

COME AND PLAY WITH US

Dramaturgie und Ästhetik im postmodernen Kino

SCHÜREN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Schüren Verlag GmbH
Universitätsstr. 55 · D-35037 Marburg
www.schueren-verlag.de
© Schüren 2014
Alle Rechte vorbehalten
Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer, Köln
Gestaltung: hackenschuh com. design, Stuttgart
Druck: druckhaus köthen, Köthen
Printed in Germany
Gedruckt auf Papieren aus nachhaltiger Waldwirtschaft.
ISBN 978-3-89472-851-9

Titelbild: M.C. Escher's "Magic Mirror" © 2012 The M.C. Escher
Company-Holland. All rights reserved. www.mcescher.com

Inhalt

- 7 **1 Ein Vorgespräch**
Christine Lang & Kerstin Stutterheim
- 13 **2 Postmoderne – Annäherung an eine Definition**
Kerstin Stutterheim
- 39 **3 Überlegungen zur Ästhetik des postmodernen Films**
Kerstin Stutterheim
- 88 **4 Postmoderne Filme als Repräsentationen der Tiefen-
dimensionen von Wahrnehmung und Bewusstsein**
Hinderk M. Emrich
- 111 **5 Spiegel in BLACK SWAN**
Michael Geithner
- 134 **6 «Always the Caretaker» – THE SHINING.
Über die Bedeutung filmischer Mittel und impliziter
Dramaturgie**
Kerstin Stutterheim
- 163 **7 Das Spiel mit Form und Figur.
Zur Dramaturgie von INGLOURIOUS BASTERDS**
Eva-Maria Fahmüller
- 186 **8 Postmodernes «Weltkino»:
Apichatpong Weerasethakuls SYNDROMES AND
A CENTURY**
Christine Lang

- 214 **9 Vorläufer der Postmoderne? NIKLASHAUSER FART**
Tobias Wilhelm
- 225 **10 An den Rändern der Postmoderne:
Mythische Figuren, Gewalt und die Angst vor dem Fremden
in PAN'S LABYRINTH**
Karen A. Ritzenhoff
- 239 **11 Über die Autorinnen/Autoren**

3 Überlegungen zur Ästhetik des postmodernen Films

Kerstin Stutterheim

In diesem Kapitel soll diskutiert werden, welche filmkünstlerischen Entscheidungen Filme prägen, die zur Postmoderne gezählt werden können. Es handelt sich vor allem, aber nicht ausschließlich um Kinofilme, die den im vorangegangenen Kapitel dargelegten Kriterien folgen. Auch für den Film gilt – wie im einführenden Kapitel über die Koexistenz von Moderne und Postmoderne dargelegt –, dass mehrere filmästhetische Ausprägungen parallel vorzufinden sind. Nicht alle Filme, die heute gedreht werden, sind postmodern. In anglo-amerikanischen Publikationen werden Filme dieser Art ebenso wie schlichtweg dramaturgisch offene oder episch gestaltete Filme gleichermaßen als *Post-Classical Cinema* bezeichnet. Man kann die Gestaltung von Filmen, die zur Postmoderne zu zählen sind, mit David Bordwell¹ auch als *stylish style* bezeichnen.

Um die Bandbreite des Filmschaffens, das eine postmoderne Ästhetik nutzt, aufzuzeigen, möchte ich hier zunächst einige Titel aufzählen, die als Filmproduktionen der Postmoderne aufgeführt werden können, ohne damit eine Vollständigkeit zu behaupten: Zum Kino der Postmoderne gehören zum Beispiel komplexe Autorenfilme wie *SANS SOLEIL* von Chris Marker (F 1983) ebenso wie *DIE DRITTE GENERATION* (Fassbinder, BRD 1979), *THE SHINING* (Kubrick, GB 1980), *AKUMULÁTOR 1* (Sverák, CZ 1994), *LOST HIGHWAY* (Lynch, USA 1997), *DUST* (Manchevski, UK/D/I/MZ 2001), *MOULIN ROUGE* (Luhrman, USA 2001), *THE TRACEY FRAGMENTS* (McDonald, CA 2007), aber auch Blockbuster wie *PUBLIC ENEMIES* (Mann, USA 2009), Produktionen wie *THE IMAGINARIUM OF DOCTOR PARNASSUS* (Gilliam, USA 2009), *INGLOURIOUS BASTERDS* (Tarantino, USA/D 2009), *SHUTTER ISLAND* (Scorsese, USA 2010) und *BLACK SWAN* (Aronofsky, USA 2010), aber auch Serien wie *SHERLOCK* (Moffat / Gattiss, GB 2010–) oder *GRIMM* (Kouf, Greenwalt, Carpenter, USA 2011–) und Dokumentarfilme wie *DAS NETZ* (Dammbeck, D 2003) und *THE END OF TIME* von Peter Mettler (CA/CH 2011).

Einflussreich für die Entwicklung und Akzeptanz eines *Post-Classical* und *Poetic Cinema* waren sowohl Jean-Luc Godards Film *À BOUT DE SOUFFLE* (F 1960) als auch *ИВАНОВО ДЕТСТВО* (IWANS KINDHEIT) von Andrej Tarkowskij (UDSSR 1963) oder

¹ Bordwell S. 118 und Elsaesser / Buckland

Michelangelo Antonioni mit *LA NOTTE* (I 1962) und Agnès Varda mit *CLÉO DE 5 À 7* (F 1962). Antonioni, Varda, Godard wie Tarkowskij brachen mit der klassischen helldenorientierten Erzählweise, nutzen poetische Bilder, wagen Sprünge durch Raum und Zeit und verweigern ein Happy End, um nur einige der ästhetischen Mittel hier vorab bereits zu benennen.

FILM ERZÄHLEN IN DER POSTMODERNE

Filme, die zum postmodernen Kino zu zählen sind, finden sich im Bereich des *Independent Cinema* ebenso wie im Autorenfilm; aber auch im gegenwärtigen US-amerikanischen Kino werden seit einigen Jahren regelmäßig Blockbuster produziert, in denen – wie im Einführungskapitel als entscheidendes Kriterium für die Postmoderne ausgeführt – Populärkultur und Hochkultur in eine korrespondierende Beziehung treten. Im besten Fall lädt ein Film, der eine Ästhetik der Postmoderne nutzt, zu einem unterhaltsamen, fesselnden und gleichermaßen anregenden, unterhaltenden Denkvergnügen ein, tut Augen und Ohren wohl, kann positive Affekte auslösen. Gleichermassen jedoch – und das ist ein Kriterium für das Kino der Postmoderne im Sinne des in der Einführung dargestellten Charakters dieser Epoche – werden gleichermaßen Diskussionen gesellschaftlich relevanter Themen einbezogen und entweder kritisch hinterfragt, ironisch gebrochen oder überholte Maßstäbe und Normen dekurviert. Diese Themen beziehungsweise der postmoderne Gestus manifestieren sich als Teil der Handlung als auch in der Motivation des Handelns, spiegeln die Lebensumstände und die politischen Determinationen der Figuren. Doch auch Filmwerke der Postmoderne folgen Regeln des Erzählens, die unter Umständen offenlegen, kritisch hinterfragen, aufbrechen und erweitern, oder diese spielerisch nutzen, um ihrer Erzählung die adäquateste Form zu geben.

«Erzählen ist eine hochgradig selektive Tätigkeit. Es hebt wenige Einzelzüge als signifikant aus einer Masse von Daten heraus. Wie diese Selektion im Einzelnen vor sich geht, hängt unter anderem von den Erfordernissen des jeweiligen Plots ab. Dessen Gestaltung ist aber nicht vollkommen willkürlich; kommunikativ erfolgreiche Plots müssen sich der Voreinstellung der Adressaten anbequemen. Erzähltechnische Experimente haben ergeben, dass Probanden «easily recognize familiar narratives and unproblematic accept, and even reconstruct, their structure». Läuft eine Geschichte jedoch solchen Vertrauenserwartungen entgegen, wird sie im Rezeptionsprozess entsprechend umgeschrieben und eingespielten Erzählmustern angepasst.»²

In den uns hier interessierenden Filmen werden unterhaltende und fesselnde Geschichten exemplarischer Charaktere zu spezifischen Aspekten von Zeitgeist und Zeitgeschichte in

Beziehung gesetzt. Im besten Fall werden die Mittel der Ästhetik, zu denen Filmsprache und Dramaturgie zu zählen sind, kongenial genutzt.

Im Verlauf der Menschheitsgeschichte haben sich die Techniken und narrativen Muster des Erzählens stets weiterentwickelt und erweitert. Vergleichbare Prozesse finden sich auch in Bezug auf das filmische Erzählen und die Filmsprache. Erzählen als universelle kulturelle Aktivität hat «alle Entmythologisierungen, alle Aufklärungen der Menschheit»³, aber auch alle Normatierungs- und Formatierungsversuche durch politische oder gesellschaftliche Macht überstanden, auch wenn Inhalt und / oder die Form der Erzählungen durchaus Repräsentationen von Macht und Formatierung darstellen kann. Erzählungen sind von den Überzeugungen und gesellschaftlichen Bindungen ihrer Autor_innen nicht zu trennen. In diesem Kontext, der hier diskutiert und analysiert werden wird, bilden die ästhetischen Mittel vorrangig den Gegenstand der Untersuchung.

Als ein zentrales Element der Kinoästhetik ist die Tatsache anzusehen, dass man als Zuschauende das Geschehen auf der Leinwand quasi als Augenzeuge oder Augenzeugin verfolgt:

«Wie fantastisch das sich auf der Leinwand abspielende Ereignis auch sein mag, der Zuschauer wird sein Augenzeuge und ist quasi daran beteiligt. Daher reagiert er emotional darauf wie auf ein wirkliches Ereignis, obwohl ihm die Irrealität des Gesehenen bewusst ist. Wie wir noch sehen werden, hängen damit spezifische Probleme der filmischen Wiedergabe von Vergangenheit und Zukunft sowie des Konjunktivs und andere irrealen Modi in der Filmerzählung zusammen: der Film kennt, der Natur seines Materials entsprechend, nur die Gegenwart, wie übrigens auch andere Kunstgattungen, die abbildende Zeichen verwenden.»⁴

Dieser Moment des gegenwärtigen Erlebens bringt eine weitere Herausforderung für die Gestaltung eines Filmes mit sich. Wie schon Jurji Lotman schrieb, liegt eine große Kunstfertigkeit darin, ein Werk so zu gestalten, dass es jede_n anspricht. Ein weiterer Aspekt für das Erzählen an sich und die Filmerzählung insbesondere ist die Reduktion auf das Wesentliche, auf das, was erzählenswert ist. In dieser Reduktion liegt das schöpferische Moment, das die künstlerische Tätigkeit des Erzählens determiniert.⁵ Reduktion führt im besten Fall zu einer Konzentration auf das Wesentliche, Spezielle – zu einer Darstellung des Besonderen, das aus dem Alltagserleben entwickelt wurde, aber auch aus ihm herausgehoben wurde.

Durch das Ineinanderwirken der unterschiedlichen künstlerischen Techniken und den entsprechenden Ebenen der Filmsprache entsteht ein «unübersetzter Rest»⁶. Diesem

3 ebd., S. 29

4 Lotman 1977, S. 21

5 Koschorke, S. 29

6 Lotman 1981, S. 83

unübersetzten oder unübersetzbaren Rest wohnt das inne, was man nicht in passende Worte fassen kann, was aus dem Zusammenspiel der künstlerischen Mittel über Affekte, Emotionen und Körperbewusstsein wahrgenommen wird. Er bezeichnet also jene spezifische ästhetische Wirkung, die Kunstwerken innewohnt, die ihr Publikum affektiv anspricht und eine spezifische Imagination anregt, die nicht verbalisierbar ist – und nicht verbalisiert werden kann. Es handelt sich um die Übersetzung von Wirklichkeit in ein Analogon, das Kunstwerk, das als ein bestimmtes System, das nach ihm innewohnenden Regeln funktioniert, verstanden werden kann. Ein Kunstwerk muss seinem aus der realen Welt entlehnten Vorbild ähnlich und unähnlich zugleich sein. Erst aus diesem Wechselspiel ergibt sich der künstlerische Charakter eines auf die Wirklichkeit verweisenden Werks.

«Ich weiß, dass dies nicht das ist, was es darstellt, aber ich sehe klar, daß es das ist, was es darstellt.»⁷

Eine Verbindung von Reduktion und künstlerischer Transformation einer Erzählung, die der Wirklichkeit gleichermaßen ähnlich und durch die Abstraktion wiederum unähnlich ist, kann in einem Kunstwerk dann gelingen, wenn man auf sich ergänzenden Ebenen erzählt. Diese sollten zueinander in Beziehung stehen und von einer zentralen Basisebene getragen werden. Handhabt man diese Mehrschichtigkeit bewusst und setzt Thema und Struktur in ein fruchtbares Verhältnis, kann man jede/r Rezipient_in entsprechend eigener Erfahrungen und des Vorwissens eine adäquate Erzählung anbieten. Benutzt man diese Mehrschichtigkeit gekonnt, kann man die Erzählung in einen kulturellen Bezug stellen, verschiedene Bedeutungsebenen eröffnen und ein breit gefächertes Publikum zur Interpretation und Entdeckung einladen. Eine Kenntnis der Möglichkeiten der Filmsprache und der Filmästhetik bietet die Chance, ritualisierte oder tradierte Formen ohne Funktion vermeiden zu können.⁸ Um dies zu erreichen, bietet die Dramaturgie der offenen Form vielfältige Möglichkeiten.

