seine Verwendung eine ganz eigene Bedeutung. Das Schwimmbad ist ein Gegenstand, der häufig zu sehen ist, ohne dabei die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. In ihm landen viele Gegenstände und damit Erinnerungen. Eine Szene verdeutlicht, die Vergegenständlichung des Pools als Walters Unterbewusstsein besonders: In der Folge *Caballo Sin Nombre* wohnt Walter mittlerweile nicht mehr bei seiner Familie, sondern in einer Wohnung. Die Anlage verfügt auch über einen Pool. Er ist von einem Maschendrahtzaun umgeben. Walter geht zu diesem Zaun, blickt auf den Pool und bleibt stehen. Die nächste Einstellung zeigt das Schwimmbad von der gegenüberliegenden Seite. Plötzlich geht Walter entschlossen durch das Tor zum Pool, nimmt einen Kescher und geht auf das Becken zu. Dann ist die Kamera unter Wasser und durch die Wasseroberfläche hindurch ist Walter zu sehen. Im Vordergrund schwimmt nahe am Zuseher ein Pflaster im Wasser. Aus dieser Perspektive ist erkennbar, wie Walter das störende Ding mit dem Kescher aus dem Pool entfernt. Er verlässt die Anlage wieder und

⁹¹ *BREAKING BAD: Pilot/Breaking Bad* (S01E01) 00:20:35-00:21:44.

⁹² Vgl. Lang, Christine/Dreher, Christoph: *Breaking Down Breaking Bad*, 2013, S. 69.

geht zu seiner Wohnung.⁹³ Walter möchte über alles die Kontrolle haben, auch über den fremden Pool. Diese Handlung ermöglicht die Charakterisierung von Walter. Durch sie wird aber auch die Bedeutung des Objekts weiter konstruiert.

3.2 Subjektivierung des Objekts – Der Blick der Dinge

Charakteristisch für die visuelle Inszenierung in BREAKING BAD sind sogenannte *Point-of-View* Einstellungen. Die Kamera zeigt das Geschehen aus der subjektiven Perspektive einer Figur.⁹⁴ In der analysierten Serie handelt es sich jedoch nicht um die Sicht einer Person, sondern die der Objekte. Der Blick der Dinge ermöglicht eine ungewöhnliche Perspektive auf den narrativen Ablauf. Diese Einstellungen entwickelten sich zu einer Art *Trademark* für die Serie. Die außergewöhnliche Perspektive verdeutlicht, durch ihre Unmöglichkeit die Differenz zwischen dem Blick der Kamera und dem der Rezipienten. In der außerfilmischen Realität ist kaum möglich, beispielsweise aus einem Kochtopf heraus, auf die Umwelt zu blicken. Die Kamera verschwindet nicht als Stellvertreter eines stillen Beobachters, sondern sie wird hervorgehoben. Der Zuschauerblick wird erst durch die Kamera ermöglicht, die Kamera selbst jedoch ist nicht sichtbar. „*Die Verschränkung zwischen Strukturierung der Zuschauerwahrnehmung durch das Bild und der Annahme des Zuschauers, er blicke auf etwas, was ihm wie eine Realität präsentiert wird, kennzeichnet die audiovisuelle Perzeption.*“⁹⁵ Für die Rezipienten ist es durch Einsatz einer subjektiven Kameraperspektive nicht mehr möglich, diese beiden Faktoren ineinanderfließen zu lassen. Zeigt die Kamera das Geschehen aus der Perspektive einer der Figuren, so ist der Kamerablick nicht mehr deckungsgleich mit jenem einer außenstehenden Person, die bloß beobachtet. Es dient vielleicht der Identifikation mit den handelnden Figuren im Film, dennoch kommt es nicht zur Überlagerung von filmischer Figur und Rezipient. Die Zuseher sind sich darüber im Klaren, dass sie nicht selbst das filmische Subjekt sind.

In BREAKING BAD werden Ereignisse nicht allein aus der Perspektive handelnder Subjekte oder einer objektiv beobachtenden Kamera gezeigt, sondern auch durch eigentlich leblose Objekte. Häufig werden diese subjektiven Einstellungen genutzt, wenn

⁹³ BREAKING BAD, *Caballo Sin Nombre* (S03E02), 00:20:03-20:51.

⁹⁴ Vgl. Monaco, James/Bock, Hans Michael: *Film verstehen. Das Lexikon*. Reinbek b. Hamburg: rowohlt 2011, S. 235.

⁹⁵ Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*, 2012, S. 55.

etwas Verbotenes, Illegales vor sich geht: Wenn Walter sein Geld im Lüftungsschacht versteckt, in der Waschmaschine wäscht, eine Leiche in einem Fass entsorgt oder eine Waffe aus dem Kofferraum eines Wagens entnommen wird, sind es diese Objekte, durch deren „Sicht“ die Handlung gezeigt wird. Der Lüftungsschacht, die Waschmaschine, das Fass oder das Auto – sie umgeben die Figuren permanent und beobachten jede Tätigkeit. Durch die subjektive Perspektive verlieren die Gegenstände ihren Objektstatus und vermitteln den Eindruck wahrnehmende Subjekte zu sein.

Der Einsatz solcher Kameraeinstellungen zieht die Aufmerksamkeit der Zuseher auf das Geschehen. Durch ihre Differenz zur Wahrnehmung des Menschen und ihre Unmöglichkeit, werden diese Einstellungen als ungewöhnliche Situation wahrgenommen⁹⁶. Sie fallen auf, weil sie eine Loslösung der menschlichen Perspektive auf Augenhöhe beinhalten. Es ist, als würden die Objekte zum aktiven Gegenüber der Figuren werden. Ebenso verdeutlichen sie den voyeuristischen Blick der Zuschauer auf die Handlung, da die Objekte selbst plötzlich die gleiche voyeuristische Position einnehmen. Indem sie die Rezipienten in Situationen versetzen, in denen sie sich eigentlich gar nicht befinden können, erzeugen sie ein Gefühl der Verwunderung. Die losgelösten Einstellungen stehen zwar meist inhaltlich in Verbindung mit den anderen Bildern, durchbrechen aber häufig den Ablauf der Montage, indem sie die Zuseher an einen anderen, unmöglichen Ort versetzen. Dabei handelt es sich um einen weiteren Faktor zu Steigerung der Aufmerksamkeit der Zuschauer.

Die Dinge vermitteln die Botschaft: Ich sehe dich - ich bin dein Gegenüber. Sie selbst aber werden durch die subjektive Perspektive weniger sichtbar. Die Kameratechnik tritt in den Vordergrund, indem sie aus ihrer unsichtbaren Position entnommen und im Inneren der Objekte platziert wird. Es entsteht eine intime Beziehung zwischen Figur und Objekt. Diese Einstellungen eröffnen neue Möglichkeiten, um Vorgänge, Zustände oder Details zu zeigen. Die Ränder der meist runden Objekte bilden eine Art Rahmen um das Geschehen und der Fokus wird auf das Bildzentrum gelegt. Der Blick der Zuseher wird auch hier durch die Kamera vorgegeben; die Wahrnehmungsmöglichkeiten eingeschränkt. Wie auch

⁹⁶ Vgl. Islinger, Michael Albert: *Entmaterialisierte Blicke. Phänomenologische Betrachtungen im Zeitalter des digitalen Kinos*, in: *Die schräge Kamera. Formen und Funktionen der ungewöhnlichen Kameraperspektive in Film und Fernsehen*, Themenheft zu IMAGE, 1/1 (30.1.2005)
URL: http://www.gib.uni-tuebingen.de/image/ausgaben-300_en?function=fnArticle&showArticle=45
(14.10.2014)

die Großaufnahme, lässt der Blick aus dem Objekt den Zusehern keine Möglichkeit sich im filmischen Raum zu orientieren. Der Blick aus den Dingen überträgt den Objekten eine eigenartige Subjekthaftigkeit, die sie zu stummen Beobachtern macht.

Die erste subjektive Kameraeinstellung in *BREAKING BAD*, die den Blick eines Objekts wiedergibt, findet sich in der Pilotfolge. Walters Geld war im Wohnmobil, als er dort zwei Drogendealer mit Phosphorgas ermorden wollte. Um seine Geldscheine zu reinigen, muss er sie waschen und trocknen. Am Beginn der Szene ist nur eine schwarze Fläche zu sehen. Die schwarze Bildfläche wird plötzlich durchbrochen, Licht dringt durch die Öffnung einer runden Türe ein und lässt den Ort erkennen, an dem sich die Kamera befindet. Walter White wird durch die sich bewegende Trommel eines Wäschetrockners beobachtet (Abb. 26). Im Inneren des Trockners fliegen Geldscheine hin und her. Die Bewegung stoppt und Walter greift nach dem Geld im Inneren des Objekts. Dabei ist sein beinahe gierig wirkender Gesichtsausdruck zu sehen. Er entnimmt alles und erstarrt plötzlich in seiner Bewegung. Am rechten oberen Bildrand hat sich ein Geldschein verfangen. Er nimmt diesen und schließt die Türe. Das Objekt ist nicht als ein aktiv Handelndes inszeniert. Es verliert jedoch durch diese Perspektive etwas von seiner leblosen Objekthaftigkeit. Die Gegenstände werden zu stummen Zeugen von Walters kriminellen Handlungen. Fast so als gäbe es eine stillschweigende Vereinbarung, vertraut Walter den Objekten sein Geld an. Wenn er sein Bargeld im Luftschacht versteckt, ist niemand außer ihm anwesend. Das Objekt wird zum einzigen Zeugen.⁹⁷

Der Blick aus dem Objekt erzeugt in vielen Fällen eine Nähe zu den Figuren, mit denen sie interagieren. Wenn sich die Figuren über ein Fass beugen oder einen Kessel schrubben vermindert die subjektive Kameraperspektive die Distanz zur Figur. Meistens neigen sich die Personen auch zum Objekt und blicken direkt in den Gegenstand. Intime Einblicke in das Geschehen werden ermöglicht. In der Episode *Box Cutter* in der vierten Staffel ermordet Gus einen Mitarbeiter mit einem Teppichmesser und lässt ihn einfach liegen. Walter, Jesse und Mike müssen den leblosen Körper entsorgen. Dazu heben sie ihn in ein leeres Fass. Als sie die Leiche in dem Behältnis platziert haben, folgt der subjektive Blick aus dem Fass auf die drei Männer (Abb. 27). Eine Waffe und das Teppichmesser werden hineingeworfen. Die Kamera befindet sich im Inneren des Fasses und so scheint es, als

⁹⁷ *BREAKING BAD, Pilot/Breaking Bad (S01E01), 00:52:55-00:53:12.*

würden die Gegenstände in Richtung der Zuseher geworfen. Das Fass soll die verräterischen Objekte verschwinden lassen. Die kriminellen Handlungen laufen im Geheimen ab. Die Objekte beherbergen diese Geheimnisse. In vielen Fällen geht es um das Verstecken und Verschwinden lassen von etwas. Die subjektive Kameraperspektive gibt den Dingen die Möglichkeit, ihre Sicht der Geschehnisse deutlich zu machen.