DRAMATURGIE UND ÄSTHETIK DER OFFENEN FORM

Das poetische Kino, zu dem modern oder postmodern erzählte Filme zählen können, ist ausgesprochen vielgestaltig; ebenso sind es die Formen des Erzählens, die Ästhetik und Dramaturgie dieser Filme. Was sie bei aller Verschiedenheit grundsätzlich verbindet, ist die Dramaturgie der offenen Form⁹ oder der offenen Struktur, die in allen Filmen

7 ebd., S. 68

8 Lotman 1981, S. 34ff.

9 vgl. Klotz 1980, S. 99 ff.

der Postmoderne ein entscheidendes dramaturgisches Kriterium darstellt. Der Begriff «Form» bedeutet ein organisches Ganzes,

«das aus der Verschmelzung verschiedener vorgängiger Erfahrungen (Ideen, Emotionen, Handlungsdispositionen, Materien, Organisationsmustern, Themen, Argumente, vorfixierter Stileme und Inventionsakte) entsteht. Eine Form ist ein gelungenes Werk, das Ziel einer Produktion und der Ausgangspunkt einer Konsumtion, die – sich artikulierend – der ursprünglichen Form immer wieder neue von verschiedenen Perspektiven her Leben gibt. (...) eine Struktur ist eine Form nicht als konkreter Gegenstand, sondern als System von Relationen, von Relationen zwischen ihren verschiedenen Ebenen.»¹⁰

Von Struktur spricht man also vor allem dann, wenn man sich auf die Analysierbarkeit eines Werkes konzentriert. Die Analyse von Strukturen wiederum bezieht sich auf Gemeinsamkeiten in Werken, auf Wiedererkennbares, Verbindendes. Diese im Grunde übereinstimmenden Strukturen können auch als Modell bezeichnet und gehandhabt werden. Modelle wiederum können in der Analyse dazu dienen, Gemeinsamkeiten in einer Gruppe von Werken darzustellen, «insofern sie in einer bestimmten Rezeptionsbeziehung zu denen, die sie rezipieren, stehen.»¹¹ Modelle können aber hilfreich sein, um Filmstoffe zu entwickeln, die tradierten Grundregeln mehr oder auch weniger strikt folgen. Man kann diese Modelle auch mit Genre-Verabredungen, der Zuordnung zu einer klassischen dramatischen Form oder einer offenen Form vergleichen. Ein offenes Kunstwerk, somit auch ein Film der offenen Form, zeichnet sich nach Umberto Eco vor allem durch eine veränderte Rezeptionsvereinbarung gegenüber den Werken einer klassisch geschlossenen Form aus. In der Rezeption eines offenen Kunstwerks wird die Zuschauende eingeladen, dem Geschehen zu folgen, sich zu dem künstlerischen Modell von Wirklichkeit ins Verhältnis zu setzen und sich selber ein Urteil zu bilden.¹² Dem Publikum wird angeboten, mitzudenken, der Handlung aufmerksam zu folgen und eigene Schlüsse zu ziehen – Brecht folgend kann man dementsprechend für ein narrativ-performatives Werk also einem Werk, das den Charakter einer Erzählung trägt und in einer Aufführung vor einem Publikum seine Bestimmung erfüllt, formulieren, dass die Zuschauenden sich nicht in den Fluss stürzen und von ihm mitreißen lassen müssen, sondern sich selbst, ausgehend von ihren eigenen Lebenssituationen und Erfahrungen, zu dem Geschehen ins Verhältnis setzen können. Filme, die eine offene Struktur nutzen, laden das Publikum ein, über die Figuren, ihre Motivation und ihre Handlungen nachzudenken und diese mit ihren eigenen Erfahrungen und Erlebnissen abzugleichen.

¹⁰ Eco 1977, S. 14, S. 15

¹¹ ebd., S. 15

¹² vgl. Eco 1977, S.15

Hierbei handelt es sich um eine Anverwandlung von Brechts Methoden des epischen Theaters und des Verfremdungseffektes. Die Zuschauer_in kann das Geschehen mit Empathie und gespannter Aufmerksamkeit aus der Distanz betrachten. Ermöglicht wird dies durch eine spezifische Ästhetik, die keine Wirklichkeitsillusion anstrebt, sondern darauf verweist, dass es sich um eine Interpretation und eine Nachahmung von Wirklichkeit handelt. Erreicht werden kann das durch die Nutzung der Techniken des ›Ästhetischen Konflikts‹, wie ihn bereits Sergeij Eisenstein definiert und auch als ›optischen Kontrapunkt‹ bezeichnet hat.¹³ Bezog Eisenstein sich noch in schwarz-weiß und auf Filmmaterial gedrehten Kinofilm, so kann man seine Theorie für die heutigen technischen Möglichkeiten weiterdenken. Ein ästhetischer Konflikt kann in der Einstellung selber enthalten sein, aber auch entstehen, wenn Bilder auf eine bestimmte Weise montiert werden – sei es durch den Schnitt oder in der Komposition des Filmbildes, der Einstellung. So entsteht ein Zusammenprall, ein »Konflikt zweier nebeneinanderstehender Abschnitte«.¹⁴ Durch diesen Zusammenprall entsteht ein Gedanke. Denn die »Filmkunst ist in erster Linie Montage«.¹⁵ Ein ästhetischer Konflikt, der unsere Aufmerksamkeit weckt und auf die künstlerische Überhöhung des Geschehens verweist, ist dann gegeben, wenn starke Kontraste aufeinandertreffen, wenn zum Beispiel räumlich weit auseinanderliegende Orte miteinander verbunden werden oder das physische Erscheinungsbild einer Figur mit ihrer Handlung oder Stimme oder einem fremd wirkenden Spiegelbild kollidiert, um nur wenige Beispiele zu nennen.¹⁶ Ein ästhetischer Konflikt findet sich zum Beispiel in *THE SHINING*, wenn Jack in Jeans und Cordjacke durch einen Ballsaal der 20er-Jahre läuft oder in *SHUTTER ISLAND*, wenn die von Michelle Williams gespielte Dolores Chanal, am Fenster ihres New Yorker Apartments stehend – in dem sie möglicherweise bei einem Feuer umgekommen ist –, auf den Sonnenuntergang über dem See blickt, an dem ihre Wohnung auf dem Land liegt.

Mithilfe der ästhetischen Gestaltung wird die Wirkung von etwas unserer Wirklichkeitserfahrung unähnlich Ähnlichem erreicht. In Filmen der offenen Form wird keine Identifikation und kein Mitleiden mit den Protagonist_innen mehr eingefordert. Appelliert wird:

»nicht so sehr an das Gefühl, sondern mehr an die Ratio des Zuschauers. Nicht miterleben soll der Zuschauer, sondern sich auseinandersetzen. Dabei wäre es ganz und gar unrichtig, diesem Theater das Gefühl absprechen zu wollen. Dies käme nur darauf hinaus, heute noch etwa der Wissenschaft das Gefühl absprechen zu wollen.«¹⁷

13 Eisenstein, S. 68

14 ebd., S. 58

15 ebd.

16 vgl. auch Stutterheim/Kaiser, S. 43/44

17 Brecht (1927) 1968, S. 38



Abb. 1: SHUTTER ISLAND

In filmischen Werken bedarf es ähnlicher und dabei doch anderer Mittel als auf dem Theater, auf das sich Bertolt Brecht vorrangig in seinen Schriften bezieht, um diese Wirkung zu erzeugen. Dies liegt in der unterschiedlichen Beschaffenheit der Medien Theater und Film begründet; zu nennen wären hier vor allem die Aspekte von Interaktion und Körperlichkeit.

Die Besonderheit des Mediums Film in Bezug auf den Umgang mit Verhältnissen von Raum und Zeit gilt es in der Diskussion als auch in der Nutzung der filmischen Mittel zu berücksichtigen. Hierbei bilden sowohl das Wissen um die eigene Körperlichkeit, das Körperbewusstsein und die vorhin bereits beschriebene Augenzeugen-Situation zentrale Komponenten. Das bedeutet, dass auch Filmwerke, die eine offene dramaturgische Struktur nutzen, diese besondere Form in der Rezeption als gegenwärtigem Erleben berücksichtigen müssen. Daran, dass jegliches narrative Werk in Relation zu unserer Lebenserfahrung, zu dem Wissen um Chronologie und Endlichkeit des Lebens, Körperlichkeit und daraus resultierenden tradierten Erzählmustern stehen muss,¹⁸ sei hier erinnert. Veränderungen in der Lebenswelt werden von Kunst und Künstler_innen aufgegriffen und in die Tradition eingespeist. Auch Produktionen, die dem Geist der Postmoderne entsprechen, können als filmkünstlerische Werke gestaltet sein. Diese nutzen die Dialektik von Kunstwerk und Offenheit, wie sie bereits Umberto Eco formuliert hat. In dieser ist:

«das Fortbestehen des Kunstwerks die Garantie für die kommende kommunikativen Möglichkeiten und zugleich für die Möglichkeiten zum ästhetischen Genuß. Die beiden Werte implizieren sich wechselseitig und sind eng miteinander verflochten (...). Die Offenheit ist ihrerseits Garantie für einen besonders reichhaltigen und überraschungsträchtigen Typ des ästhetischen Genießens, den unsere Kultur als einen

18 vgl. Bachtin et al. 2008, Klotz 1980, Koschorke 2012, S.29f.

höchsten Wert anstrebt, weil alle Begebenheiten dieser Kultur uns dazu führen, die Welt gemäß der Kategorie Möglichkeit zu begreifen, zu fühlen und damit zu sehen.»¹⁹ In Filmwerken der Postmoderne wird auf Welt- und Kinowissen ebenso wie auf Wissen aus der Kunst- und Kulturgeschichte oder der Politik und des Zeitgeschehens referiert. Die Ebene der impliziten Dramaturgie²⁰ erhält in Filmen dieser Art eine besondere Bedeutung, um Aspekte eines Spielcharakters, von Selbstreferentialität und Intermedialität zur Entfaltung zu bringen.

Um der Vielschichtigkeit der Erzählung einen Halt und den Zuschauenden eine Orientierungsgröße zu geben, muss jedes Werk – auch jeder Film und vor allem jeder auf große Publikumsresonanz und den damit verbundenen ökonomischen Erfolg angewiesene Blockbuster – eine zentrale Ebene haben, die eine Art Grundgeschichte und das Bedeutungsfazit in sich birgt. Ein Mindestmaß an logischer Kontinuität und Geschlossenheit, das Jean-Claude Carrière als «Geheimnis des Erzählens»²¹ bezeichnet, stellt eine weitere zentrale Grundregel auch für den modernen oder postmodernen Film dar. Diese Grundregel birgt eine Analogie zu den Konventionen des Miteinander-Sprechens und Einander-Erzählens in sich. Das «Geheimnis des Erzählens» bedeutet, dass es auch in einer offenen Form eine Kausalität geben muss, eine logische Gerichtetheit, die einer noch so fragmentierten oder arabesken Erzählung ihre Stabilität gibt. Diese Konvention muss jedoch nicht zwingend über eine kontinuierliche, linear-kausale Handlung umgesetzt werden, sondern kann auch in einer fragmentierten Handlung über das «Bedeutungsfazit» und den daraus resultierenden Gesamtzusammenhang gegeben sein. Es handelt sich um eine – im Sinne des Chronotopos und des Bedeutungsfazits – logische Verknüpfung der unterschiedlichen Handlungselemente oder Situationen. In dem von Volker Klotz als «Bedeutungsfazit» oder «Integrationspunkt» bezeichneten Moment manifestiert das Thema sich in einem Dialog und visuell, in einigen Werken auch akustisch. Man kann das in Analogie zum Fluchtpunkt in der Zentralperspektive oder zu einem Codierungsschlüssel verstehen. Jedes Erzählfragment enthält eine Bedeutung, die zu dem Gesamtthema beiträgt und es in sich trägt. Über das Bedeutungsfazit steht jede einzelne Einstellung in einer Beziehung zur Filmhandlung. So wird auch in einem Film der offenen Form die Unersetzbarkeit und Unverrückbarkeit seiner Teile²² erreicht. Das Erzählen in der post-aristotelischen Dramaturgie oder der Dramaturgie der offenen Form sei hier in seinen wichtigsten Merkmalen kurz zusammengefasst.²³ Die erzählte Geschichte hat einen klaren Beginn und Abschluss, die aber als klar definierter

19 Eco 1977, S. 185

20 vgl. Stutterheim / Kaiser 2009, S. 57f.

21 Carrière, S. 207f.

22 Aristoteles (Schmitt), S. 13

23 vgl. Stutterheim/Kaiser, S. 194ff.