Abb. 26



Abb. 27

3.3 Objektivierung des Subjekts in Bezug auf Henri Bergsons *Le rire*

„Das Komische ist die Seite im Menschen, mit der er einer Sache ähnelt, die Ansicht menschlicher Vorgänge, die durch ihre eigenartige Starrheit schlechtweg eine Imitation des Mechanismus, des Automatismus, kurz der unlebendigen Bewegung darstellt. Es drückt also eine individuelle oder kollektive Unvollkommenheit aus, die unmittelbare Korrektur verlangt. Das Lachen ist eben diese Korrektur.“⁹⁸

Bergson geht davon aus, dass die Voraussetzung für Komik immer die Relation zum Menschlichen ist. Ein Gegenstand oder ein Tier kann nur aufgrund seiner Ähnlichkeit mit dem Menschen als komisch empfunden werden.⁹⁹ Auch die Körperlichkeit ist für Bergson von Bedeutung. *„Komisch ist jedes Geschehnis, das unsere Aufmerksamkeit auf das Äußere einer Person lenkt, während es sich um ihr Inneres handelt.“¹⁰⁰* Der Wille steht also im Widerstand zu den Handlungen des Körpers. Er definiert Faktoren, die für das Entstehen von Komik ausschlaggebend sind. Komik ist unfreiwillig, unbewusst und zufällig.¹⁰¹ Wenn anzunehmen ist, dass eine Person absichtlich stolpert, so hat dies keinen komischen Effekt auf die Betrachter. Die Person darf sich ihrer eigenen Komik nicht bewusst sein.

⁹⁸ Bergson, Henri: *Das Lachen*, 2011, S. 67.

⁹⁹ Vgl. Ebd. S. 14.

¹⁰⁰ Vgl. Ebd. S. 42.

¹⁰¹ Vgl. Ebd. S. 17ff.

Ohne das Menschliche ist keine Komik möglich. Sie entsteht jedoch erst wenn das Menschliche vom Mechanischen verdeckt wird. „*Das, was unser Gelächter erregte, war die vorübergehende Verwandlung einer Person in ein Ding [...]*.“¹⁰² Bergson meint damit die kurzfristige Objektwerdung eines Menschen. Wenn jemand hinfällt, so verliert er in dem Moment das Menschliche, seine Subjekthaftigkeit und wird zum Gegenstand. Die Serie BREAKING BAD lebt von einem Wechsel aus Tragik und schwarzen Humor. Immer wieder wird Komik vor allem über die Körperlichkeit der Figuren vermittelt. Das Menschliche wird unterbrochen. Etwas Mechanisches stört das Menschliche. Der Mensch wird zum Gegenstand. Mechanisch meint dabei, dass eine flüssige menschliche Bewegung überlagert wird von einer erstarrten und automatischen.¹⁰³

In der Episode „*The Cat's in the Bag*“ wird Jesse von Walter beauftragt eine Plastikwanne zu besorgen, um eine tote Person verschwinden zu lassen. Jesse geht daraufhin widerwillig in den Baumarkt. Dort findet er jedoch nur kleinere Plastikwannen. Um zu sehen, ob die Leiche auch wirklich hineinpasst, entschließt er sich dazu sich selbst hineinzulegen. Durch seine ungelungenken Bewegungen wirkt die gesamte Situation komisch. Die Komik steht in starkem Kontrast zur eigentlichen Funktion, der die Wanne dienen soll – der Entsorgung einer Leiche. Jesse hebt im Baumarkt eine Wanne von einem Stapel. Da Leute um ihn herum sind und er nicht beobachtet werden will, geht er in einen Nebengang. Schon als er das erste Bein in die Plastikwanne heben möchte, bleibt er mit dem Fuß hängen. Die Figur in der Serie ist sich ihrer eigenen Komik nicht bewusst. Ein Aspekt von Bergsons Theorie ist also erfüllt: Die Komik ist der komischen Person selbst nicht klar. Der Schauspieler bewegt sich zwar absichtlich auf diese Art und Weise, die diegetische Figur allerdings ist unfreiwillig komisch. Jesse möchte den Auftrag so schnell wie möglich erledigen und vor allem möchte er nicht dabei gesehen werden, wie er sich mitten im Baumarkt in den Plastikbehälter setzt. Kaum sitzt er in der Wanne verliert er das Gleichgewicht und wackelt unkontrolliert hin und her. Das Plastikgefäß kippt samt Inhalt zur Seite. Jesse kann sich wieder aufrichten und steigt schnell aus der Wanne. Er versichert sich, dass niemand in der Nähe ist und versucht dann einen zweiten Anlauf. Er setzt sich richtig in die Wanne,

¹⁰² Ebd. S. 46.

¹⁰³ Vgl. Ebd. S. 46.

rutscht aber zu tief hinein und bleibt stecken. Resignierend starrt Jesse an die Decke.¹⁰⁴ Alle Bewegungen wirken sehr statisch und stockend. Bergson sieht hier den Hauptpunkt für die Objektwerdung des Menschen. Die menschlichen Bewegungen nehmen dinghafte, mechanische Züge an. Das Lachen der Zuseher soll diese Unvollkommenheit korrigieren.¹⁰⁵ „*Was das Lachen hervorheben und korrigieren möchte, das ist dieses Starre, Fixfertige, Mechanische im Gegensatz zum Beweglichen, immerfort Wechselnden und Lebendigen, es ist die Zerstreutheit im Gegensatz zur Aufmerksamkeit, Automatismus im Gegensatz zum freien Handeln.*“¹⁰⁶ Bevor es von einem Automatismus überlagert wird, muss das Menschliche überhaupt erst vorhanden sein. Die Abweichung muss klar erkennbar sein. Das bedeutet, dass es einen Wechsel von menschlichen zu mechanischen Bewegungen geben muss. Diese Differenz ist auch in der filmischen Inszenierung von Bedeutung. Genauso wie Dinge durch ihre Ähnlichkeit mit der Physiognomie des Menschen eine komische Wirkung haben können, erzeugen Personen unbewusst Komik, in dem sie sich in ihrem Verhalten den Gegenständen annähern.

Walter sitzt in der Episode *No Más* mit einer Packung Streichhölzer am Pool im eigenen Garten. Er steht plötzlich auf, geht zum Grill und stapelt sein ganzes Geld auf den Rost. Mit dem letzten noch übrigen Streichholz möchte er das Feuer entzünden. Die ganze Szene zeichnet sich durch eine eigenartige Ruhe, Ernsthaftigkeit und Walters Entschlossenheit aus. Plötzlich schwenkt die Stimmung um. Sobald die ersten Geldscheine zu brennen beginnen, versucht Walter das Feuer wieder auszulöschen. Er hat seine Entscheidung revidiert. Walter versucht in Panik, die Flammen mit seinen bloßen Händen zu löschen. Seine Bewegungen wirken mechanisch und ruckartig. Die entschlossene Bewegung, mit der er sich zuvor aus dem Bild bewegt hat, oder die fließende Geste, mit der er das letzte Streichholz entzündet hat, sind einem mechanischen Bewegungsablauf gewichen. Der Mensch wird von Dinghaftigkeit seiner Bewegungen überlagert und wirkt daher komisch. Die Figur wird zum Objekt und erzeugt dadurch einen komischen Moment. Auch Walter ist sich seiner Komik nicht bewusst. Er möchte sein Geld retten, egal wie. Die Bewegungen sind geprägt von einer „*Steifheit, die den Rhythmus des Lebens überlagert*“.¹⁰⁷ Während Walter versucht auf das Feuer einzuschlagen, beginnt sein

¹⁰⁴ BREAKING BAD, *The Cat's in the Bag* (S01E02), 00:24:22-00:24:47.

¹⁰⁵ Vgl. Bergson, Henri: *Das Lachen*, 2011, S. 67.

¹⁰⁶ Ebd., S. 93.

¹⁰⁷ Ebd., S. 35.

Bademantel zu brennen. Die Bewegungen werden immer hektischer und abgehackter. Daraufhin nimmt er den Grill und zieht ihn Richtung Pool. Da das Gerät heiß und schwer ist, wird die Ausführung der Handlung behindert und so wirkt auch dieser Ablauf mechanisch und ruckartig. Das Geld fällt mit dem Grillgerät in den Pool und Walter bemerkt, dass er noch immer brennt. Er versucht panisch seinen brennenden Bademantel zu löschen. Die Bewegungen sind nur mehr schnell aneinandergereihte Wiederholungen. Diese Wiederholungen wirken wiederum mechanisch. Walter bleibt nichts anderes übrig als in den Pool zu springen. Von dort versucht er die Flammen, die neben dem Pool lodern, zu löschen.

Diese Objektivierung des Subjekts meint nicht die tatsächliche Vergegenständlichung einer Person, aber den momentanen Verlust des Menschhaften. *„Komisch sind Haltungen, Gebärden und Bewegungen des menschlichen Körpers genau in dem Maß, wie uns dieser Körper an einen gewöhnlichen Mechanismus erinnert.“*¹⁰⁸ Die Komik der Bewegungen entsteht mit deren Zuordnung zum Automatischen und Mechanischen und nicht zum Menschlichen. In BREAKING BAD gibt es zahlreiche Szenen, die ihre komische Wirkung aus der Objektivierung der Figuren beziehen.