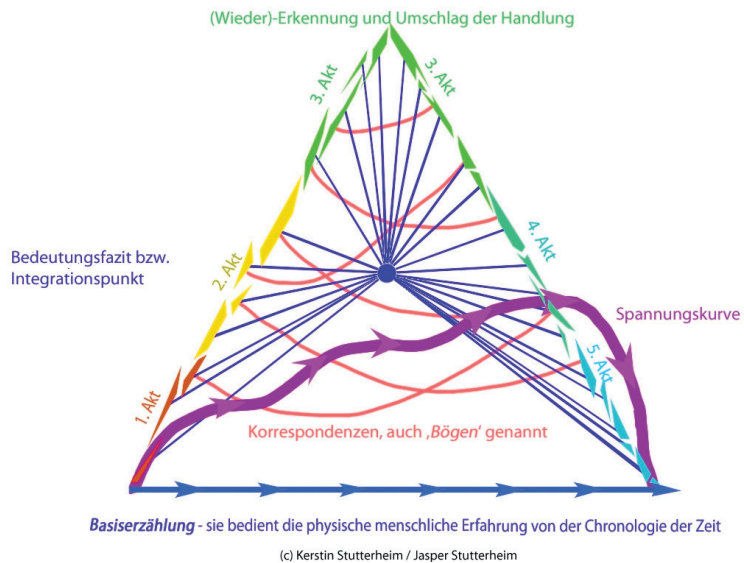


Abb. 2: Schema der dramaturgischen Struktur der offenen Form



Abb. 3: «Grafik offene Form»

Abschnitt eines längeren Ereignisses oder einer Ereigniskette gestaltet sein können. Diese herausgehobene Geschichte kann fragmentarisch erzählt werden. Die einzelnen Fragmente stehen kausal zueinander in Beziehung, sind jedes für sich für das Verständnis des Geschehens unersetzbar und unverrückbar, und sie werden durch das Bedeutungsfazit oder den Integrationspunkt zueinander ins Verhältnis gesetzt. Die zentrale Figur eines Films der offenen Form steht im Mittelpunkt, muss aber nicht mehr wie der Held in der klassischen geschlossenen Form ein stringentes Ziel zur Wiederherstellung eines Idealzustandes verfolgen. Diese zentrale oder Mittelpunkt-Figur darf zweifeln, sich umentscheiden, zögern und auch Fehler begehen – wie LAWRENCE OF ARABIA (LEEN, UK 1962) im gleichnamigen Film, Salomon in HITLERJUNGE SALOMON oder die junge Witwe in WATER (MEHTA, CA 2009); ihr Charakter muss nicht mehr über jeden Zweifel erhaben oder besonders tapfer sein. Der Handlungsverlauf muss keiner tradierten zeitlichen Chronologie entsprechen, Zeit wird relativ und aus der Struktur wird eine Textur. Räume erlangen wie alle ästhetischen Mittel der Gestaltung eine metaphorische Bedeutung, wie zum Beispiel in THE SHINING sehr gut zu erkennen. Über Räume oder Gegenstände können Handlungsorte oder -ebenen miteinander verbunden werden – wie beispielsweise über das Grammophon in SHUTTER ISLAND.²⁴ Klassische Figuren können in zwei sich ergänzende Charaktere aufgeteilt werden, wie zum Beispiel in INSIDE MAN (LEE, USA 2006), oder sich in zwei Varianten ihrer Selbst aufspalten.

Das Bedeutungsfazit, das in einigen Filmen in Variationen auch mehrfach benannt oder visualisiert werden kann, gibt der Handlung eine logische Entwicklung, da es alle Handlungs-Fragmente zueinander in Beziehung setzt. Auf der Basis dieses Modells kann man als Autor_in und Regisseur_in klassische Formen dekonstruieren und mit ihnen spielen, Chronologien aufheben und alle Möglichkeiten der Ästhetik der Postmoderne ausschöpfen.

Dramaturgisch gesehen findet sich eines der zentralen Merkmale der offenen Struktur²⁵ in nahezu jedem dieser Filme: Die Verwandlung der linear-kausalen Struktur in einen neuartigen und je nach Sujet des Films determinierten kausalen, aber nicht mehr zwingend linearen Chronotopos. Michail M. Bachtins Definition des Chronotopos' eines Romans kann in seiner allgemeinen Bestimmung ebenso für den Film übernommen und angewandt werden und bietet die Basis einer Filmerzählung:

«Im künstlerisch-literarischen Chronotopos verschmelzen räumliche und zeitliche Merkmale zu einem sinnvollen und konkreten Ganzen. Die Zeit verdichtet sich hierbei, sie zieht sich zusammen und wird auf künstlerische Weise sichtbar; der Raum gewinnt an Intensität, er wird in die Bewegung der Zeit, des Sujets, der Geschichte

24 Stutterheim 2013, S. 129

25 vgl. Stutterheim/Kaiser, S. 194ff.

hineingezogen. Die Merkmale der Zeit offenbaren sich im Raum, und der Raum wird von der Zeit mit Sinn erfüllt und dimensioniert.»²⁶

Durch die räumlich-zeitliche Verdichtung wird unter anderem das Moment des Unähnlichen in der Ähnlichkeit zur erlebten Wirklichkeit erreicht. Seit den Diskussionen um die Chaostheorie und der mit ihr verbundenen Erkenntnisse der Physik, das von der Zeit nicht mehr angenommen wird, dass sie chronologisch gerichtet verläuft, werden auch im Film – in populären wie Art-House-Produktionen – klassische Zeit- und Raumvorgaben immer wieder aufgelöst. Filme der Postmoderne können die Gegenwart ebenso mit einer perspektivierten Vergangenheit wie mit einer unspezifischen Zukunft verknüpfen. Wenn in Bezug auf Filme dieser Art unter anderem kritisiert wird, dass sie Geschichten erzählen, die auf zurückliegende Zeiten verweisen, aber gegenwärtige Probleme verhandeln,²⁷ so verkennt diese Kritik die dramaturgischen Grundregeln für narrative Werke allgemein – nicht nur des Films. Selbstverständlich muss jede Erzählung einen Bezug zum Erfahrungshorizont der Rezipient_innen aufweisen, um deren Interesse zu wecken und sie emotional zu fesseln. Jedes narrative Werk erreicht sein Publikum dann, wenn die erzählte Geschichte Probleme verhandelt, die für sein lesendes oder zuschauendes Publikum explizit oder auch nur implizit relevant sind – völlig unabhängig davon, in welcher Zeit oder an welchem Ort sie angesiedelt ist. Somit geht es um ein zeitlich determiniertes Analogon zur erlebten Wirklichkeit. Dass im Film der Postmoderne «die ‹wirkliche› Geschichte» durch «die Geschichte verschiedener Stile ersetzt», wird, dient als filmästhetisches Mittel im vorne beschriebenen Sinn dazu, die oft behauptete Allgemeingültigkeit und den Gestus des Bescheidwissens, des Über-den-Dingen-Stehens, eben die eine Mastererzählung infrage zu stellen. Beklagt Jameson Mitte der 80er-Jahre noch, dass die Gegenwart offensichtlich nicht in der Lage sei, ihre eigenen historischen Erfahrungen zu formulieren, so kann man für Produktionen der zurückliegenden Dekade feststellen, dass einige Filmemacher_innen durchaus in der Lage sind, dies in einer ausgewiesenen Beherrschung der Mittel, die ihnen die Filmsprache bietet, zu tun.

26 Bachtin 2008, S. 7

27 Jameson 1986, S. 64/65



Abb. 4: IVANS KINDHEIT



Abb. 5: SHUTTER ISLAND – Dachau-Szene

ANTIKONVENTIONALITÄT UND IMPLIZITE DRAMATURGIE

Weitere Aspekte der Ästhetik des Films der Postmoderne bringen der Gestus der Antikonventionalität sowie eine sozio-kulturell beziehungsweise zeithistorisch beeinflusste implizite Dramaturgie ein. Oft stehen diese Aspekte in direkter Korrespondenz. Dass die implizite Dramaturgie einen entscheidenden Anteil am aktuellen wie auch anhaltenden Publikumserfolg hat, ist seit Längerem bekannt.²⁸ Die Aspekte der impliziten Dramaturgie

«verweisen auf oft nicht bemerkte dramaturgische Dimensionen in der Gesamtstruktur des Werkes, präzisieren oder gewichten einzelne ihrer Teile bzw. Zusammenhänge und werden damit wichtig für die Deutung der Werke. Sie sind nicht bloß Konkretisierungen oder ›Ergänzungen‹ dramaturgischer Grundstrukturen, die die Fabel oder den Handlungsablauf oder die Konflikte detaillierter ›zum Ausdruck‹ bringen. ›Implizite Dramaturgien‹ sind spezielle Strukturelemente von unterschiedlicher, häufig grundsätzlicher Bedeutung, zwar in die Texte eingeschrieben, aber auffällig durch eine Art Sonderstellung im sich entfaltenden Textmaterial. Oft sind sie aus dem philosophischen, kulturgeschichtlichen, biografischen und sonstigem Umfeld des Autors in die Texte transponiert und dort gewissermaßen als Knotenpunkte festgemacht.»²⁹

Im Zusammenwirken mit der expliziten, also der strukturierenden oder dem Film seine Architektonik gebenden Dramaturgie bestimmt die implizite Ebene des Films den Rezeptions-prozess. Elemente der impliziten Dramaturgie wirken im Film auch über die Bildgestaltung, insbesondere über die Wahl zeichenhafter Motive. So können mithilfe der impliziten Dramaturgie die Bindeglieder zwischen der dramatischen Struktur und dem kulturellen Wissen des Publikums die affektive Wirkung des Films unterstützen.³⁰ Implizite Dramaturgie steht somit in einer Relation zur Intertextualität, umfasst aber ein weiteres Spektrum als diese. Intertextualität verweist auf die Interaktion des Werkes mit anderen, zuvor erschienenen bekannten Werken und schließt auch die Erkennbarkeit

28 vgl. Blothner 1999

29 Rohmer, S. 15

30 vgl. Stutterheim / Kaiser 2009, 34f.

der Bezüge auf andere Werke, Referenzen und Zitate ein. Die implizite Dramaturgie geht jedoch darüber hinaus, da diese nicht nur Werkbezüge einschließt, sondern Bezüge in natur- oder geisteswissenschaftliche Bereiche ebenso ermöglicht wie zur Populärkultur, zum Zeitgeist der Epoche, in der die Erzählung angesiedelt ist, und dem Zeitgeist der Gegenwart der Rezipienten. Implizite Dramaturgie umfasst mehr als textuelle Bezüge. Sie schließt alle Bereiche des Lebens ein, die dem Verständnis der erzählten Geschichte dienen können und unter Umständen sogar unterschiedliche Interpretationen ermöglichen – wie alleine an den Texten dieses Bandes bereits deutlich wird.

IMAGINATION UND WIRKLICHKEIT

In der Handlung und den Ereignissen, von denen Filme der Postmoderne erzählen, wird häufig auf etwas angespielt, das bisher als nicht-darstellbar angenommen wurde. Themen dieses Bereiches, Situationen oder Zustände, von denen man bislang annahm, dass sie in einer performativen Kunst nicht darstellbar wären, werden nun nicht mehr vermieden. Das Gefühl, dass es etwas gibt, das sich unserer Vorstellungskraft ebenso wie rationalen Erklärungsversuchen entzieht, soll in diesen Werken verstärkt werden und wird bewusst eingesetzt. Hierzu zählen vor allem psychische oder mentale Zustände, diese reichen von Angst über Depression, posttraumatisches Belastungssyndrom und Wahn bis hin zu Fragen der Selbsterkenntnis oder des Ringens um die eigene Identität, Pubertät und Erwachsenwerden – wie zum Beispiel in *THE TRACEY FRAGMENTS* (McDonald, CA 2007) oder *BLACK SWAN*. Diese Aspekte des Lebens werden hier nicht mehr über einen Dialog beklagt, benannt oder diskutiert und argumentiert, sondern in narrative Situationen, in ästhetische Metaphern verwandelt, die vor allem durch eine sehr bewusst genutzte implizite Dramaturgie getragen werden. Dementsprechend werden neue oder neu wirkende Darstellungsformen mithilfe des bewussten und technisch stets weiterentwickelten Einsatzes der gestalterischen Mittel des Films (Licht, Kamera, Montage, Musik, Sound bis hin zu Animationen und SFX-Effekten) eingesetzt. Man kann diese Entwicklung mit der Kunst der Romantik vergleichen, in der vor sowohl über Schauer- geschichten als auch in Liebesromanzen und vor allem in dem in dieser Zeit eine Blüte erlebenden Genre der Märchen metaphorisch das Imaginäre mit dem Realen in Beziehung gesetzt wurde. In den poetischen Erzählungen der Romantik wollte man «die Tiefe des Lebens und seine Nachtseiten»³¹ erfassen. Die Dichter dieser Zeit wollten das «Denken und die Imagination auf das Ungeheure einstimmen, das in uns und um uns geschieht».³² In Reaktion auf Krisen und Kriege war «der Glaube an die Transparenz

31 Safranski 2007, S.53

32 ebd

und Kalkulierbarkeit der Welt»³³ schwächer geworden, auch dies eine Parallele zur heutigen Zeit. Die «Wundermacht des Schicksals»,³⁴ Unerklärliches als Reiz, die Verschmelzung von Leben und Poesie waren nun den Dichtern ein Anliegen. In den Aufführungen des Theaters der Romantik wurde mit Lichteffekten, ausgeklügelten Techniken zur Illusionserzeugung und stilistischen Mitteln der Überhöhung gleichermaßen gearbeitet.

«Darüber hinaus freilich erobert das Theater der Romantik rein künstlerisch viel Neuland. Denn Regie, Schauspielkunst und Bühnenbild erhalten im Zeitalter der Romantik ein neues, viele bisherigen Starrheiten lösendes Profil. Sprache, Musik und Tanz stehen einander so nahe wie kaum noch bisher. Der Schritt aus der Darstellung des Realen und des Verstandbedingten in die Darstellbarkeit auch des «Wunderbaren» oder des Dämonisch-Grausigen erschließt viele ins Künftige weisende Möglichkeiten der theatralischen Kunstformen.»³⁵

Dies kann als eine Reaktion auf die Theaterumbrüche und -reformen seit der Frühaufklärung gesehen werden, in deren Zuge das Theater zu einer moralischen Anstalt wurde, das von bürgerlich-aufklärerischem Ethos, von Perfektionismus und Fortschrittsglauben geprägt ist.³⁶ Französische Klassik und englischer Empirismus beeinflussten zunächst das Theaterschaffen im westlichen Europa und bewirkten einen «bis heute noch nicht überbrücktem Riß zwischen Volkstheater und Bildungstheater».³⁷

Wegen des folgeschweren Einflusses seiner Schriften und Aktivitäten sei hier kurz auf Johann Gottfried Gottsched verwiesen. Gottsched wollte über ein reformiertes Theater den Menschen zeigen, dass man das Leben mit praktischer Vernunft, mit Gründlichkeit und bürgerlicher Nüchternheit meistern kann. Vor allem seine Schrift *Versuch einer kritischen Dichtkunst vor die Deutschen*³⁸ war von Einfluss für die Entwicklung des Theaters des bürgerlichen Zeitalters. Zu erwähnen sei hier, dass vom Dichter die sinnliche Umsetzung eines moralischen Lehrsatzes erwartet wurde, das Gemüt des Publikums auf tugendhafte Weise erregt werden und auch die Handlung möglichst nur an einem Ort in einer möglichst kurzen Tageszeitspanne ablaufen sollte, da tugendhafte Menschen nachts schlafen.³⁹ Hier wird ausdrücklich eine Einheit von Ort und Zeit eingefordert, die bis dato eine untergeordnete Rolle spielte. Aristoteles empfahl in der *Poetik* einen Handlungsverlauf, der eine Tagesspanne möglichst nicht überschreiten sollte, die Forderung nach der Einheit des Ortes sucht man bei ihm vergeblich. Der von Gottsched

33 ebd.