¹⁰⁸ Ebd., S. 29.

4. Objektion

Das tückische Objekt, das einsame Haus oder das fröhliche Auto sind Beispiele für die Übertragung von seelischen Zuständen auf Gegenstände. Diese Eigenschaften werden ihnen auf Grund unterschiedlicher Faktoren zugeordnet. Gelingt das Öffnen einer Türe nicht sofort, ist meist der Mensch selbst an diesem Nicht-Funktionieren beteiligt. Ein technischer Defekt oder das eigene Unvermögen führt dazu, dass dem Objekt die Eigenschaft zugeschrieben wird, widerständig und tückisch zu sein. Wirkt ein Haus einsam, weil es ganz allein und unbeleuchtet steht, so wird ihm dieser innere Zustand vom Betrachter auferlegt - es können ihm seelische Befindlichkeiten zugeschrieben werden. Diese Gefühlsregung wird auch auf Menschen projiziert, die alleine und abseits stehen. Werden Gegenstände mit solchen Zuschreibungen versehen, werden sie gleichsam vermenschlicht. Erscheint ein Auto fröhlich, dann meist weil sein Design an die Physiognomie eines Menschen erinnert. Objektion lässt sich als Übertragung von Fremdwerten auf Gegenstände verstehen. Diese Gefühlsregungen sind keine Eigenschaften, über die das Objekt verfügt. Im filmischen Kontext funktioniert die Übertragung der Eigenschaften durch inszenatorische Prozesse: die Platzierung des Objektes im Bild, die Farbgebung, die Beziehung zur Figur, die Wahl der Einstellungsgröße, die Lichtführung und die Verbindung des Objektes mit anderen Gegenständen durch Montage. Der Kontext, in dem das Objekt dargestellt wird, ist dabei ebenso bedeutsam wie der Bezug zur handelnden Figur.

4.1 Gute und böse Objekte

Alfred Hitchcock erklärte in einem Interview mit François Truffaut zu seinem Film *Torn Curtain* Folgendes: „Die ganze Sequenz habe ich so inszeniert, als handle es sich bei dem Autobus um einen Menschen. Es geht also um einen freundlichen Autobus, der unserem Paar bei der Flucht hilft. Fünfhundert Meter dahinter ist ein böser Autobus, der den netten Bus zu Fall bringen kann.“¹⁰⁹ Anhand dieser Beschreibung wird deutlich, dass es sich bei Objektinszenierung häufig um einen bewussten Prozess handelt.

¹⁰⁹ Truffaut, François: *Mr. Hitchcock, wie haben sie das gemacht?*, München: Heyne 2003, S. 301.

Objekte können in der Inszenierung mit menschlichen Eigenschaften belegt werden. Ein fremder, subjektiver Wert wird auf den Gegenstand übertragen, um seine narrative Funktion zu untermauern. Das Objekt wird aber dadurch nicht im eigentlichen Sinne subjektiviert, denn die Eigenschaften werden ihm erst vom wahrnehmenden Subjekt (bzw. den Rezipienten) übertragen.

In der Episode *Box Cutter* wird ein Teppichmesser zum essentiellen Objekt. Seine Relevanz wird dadurch hervorgehoben, dass es auch im Titel der Folge Erwähnung findet. Die Bedeutung des Messers verändert sich im Laufe der Episode. Zu Beginn ist es ausschließlich ein Gebrauchsgegenstand, der in erster Linie eine szenographische Funktion erfüllt. Gale (David Costabile), ein Laborassistent benutzt das Teppichmesser um die Verpackung der neuen Geräte, die für Gus Frings unterirdisches Labor bestimmt sind, zu entfernen (Abb. 30). Ein schwarzes Plastikband verläuft diagonal durch die Bildfläche. Eine Hand greift vom oberen Bildrand auf das Band zu. Es folgt ein klickendes Geräusch und ein grünes Teppichmesser schneidet es durch. Das Messer ist nur für eine Sekunde sichtbar. Die Farbgebung des Objekts ist auffallend, weil sich das intensive Grün von der Umgebung abhebt. Im Anschluss folgt eine subjektive Einstellung aus einer der Boxen heraus, die Gales freudiges Gesicht zeigt. Nach einem Gespräch mit Gus nimmt Gale das Messer wieder, um die Geräte fertig auszupacken. Das Messer wird nur dafür benutzt, die Verpackungen aufzuschneiden. Es ist bis auf die erste Einstellung nie im Zentrum des Bildfeldes. Später in dieser Episode werden Walter und Jesse zu Mike in das Labor gebracht. Jesse hat Gale ermordet, wie Walter ihm aufgetragen hat. Beide befürchten jetzt mit den Konsequenzen ihres Verhaltens konfrontiert zu werden. Gus trifft ein und spricht kein einziges Wort. Die Kamera zeigt ihn in unterschiedlichen Perspektiven, während er die Stiegen mit schweren Schritten hinabsteigt. Er geht noch immer wortlos zu den Schutzanzügen und beginnt sich umzuziehen. Gus trägt mittlerweile einen orangeroten Schutzanzug und steht vor einem Schrank. Er zieht eine Lade auf. An der metallischen Innenseite der Lade wird grüne Farbe eines Gegenstandes reflektiert. Gus greift in die Lade. In der nächsten Einstellung ist Walter im Hintergrund zu sehen, während im Vordergrund Gustavos Hand mit dem grünen Teppichmesser in Großaufnahme zu sehen ist (Abb. 28). Der Fokus liegt auf Walter, auf den bläuliches Licht fällt. Die Schärfebene wird langsam auf das Messer verlagert. Die Klinge wird aus dem Messer geschoben und der Fokus liegt wieder auf Walter, der unaufhörlich spricht. Eine Naheinstellung zeigt Gus

in seinem orangeroten Schutzanzug, der das grüne Messer in seinen Händen betrachtet. Walter verhandelt noch immer mit Gus um sein Leben. Die Kamera zeigt Walter aus einer etwas tieferen Position. Auf der linken Bildseite ist Gus' Hand mit dem Messer zu sehen. Durch die Kameraperspektive scheint es so, also würde das Messer direkt an Walters Hals anliegen (Abb. 29). Die Finger von Gus greifen das Objekt erneut. Gus dreht sich mit dem Messer um, und entfernt sich von Walter und Jesse. Seine Körpermitte ist zu sehen, dadurch ist auch der grüne Gegenstand noch immer gut sichtbar. Gus stellt sich vor Victor, den Laborassistenten, und schneidet ihm in einer schnellen Bewegung die Kehle durch. Beim Gehen lässt Gus das blutverschmierte Messer fallen.¹¹⁰

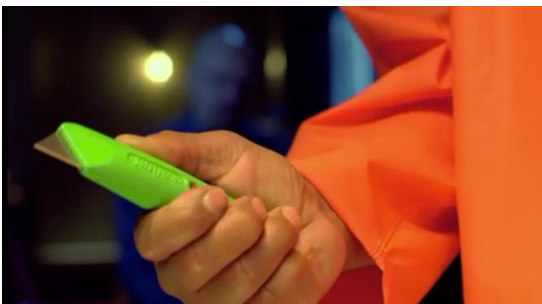


Abb. 28



Abb. 29

Das Teppichmesser wird durch die Inszenierung auf mehreren Ebenen hervorgehoben. Auffällig ist vor allem die Farbgebung in Kontrast zu den anderen Farben im Labor. Der Boden und der Schutzanzug sind im rötlichen Farbspektrum einzuordnen. Walter, Jesse und Mike erscheinen in einem blauen Farbton. Die Farbe des Messers hebt sich von den beiden anderen Farben stark ab. Bei Grün handelt es sich um eine Farbe mit ambivalenter Bedeutung. Sie kann symbolisch aktiviert für Hoffnung stehen. Es handelt sich dabei aber auch, um die Farbe des Giftes und der Gefahr.¹¹¹ Das Teppichmesser wird sowohl als hilfreiches Werkzeug, als auch als bedrohliche Waffe inszeniert und verwendet. Die Ambivalenz der Farbgebung findet sich auch in der Funktion und der Inszenierung wieder. Der Kontrast des grünen Objektes zu Gus' orangeroten Schutzanzug lässt das Messer noch mehr hervortreten. Gus fügt sich durch die Farbe seines Anzugs ins Labor ein. Er scheint ein Teil seines Unternehmens zu sein, da er sich vom roten Boden kaum abhebt.

¹¹⁰ BREAKING BAD, *Box Cutter* (S04E01), 00:26:28-00:33:42).

¹¹¹ Vgl. Heller, Eva: *Wie Farben wirken*, 2006, S. 75ff.

Das Messer kann entweder als hilfreiches Werkzeug oder als bedrohliches Objekt dargestellt werden. Es wird so stark ins Zentrum der Inszenierung gerückt, dass Gus, der im Prinzip das Messer führt, in den Hintergrund tritt. Wäre der farbige Schutzanzug nicht, würde er hinter dem Objekt verschwinden. Erst bei der Tat selbst, ist das Messer kaum noch zu sehen. Gus steht als handelndes Subjekt im Zentrum. Die Verbindung von Subjekt und Objekt ist besonders intensiv. Gus' Hand lässt das Messer erst los, nachdem Victor verstorben ist. Das blutige Messer ist ein Index für das vorangegangene Geschehen (Abb. 31). Das Messer wird gezeigt, wie es auf dem Laborboden liegt. Durch die blutigen Handabdrücke wird ein kausaler Zusammenhang zum Mord an Victor hergestellt.