34 ebd., S.54

35 Kindermann 1964, S. 7

36 vgl. Kindermann 1961, S. 156 f. und 474 f.

37 ebd., S. 474

38 Leipzig 1730

39 vgl. Kindermann 1961, S. 482–485

geforderte Bruch mit den Traditionen des Volkstheaters wurde auch symbolisch vollzogen. Die berühmte Truppe der Neuberin, die als erste in enger Zusammenarbeit mit Gottsched dessen Reformbemühungen umsetzte und von ihm übertragene oder verfasste Stücke spielte, verbannte 1737 in einer Aufführung in Leipzig die wichtigste Figur des Volkstheaters, den Hanswurst, von der Bühne des deutschen Theaters.⁴⁰ Viele der von Gottsched eingeführten beziehungsweise schriftlich zusammengefassten Regularien bestimmten die Entwicklung der deutschen Dramatik und Theaterpraxis über lange Zeit, fanden ihren Nachklang in einflussreichen Werken wie *Die Technik des Dramas* von Gustav Freytag,⁴¹ und wirken vor allem im deutschsprachigen Film bis heute nach.

In den Filmen der Postmoderne werden über die bewusste Nutzung filmischer Mittel seit Gottscheds Theaterreform tradierte und in Variationen weitergeführte Normen infrage gestellt oder gebrochen. Die Grenze zwischen Trivialität und Kunst wird unter Umständen aufgelöst oder zumindest verwischt. Darüber hinaus kann mit Klischees gespielt werden; oft erleben wir in Filmen der Postmoderne gar eine Anhäufung von Klischees – in gelungenen Werken führen sie bis zur Erreichung einer ästhetischen Struktur; anderenfalls zu einer anästhetischen Hülle, ein Pastiche (wie zum Beispiel in *INCEPTION* [Nolan, USA 2010]).⁴²

Eine den postmodern erzählten Filmen innewohnende Antikonventionalität wie Nutzung von Elementen der Popkultur, von Slang und Dialekt bis zur ‹Szene-Sprache›, von offen gezeigten Momenten von Sexualität, um nur einiges zu nennen, spricht überwiegend das Lebensgefühl oder Wunschkonstruktionen eines großen Teils des jungen Kinopublikums an.⁴³ Antikonventionalität beinhaltet oder sagt aus, dass das Regelwerk des bürgerlichen Zeitalters für künstlerische Darbietungen infrage gestellt, aufgebrochen oder konterkariert wird. Dazu gehört unter anderem, dass die Grenzen von sogenannter ernster Kunst und Unterhaltung, von Hoch- und Popkultur ignoriert und aufgebrochen werden, aber auch Reglementierungen, die sich aus Zensurtraditionen, aus politischen wie religiösen gesellschaftlichen Gruppeninteressen ergeben haben, hinterfragt oder ignoriert werden. Antikonventionalität geht oft einher mit dem Aspekt des Spielcharakters, der ein weiteres bestimmendes Merkmal dieser Ästhetik darstellt.

40 ebd., S. 483

41 der als Vorlage für viele *screenwriting manuals* der Hollywoodstudios sowie für das Handbuch des Drehbuchschreibens von Syd Field gedient hat.

42 Lang und Stutterheim 2012

43 In Deutschland stellten 2012 die 20 bis 29-jährigen mit 23% den größten Besucheranteil – vgl. FFA - Filmförderungsanstalt Juni, S. 16; international stellten die 12- bis 39-jährigen 60% der Besucher Motion Picture Association of America 2013, S. 13

KOMM UND SPIEL MIT UNS

Der Spielcharakter stellt eine weitere Form des vorne benannten Analogons von Wirklichkeit dar, denn «das Spiel ist ein besonderer Typ von Modell der Wirklichkeit».⁴⁴ Der Spielcharakter wird in einem Filmwerk über die Wahl der dramaturgischen Form ermöglicht, mit der Entscheidung für eine offene Form oder das Modell der offenen Erzählung. Dies führt zu der bereits erwähnten besonderen Bedeutung der Bild- und Ton-Ästhetik zurück, da der postmoderne Film im Sinne der offenen Form nicht vorrangig dialoggeleitet erzählt wird. Darüber hinaus erlangt jeder Dialog im Film der Postmoderne mehr als eine nur situationsbezogene Bedeutung. Jede verbal-sprachliche Äußerung muss für die Situation und die Motivation der handelnden Figuren funktionieren, diesen gerecht werden und gleichzeitig implizit auf mehr verweisen. Über die implizite Dialogebene werden die Motivation und Handlungen der einzelnen Charaktere verständlich, Ereignisse in die Handlung eingebettet. Zuvor gezeigte oder sich später ereignende Situationen können so zueinander ins Verhältnis gesetzt werden und eine Bedeutung erlangen. In der impliziten Erweiterung eines jeden Dialogs findet sich eine Relation zum «Bedeutungsfazit», zum Thema der Filmhandlung. Die ästhetische Gestaltung – die Nutzung von Raumarchitekturen, Farben, Bildern, Gesten, sowie die durch Dramaturgie und Montage entstehende Relationen – ist als gleichwertige Erzählebene im Sinn von Film als «Text» zu verstehen. Mittel der Ästhetik beziehungsweise der Filmsprache ergänzen die Dialoge und setzen sie nicht nur in Szene.

Wie vorne bereits dargelegt, hat sich mit dem Aufkommen der Postmoderne das Spiel als ästhetische Kategorie neu etabliert. Es wird als eine mögliche Form des poetischen Gestaltens verstanden.⁴⁵ Aus der jahrhundertealten Tradition des Spiels als Kulturtechnik und seiner neu erlangten Funktion ergibt sich eine facettenreiche Definition: «Play is a notoriously difficult concept to define; it is a culturally and socially specific idea.»⁴⁶

Wie Johan Huizinga schreibt, ist das Spiel mit der Erfahrung von Freiheit verbunden und somit eine Spielform der Freiheit, da es nicht überlebenswichtig ist. Man könnte es ebenso gut lassen, spielt aber auch als erwachsener Mensch, weil es Vergnügen bereitet. Man kann jederzeit aussetzen oder es unterlassen. «Erst sekundär, dadurch, daß es Kulturfunktion wird, treten die Begriffe Müssen, Aufgabe und Pflicht mit ihm in Verbindung».⁴⁷ Im Spiel wird die «gewöhnliche» Welt zeitweilig aufgehoben, was es mit

44 Lotman 1981, S. 72

45 Wetzel 2010, S. 577

46 Flanagan 2013, S. 4

47 Huizinga 1987, S. 16

den stärker performativen Traditionen der Saturnalien⁴⁸ und Karnevalsriten verbindet.⁴⁹

Es ist zeitlich und räumlich begrenzt beziehungsweise eingeordnet. Ein Spiel hat einen «Verlauf und seinen Sinn in sich selbst. (...) Das Spiel beginnt, und in einem bestimmten Augenblick ist es «aus». Es «spielt sich ab». Solange es im Gange ist, herrscht Bewegung, ein Auf und Nieder, ein Abwechseln, eine bestimmte Reihenfolge, Verknüpfung und Lösung. Unmittelbar mit der zeitlichen Begrenztheit hängt nun aber ein weiteres bemerkenswertes Kennzeichen zusammen. Das Spiel nimmt sogleich feste Gestalt und Kunstform an. Wenn es einmal gespielt worden ist, bleibt es als geistige Schöpfung oder als geistiger Schatz in der Erinnerung haften, es wird überliefert und kann jederzeit wiederholt werden, sei es nun unmittelbar nach Beendigung, wie ein Kinderspiel, eine Partie Trick-Track, ein Wettlauf, oder nach langer Zwischenpause. *Die Wiederholbarkeit ist eine der wichtigsten Eigenschaften des Spiels.* Sie gilt nicht allein vom Spiel als ganzem, sondern auch von seinem inneren Aufbau.»⁵⁰

Es ist geprägt von Rhythmus und Harmonie ebenso wie von der Spannung, die sich aus dem Zusammenspiel von Ungewissheit, Erwartung und Harmonie ergibt.⁵¹

Das gilt überwiegend ebenso für den Film. Er bereitet Vergnügen, ist wiederholbar, einmal im Gange folgt er einem spezifischen Rhythmus, der sich aus einer formalen Harmonie ergibt, und er ist von einem wiedererkennbaren Aufbau geprägt. In der Postmoderne bricht das Spiel, beziehungsweise der Spielcharakter im Film, die – durch den in den letzten Jahrzehnten zunehmend zu verzeichnenden Zwang zur immer gleichen Wiederholung erstarrten – klassischen Formen, Stile und daraus resultierende Formatvorgaben auf oder hinterfragt diese. Das, auch in Filmen genutzte, Spiel mit den Traditionen und überlieferten Regeln führt gleichzeitig zu einem Spiel, zu dem das Publikum eingeladen wird. Es geht einher mit Aspekten wie Referentialität und Zitatcharakter, Ironie und Groteske, auf die im Folgenden genauer eingegangen wird. Auch hier sei betont, dass dies nicht durch das Ignorieren jeglicher Regeln und Erzähltraditionen zu Beliebigkeit führen darf. Das Spiel als ästhetische Praxis erfordert es, die Grundlagen so gut zu kennen, dass man sie nutzen, hinterfragen und daraufhin umdeuten kann. Hier seien noch mal auf die sechs Kriterien verwiesen, die ein Spiel als solches charakterisieren:

48 Römisches Fest zu Ehren des Saturn und des «Goldenen Zeitalters»; während dieser Zeit wurde die Welt auf den Kopf gestellt, Standesunterschiede wurden symbolisch aufgehoben, es wurde erlaubt, um Geld zu spielen und exzessiv getrunken, im Tempel des Saturn wurden öffentliche Speisungen ausgerichtet. Wesentlichstes Element stellte die Aufhebung bzw. eine scherzhafte Umkehrung der Standesunterschiede dar, bei der z.B. Sklaven für einen kurzen Zeitraum von ihren Herren bedient wurden.

49 Huizinga, S.21

50 ebd., S. 18

51 ebd., S.19

- «1. a game is a system
- 2. it is artificial
- 3. it has players
- 4. it has conflicts
- 5. it has rules
- 6. it contains a quantifiable outcome/goal, an ending state in which players can either be considered the «winners» or the «losers»»⁵²

Die Ähnlichkeit mit den Grundcharakteristika eines filmischen Werkes ist nicht überraschend, beide sind auf Zeit basierende Medien, die in ihrem Verlauf das Publikum oder die Spieler_innen an einer Handlung oder einem Geschehen teilhaben lassen, die diese wie Augenzeug_innen oder gar Beteiligte miterleben. Dass die Intensität, die Form des emotionalen Erlebens und die Rezeption sich unterscheiden, steht außer Frage, daher wird hier nur auf den Charakter des Spiels und Analogien zum Film referiert.

Zu diesem Verfahren des postmodernen Spiels im Film gehört ebenfalls ein reflektierender Umgang mit den Traditionen aus der Kunst-, Kultur- und vor allem der Filmgeschichte, deren Versatzstücke oder Charakteristika neu kombiniert werden können. Aus diesem Zugang kann sich der Gestus der Antikonventionalität mit spezifischen Ausformungen ergeben. Bei genauer Betrachtung ist ersichtlich, dass sich der Spielcharakter der Filmproduktionen der Postmoderne auch aus den Spielformen und -theorien der Moderne speist, aus den Theorien von Gregory Bateson vom Spiel als grenzüberschreitender Praxis, aber ebenso die These von George Bataille vom Spiel als Zeichen der Anti-Ökonomie aufgreifend; «als radikale Form der Überschreitung statuerter Ordnungen ist es vor allem von der zeitgenössischen Theaterästhetik aufgegriffen worden».⁵³

Spiel und Antikonventionalität gehen im Film der Postmoderne eine Symbiose ein. Das antikonventionelle Spiel mit statuierten Ordnungen reicht vom «Theater der Grausamkeit» von Antonin Artaud über das «Orgien-Mysterien-Theater» des Herrmann Nitsch über Fluxus und das «Living Theater» bis hin zu den Inszenierungen von Christoph Schlingensief. Oft beinhaltet das antikonventionelle Spiel der Postmoderne eine ausgestellte und dabei gleichermaßen verfremdende Grausamkeit und eine Abbildung oder Zurschaustellung von Körperflüssigkeiten, Sexualität und auch der Zerstörung von Körpern. In den theatralen Formen des Mittelalters, vor allem dem Karneval und der Groteske, waren diese noch Bestandteil der Darbietung und wurden auch in Werken der Literatur – wie zum Beispiel bei François Rabelais – noch benannt und beschrieben. Mit dem bürgerlichen Zeitalter wurden derartige Darstellungen jedoch «unziemlich», in dem reformierten Theater, das der sittlichen und tugendhaften Erbauung und Aufklärung

52 Salen und Zimmerman 2003, S. 80

53 Wetzel 2010, S.608

dienen sollte, wurde die dem Volkstheater innewohnende drastische Darstellung des Lebens mit all seinen Facetten von der Bühne des bürgerlichen Theaters verbannt.