Abb. 30



Abb. 31

Bruno Latour argumentiert in seiner Akteur-Netzwerk-Theorie gegen das Prinzip des Dualismus von Subjekt und Objekt. Für Latour gibt es sogenannte „Hybrid-Akteure“, die aus Subjekt und Objekt bestehen. Als Beispiel für die Aufhebung dieser Trennung, führt er einen Menschen mit einer Schusswaffe an und stellt in Frage wer tötet - die Waffe oder der Mensch. *„Es ist nun möglich, dass wir unsere Aufmerksamkeit auf jemand anderen richten, den Hybrid-Akteur, der z.B. aus Waffe und Schütze gebildet wird“*.¹¹² Es ist also weder nur die Waffe, noch nur der Mensch tätig. Eine ähnliche Verbindung besteht in dieser Episode zwischen Gus und dem Messer. Das Objekt wird durch die Farbgebung und die Bildkomposition besonders hervorgehoben. Das handelnde Subjekt tritt dabei in den Hintergrund. Tötet Gus oder die Waffe? Dadurch, dass die Figur in den Hintergrund gelangt, scheint es, als würde das Messer Walter bedrohen. Die Funktion eines Objekts

¹¹² Latour, Bruno: Über technische Vermittlung. Philosophie, Soziologie und Genealogie, in: Belliger, Andréa/Krieger, David J. (Hg.): *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, Bielefeld: transcript 2006, S. 488.

ändert sich mit dem Subjekt, das es benutzt. Die Bedeutung wird durch filmische Operationen hervorgebracht, die den Gegenstand mit der Umwelt und mit anderen Objekten in Beziehung setzen. Für die Objektion sind beide Faktoren entscheidend: Die seelischen Eigenschaften werden dem Objekt einerseits durch den Umgang des handelnden Subjekts und andererseits durch die hervorhebende Darstellung übertragen.

Jene Einstellung, in der das Messer durch die Kameraperspektive direkt an Walters Kehle zu liegen scheint, dauert neun Sekunden. In dieser Zeit argumentiert Walter um sein Überleben. Das Messer ist dabei zwar nur unscharf zu erkennen. Durch die Bildkomposition, durch die das Objekt in den Vordergrund gerückt wird, wird die Aufmerksamkeit der Zuseher dennoch auf das Objekt gelenkt. In dieser Einstellung wirkt es fast so, als würde Walter mit dem Messer kommunizieren. Die Positionierung des Messers genau an seinem Hals ist für Walter selbst allerdings gar nicht ersichtlich. Die bedrohliche Konstellation von Subjekt und Objekt wird nur für die Zuseher wahrnehmbar.

Die Nähe zum filmischen Objekt ist durch die Kamera vorgegeben. Das Messer erscheint immer wieder zwischen den Rezipienten und Walter. Die Bedrohung, die von diesem Objekt ausgeht, ist vor allem auf die deutliche Präsenz des Teppichmessers in dieser Sequenz zurückzuführen. In der Anfangsszene ist das Messer nicht so stark im Vordergrund. Die grüne Farbe fällt zwar auf, aber die extremen Farben, die im Labor vorherrschen, nivellieren die auffällige Erscheinung des Objekts. Die unterschiedlichen Funktionen des Messers erzeugen eine Dissonanz in der Wahrnehmung des Gegenstandes: Ein und dasselbe Objekt ist einerseits als funktionales Objekt in der Narration inszeniert und andererseits kann man sich der Präsenz dieses Gegenstandes nicht entziehen. In den ersten Einstellungen, in denen Gus neben dem Messer kaum sichtbar ist, scheint es, als fände ein Duell zwischen Walter und dem Teppichmesser statt. Dieser Kampf wird in erster Linie durch die visuelle Inszenierung angezeigt. Der Wechsel der Schärfebene von Walter auf das Messer und umgekehrt ist eine Art der Visualisierung des Konflikts. Obwohl Walter mit Gus diskutiert und versucht, ihn von den Vorteilen seines Überlebens zu überzeugen, ist das Subjekt nicht so gegenwärtig wie das Objekt. Gus spricht während der gesamten Sequenz kein einziges Wort.

Objektion ist ein Vorgang, der einem Objekt Eigenschaften überträgt, über die nur Subjekte verfügen können. Die Grenzen zwischen Mensch und Gegenstand sind in der

beschriebenen Szene aus BREAKING BAD nicht mehr klar zu ziehen. Gus und das Teppichmesser stehen in engem Verhältnis zueinander. Das Messer an sich wird nicht vermenschlicht, doch durch die Beziehung zum Subjekt und das Hervorheben durch die Inszenierung werden Eigenschaften, die ursprünglich dem Menschen zugeschrieben wurden, nun auf das Objekt übertragen. Die Objektion des Teppichmessers erfolgt durch die filmischen Operationen. Dadurch, dass das Subjekt in den Hintergrund gelangt, wirkt es als würde Walter durch das Messer bedroht. Die Funktion eines Gegenstandes ändert sich mit dem Subjekt, das diesen benutzt.

4.2 Die Tücke des Objekts

Walter sitzt in seinem Auto und ist auf dem Weg nach Hause von einem langen Arbeitstag. Sein Blick fällt auf ein Schild, das am Rückspiegel hängt. Er nimmt es ab und lehnt sich zum Handschuhfach. Walter öffnet das Fach, legt das Schild hinein und schließt es. Doch das Objekt leistet Widerstand und öffnet sich von selbst wieder. Die Figur schließt es wieder und auf die Aktion des Subjekts folgt sogleich die Reaktion des Objekts: Das Fach öffnet sich erneut.¹¹³ Eine Interaktion zwischen menschlichem Subjekt und Objekt findet statt. Das Reagieren des Gegenstandes auf die Handlung des Menschen wird in Folge als *Tücke des Objekts* bezeichnet. In der Inszenierung von BREAKING BAD wird diese Form der Gegenüberstellung von Objekt und Figur als komisches Element eingebaut. Durch die tätige Verbindung von Figur und Gegenstand werden innere Eigenschaften auf das Objekt übertragen. Dinge erfahren im Film durch Objektion eine Art Belebung. Sie werden zwar nicht selbst zu Subjekten, aber sind auch nicht mehr bloße Objekte. Die Einteilung von Subjekten und Objekten in eigene, getrennte Kategorien lässt sich nicht klar vollziehen. Dem Ding werden Eigenschaften übertragen, die im Grunde menschlich sind. Hinterhältigkeit und Tücke sind menschliche Attribute. Durch die Interaktion des Menschen mit dem Gegenstand ergibt sich erst die *Tücke des Objekts*.

Zentraler Aspekt von Bergsons Komiktheorie ist die Notwendigkeit des Menschlichen, damit Komik überhaupt erst möglich ist.¹¹⁴ Der Widerstand des Objekts wirkt deshalb komisch, weil dem Gegenstand menschliche Eigenschaften auferlegt werden. Die Figur wiederum wirkt durch das ungelenke Hantieren mit dem Objekt mechanisch. Bergson geht

¹¹³ BREAKING BAD, *Pilot/Breaking Bad* (S01E01), 00:09:57-00:10:14.

¹¹⁴ Vgl. Bergson, Henri: *Das Lachen*, 2011, S. 14.

davon aus, dass diese Überlagerung des Menschlichen durch automatisiert wirkende Bewegungen die Person komisch wirken lässt. In der Szene, in der Walter mit dem Handschuhfach kämpft, wird die Automatisierung durch die vielen Wiederholungen verdeutlicht. Daraus konstituiert sich die Komik der Situation.

Die seelischen Eigenschaften werden dem Objekt durch die Inszenierung übertragen. Die handelnde Figur und der Gegenstand sind häufig durch die Wahl der Einstellungsgröße isoliert. Ihre Verbindung wird durch eine inszenierte Zweisamkeit verdeutlicht. Das Objekt wirkt, als würde es sich selbst seiner Objekthaftigkeit entziehen und mit Eigenschaften eines Subjekts ausgestattet werden. Diese Übertragung findet im Zusammenhang mit der Figur statt. Walter klappt das Handschuhfach zu. Das Objekt klappt von selbst wieder auf. Mensch und Gegenstand führen dieselbe Tätigkeit aus. Das Handschuhfach selbst liegt im Schatten und ist kaum zu erkennen. Nur Walters Bewegungen und das Geräusch des Verschlusses definieren das Objekt. Der Gegenstand ist Bestandteil eines Autos, daher kann das Geschehen so interpretiert werden, als würde das Fahrzeug selbst Widerstand leisten. Walter befindet sich in seinem Wagen, einem Raum, der ihn von der Außenwelt abschirmt. Doch im Inneren findet ein Kampf statt. Walter kann die räumliche Nähe mit dem Objekt während der Fahrt nicht verändern und sich dem tückischen Gegenstand nicht entziehen.

In *BREAKING BAD* zeigt sich ein Wechselspiel aus Tragik und Humor. Ernsthaftigkeit und Groteske liegen oft nur einen Schnitt voneinander entfernt. In der Pilotepisode wird die *Tücke des Objekts* ein weiteres Mal inszeniert: Während Walter, nur mit Unterhose und Gasmaske bekleidet, das Wohnmobil lenkt, kommt das Fahrzeug von der Straße ab. Es bewegt sich auf die Kamera zu, die sich auf Bodenhöhe befindet. Eine Schwarzblende folgt. Durch eine Zoombewegung scheint es, als würde die Kamera aus dem Lauf einer Waffe kommen. Walter richtet die Waffe aus dem Bild heraus auf die Zuseher (Abb. 32). Er blickt ebenfalls entschlossen in die Kamera. Dadurch entsteht eine bedrohliche Stimmung. Im Anschluss an diese Einstellung folgt eine Totale (Abb. 33). Walter steht seitlich zur Kamera und seine ganze Gestalt ist sehen. Er trägt ein grünes Hemd und eine Unterhose. Seine Körperhaltung und die fehlende Hose lassen ihn lächerlich wirken. Der bedrohliche Mann mit der Waffe erscheint plötzlich komisch. Aus der ernsten Situation, die einen zu allem entschlossenen Mann zeigt, wird eine skurrile. Die Unterhose und die

Waffe bilden einen starken Kontrast. Eine Großaufnahme zeigt Walters Hand mit der Pistole. Die Kamera bewegt sich vom Objekt hin zur Figur. Die Waffe wirkt wie die Verlängerung des Armes. Walters verzweifelter Gesichtsausdruck ist zu sehen. Er führt die Pistole in einer schnellen Bewegung an sein Kinn und zielt nach oben auf seinen Kopf. Eine Detailaufnahme zeigt den Finger der Figur, die den Abzug drückt. Ein klickendes Geräusch ist zu hören, doch nichts passiert. Walters Hand bewegt sich mit der Waffe wieder nach unten. Mit zitterigen Bewegungen rüttelt er an dem Gegenstand. Plötzlich gibt die Waffe einen Schuss ab, der im Wüstenboden aufschlägt. In der Totale ist Walter wieder in seiner Unterhose zu sehen. Die Figur bewegt sich ruckartig und mit steifen Gliedmaßen. Walter lässt die Waffe sinken und resigniert.¹¹⁵ Die Situation wandelt sich von bedrohlich zu grotesk, dann wiederum von erschütternd zu lächerlich. Dieser Wechsel in der Darstellung unterstreicht Walters Ausweglosigkeit. Walter hält die Waffe in der Hand und übt Macht über sie aus. Die erste Einstellung stellt das Objekt jedoch im Vergleich zur Figur überdimensioniert dar. Der Gegenstand befindet sich zwischen Walter und den Zuschauern. Im Laufe dieser Episode wird Walter mehrfach gedemütigt: von seinem Chef, von seinen Schülern, von seinem Handschuhfach und von seinem Schwager. Es scheint, als würde ihn auch seine Waffe demütigen: Sie gewährt ihm nicht einmal die Kontrolle über sein eigenes Ableben. Die *Tücke des Objekts* zeigt sich durch die scheinbare Selbstständigkeit des Gegenstandes. Der technische Defekt scheint weniger als Fehlfunktion eines Objekts, denn als erfolgreich durchgesetzter Wille der Waffe selbst. Das Objekt leistet Widerstand und lässt die Figur im Stich. Eine Kurzschlusshandlung, die Walter das Leben gekostet hätte, wurde von dem *tückischen Objekt* verhindert. Der Gegenstand erscheint als entscheidendes Wesen und stellt sich dem menschlichen Subjekt gegenüber. Selbstständigkeit ist eine dem Menschen zugehörige Eigenschaft. Durch ihr eigenständiges Handeln und die Verweigerung der Funktion verlagern sich menschliche Eigenschaften auf das Objekt. Der Gegenstand entscheidet selbst, ob er funktioniert oder nicht.

¹¹⁵ BREAKING BAD, *Pilot/Breaking Bad* (S01E01), 00:49:47-00:50:53.



Abb. 32



Abb. 33

4.3 Geld - Inszenierung eines wertlosen Objekts

Ein Geldschein ist geprägt durch das Missverhältnis zwischen seinem physischen Wert und dem Wert, der ihm übertragen wird – der dadurch definiert wird, was ein anderer bereit ist dafür zu geben. Die physische Materialität des Geldes an sich ist *wertlos*. Ein Geldschein ist daher bloß eine Hülle, die durch die Relation zum Tauschobjekt mit einem Wert gefüllt wird. Objektion ist das Aufladen des Gegenstandes mit diesem fremden Wert. Der Wert ist dabei eine Eigenschaft, die dem Geld nicht von sich aus zukommt. Erst die Relation ermöglicht es dem wahrnehmenden Subjekt, der Banknote ihre Wertigkeit zu übertragen und sie dadurch zu etwas Wertvollem zu machen. Der Materialwert des Geldes ist sehr gering. Es besteht bloß aus bedrucktem Papier. Trotzdem ist das Begehren nach dem Objekt vorhanden. Dieses Begehren richtet sich jedoch nicht auf das Besitzen der materiellen Erscheinungsform des Papiers, sondern auf das, für das es eigentlich steht – für das es getauscht werden kann. Geld ist ein Stellvertreter für dieses Begehren.

„Die Substanztheorie des Geldes, wehrt sich gegen die doch unvermeidliche Erkenntnisexistenz, die Bedeutung der Dinge aus ihrem terminus a quo in ihren terminus ad quem zu verlegen: nicht was das Geld ist, sondern wozu es ist, verleiht ihm seinen Wert, so daß, wenn auch ein ursprünglicher Wert des Geldes es zu seinen Funktionen disponiert hat, es seinen Wert dann durch die Ausübung dieser Funktion erhält [...]“¹¹⁶

Simmel geht von einem Grundwert des Geldes aus, der es erst zum Objekt des Tauschhandels bestimmt hat. Dieser Umstand trifft auf das Papiergeld kaum zu. Als Geld noch in Form von Münzen aus wertvollen Materialien wie Gold, verfügbar war, hatte es den Grundwert seiner Ursprungssubstanz. Geld ist heute in den staatlichen Druckereien

¹¹⁶ Simmel, Georg: *Philosophie des Geldes*, Frankfurt a. M.: suhrkamp 1989, S. 251.

und Prägungen in scheinbar beliebiger Menge reproduzierbar. Der Materialwert liegt im Cent-Bereich.

Für Walter White ist Geld scheinbar das Objekt seines Begehrens. Seine Krankenversicherung ist nicht bereit für die kostspieligen Behandlungen seiner Krebserkrankung zu bezahlen. „*Geld ist mit einem Begehren besetzt, das sich auf etwas richtet, das mit dem Geld zunächst einmal nichts zu tun hat.*“¹¹⁷ Walter möchte Überleben oder zumindest seine Familie finanziell absichern. Der Wunsch nach dem Besitz von Geld ist für Walter im Prinzip das Begehren nach dem eigenen Überleben. Die medizinischen Behandlungen werden von Walter nicht bar bezahlt, sondern mit einem Scheck. Durch das Stück Papier wird dessen Wert noch stärker abstrahiert, als bei einer Banknote, deren generelle Wertigkeit durch kulturelle Konnotationen bereits festgelegt ist. Walter tauscht das Stück Papier gegen etwas Lebenszeit, für die er den Scheck eintauscht. Durch das Eintragen einer Zahlenfolge auf dem Scheck, wird dem Papier ein Fremdwert eingeschrieben, der mit dem Objekt des Schecks in keiner kausalen Verbindung steht. Bargeld erhält seinen Wert aus dem Tausch heraus. Es stellt gleichzeitig eine „*verbindlich geltende Korrelation zwischen ungleichen Gütern*“¹¹⁸ her. Einerseits ist also die Realität des Tauschens Voraussetzung für den Wert der Geldscheine. Auf der anderen Seite wird die Eigenschaft seines Wertes dem Objekt erst durch das Subjekt übertragen.¹¹⁹ „*In welchem empirischen oder transzendentalen Sinne man auch von ‚Dingen‘ im Unterschied vom Subjekte sprechen möge - eine ‚Eigenschaft‘ ihrer ist der Wert in keinem Fall, sondern ein im Subjekt verbleibendes Urteil über sie.*“¹²⁰ Es ergibt sich daraus der Vorgang der Objektion: Auf einen Gegenstand wird eine fremde Eigenschaft, ein fremder Wert projiziert. Das Urteil des Subjekts konstituiert den Wert des Objekts.

In *BREAKING BAD* wird Geld hauptsächlich in Form von Dollarnoten visualisiert. Es handelt sich fast ausschließlich um Bargeld, das aus einer illegalen Tätigkeit hervorgeht. Walter ist daher in erster Linie damit beschäftigt es zu verstecken, zu vergraben oder es zu waschen – sowohl faktisch, als auch im übertragenen Sinn. Durch die Anschaulichkeit des

¹¹⁷ Fröhlich, Margit/Hüser, Rembert: Einstieg, in: Fröhlich, Margit/Hüser, Rembert (Hg.): *Geld und Kino*, Marburg, Schüren 2001, S.8.

¹¹⁸ Hanstein, Ulrike: Trust-Company. Treuhänderische Akte in Martin Scorseses *CASINO*, in: Fröhlich, Margit/Hüser, Rembert (Hg.): *Geld und Kino*, Marburg, Schüren 2001, S. 130.

¹¹⁹ Vgl. Simmel, Georg: *Philosophie des Geldes*, 1989, S. 29.

¹²⁰ Ebd., S. 29. Hervorhebungen durch Simmel.

Geldes, das in Stapeln, Luftschächten, Kleidersäcke, Sporttaschen oder Fässern aufbewahrt wird, drückt sich der Wert durch die Menge aus. Der Tauschwert des Objekts ist nicht mehr ersichtlich, die Geldscheine sind unzählbar geworden.

In Episode *Seven-Thirty-Seven* tauscht Walter eine durchsichtige Plastiktüte mit Crystal Meth gegen Geld. In einer Volkswirtschaft wird der Preis einer Ware von Angebot und Nachfrage definiert. Der Wert der Geldscheine jedoch wird bestimmt durch das, was ein anderer bereit ist dafür zu geben. Durch die visualisierte Gegenüberstellung von Ware und Bargeld, kann der Wert der beiden Objekte gleichgesetzt werden. Die Geldscheine sind in Rollen und in einer identen Verpackung, wie die Droge. Durch diese Analogie wird eine Relation zwischen Walters Produkt und dem Geld hergestellt.¹²¹ Ware und Geldscheine sind jeweils in einem ident wirkenden Plastiksack verpackt. Dennoch lässt sich durch die Visualisierung des Tausches der Wert, der dem Geld damit übertragen wird nicht ableiten, da auch die Droge einen fiktiven Wert hat, der aus Angebot und Nachfrage hervorgeht. Der Materialwert von Methamphetamin entspricht nicht dem Verkaufswert. Aus der Relation der beiden Größen lässt sich keine konkrete Wertigkeit ableiten. Die Darstellung des Geldes in Stapeln, Bündeln und Rollen lässt auf die Menge der Banknoten schließen. Die Bestimmung wird aber eher durch die Adjektive *viel* und *wenig* getroffen, als durch einen konkreten Vergleichswert.