Für amerikanische Kinoproduktionen ergänzten vor allem der Einfluss des Puritanismus⁵⁴ und später der *Motion Picture Production Code* diese bürgerlichen Normen des Darstellbaren beziehungsweise nicht Darstellbaren noch, wiederum mit Auswirkungen auf internationale Filmproduktionen. Darstellungen von Sexualität oder Nacktheit werden aus diesem Grund bis heute aus den Studioproduktionen Hollywoods und anderer kommerzieller Filmwerke verbannt. In anderen Filmkulturen beeinflussen ebenfalls gesellschaftspolitisch bedingte kulturelle Traditionen oder aus fundamentalistischen Glaubensvorstellungen abgeleitete Normen das Regelwerk von Darstellbarkeit des Menschen und zwischenmenschlicher Beziehungen, sie münden in unterschiedliche Formen von Zensur.

Je nach Produktionskontext können diese Regeln und Normen in Filmen, die dem Gestus der Postmoderne entsprechen, offen hinterfragt und gebrochen oder eher indirekt, über die implizite und vor allem die visuelle Ebene des Erzählens konterkariert werden. Das für die Postmoderne typische Wechselspiel zwischen Regelhaftigkeit und Regelbruch konnten und können sich Filmschaffende in den letzten Dekaden auch deshalb zunutze machen, da der Film als Kunstform etabliert ist. Die Regeln, nach denen filmische Werke gestaltet werden, sind nahezu jedem bekannt und als Erzählmuster vom Publikum internalisiert. Dies ist die Voraussetzung dafür, um mit den tradierten Modellen des Erzählens und den ihnen innewohnenden Regeln im Film der Postmoderne spielen zu können. Die heute reflexiv wirkenden Künste, so auch der Film, sind vor allem davon geprägt, dass sie menschliche Subjektivität⁵⁵ thematisieren.

Gelingen kann das im Sinne des dialektischen Gegensatzes von Zufall und Notwendigkeit,⁵⁶ in dem man mit den überlieferten Regeln experimentiert, Gewusstes und Tradiertes nutzt, hinterfragt, synergetisch oder kontrastierend montiert; so ergänzen Zitate und Reflexion einander. Das künstlerische Verfahren der Kombinatorik gibt den Werken ihre Mehrdeutigkeit; das Verfahren wird auch als Zitatcharakter postmoderner Werke bezeichnet,⁵⁷ findet sich aber bereits in den Werken der romantischen Dichter_innen.⁵⁸ Die in allen Filmproduktionen, die der Postmoderne zugerechnet werden können, genutzte Kombinatorik von tradiertem Wissen aus der Kunstgeschichte und insbesondere der Filmgeschichte bereichert die implizite Dramaturgie der Werke und lädt die Zuschauer_innen zu einer aktiven Teilnahme ein. Um das Publikum zu

54 Gelfert 2006, S.39

55 Wetzel 2010, S. 578

56 ebd., S.589

57 Steinke 2007, vgl.

58 Safranski 2007, s.59f.

erreichen, sollte jedoch der oben genannte Aspekt der Spiegelung der subjektiven Erfahrung der Welt dazu in einer Relation stehen. Man sollte wie für jeden guten Film und jede interessante und / oder berührende Erzählung die Verhältnisse, in denen die Handlung verankert ist, durchdrungen haben, um sie reflektieren und hinterfragen zu können. Auf dieser Basis wird es gelingen, die handelnden Figuren vielschichtig zu gestalten und in ihren Dialog mehrere Bedeutungsebenen einzuschreiben. Aufgrund der Spezifik des Mediums Film kann mit den Regeln gespielt werden, dennoch muss – wie bereits ausgeführt – im Kern der Filmerzählung eine kausale Struktur die Fragmente zusammenhalten, die im Sinne der im ersten Akt vermittelten Regeln des Filmkosmos der spezifischen Filmerzählung funktioniert. In jedem Fall bestimmt das Bedeutungsfa-
zitat das Spiel mit den Regeln: Damit das Spiel verstanden wird und eine offene Rezeptionsvereinbarung zu einem Genuss führen kann, sollte dem Publikum das Regelwerk für den Bruch mit den klassischen Regeln annonciert werden. Es sollte in die Lage versetzt werden, die Verabredung zu erkennen, damit es am Spiel teilhaben und die Einladung annehmen kann. Dies bedingt sich aus dem kommunikativen Charakter eines Spiels.

Mit dem Spielcharakter einher geht eine Selbstreferentialität, die einen erkennbaren Bezug auf Kino-, Film- und Medienpraxis oder -wissen darstellt.⁵⁹ David Bordwell leitet das Aufkommen von Selbstreferentialität und Spielcharakter im Film recht überzeugend her. Er verweist auf den Beginn der Ausbildung an den Filmhochschulen, die zu-
meist erst in den 60er- und 70er-Jahren gegründet wurden, und der Herausbildung des Blockbuster-Kinos Anfang der 80er-Jahre. Durch die Ausbildung an den Hochschulen waren auch die jungen Regisseur_innen mit dem Filmerbe vertraut. Die nächste Stufe, die zu einer Verfestigung dieser beiden Aspekte geführt hat, ist die zunehmende Verbreitung von Filmen auf Video und DVD. Von nun an begann man mit dem Wissen um Filmklassiker oder Kultfilme zu spielen und das Publikum zu einem Spiel um dieses cineastische Wissen einzuladen.⁶⁰

In diesem Sinne nutzt zum Beispiel Martin Scorsese das Wissen um die Genrekonventionen des Psycho-Thrillers und des Horrorfilms, um mit ihnen in *SHUTTER ISLAND* zu spielen, sie ironisch zu brechen und dabei das sehr gegenwärtige Problem posttraumatischer Belastungsstörungen junger Kriegsheimkehrer zu thematisieren. Einleitender Akkord und Exposition verweisen bereits auf die Regeln, die Traditionslinie als auch den kulturhistorischen Rahmen, mit denen Scorsese hier arbeitet. Der Film beginnt mit einer weißen Leinwand – dem Verweis auf das Kino und die Künstlichkeit der gezeigten Handlung. Dieser Verweis ist semantisch bereits im Drehbuch von Laeta Kalogridis

59 vgl. Steinke, S. 25/26

60 Bordwell 2006, S. 118



Abb. 6: SHUTTER ISLAND

angelegt, wo sie die Analogie zu einem «white curtain»⁶¹ wählt. Der Hinweis auf das Genre erfolgt in doppeltem filmsprachlichen Ausdruck – visuell, indem sehr schnell aus der weißen Leinwand Nebel wird, aus dem heraus uns ein Schiff entgegenfährt (Abb. 6), und akustisch durch die gewählte Musik: *Fog Tropes* von Ingram Marshall.⁶² Beides stellt an sich bereits implizit einen Verweis auf das Genre Horrorfilm dar und – für diejenigen, die den Film *THE FOG – NEBEL DES GRAUENS* von John Carpenter (USA 1980) kennen, ein Hinweis auf eine Gefahr, die von diesem Schiff ausgehen könnte. In *THE FOG* kam mit dem Nebel «das Böse». *THE IMAGINARIUM OF DR. PARNASSUS* kann als eine postmoderne Variante des Films *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* (Wiene, D 1920) gesehen werden, von dem bereits Martin Scorsese für *SHUTTER ISLAND* inspiriert wurde.⁶³ Terry Gilliam spielt, noch stärker als Scorsese mit bekannten Genrekonventionen, kompiliert den fantastischen Film sowohl mit dem Märchen- als auch dem Tanzfilm, ergänzt mit einer Prise Thriller und ein wenig Romantic Comedy.

Ähnlich geht Milcho Manchevski in *DUST* vor. Für ihn ist das postmoderne Spiel mit den Kinokonventionen ein provokativer und gleichermaßen politischer Akt, indem er stereotype Bilder über den Balkan bricht und gleichzeitig kulturelle Traditionen nutzt.⁶⁴

«explain, (...)», Manchevski boldly enquired into the narrative structures, genres of discourse, and ideologies lurking behind the popular culture.»⁶⁵

Die hier genannten Regisseure, wie noch einige mehr, nutzen die mittlerweile gefestigten Konventionen filmischen Erzählens für ein Spiel mit den Genres, den Erwartungen

61 Kalogridis, S. 3

62 Marsahll 2004

63 Concorde Filmverleih 2010, S. 5

64 Slapsak 2001, S.2

65 ebd.

des Publikums, gleichzeitig aber einer Reflektion der Situation der Menschen in unserer Gegenwart. So auch, um noch ein Beispiel aus dem Bereich der Fernsehproduktionen zu nennen, die britische Serie *SHERLOCK*, die auf die Traditionen des Sherlock Holmes von Arthur Conan Doyle zurückgeht, aber heutige Herausforderungen thematisiert und dies nicht nur über die Aktualisierung der Figur von Dr. Watson, der jetzt ein aus dem Afghanistan-Einsatz zurückgekehrter Arzt ist.

Nahezu alle der genannten und viele der hier nicht hervorgehobenen Produktionen bedienen sich für das Spiel mit den Konventionen als auch der ihnen innewohnenden Überwindung der Trennung von Hoch- und Popkultur der ästhetischen Mittel von Ironie und Groteske.

IRONIE UND GROTESKE

Wie bereits erwähnt, gelten Ironie, Witz und Spiel als ein bestimmendes ästhetisches Element der Postmoderne. Die Distanzierung zu der Welt, zu den diese bestimmenden Normen und Regularien, zu den weiterhin bestehenden Formen bürgerlichen und kleinbürgerlichen Lebens, zu Ghettoisierungen und damit einhergehenden Regeln, geschieht im Film der Postmoderne auf ironische und parodistische Weise. Es werden keine utopischen Entwürfe oder Lösungsvorschläge im Sinne der Aufklärung propagiert, sondern es wird auf ironische Weise Distanz eingeübt. Subtil oder offen wird an Umständen oder Zuständen auch Kritik geübt. Ironie stellt ein Verfahren dar, um Doppel- oder auch Mehrdeutigkeiten entstehen zu lassen, wobei das Verfahren als solches auch wahrnehmbar bleiben soll.⁶⁶ Ironie kann in narrativ-performativen Werken und somit auch in Filmen durch verbale und rhetorische Äußerungen entstehen, aber auch als dramatische Ironie genutzt werden, indem Aufführungscharakter und -kontext einbezogen werden; oder auch als theatrale Ironie. Hierzu gehören nicht nur die Möglichkeit, eine direkte Ansprache an das Publikum zu richten, sondern alle Verfahren, durch die eine Wirklichkeitsillusion des gezeigten Geschehens gebrochen wird. Gehören im Bereich des Theaters die Inszenierung von Pannen oder eine Infragestellung möglichen Wissens des Publikums, das sich mit dem aufzuführenden Drama vertraut glaubt, zur Ironie – so sind dies im Medium Film unter anderem vermeintliche Anschluss- oder Schnittfehler, ungewöhnliche Kadrierungen oder aber eben ganz allgemein gekonnt gegen die Konvention des klassischen Erzählens gehandhabte filmische Mittel.⁶⁷

Die Ironie wendet sich aber auch gegen solche bürgerlich tradierten Formen des Lachens, die sich von dem der Volkskultur abheben und sich über diese stellen. Dazu zählt

⁶⁶ Fischer-Lichte et al. 2005, S.161

⁶⁷ vgl. Fischer-Lichte et al. 2005, S.162

auch ein satirisches Lachen, wenn es einen ernsthaften und gleichermaßen belehrenden Kern in sich trägt, ebenso wie das rein unterhaltende Lachen.⁶⁸ Sich auf Michail Bachtin besinnend kann man sagen, dass der ironische bis groteske Charakter der postmodernen Filme sich auch gegen die bürgerliche Normierung des Lachens und die damit einhergehende Abspaltung von dem Lachen oder Witz der Volks- beziehungsweise heute der Populärkultur wendet. An dieser Stelle sei darauf verwiesen, dass das Mittel der Groteske als selbstreflexive Waffe ebenso wie non-lineares Erzählen bereits die Kunst des Mittelalters und der Renaissance prägten. Zu nennen wäre hier vor allem mittelalterliche Moralitäten – in denen häufig der Karneval in persona neben weiteren allegorischen Figuren auftrat,⁶⁹ die Farcen,⁷⁰ aber auch das Stationentheater ebenso wie Osterspiele,⁷¹ besonders aber die Bauernkomödien des 16. Jahrhunderts, wie zum Beispiel *Pisander Bombylius* (1540) von Arnoldus Madrius oder *Bassarus* (1540) von Macropedius,⁷² um nur zwei Beispiele anzuführen.

In diesem Sinne steht auch die Groteske der Kunst der Postmoderne Pate. Denn die Groteske, die aus einem karnevalistischen Weltempfinden entstanden ist und als heidnische Spielform gilt,⁷³ hinterfragt gesetzte Normen, angenommene unmenschliche beziehungsweise übermenschliche Machtverhältnisse. Die Groteske aus der Epoche vor Beginn des bürgerlichen Zeitalters wendet sich gegen monolithische Weltbilder. Dies ist ein Gestus, der ebenfalls den Charakter der Postmoderne prägt.⁷⁴ Das Bestehende und Festgeschriebene ist für die Groteske relativ, postulierte Wahrheit wird in ihr mit unverstellt kritischem Blick betrachtet.

«In Wirklichkeit befreit das Groteske von allen jenen Formen der unmenschlichen Notwendigkeit, die die herrschenden Vorstellungen von der Welt durchdringen. Die Groteske dekouvriert diese Notwendigkeit als eine relative und beschränkte. In jedem jeweils Mächtigen epochalen Weltbild tritt die Notwendigkeit als etwas monolithisch ernsthaftes und unabdingbares auf. Doch die historischen Vorstellungen über die Notwendigkeit sind immer relativ unveränderlich. Das Moment des Lachens, des karnevalistischen Weltempfinden, die der Groteske zugrundelegen, zerstören die beschränkte Ernsthaftigkeit sowie jeglichen Anspruch auf eine zeitlose Bedeutung und unabänderlich keine der Vorstellungen von der Notwendigkeit. Sie befreien das menschliche Bewusstsein, den Gedanken und die Einbildungskraft

68 Bachtin 1985, S.30

69 Kindermann 1957, S.433ff.

70 Kindermann 1957, S. 410f., Kindermann 1959, S. 191 f.

71 vgl. Münz 1979

72 Kindermann 1959, S. 210

73 Wetzel 2010, S.583

74 Bachtin 1985, S.28

des Menschen für neue Möglichkeiten. Deshalb geht großen Umwälzungen, selbst noch in der Wissenschaft, eine gewisse Karnevalisierung des Bewusstseins voraus.»⁷⁵ In der Ästhetik des Kinos der Postmoderne findet sich eine Analogie zum Theater der Romantik ebenso wie zu dem Phänomen, das Bachtin als Karnevalisierung beschreibt. Diese bezeichnet den bestimmenden Einfluss des tief im Denken des Menschen verwurzelten Wissens um den Charakter und der Kriterien dessen, was als Karneval tradiert ist, auf Formen des Bewusstseins und der Kunst. Der Karneval stellt «aber auch eines der schwierigsten wie interessantesten Phänomene der Kulturgeschichte dar».⁷⁶ Er schöpft aus dem Brauchtum, ist vielgestaltig und «hat eine Sprache von konkret-sinnlichen Symbolformen ausgearbeitet».⁷⁷ In ihm werden sonst unüberwindbare Schranken der Hierarchie zwischen den Menschen aufgelöst, ebenso wie Schranken und Grenzen der Sprache oder zwischen dem Heiligen und dem Profanen, dem Hohen und dem Niedrigen, dem Weisen und dem Törichten.

«Der Karneval bildet in einer konkret-sinnlichen, in einem Mischbereich von Realität und Spiel erlebten Form einen neuen Modus der Beziehung von Mensch zu Mensch aus, der sich den allmächtigen sozialhierarchischen Beziehungen des gewöhnlichen Lebens entgegensetzt. Benehmen, Geste und Wort lösen sich aus der Gewalt einer jeden hierarchischen Stellung (des Standes, der Rangstufe, des Alters, des Besitzstandes (...)) Sie werden exzentrisch und deplatziert vom Standpunkt der Logik des gewöhnlichen Lebens.»⁷⁸

So nutzt zum Beispiel Milcho Manchevski für seinen Film *Dust* die Mittel des Karnevals, um die Strategien kolonialistischer Manipulation auf den Kopf zu stellen.

«He removed the search for the Balkan memory from the realm of reality, without a trace of sentimentality or nostalgia, and returned it in the realm of the fictional, imaginary, narrative and mythical, where it belonged. (...)»

That is why Manchevski's challenge is so radical: no filmmaker from the Balkans has dared to risk so much since the Yugoslav war began and ended. *Dust* identifies the crucial moment when innocent is lost, false appearances are exposed, and the «wisdom» of the colonizers is rejected. It also puts an end to the strategies of hiding the goals and playing with meaningless exoticism, at the same time, penetrating deep narrative status of «reality» in the Balkans.»⁷⁹

Die karnevaleske Brechung und ironische Reaktion wird nicht nur durch das Aufeinandertreffen, die Kompilation und den sich daraus ergebenden Kontrast des Aufeinandertreffens

75 ebd.

76 ebd., S. 47

77 ebd.

78 Bachtin 1985, S. 48

79 Slapsak 2001, S. 4



Abb. 7–9: Corto Maltese – *Under the Flag of Money*

des Westerns mit den Gegebenheiten des Balkans erreicht, sondern auch durch die Adaption und gleichzeitige Umwandlung des Cartoons von Hugo Pratts: *Corto Maltese – Under the Flag of Money* (Abb. 7–9). Corto Maltese ist Wanderer und Kolonialist in einer Person, der in dieser Geschichte von Soldaten unterstützt das Gold Mazedoniens ›retten‹ sollte.⁸⁰

«Most of the Western public will recognize this character much more easily than the story depicted on the outside wall of the village church in front of which Corto Maltese stands — The Judgement Day. When Luke shoots down the comic hero, a kind of poetic justice is symbolically done.»⁸¹

Eine weitere ironische Geste findet sich in der Inszenierung wie der idealisierten In-Szene-Setzung des mazedonischen Dorfes und der zentralen Figur Neda, die traditionell gekleidet ist, aber auf der Stirn tätowiert, fließend Englisch spricht und moderne Ideen über demokratische Freiheiten äußert. In dieser Kombination von einer Einbindung in historische Fakten, reale Schauplätze und idealisierende Stilisierungen, dem Aufeinanderprallen von Ost und West, von Comic-Helden und Westernern, löst Manchevski jede hierarchische Einordnung und jegliche festgeschriebene Weltordnung für seine Filmerzählung auf und konterkariert alle tradierten Annahmen von Weltordnungen regelrecht – seien es westliche oder östliche, die des ehemaligen kommunistischen Weltbildes oder die der imperialen Ordnungen. Keines dieser in der Handlung aufeinandertreffenden Konzepte von Weltordnung übersteht die Dekonstruktion Manchevskis.

Vergleichbar zur Darstellbarkeit von Analogien zwischen dem Karnevalistischen und der Postmoderne, finden sich Parallelen zwischen der dramatischen Form der Groteske, die von einem karnevalistischen Geist durchdrungen ist, und dem Film der Postmoderne, wie in dem schon erwähnten Film *DUST*, aber auch in *THE IMAGINARIUM OF DOCTOR PARNASSUS* oder *INGLOURIOUS BASTERDS*. Die Grotesken des Mittelalters und der Renaissance

⁸⁰ Pratt 2007

⁸¹ Slapsak 2001, S. 4

«sind vom karnevalistischen Weltempfinden durchdrungen, sie befreien die Welt von allem Entsetzlichen und Furchterregenden (...), was in der gewöhnlichen Welt Furcht einflößte, verwandelte sich in der Welt des Karnevals in einen fröhlichen Popanz.»⁸² In einer Welt ohne Furcht gibt es eine besondere Form der Freiheit, sie stellt die «Möglichkeit einer ganz anderen Welt, einer anderen Weltordnung, eines anderen Lebens» in Aussicht.⁸³

In der Epoche der Romantik wandelte sich die Groteske zu einer Verbildlichung der noch als die unsere erkennbaren, aber in ihrer Ordnung zerbrochenen und bedrohlich verfremdeten Welt.⁸⁴ Die Groteske findet sich auch im ««großen Witz der romantischen Poesie», der die Werke eines Cervantes oder Shakespeare» bestimmt.⁸⁵ Ludwig Tieck beschreibt deren Struktur wie folgt:

«Diese künstlich geordnete Verwirrung, diese reizende Symmetrie von Widersprüchen, dieser wunderbare ewige Wechsel von Enthusiasmus und Ironie, der selbst in den kleinsten Gliedern des Ganzen lebt, scheinen mir schon selbst eine indirekte Mythologie zu sein. (...) Die Organisation ist dieselbe und gewiss ist die Arabesken die älteste und ursprüngliche Form der menschlichen Fantasie.»⁸⁶

Eine scheinbare Willkür oder vermeintliche Unordnung des Erzählens wird in der Erzählung der Romantik genutzt, um von etwas Fremden zu erzählen, «das in einem geheimen Bündnis mit den Fatalitäten des Gegenständlichen und der Fremdheit zwischen den Menschen steht.»⁸⁷ Oft wird auch in diesen Erzählungen das Nicht-Darstellbare, nicht rational Erfassbare thematisiert. «In der Unheimlichkeit des Grotesken offenbart sich für Fr. Schlegel die tiefste Heimlichkeit des Seins, und damit bekommt der Begriff einen anderen Gehalt.»⁸⁸ Schlegel gab auch der Ironie eine neue Bedeutung und gilt als

«der eigentliche Erfinder der romantischen Ironie, die weit mehr ist als die wohlbekannte rhetorische Figur, mit der man etwas sagt oder durchblicken läßt, daß man etwas anderes, vielleicht sogar das Gegenteil davon meint. (...) Ironie war also nichts weniger als unbekannt, aber was Schlegel daraus machte, hatte es so noch nicht gegeben: Er romantisierte die Ironie, daß heißt er entdeckte in der bekannten Ironie lauter noch unbekannte Verwendungsweisen, er entdeckte im Bekannten das Unbekannte, eine ganze reiche Welt von überraschenden Bedeutungen.»⁸⁹

82 Bachtin 1985, S. 26

83 ebd.

84 Kayser 1960

85 ebd., S.37

86 ebd.

87 ebd., S. 38

88 ebd., S. 39

89 Safranski 2007, S. 62

Er setzte das Endliche zum Unendlichen in Beziehung und versteht das Individuum als zu einem zweifachen Chaos zugehörig – dem eigenen Chaos des Innenlebens als auch der unendlich variierten und so ebenfalls als Chaos zu verstehenden Außenwelt. Für ihn bedeutete Ironie: «verständliche Sätze zu produzieren, die ins Unverständliche hinüberspielen, wenn man sie genauer ansieht.»⁹⁰ Für Schlegel bedeutet das Unverständliche eine lebendige Kraft, die verlieren würde, wenn man alle Zusammenhänge des Lebens und die Interaktion der Menschen rational bis ins Detail erklären könnte. Und dieses nicht vollständig zu Erschließende, vergleichbar mit dem «unübersetzten Rest» der Kunst, wird durch die Ironie geschützt. Das Spiel der Ironie bildet für Schlegel die Grundlage der Poesie.

Auf dem Theater der Romantik findet die Schlegelsche Weiterführung der Ironie in Verbindung mit den Traditionen der Groteske in den Stücken von Ludwig Tieck oder bei Christian Dietrich Grabbe eine neue Form. Vor allem die Aufführung von Ludwig Tiecks *Blaubart* 1835 durch Immermann, die sich durch buntfarbige Kostüme, den Gestus der Inszenierung, der durch herausragende Darsteller umgesetzt wurde, wird als beispielhafte Groteske aufgeführt und erinnert.⁹¹ Das Theater der Romantik verband «das Groteske und Erhabene innig miteinander»,⁹²

«Das romantische Theater (...) geht aus vom neu erkannten Zweispaltpbewußtsein, von der neu ausgeloteten Melancholie; deshalb will es den Zwiespalt des Seins offenbaren, den dauernden Gegensatz von Licht und Schatten, von Körper und Seele, von Animalischem und Geistigem im Menschen bloßlegen.»⁹³

Victor Hugo zum Beispiel, der in seinen Stücken die Mittel der Groteske bewusst einsetzte, wollte entgegengesetzte Prinzipien miteinander verbinden. Er schrieb über seine Intention, die Parallelen zur Tradition des Volkstheaters und des Karnevals aufweist, dass der Dramatiker und die Theatermacher nicht nur das Äußere des Menschen zeigen. Die «inneren Mächte des Menschen aber sollen im romantischen Drama ganz individuell sichtbar gemacht werden, auch dort, wo sie häßlich oder vulgär sind.»⁹⁴ Dies verbindend darzustellen, ist auf der Bühne durchaus möglich.

Im Sinne Kaysers kann das Groteske als dynamisches Prinzip angesehen werden, das in der wiederkehrenden Präsenz des Monströsen die Entfremdung des Menschen von der ihn umgebenden Welt visualisiert, als «Karikatur ohne Naivität».⁹⁵ Auch Künstler der Moderne

90 ebd., S. 63

91 Kindermann 1964, S. 75/76

92 ebd., S. 127

93 ebd. 1964, S. 126

94 Kindermann 1964, S. 127

95 ebd., S. 40

nutzten die Groteske, wie zum Beispiel Luigi Pirandello, Eugène Ionesco oder Samuel Beckett, ebenso Jean-Paul Sartre, Nathalie Sarraute, Jean Genet oder Michail Bulgakow.

«Da das Groteske über einen gewissen «spektakulären» Aspekt verfügt, nutzte auch der Film die Möglichkeiten grotesker Formen»,⁹⁶ die in den postmodernen Film eingegangen sind. So zum Beispiel in *INGLOURIOUS BASTERDS*. Entgegen jeglichem tradierten Umgang mit der Geschichte des «Dritten Reichs» wird von Quentin Tarantino die Welt auf den Kopf gestellt und dem historischen Geschehen die Möglichkeit einer anderen Welt entgegengestellt. Die Nazis werden als Popanze dargestellt, auch wenn ihnen die Gefährlichkeit, das Bedrohliche, das Brutale nicht genommen wird. Hier agiert das Groteske gegen die Furcht, gegen das Trauma, das für einen kurzen Moment weggelacht werden kann. Das Groteske kennt keine Schicksalsergebenheit, es löst hierarchische Strukturen auf oder stellt sie zumindest infrage – wie es Tarantino in diesem Film exemplarisch tut.

Ironische Gesten finden sich auch in *DUST* über die zentrale Verwandlung eines Western in einen Wild-East-Film hinaus – unzählige, wenngleich einem das Lachen eher oft im Hals stecken bleibt. Darüber hinaus sind einige Referenzen, die ironisch wirken und Lachen hervorrufen können, an eine Kenntnis osteuropäischer Traditionen oder gar an Kunst aus dem ehemaligen Jugoslawien gekoppelt, wenn zum Beispiel auf Filme von Zika Mitrovic angespielt wird. Über diese speziellen regionalen Brechungen hinaus gibt es neben ironischen Zitaten aus bekannten Western zum Beispiel eine burleske Szene, wenn Luke (dargestellt von David Wenham) auf der Überfahrt von New York nach Europa auf den seekranken Sigmund Freud trifft.