In Episode *The Cat's in The Bag* brauchen Walter und Jesse Hilfe, um ihr Wohnmobil aus dem Straßengraben zu befördern. Ein Mann zieht das Fahrzeug mit seinem Bagger heraus. Walter möchte ihm Geld dafür geben, doch findet keines in seiner Geldtasche. Jesse, der eine braune Papiertüte hält, nimmt einen zerknitterten Schein heraus und übergibt ihn. Die langsame Übergabe wird in einer Großaufnahme gezeigt. Die Geste, mit welcher der Mann das Geld berührt, wirkt als würde er sich ekeln. Er greift den Geldschein nur mit zwei Fingerspitzen an und führt ihn langsam zu sich (Abb. 34). Das Geld hat für ihn nicht den gleichen Wert, den es für Walter und Jesse hat. Der Zustand der Banknote lässt sie wie ein wertloses Stück Papier wirken. Walter greift erneut in den Papiersack und nimmt mit beiden Händen die zerknitterten Geldscheine heraus. Als er diese übergibt, bewegt der Empfänger kurz seinen Kopf in Richtung des Geldes, als würde er daran riechen. Durch diese Gesten erhält das Geld einen anderen Wert. Die desolate äußere Erscheinung lässt es

¹²¹ BREAKING BAD, *Seven-Thirty-Seven* (S02E01), 00:01:35-00:02:20).

wertlos wirken. Im Zusammenhang mit den Bewegungen des Mannes verstärkt sich dieser Eindruck noch. Geld hat also keinen festgeschriebenen Wert, sondern er ergibt sich erst aus dem Zusammenhang, der Relation und dem Umgang mit dem Objekt.¹²²



Abb. 34

Da die Menge an Banknoten immer größer wird, weiß Skyler nicht mehr, wo sie diese lagern soll. Sie versucht sie in Kleidersäcken im Schrank einzulagern. Durch das Gewicht bricht jedoch die Stange ab (S04E08). Das ursprüngliche Ziel 737 000 US-Dollar zu verdienen und seine illegale Tätigkeit dann wieder aufzugeben, ist für Walter nicht mehr relevant. Er sammelt immer mehr Geld an, das er ohnehin nicht ausgeben kann. Da das Geld aus einer illegalen Tätigkeit hervorgeht, muss es „gewaschen“ – also in den legalen ökonomischen Kreislauf eingeführt werden, um es ausgeben zu können. In Episode *Gliding all Over* in der fünften Staffel, zeigt Skyler ihrem Mann, wie sie das Geld mittlerweile aufbewahrt. Die beiden betreten ein Lagerabteil. Im Vordergrund liegt ein Tuch über einem quaderförmigen Objekt. Skyler entfernt den Stoff und darunter liegt ausschließlich Bargeld in Bündeln. Die folgende Einstellung visualisiert die räumliche Konstellation von Walter, Skyler und dem Geld (Abb. 35). Die Kamera zeigt die Figuren aus der Untersicht. Walter wirkt dadurch mächtig und bedrohlich. Sein Körper ist nur als schwarzer Umriss erkennbar. Er steht mit dem Rücken zur Kamera und vor ihm liegt das ganze Bargeld. Skyler steht hinter dem Geld, das als trennendes Element visuell inszeniert wird. Das Objekt trennt die Figuren, es steht zwischen Walter und Skyler. Anschließend geht Skyler zu ihrem Mann und beide sind vor dem „Monument“ aus Bargeld zu sehen (Abb. 36). Sie fragt Walter: „Please tell me, how much is enough? How big does this pile have to be?“¹²³ Damit hinterfragt sie die Notwendigkeit dieses Geldes. Die Geldscheine sind nicht mehr zu zählen. Im Raum befindet sich noch eine kleine Waage mit der Skyler die Banknoten gewogen hat. Es ist nicht zu ermitteln, um wie viel Geld es sich genau handelt. Da Hank

¹²² BREAKING BAD, The Cat's in the Bag (S01E02), 00:01:50-00:02:46.

¹²³ BREAKING BAD, *Gliding all over* (S05E08), 00:33:00-00:33:05.

ihm auf der Spur ist, beauftragt Walter in der Episode *Buried* zwei Mitarbeiter seines Anwalts Saul Goodman, das Geld abzuholen. Sie packen es in sieben große Fässer, die Walter anschließend vergräbt. Als die beiden Männer den Berg aus Bargeld sehen, können sie nicht widerstehen und legen sich darauf. Durch die folgende Einstellung wird das Größenverhältnis zwischen dem Geldstapel und den beiden Männern verdeutlicht: Die Kamera zeigt die Mitarbeiter aus der Vogelperspektive.¹²⁴ Die Nähe zu den Figuren durch die Kameraeinstellung erzeugt eine intime Situation. Der Geldhaufen bekommt eine Funktion und dient als Liegefläche. Ein solcher Bildausschnitt kommt häufig auch dann zum Einsatz, wenn Ehepaare in ihrem Bett liegend dargestellt werden. Die beiden Männer breiten sich auf dem Geld aus und blicken an die Decke. Das Liegen auf dem Bett aus Geld drückt ein Begehren aus. Die Geldscheine stehen in Verbindung zu den Möglichkeiten, die sie eröffnen und werden zum Stellvertreter für diese. Der Wert ist dem Objekt nicht eigen, sondern wird durch das Subjekt auf den Gegenstand übertragen.



Abb. 35



Abb. 36

Das Bargeld steht in Verbindung mit Walters und Jesses Taten, die dazu geführt haben, dass sie es erhalten. In der letzten Staffel hält Jesse die Anwesenheit des Objekts nicht mehr aus und fährt mit seinem Auto durch eine ärmliche Gegend. In seiner Verzweiflung wirft er das Geld bündelweise aus dem Autofenster in fremde Gärten.¹²⁵ Er möchte sich mit dem Gegenstand, der ihn mit seinen Grausamkeiten verbindet nicht umgeben. Das Geld ist für ihn nichts Wertvolles, sondern erinnert ihn nur daran, was er getan hat. Die Eigenschaften, die damit auf das Objekt übertragen werden, unterscheiden sich von jenen, die dem Geld zugeschrieben werden, als die beiden Männer darauf liegen. Hierbei handelt es sich um den ideellen Wert des Geldes. Jesse möchte das Objekt nicht in seiner Nähe haben. Die Mitarbeiter von Saul hingegen können es kaum erwarten darauf zu liegen und

¹²⁴ BREAKING BAD, *Buried* (S05E10), 00:12:58-00:14:08.

¹²⁵ BREAKING BAD, *Blood Money* (S05E09), 00:37:34-00:37:57.

mit der Materialität des Geldes in Verbindung zu treten. Durch das Berühren des Objekts werden die Wünsche, die auf das Geld übertragen werden, plötzlich greifbar. Der Wert der Geldscheine ist im ständigen Wandel. Aus dem Tausch des Geldes gegen ein Objekt ergibt sich ein konkreter, zeitlich beschränkt gültiger Wert. Die Eigenschaften, die das Individuum auf das Geld überträgt, sind von anderen Faktoren abhängig. Ach spricht bei Objektion von der „*Verschmelzung des Subjektiven mit dem Objekt*“.¹²⁶ Erfahrung, Erinnerung und Darstellung sind zentrale Aspekte für die Übertragung.

In *No Más* trifft Walter White die Entscheidung sein Geld zu verbrennen. Auch in diesem Beispiel ergibt sich eine Verbindung zwischen dem Objekt und den begangenen Taten der Figur. Je mehr Geld Walter verdient, desto größer sind auch die Opfer, die er dafür gebracht hat. In dieser Szene ist Walter aus der Perspektive des Grillgeräts zu sehen. Er legt Geldbündel auf den Rost, bis dieser vollständig bedeckt ist (Abb. 37). Die Großaufnahme zeigt das Geld detailliert und erzeugt so eine Nähe zum Zuseher (Abb. 38). Die Geldscheine werden mit einer Flüssigkeit übergossen. Walter ist wieder vom Objekt aus zu sehen und entzündet ein Streichholz, das er in Richtung der Kamera wirft. Die Bildfläche geht in Flammen auf. In einer weiteren Großaufnahme wird das brennende Geld dem Zuseher nahe gebracht (Abb. 39). Die materielle Substanz des Geldes wird durch Feuer zerstört, ohne diese Substanz ist das Objekt nicht mehr existent. Die Materialität des Geldes kann sich durch Übertragung in bargeldlose Verfahren auflösen, die zuvor festgelegte Wertigkeit bleibt dabei allerdings bestehen. Ohne diese Verschiebung verschwindet auch der Wert zusammen mit der Substanz. Walter bereut seine Entscheidung gleich wieder und versucht das Feuer mit seinen bloßen Händen zu löschen. Dabei beginnt er selbst zu brennen (Abb. 40).¹²⁷ Eine Analogie zwischen den Geldscheinen und der Figur wird erkennbar. Eigentlich war das Geld für seine medizinischen Behandlungen gedacht, wurde also eingetauscht gegen mehr Lebenszeit. Die Identifikation zwischen Walter und dem Geld wird durch diese Szene verdeutlicht. Brennt das Geld, brennt auch er. Im Laufe der Serie lagert Walter immer mehr Bargeld ein und hört auch nicht damit auf, als er sein errechnetes Limit erreicht hat. Die Identifikation geht soweit, dass er seinen eigenen Wert an dem seines Geldes misst.

¹²⁶ Ach, Narziss: Über Suggestibilität und Hypnotisierbarkeit, S. 403.

¹²⁷ BREAKING BAD, *No Más* (S03E01), 00:06:44-00:07:57.



Abb. 37



Abb. 38



Abb. 39



Abb. 40

In der Episode *Over* möchte Walter im Baumarkt mit Bargeld bezahlen. Er zählt die Scheine und legt sie nacheinander auf den Tresen. Das Geld wird dabei in Großaufnahme gezeigt. Auf einem Geldschein befinden sich deutliche Blutspuren. Er erstarrt in seiner Bewegung, greift nach dem Schein und lässt ihn in der Tasche verschwinden. Das Blut auf den Geldscheinen ist ein Verweis auf die Herkunft des Geldes. Walter hat für das Geld bereits getötet. Dieser Zusammenhang wird in der Szene verbildlicht.¹²⁸

Der Materialwert von Banknoten steht im Missverhältnis zu dem Wert, den das Subjekt auf das Objekt überträgt. Er ergibt sich erst aus der Relation zu anderen Gegenständen. Laut Simmel ist Geld „*das zur Substanz erstarrte Gelten, das Gelten der Dinge ohne die Dinge selbst.*“¹²⁹ Dieses „*Gelten*“ ist jedoch eine Eigenschaft, die vom Subjekt auf das Objekt gelegt wird. Geld kann als Gefäß angesehen werden. Der greifbare Geldschein ist Träger für einen Wert, der erst in der Gegenüberstellung mit anderen Objekten konkretisiert wird. Objektion beschreibt den Vorgang dieser Wertübertragung auf ein leeres Objekt. Im Film wird der jeweilige Wert des Geldes durch die Inszenierung

¹²⁸ BREAKING BAD, *Over* (S02E10), 00:20:55-00:21:12.