Momente der Groteske, wie sie Bachtin definiert, finden sich ebenfalls in *THE IMAGINARIUM OF DOCTOR PARNASSUS*. Besonders der Aspekt der leiblichen Kommunikation mit einer anderen Welt findet sich in diesem Film als ein zentrales Moment, das groteske Situationen ermöglicht und in die Handlung einbindet.⁹⁷ Wenn die Figuren bewusst und physisch unbeschadet zwischen der «realen» Welt und der anderen Welt des Imaginariums wechseln können, soweit sie die Regeln befolgen, dann wird diese andere Welt plausibel und auf gewisse Weise real. Sie wird zu einer Gegenwelt zur Wirklichkeit der Gegenwart oder der zentralen Handlungsebene als einem erlebbaren Konzept, zu einem sinnlich erfahrbaren Traumraum und entspricht so einem karnevalesken Umgang mit der erlebten Gegenwart. Ein weiteres karnevalistisches Gestaltungselement besteht darin, dass die Gestalt des Todes mehr oder weniger ein komischer Popanz ist.⁹⁸ In Terry Gilliams Film ist es der Mr. Nick genannte, von Tom Waits gespielte Teufel, der

96 Rosen 2010, S. 877

97 Bachtin 1985, S. 27

98 ebd., S.29

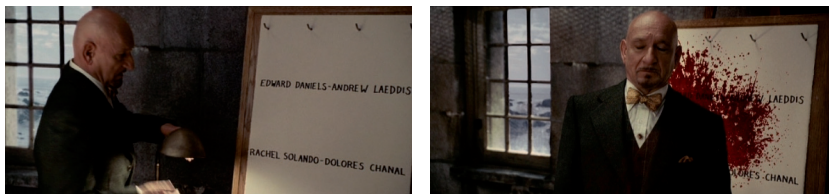


Abb. 10 und 11: SHUTTER ISLAND

stets darauf achtet, dass man ihn als Bedrohung achtet. Diese Figur mutet immer wieder komisch an, so zum Beispiel wenn er wie Rumpelstilzchen um das ausgehende Feuer tanzt. In *THE IMAGINARIUM OF DR. PARANASSUS* kollidieren Zeitlosigkeit und Moderne, Anspruch und Realität, Träume und Gegebenheiten stets miteinander. In der Handlung wird von den Figuren jeweils auf unterschiedliche Weise um die Freiheit des Gedankens und der Einbildungskraft gerungen, was ebenfalls ein Moment des Karnevals darstellt.⁹⁹

EINE FRAGE DER PERSPEKTIVE

Die hier aufgeführten, beispielhaft dargestellten Filme operieren mit einer Infragestellung eines allwissenden Autors. Wie bereits im einführenden Kapitel dargelegt, stellt diese einen zentralen Aspekt des Charakters der Postmoderne dar. Aus dieser Haltung und aus der Erkenntnis, dass es verschiedene Möglichkeiten des Erlebens und der Interpretation der Welt geben kann, ergibt sich im Zusammenspiel mit dem schon erwähnten spielerischen Charakter der Werke, dass keine einzige, allwissende und über dem Geschehen der Handlung etablierte Erzählperspektive mehr gesetzt wird. Die Perspektive der Autor_innen oder Filmemacher_innen ist nicht mehr die einzig vorstellbare, sondern operiert unter anderem mit den Perspektiven der zentralen Charaktere. Das Geschehen wird aus deren Perspektive erzählt, wobei der Blick auf die Ereignisse wechseln oder sich ergänzen kann. Unterschiedliche Perspektiven der Figuren können zudem durch Introspektiven und Retrospektiven ergänzt und über eine collagenhafte Struktur geführt werden. Den Zuschauenden wird durch den Wechsel des *point of view* und der Kameraperspektive entweder die Möglichkeit gegeben, einen anderen Blickwinkel zum Geschehen einzunehmen und den Sachverhalt dadurch aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten, oder ebenfalls eine Unsicherheit gegenüber dem Dargestellten zu verspüren.¹⁰⁰

99 Bachtin 1985, S.28

100 Stutterheim / Kaiser, S. 223f.

So treffen zum Beispiel in *SHUTTER ISLAND* die Perspektive des auktorialen Erzählers, also die des außerhalb des Geschehens stehenden Autors, auf die Sicht der Imagination der Hauptfigur.¹⁰¹ Dies wird uns regelrecht vor Augen geführt, wenn die Hauptfigur – Teddy/Daniel – in der Turmzimmerszene auf den Arzt schießt und wir zunächst seine Version sehen, in welcher der Arzt getroffen wird; dieser jedoch weiß um die Imagination und reagiert auf den Gewaltausbruch daher durchaus gestisch, wird aber von der Imagination nicht wirklich verwundet (Abb. 10–11).

Ebenfalls in dieser Sequenz wird gezeigt und erläutert, dass hier ein Anagramm für die Aufstellung der Personage und das damit einhergehende Spiel mit den Figuren genutzt wurde, um diese in den unterschiedlichen Perspektiven und Erzählebenen zu organisieren. Das Publikum wird durch diese Sichtbarmachung der genutzten Regeln entweder in seiner Ahnung bestätigt oder aber hier noch zusätzlich auf das Spiel mit der Struktur aufmerksam gemacht. In einen Dialog oder eine Szene eingebaut auf die Struktur oder die dramaturgische Grundidee des Films hinzuweisen ist eine Methode, die viele großen Regisseur_innen – gemeinsam mit ihren Drehbuchautor_innen – nutzen, wie zum Beispiel Ernst Lubitsch, Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Agnieszka Holland oder Deepa Mehta.

In der Gestaltung der Handlung kann die Perspektive aus der vorgestellten Welt in die reale Welt und zurück verlagert werden. Der Handlungsverlauf oder die Situationen können in einem postmodernen Film zwischen Vergangenheit und Zukunft wechseln, ohne dass dies explizit gekennzeichnet oder begründet werden müsste. Bestimmend für den Handlungsort und die Logik, mit der Räume zueinander in Relation gesetzt werden, ist wieder vorrangig das Thema, sind die Regeln, die man für den Filmkosmos zu Beginn der Filmerzählung einführt. Da in diesen Filmen, wie erwähnt, auch bisher als nichtdarstellbar angesehene Denk- oder Fantasieräume zu Handlungsorten werden können, sind die Grenzen der physischen Welt erweitert und mit filmischen Mitteln bis zu einem gewissen Grad darstellbar geworden. Mithilfe der offenen Dramaturgie können die strikten Vorgaben einer linear-kausalen Handlung aufgelöst und in eine dem Bedeutungsfazit oder Integrationspunkt verpflichtete Logik umgewandelt werden. Kausalität wird nicht aufgehoben, nur neu gedacht. Im Rahmen dieser Logik behält die seit Aristoteles geltende Regel von dem Zusammenspiel von Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit der Handlung weiterhin ihre Gültigkeit. In ihr findet sich ein entscheidendes Moment des Geheimnisses des Erzählens, was in Relation zu einem Grundbedürfnis des Menschen steht. Man kann es auch als künstlerische Variante der Grundfrage von

101 Vgl. hierzu Stutterheim 2013

wahr oder unwahr ansehen, einem existenziellen kulturellen Grundinteresse des Menschen, das den Kern der Frage nach Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit bildet.¹⁰²

PROTAGONIST_INNEN-PAARE

Darüber hinaus können die Figuren in zwei oder mehr Erscheinungsformen ihrer Selbst aufgespalten auftreten und auf unterschiedlichen Ebenen letztendlich Varianten eines Charakters darstellen – wie zum Beispiel Pete und Freddy in *LOST HIGHWAY* (Lynch, USA 1997) oder die Figur des Oлда in *AKUMULÁTOR 1*, der mit seiner medialen Abspaltung ums Überleben ringt.¹⁰³ Eine Figur kann auch auf verschiedenen Erzählebenen wiederkehren und ein variiertes und immer ähnliches Schicksal erleiden, wie in *THE HOURS* (Daldry, USA 2002). Dieser Umgang mit der klassischen Konstruktion von Protagonist_innen geht einher mit dem Kriterium der postmodernen Ästhetik, mit dem die Allwissenheit des über allem stehenden Autors und die Metaerzählung infrage gestellt wird. Das Wissen um kulturelle Vielfalt und individuelle Prägungen, um unterschiedliche Wahrnehmungskonzepte et cetera, lässt eine multiperspektivische Erzählung zu oder erfordert diese gewissermaßen sogar. Das Bestreben, bisher als nichtdarstellbar begriffene Bereiche des Lebens zeigen und von ihnen erzählen zu wollen, trägt des Weiteren dazu bei, dass die Figurengestaltung sich im Verhältnis zu der in einer klassischen Erzählweise verändert. Vor allem, um psychische Befindlichkeiten oder Zustände erfahrbar und narrativ gestalten zu können, bietet es sich an, die Protagonist_in mit sich selber in einen Dialog treten zu lassen. Dieser muss nun nicht mehr als verbaler Dialog vor einem Spiegel oder mit einer anderen Figur ausgetragen werden, sondern kann zu einer Handlung werden, einen narrativen Charakter annehmen. Im Sinne des vorne Dargestellten, dass in postmodernen Werken auf etwas Nicht-Darstellbares angespielt wird, kann hier auch auf die lange Tradition des Doppelgänger-Motivs verwiesen werden, das besonders während der Romantik eine Blütezeit erlebte. Die Doppelgänger_in kann als Teil ihrer Selbst, als Alter Ego, als Zwilling, als Imagination, als Abbild der Seele, als Spiegelbild oder als Seelenverwandte bis hin zur Inkarnation des Teufels auftreten. Der Möglichkeiten sind viele tradiert.¹⁰⁴

So ist die Hauptfigur in *SHUTTER ISLAND* eine gesplante Persönlichkeit, tritt als zwei voneinander verschiedene Varianten einer Person auf.¹⁰⁵ Einen Vorläufer dieser Gestaltung gab es bereits in der Figur des Jack in *THE SHINING*, die als Metamorphose

102 vgl. Koschorke, S. 17

103 vgl. Stutterheim / Kaiser, S. 238f.

104 vgl. Herget 2009 und Eco 1990

105 vgl. Stutterheim 2013

ihrer Selbst gestaltet ist und auf einen Dämon trifft, der dieser Figur wiederum als Variante seiner Selbst entgegentritt.¹⁰⁶

Eine ebenfalls interessante Variante stellt die Gestaltung des Protagonistenpaares in dem ebenfalls zur Postmoderne zu zählenden Film *INSIDE MAN* (Lee, USA 2006) dar. Hier gibt es keinen gespaltenen Protagonisten, der mit sich selber einen Konflikt austrägt, sondern ein sich ergänzendes Paar. Dieses ergibt sich vor allem aus der Genrekonvention, mit der Spike Lee in diesem Film spielt, aber auch aus dem Thema. Hinterfragt werden hier Grundannahmen der von weißen Männern dominierten Gesellschaften und einem aus dem christlichen Abendland erwachsenen Wertekanon. Den vermeintlichen Bankräuber und den Detective verbinden nicht nur Erfahrungen mit rassistischer Diskriminierung, sondern auch die Tatsache, dass beide kompromisslos und unbestechlich an der Aufklärung dieses Verbrechens arbeiten. Sie stellen als Charaktere jeweils unterschiedlich kulturell determinierte Varianten einer genretypischen Figur dar, spiegeln sich so und bilden in der dramatischen Struktur, wie im Thema des Films, eine Einheit. So hinterfragt dieser Film zum Beispiel auf subtile und ironische Art die klassische Norm des Hollywood-Kinos mit seinen über Jahrzehnte und bis heute siegreichen weißen Helden. Diesem Protagonisten-Paar steht ein Antagonisten-Paar gegenüber, wenn der alte Bankbesitzer sich die junge Anwältin zur Verstärkung holt, die ihm am Ende als moderne Variante seiner selbst entgegentritt.

Eine weitere Variante des Protagonisten-Antagonisten-Verhältnisses nutzt Aronofsky in *BLACK SWAN*, wenn die junge Tänzerin Nina auf ihr Gegenstück Lilly trifft. Nina ist die mehr als behütete Tochter einer alleinerziehenden Mutter, die in der Tochter gleichermaßen eine Wiederkehr ihrer Selbst, die sie nach ihrem Wunsch-Bild formen will, sowie eine Rivalin sieht, sobald sie aus der Doppelgänger-Rolle herauszuwachsen scheint. Zu Beginn der Filmerzählung tritt uns die Figur als Mädchen im Körper einer jungen Frau entgegen. Gestaltet ist sie als eine von ihrer Mutter nach dem tradierten und medial propagierten Ideal einer Kindsfrau getrimmte Mädchenfigur, als unschuldige und hoffnungsfrohe Variante ihrer selbst. Nina hat bis dato alle Gefühle diesem ihr eingeschriebenen Idealbild unterworfen. Lilly, die aus der freiheitlichsten Stadt der USA, San Francisco, nach New York kommt, ist weniger diszipliniert, dafür selbstsicher und scheint mit sich eins zu sein. Lilly und Nina sind gleich alt. Lilly erscheint als eine junge Frau, die bereits das Leben genießt und nahezu gleichermaßen erfolgreich wie Nina ist. Sofort entsteht gleichermaßen eine magische Anziehung wie eine Konkurrenz zwischen Nina und Lilly. Lilly als Verkörperung eines Idealbilds muss selbstverständlich zunächst diese einzige gefährliche, weil ihrem unterdrückten Lebensdrang so sehr entsprechende Konkurrentin zunächst übertrumpfen, um sich dann in der Premiere