¹²⁹ Simmel, Georg: *Philosophie des Geldes*, 1989, S. 124.

visualisiert und um ideelle Wertungen und spezifische Bedeutung für eine Figur erweitert. Die ästhetischen Gestaltungsmöglichkeiten, wie Kameraposition, Einstellungsgröße, Platzierung im Bild, Farbgebung, Beleuchtung und Montage sind ebenso dafür verantwortlich, wie der Umgang der Figur mit dem Objekt.

Conclusio

BREAKING BAD ist eine Fernsehserie, deren visuelle Ästhetik wesentlich für die Narration ist. Vor allem die Objektinszenierung ist konstitutives Element der Erzählung. Bedeutung wird häufig über die visuelle Gestaltung einer Einstellung oder Sequenz vermittelt. Im Rahmen der Arbeit konnten die Begriffe Objekt, Objektivierung und Objektion abgegrenzt und auf die filmische Gestaltung von BREAKING BAD angewendet werden. Filmische Objekte entstehen erst durch Operationen wie Kameraposition, Einstellungsgröße, Montage, Farbgebung, Lichtsetzung oder Bildkomposition. Jedes Filmbild kann als Zeichen betrachtet werden, das vom Rezipienten gelesen werden kann. Es kann, nach Charles S. Peirce, Ikon, Index oder Symbol sein. Diese drei Kategorien sind im Film nicht immer klar voneinander zu trennen. Während Menschen außerhalb der filmischen Realität die Möglichkeit haben, selbst zu entscheiden, welche Objekte sie fokussieren und länger betrachten, bestimmen im Film Kamera und Montage über die Wahrnehmung der Gegenstände. Eine Großaufnahme stellt Nähe zu den Rezipienten her und sie können sich dieser Nähe aus Mangel an visuellen Alternativen auf der Bildfläche nicht entziehen. Filmische Operationen lenken die Wahrnehmung und können so bestimmen, wie lange und intensiv ein Objekt gezeigt wird. Durch die bewusste Inszenierung können Blicke gelenkt, Relationen hergestellt oder Zusammenhänge verdeutlicht werden.

Objekte werden auf unterschiedliche Art und Weise in Szene gesetzt und werden so in verschiedenen Funktionen sichtbar. Im Film können Gegenstände zur Erzeugung eines Eindrucks von Authentizität eingesetzt werden oder sie fungieren als Bedeutungsträger, die über den Film hinausweisen. Folgende Arten der Inszenierung von Gegenständen lassen sich in BREAKING BAD unterscheiden: Deskriptive Objekte, Serielle Objekte, Objekte mit Katalysatorfunktion, Objekte, deren Bedeutung sich durch Montage generiert und Objekte, die durch Großaufnahmen hervorgehen werden. Die Inszenierung von Gegenständen in BREAKING BAD dient der Charakterisierung von Personen oder lässt die Objekte zum Auslöser für zukünftige Handlungen der Figuren werden.

Der Begriff der Objektivierung meint einen Prozess der Vergegenständlichung von Handlungen oder inneren Zuständen. Durch Objektivierung werden Objekte zu Symbolen

für innere Vorgänge oder Ereignisse. Gegenstände werden durch die visuelle Inszenierung zur Materialisierung von Nicht-Sichtbarem. Die Objektwerdung kann sich aber auch auf Figuren im Film beziehen. Eine Person verliert durch ihre mechanisch wirkenden Bewegungen das Menschhafte und wird so selbst zum Objekt – wird also objektiviert. Nach Henri Bergson entsteht Komik durch diese Verdinglichung des Menschen. Das Menschliche wird dabei vom Mechanischen überlagert. Die Objektinszenierung kann auch dazu führen, dass Gegenstände subjektiviert werden. BREAKING BAD weist eine große Anzahl an Point-of-View-Einstellungen auf. Dabei ist die subjektive Kameraposition nicht die einer Figur, sondern eines Objekts. Die Dinge im Film blicken auf das Geschehen und lassen die Zuseher teilhaben. Diese Form der Inszenierung wird meist dann eingesetzt, wenn etwas Verbotenes passiert, das Objekt wird dabei stummer Zeuge der Handlung.

Objektion stellt den dritten zentralen Arbeitsbegriff für die vorliegende Analyse der Fernsehserie BREAKING BAD dar und beschreibt die Übertragung von fremden Eigenschaften auf ein Objekt. Dieser Vorgang wird durch die filmische Darstellung des Objekts und das Agieren des Subjekts mit dem Gegenstand ermöglicht. Ein Objekt kann böse oder tückisch wirken, obwohl es sich dabei um menschliche Eigenschaften handelt. Der Gegenstand widersetzt sich scheinbar und es kommt zur Reaktion auf die Aktion des Subjekts. Geld wird in dieser Arbeit als Sonderfall der Objektion angeführt. Im Film und in der Realität wird Geld mit einem fremden Wert aufgeladen. Der materielle Wert des Geldes entspricht nicht dem Wert, der ihm übertragen wird. Dieser ergibt sich immer erst durch den Bezug zu anderen Objekten. Bargeld kommt in beinahe jeder Episode der Serie vor, ist das Objekt des Begehrens und der eigentliche Katalysator für die Handlung.

Die visuelle Inszenierung von Objekten in BREAKING BAD ist ein wichtiger Faktor für die Narration. Objekte tauchen immer wieder auf und verändern durch die Darstellung ihre Funktion und Bedeutung. Durch das serielle Erscheinen von Objekten werden vergangene Handlungsstränge wieder sichtbar gemacht. Als Walter in der finalen Staffel ein Geldfass durch die Wüste rollt, liegt die beige Hose, die die ersten Einstellungen der Serie geprägt hat, neben ihm am Wüstenboden. Gegenstände werden durch kinematografische Operationen zu filmischen Objekten und machen als diese das Unsichtbare sichtbar und stellen dar, was mit Worten nicht auszudrücken ist.

Literaturverzeichnis

- Ach, Narziss: Über Suggestibilität und Hypnotisierbarkeit, in: *Zeitschrift für die gesamte Neurologie und Psychiatrie*, Vol. 158, Issue 1 Dez 1937.
- Balász, Bela: *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, Frankfurt a. M.: suhrkamp 2001.
- Bergson, Henri: *Das Lachen (Le rire)*, (übers. von Roswitha Placherel-Walter), Hamburg: Meiner 2011.
- Cavell, Stanley: *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Viking Press: New York 1971.
- Cavell, Stanley: *Was wird aus den Dingen im Film?* in: Liebsch, Dimitri (Hg.): *Philosophie des Films. Grundlagentexte*, Paderborn: mentis 2010. S. 100-110.
- Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte: *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius 2007.
- Engell, Lorenz: Medienphilosophie des Films, in: Sandbothe, Mike/Nagl, Ludwig (Hg.): *Systematische Medienphilosophie*, Berlin: Akademie Verlag 2005, S. 283-298.
- Fröhlich, Margit/Hüser, Rembert (Hg.): *Geld und Kino*, Marburg, Schüren 2001.
- Gambarato, Renira/Malaguti, Simone: Objects of desire – methodology for film analysis in the sense of peircean semiotics and intermedial studies, in: *KODIKAS/CODE Ars Semeiotica*, Vol 29, 2006, S.156-174.
- Hanstein, Ulrike: Trust-Company. Treuhänderische Akte in Martin Scorseses CASINO, in: Fröhlich, Margit/Hüser, Rembert (Hg.): *Geld und Kino*, Marburg, Schüren 2001, S.127-144.
- Heller, Eva: *Wie Farben wirken*. Reinbek bei Hamburg: rowohlt 2006.
- Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart u. a.: Metzler 2012.
- Hügli, Anton/Lübcke, Poul (Hg.): *Philosophielexikon. Personen und Begriffe der abendländischen Philosophie von der Antike bis zur Gegenwart*. Reinbek b. Hamburg: rowohlt 2001.
- Kant, Immanuel: *Kritik der reinen Vernunft*. Reclam 1986
- Kjørup, Søren: *Semiotik*, Paderborn: Fink 2009.
- Lang, Christine/Dreher, Christoph: *Breaking Down Breaking Bad. Dramaturgie und Ästhetik einer Fernsehserie*, München: Fink 2013.
- Latour, Bruno: Über technische Vermittlung. Philosophie, Soziologie und Genealogie, in: Belliger, Andréa/Krieger, David J. (Hg.): *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, Bielefeld: transcript 2006, S. 483-528.

- Metz, Christian: *Semiologie des Films*. München: Fink 1972.
- Mikos, Lothar: *Film- und Fernsehanalyse*. UVK: Konstanz 2008.
- Mittelstraß, Jürgen (Hg.): *Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie*. Band 2: H.-O. Mannheim u. a.: B.I.-Wissenschaftsverlag 1996.
- Monaco, James: *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien*, Reinbek b. Hamburg: rowohlt 2010.
- Monaco, James/Bock, Hans Michael: *Film verstehen. Das Lexikon*. Reinbek b. Hamburg: rowohlt 2011.
- Murphy, Darryl J.: Heisenberg's Uncertain Confession. in: Koepsell, David R./Arp, Robert (Hg.): *Breaking Bad and Philosophy. Badder Living Through Chemistry*. Chicago: Carus 2012. S. 15-26.
- Pantenburg, Volker u. a. (Hg.): *Wörterbuch kinematographischer Objekte*, Berlin: August 2014.
- Peirce, Charles S.: *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Vol. 1-6. Cambridge: Harvard University Press 1966.
- Peirce, Charles S.: *Die Festigung der Überzeugung*. Frankfurt a. M.: Ullstein 1985.
- Peirce, Charles S.: *Phänomen und Logik der Zeichen*, (Hg. und übers. von Helmut Pape), Frankfurt a. M.: suhrkamp 1983.
- Pietraß, Manuela: *Bild und Wirklichkeit. Zur Unterscheidung von Realität und Fiktion bei der Medienrezeption*. Opladen: Leske+Budrich 2003.
- Poppe, Sandra: *Visualität in Literatur und Film*. Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht.
- Roterberg, Sönke: *Philosophische Filmtheorie*. Würzburg: Königshausen und Neumann 2008.
- Sánchez-Baró, Rossend: Uncertain Beginnings: Breaking Bad's Episodic Openings, in: Pierson, David B.: *Breaking Bad: Critical Essays on the Contexts, Politics, Style and Reception of the Television Series*. Lanham u. a.: Lexington 2013, S. 139-153.
- Sepinwall, Alan: *Die Revolution war im Fernsehen*, Wiesbaden: LUXBOOKS 2014.
- Simmel, Georg: *Philosophie des Geldes*, Frankfurt a. M.: suhrkamp 1989.
- Truffaut, Francois: *Mr. Hitchcock, wie haben sie das gemacht?*, München: Heyne 2003.
- Wulff, Hans J.: *Darstellen und Mitteilen. Elemente einer Pragmasemiotik des Films*. Narr: Tübingen 1999.

Internetquellen:

- Islinger, Michael Albert: *Entmaterialisierte Blicke. Phänomenologische Betrachtungen im Zeitalter des digitalen Kinos*, in: *Die schräge Kamera. Formen und Funktionen der ungewöhnlichen Kameraperspektive in Film und Fernsehen*, Themenheft zu IMAGE, 1/1 (30.1.2005) URL: http://www.gib.uni-tuebingen.de/image/ausgaben-300_en?function=fnArticle&showArticle=45 (14.10.2014)
- Seeßlen, Georg: *Die Dinge des Kinos* (30.3.2010) URL: <http://www.seesslen-blog.de/2010/03/30/die-dinge-des-kinos/> (6.8.2014).
- Segal, David: A Moral Descent in the Shades From Whities to Purple. ‚Breaking Bad’ at the Museum of the Moving Image, (29.8. 2013), URL: http://www.nytimes.com/2013/08/30/arts/television/breaking-bad-at-the-museum-of-the-moving-image.html?_r=1&pagewanted=1 (19.9.2014).
- Wunsch, Michaela: Heisenbergs Cashflow. Zur Bildlichkeit, Zählbarkeit und Anschaulichkeit von Geld in Breaking Bad, in: *Rheinsprung 11. Zeitschrift für Bildkritik. Eikones* 2013. URL: <https://rheinsprung11.unibas.ch/ausgabe-05/thema/heisenbergs-cashflow.html>. (10.11.2014)
- URL: <http://www.movingimage.us/exhibitions/2013/07/26/detail/from-mr-chips-to-scarface-walter-whites-transformation-in-breaking-bad/> (19.9.2014).

Filmografie

BREAKING BAD – Die komplette erste Season, Created by Vince Gilligan, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2010,

BREAKING BAD – Die komplette zweite Season, Created by Vince Gilligan, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2010.

BREAKING BAD – Die komplette dritte Season, Created by Vince Gilligan, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2011.

BREAKING BAD – Die komplette vierte Season, Created by Vince Gilligan, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2012.

BREAKING BAD – Die fünfte Season, Created by Vince Gilligan, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2013.

BREAKING BAD – Die finale Season, Created by Vince Gilligan, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2013.

Abbildungsverzeichnis

„Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.“

Abb. 1: BREAKING BAD, Pilot/Breaking Bad (S01E01), 00:06:44.

Abb. 2: BREAKING BAD, Seven-Thirty-Seven (S02E01), 00:02:25.

Abb. 3: BREAKING BAD, Open House (S04E03), 00:26:30.

Abb. 4: BREAKING BAD, Open House (S04E03), 00:26:37.

Abb. 5: BREAKING BAD, Open House (S04E03), 00:26:50.

Abb. 6: BREAKING BAD, Open House (S04E03), 00:26:53.

Abb. 7: BREAKING BAD, Box Cutter (S04E01), 00:38:58.

Abb. 8: BREAKING BAD, Box Cutter (S04E01), 00:39:01.

Abb. 9: BREAKING BAD, Breakage (S02E05), 00:01:34.

Abb.10: BREAKING BAD, Breakage (S02E05), 00:01:51.

Abb. 11: BREAKING BAD, Seven-Thirty-Seven (S02E01), 00:01:00.

Abb. 12: BREAKING BAD, Seven-Thirty-Seven (S02E01), 00:01:09.

Abb. 13: BREAKING BAD, Down (S02E04), 00:00:43.

Abb. 14: BREAKING BAD, Down (S02E04), 00:00:50.

Abb. 15: BREAKING BAD, Over (S02E10), 00:00:29.

Abb. 16: BREAKING BAD, Over (S02E10), 00:01:05.

Abb. 17: BREAKING BAD, ABQ (S02E13), 00:44:42.

Abb. 18: BREAKING BAD, ABQ (S02E13), 00:02:10.

Abb. 19: BREAKING BAD, No Más (S03E01), 00:06:12.

Abb. 20: BREAKING BAD, No Más (S03E01), 00:06:18.

Abb. 21: BREAKING BAD, No Más (S03E01), 00:06:31.

Abb. 22: BREAKING BAD, No Más (S03E01), 00:06:34.

Abb. 23: BREAKING BAD, No Más (S03E01), 00:07:12.

Abb. 24: BREAKING BAD, No Más (S03E01), 00:07:16.

Abb. 25: BREAKING BAD, The Cat's in the Bag (S02E01), 00:21:54.

Abb. 26: BREAKING BAD, Pilot/Breaking Bad (S01E01), 00:52:59.

- Abb. 27: BREAKING BAD, Box Cutter (S04E01), 00:37:59.
- Abb. 28: BREAKING BAD, Box Cutter (S04E01), 00:04:00.
- Abb. 29: BREAKING BAD, Box Cutter (S04E01), 00:30:55.
- Abb. 30: BREAKING BAD, Box Cutter (S04E01), 00:31:25.
- Abb. 31: BREAKING BAD, Box Cutter (S04E01), 00:33:41.
- Abb. 32: BREAKING BAD, Pilot/Breaking Bad (S01E01), 00:49:47.
- Abb. 33: BREAKING BAD, Pilot/Breaking Bad (S01E01), 00:49:50.
- Abb. 34: BREAKING BAD, The Cat's in the Bag (S01E02), 00:02:28.
- Abb. 35: BREAKING BAD, Gliding all over (S05E08), 00:31:45.
- Abb. 36: BREAKING BAD, Gliding all over (S05E08), 00:33:15.
- Abb. 37: BREAKING BAD, No Más (S03E01), 00:06:52.
- Abb. 38: BREAKING BAD, No Más (S03E01), 00:06:56.
- Abb. 39: BREAKING BAD, No Más (S03E01), 00:07:27.
- Abb. 40: BREAKING BAD, No Más (S03E01), 00:07:30.

Alle Angaben zu den Abbildungen beziehen sich auf die DVD-Versionen der Serie, die im Filmverzeichnis angeführt sind.

Abstrakt

Die US-amerikanische Fernsehserie BREAKING BAD ist geprägt durch ihre visuelle Ästhetik. Einen Hauptfaktor stellt die Inszenierung von Objekten dar. Gegenstände sind nicht bloßes Werkzeug für die handelnden Figuren, vielmehr spielen sie ihre eigene Rolle in der Fernsehserie. Die zentralen Begriffe *Objekt*, *Objektivierung* und *Objektion* bilden in dieser Arbeit die Untersuchungsstruktur. Die Frage nach den Formen der Objektinszenierung und ihrer Umsetzung innerhalb der Serie steht dabei im Zentrum. Objekte können unterschiedliche Funktionen einnehmen: durch sie werden Figuren charakterisiert, Blicke gelenkt und Nicht-Sichtbare Vorgänge vergegenständlicht. Der Begriff der Objektivierung bezieht sich auf die inszenatorische Verdinglichung von Handlungen oder inneren Zuständen. Anhand der Komiktheorie von Henri Bergson wird die Objektivierung des Subjekts analysiert. Der Vergegenständlichung steht die Subjektivierung der Objekte gegenüber. Dieser Vorgang zeigt sich durch die „subjektiven“ Kameraeinstellungen aus Gegenständen, die die visuelle Gestaltung der Serie prägen. Der dritte Kernbegriff der Analyse ist die Objektion – ein Vorgang der die Übertragung von Fremdwerten auf Objekte beschreibt. Ausgangspunkt für die Analyse ist die Konstituierung des filmischen Objekts durch inszenatorische Operationen, wie Kameraposition, Einstellungsgröße, Bildkomposition und Montage.

Abstract

The American television series BREAKING BAD is characterized by its visual aesthetics. A major factor is the presentation of objects. Objects are not mere tool for the acting characters, but they play their own role in the television series. The central concepts of *Objekt*, *Objektivierung* and *Objektion* form the examination structure in this work. Central aspect of this analysis is the mode of object presentation. Objects can have different functions : they describe characters, direct attention and objectify invisible actions. The concept of *Objektivierung* refers to the directorial reification of acts or internal states. Based on the comic theory of Henri Bergson, *Objektivierung* of the subject is analyzed. On the other hand *Subjektivierung* of objects refers to point-of-view-shots of different objects, that characterize the visual composition in the series. The third concept of analysis is *Objektion* – it describes a process of the transfer of foreign values to objects. Starting point for the analysis is the constitution of the filmic object through directorial operations , such as camera position, framing and editing.

Lebenslauf

Name

Teresa Hofer

geboren am

18.01.1987

Staatsbürgerschaft

Österreich

Ausbildung

2005-2015

Studium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft
Universität Wien

2009-2012

Studium Lehramt für Allgemeine
Sonderschulen
Pädagogische Hochschule Wien

2006-2008

Kolleg für Medientechnik und
Medienmanagement – Fotografie und
audiovisuelle Medien
Graphische Wien XIV

Juni 2005

Matura Stiftsgymnasium Melk

Berufliche Tätigkeit/Praktika

2012 – heute

Sonderschullehrerin (17.IB)

12.2008-2.2009

Praktikum ORF – Bereich Schnitt

7.2008 und 7.2007

Praktikum bei Fotograf Bernhard Angerer