106 vgl. Kapitel 8



Abb. 12



Abb. 13



Abb. 14

vom – die eine Seite ihrer Identität symbolisierenden – weißen Schwan verabschieden zu können. Nur so kann sie sich von der Verkörperung eines seelenlosen, dem schönen Schein entsprechenden Idealbilds, dem «guten guten Mädchen», emanzipieren und ihr Leben als selbstständige erwachsene Frau beginnen. Der durch die Spiegelscherbe hervorgerufene Tod des weißen Schwans stellt eine Metapher des Ausbruchs und der Verwandlung dar. Hier bezieht sich Darren Aronofsky auf ein in der amerikanischen Kultur tradiertes Gegensatzpaar der scheuen asexuellen Frau und der verführerischen, sich gegen die tradierten bürgerlichen Normen stellenden und außerhalb der guten Gesellschaft agierenden – oder eben aus San Francisco stammenden – sexuell selbstbestimmten Frau. In der amerikanischen Literatur wurden bis ins späte 20. Jahrhundert Frauen entweder als «sexuell reizlose Engel oder verführerische Huren dargestellt».¹⁰⁷ Dieses Gegensatzpaar zieht sich seit Jahrhunderten durch die abendländische Kultur bis in die Gegenwart, vor allem im 19. Jahrhundert zugespitzt in der Opposition von «femme fatale» und naivem Unschuldseengel.¹⁰⁸

Ähnlich und doch verschieden geht wiederum Milcho Manchevski in *DUST* vor. In diesem Film lässt er die Ebene des auktorialen Erzählers mit der seiner weiblichen Hauptfigur Angela verschmelzen, die auf die Imaginationsebene des jungen Einbrechers Edge trifft, der von ihr gezwungen wird, sich ihre Geschichte anzuhören. Auch hier stellen die Figuren jeweils Paare dar. Edge identifiziert sich mit Luke, so nimmt die Kamera in der Ebene der Geschichte um Luke dessen Perspektive ein; Angela ist die Verkörperung von Neda, die als Frau eine typische Figur vieler Filme ist, die auf dem Balkan spielen, und so zum Symbol für das kulturelle Gedächtnis des Balkans wurde.¹⁰⁹ In *DUST* ist Angela die Tochter von Neda, die als Baby von Lukes Bruder Elaijah gerettet wurde. Das Gold ihrer Mutter wurde ihr mitgegeben, nach dem der junge Edge nun sucht, um seine Schulden zu bezahlen. Für Jede sichtbar wird das Aufeinandertreffen der verschiedenen Perspektiven in der Szene, in der die erzählende Angela plötzlich in der Szenerie der erzählten Geschichte – also der Imagination von Edge – steht,

¹⁰⁷ Gelfert 2006, S. 46

¹⁰⁸ ebd., S.46

¹⁰⁹ Slapsak 2001, S.2

weil sie eine Herzattacke hat und Edge so gefangen genommen ist von der Erzählung, sodass sich beide Ereignisse vermischen (Abb. 12–14).

Das Spiel mit den Blickkonstruktionen wird dann weitergeführt, wenn Luke und Elijah aufeinandertreffen, was ebenfalls jeweils eine spezifische Blickkonstruktion hervorruft. Die Bildebene verändert sich abhängig davon, wer gerade erzählt.¹¹⁰

Doch die Bildsprache ist nicht nur davon bestimmt, wer gerade erzählt, sondern auch davon, in welchem Kontext etwas gesagt wird, was visuell ebenso wie implizit die Erzählung konnotiert. In diesen Filmen wird eine der offenen Form grundsätzlich innewohnende Distanz zur Handlung angelegt, gelegentlich wird dabei – durch eine Form der Spektakularität – die Aufmerksamkeit des Zuschauenden bewusst von der Handlung weg, hin auf die filmischen Mittel gelenkt.

Filme der Postmoderne – seien es ein Kinofilm oder eine Serie – sind Werke, die ihr Publikum einladen, noch einmal aufs Neue auf Entdeckungsreise zu gehen, sie mehrfach zu sehen und ihre erzählerischen Schichten zu erkunden. Sie geben keine eindeutigen Antworten, Erklärungen oder Ratschläge, regen aber zu einer Auseinandersetzung mit ihnen, dem Medium und der uns umgebenden Wirklichkeit an. Und dabei unterhalten sie auch noch.

SPEKTAKULARITÄT UND GEWALT

Eines der bildästhetischen Mittel der Postmoderne wird als ‚Spektakularität‘ bezeichnet. Besonders Produktionen mit hohen Budgets und aufwendig gestalteten Tricks und Effekten können spektakulär wirken. Was nicht im Umkehrschluss bedeutet, dass jeder Blockbuster, der die technisch avanciertesten Effekte und Tricks nutzt, ein postmoderner Film ist. Eine große Zahl der mit technischen Effekten angefüllten oder von ihnen getragenen Kinofilme folgen der konventionellsten und einfachsten linear-kausalen Struktur des Action-Kinos, sind vielleicht spektakulär, aber ganz sicher nicht postmodern.

Die Ästhetik der Spektakularität verweist darauf, dass es sich nicht um die reale Welt oder eine Illusion der Wirklichkeit handelt, die als ein Abbild dieser wahrgenommen werden soll, sondern um eine Analogie. Durch die Hervorhebung und Überzeichnung, eine stilistische Verfremdung oder Überhöhung wird eine Unähnlichkeit erreicht, die den Verweis auf die erlebte Wirklichkeit künstlerisch transformiert. Mithilfe dieses ästhetischen Mittels der Spektakularität wird zudem die filmästhetische Sichtbarmachung der Scheinwelt des Gezeigten hervorgehoben. Dieses findet sich in Farbgestaltung, Set, Maske und Kostüm ebenso wie in der Zelebrierung von Gewaltgesten und deren angenommener Folgen. Besonders irritierend können diese auch durch ein Spiel mit den

¹¹⁰ ebd., S.5

Perspektiven, verwirrende oder überraschende Blickkonstruktionen und Ebenen des Erzählens wirken. Der Schrecken wird zum Schock, der noch als künstlich erzeugter erkennbar ist, selbst wenn wir als Publikum in dem Bewusstsein um reale Wunden und Schmerzen zunächst affektiv auf das gestaltete Geschehen reagieren mögen. Auch das Moment der Darstellung von Gewalt ist durch die Gestaltung, aber auch durch die Choreografie der Szenen, ein ästhetisches Mittel, das in dem Verständnis von Spektakularität als Sichtbarmachung einer Scheinwelt, als Analogie oder Metapher auf erlebte Wirklichkeit, der Groteske zugeordnet werden kann und der impliziten Dramaturgie dient.

Die Zunahme einer drastischen Darstellung von Gewalt im Kino kann auch als Reaktion auf die traumatische Erfahrung des Vietnamkriegs, der Golf- und Irakkriege, aber auch der zunehmenden Erfahrung des Ausgeliefertseins gegenüber administrativer Gewaltausübung, gegenüber Machtverhältnissen, die subtil wirken und keinen konkreten personalisierten Vertreter mehr haben oder gar von einem zu identifizierenden Individuum ausgehen, gesehen werden.

«The hyperviolence of the post-1960s cinema seems to have flowed logically from this attitude, and from the barbarism of the Vietnam War, the political assassinations of the 1960s, the scraping of the social contract at Watergate, the devaluation of human labor with the rise of cybernetics and the migration of capital, and the reduction of the population to mere spectators as it becomes alienated from the political process. Instead of being encouraged to appreciate such context, we are faced with an eternal present, as politicians and media commentators argue that violent acts are aberrant, unrepresentative of authentic American experience and ambition.»¹¹¹

Besonders in den USA gehören Gewalt und gewaltsame Auseinandersetzung zu den zentralen Mythen, die bis heute das Selbstverständnis vieler Menschen bestimmen. Gewalt geht auch von den Medien aus, nicht nur, weil sie Gewaltdarstellungen zu einem «Kerngeschäft» werden ließen, sie repräsentieren ökonomische und politische Machtinteressen. Machtausübung und Machterhalt werden immer von Gewalt begleitet.¹¹²

«An American apocalyptic consciousness that sees violence as the first rather than the last resort in the protection of dominant interests. (...) Apocalyptic rhetoric informs discourse today almost as much as during the era of the Puritan fathers, whose jeremiads warned of God's vengeances when the divine contract for conquest of the new golden land should be neglected or violated.»¹¹³

Klassische Filme über Actionhelden oder Serienkiller zum Beispiel beinhalten zu meist symbolische Verweise, rufen Assoziationen hervor, die eine Sehnsucht nach einer

111 Sharett, S. 11

112 vgl. ebd., S. 10

113 ebd. S. 12

mythischen Existenz transportieren. Sie sind von konservativen oder regenerativen Wünschen getragen, die sich gegen sozialen Wandel richten, keine Reformen wünschen, sondern für ihre jeweilige reaktionäre Auffassung des «American way of life» eintreten.¹¹⁴ Philip Simpson schreibt, dass die Darstellung dieser Art Helden eine Manifestation der Rückwendung zum Primitivismus beinhaltet: «primitivism, with its implications of anti-discursive, eternal individual communion: an absorption of the ego into a larger entity for the paradoxical purpose of self-aggrandizement (an essential fascistic project).»¹¹⁵ Der Serienkiller wie auch der klassische Actionheld fungieren als kulturelle Helden, denen es gegeben ist, die männliche Vormachtstellung ritualisiert auszuleben.¹¹⁶ An solch unterschiedlichen Filmen wie *FORREST GUMP* (Zemeckis, USA 1994), *SEVEN* (Fincher, USA 1995) oder *NATURAL BORN KILLERS* (Stone, USA 1995) kann man beispielhaft erkennen, dass diese durch eine «theology of violence that is in fact the dominant patriarchal theology of the West, demanding the subjugation (Anm.: Unterjochung) and murder of women, nature, and at last life itself»¹¹⁷ verbunden sind. Gegen diese ritualisierte Machteinschreibung oder Bestätigung tradiert und überholter Machtfantasien wendet sich der postmoderne Film. Um sich von der Ästhetik der klassischen Action- oder Crime-Filme abzusetzen, werden derart ritualisierte Gewaltdarstellungen der Filmgeschichte mit den Mitteln der Groteske dekuviert. Szenen der Gewalt werden zitiert, dekonstruiert und durch die Inszenierung infrage gestellt.

In Milcho Manchevskis Film *DUST* zum Beispiel gibt es verschiedene Formen von Gewalt und ihrer Darstellung, die auf die Geschichte des amerikanischen Kinos verweisen, und diese mit Versatzstücken des osteuropäischen Kinos konfrontieren. Gewalt als physische Aktion geht in diesem wie in vielen anderen Filmen von den Männern aus, deren Ego sich erst über Ausübung von Gewalt zu manifestieren scheint. Hier richtet sich ausgeübte physische Gewalt aber nicht nur gegen Männer, sondern auch gegen Frauen. Svetlana Slapsak schreibt, dass man die Choreografie und die radikale Darstellung der Gewalt der Männer in *DUST* nur verstehen kann, wenn man die Position und Gestaltung der Frauenfiguren in diesem Film verstanden hat.¹¹⁸ Der Theorie folgend, dass Gender-Zuordnungen kulturelle Konstruktionen sind, entwarf Manchevski drei unterschiedliche Frauenfiguren, denen ein jeweils spezifisches Schicksal in der Männerwelt widerfährt. Lilith und Neda kommen infolge von männlicher Selbstbezogenheit und Verantwortungslosigkeit ums Leben. Angela hat von ihren weiblichen Vorfahren gelernt. Sie verteidigt sich mit einer Pistole, vor allem aber mit der Kraft ihrer

¹¹⁴ Simpson, S. 121

¹¹⁵ ebd.

¹¹⁶ Caputi, S. 150

¹¹⁷ Slapsak 2001, S.8

¹¹⁸ ebd.

Erzählung. Ihre Erzählung wird weiterleben. Geprägt ist der Film jedoch von dem Aufeinandertreffen von Bildern fiktionalisierter Gewalt eines imaginierten Wilden Westens auf die fiktionalisierte Gewalt eines imaginierten Wilden Ostens.

«Since Wild West violence is a part of the global popular culture and belongs to the collective memory anywhere on the planet, it is «quoteable», it is presented in black and white, as «history». The (Wild) East violence does not have such status in popular culture, therefore it cannot be «historic». It has to be presented in vivid colour, with all the possible technical devices, including a hardly digestible accumulation as a main stylistic effect: this kind of violence is constructed as a total illusion, with all the means, with full steam, at maximum speed. The red liquid flows in streams, the capsules explode under the garments, the body parts fly in all directions, some occasionally caught by a village Šarplanina dog, the heads are rolling around or being stuck on a stick, the red flokati drying on the rocks correspond to the map of blood spilled, the flies feed on human guts as they feed on open watermelons. It is almost unbearable.»¹¹⁹

Die bis ins Extrem ausgereizten Szenen von ausgeübter Gewalt können gleichermaßen als Überhöhung und Dekonstruktion tradierter Darstellungen von Gewalt in populären Medien gesehen werden. Es besteht ein Regelbruch der Konventionen darin, dass nicht weggeschaut oder weggeschnitten wird, wenn Körperflüssigkeiten austreten, sei es Blut oder Urin. Sexualität beschränkt sich nicht auf den Blick auf sich umfassende Hände; die Darstellung einer Geburt beschränkt sich nicht mehr nur auf ein von Anstrengung gezeichnetem blassen Frauengesicht und einem bereits gewaschenen Baby in Milcho Manchevskis Film sind dies alles von konkreten physisch agierenden Körpern erfahrene Zustände oder Handlungen. Kämpferische Auseinandersetzungen werden en détail und überlang ausgespielt, so schon die typische verkürzte Annahme eines kurzen schmerzlosen Sieges auflösend. In diesem Film gibt es keine strahlenden Helden, die nach kurzem Schusswechsel sich den Staub von der Weste klopfen und von ihrem tödlichen Erfolg bestätigt in den Alltag zurückkehren.

Diese Form der Inszenierung in *Dust* mit der gewählten Ästhetik in der Wahl von Farben, Perspektiven, Schnittrhythmus und vor allem der Choreografie erinnert eher an ein Comic, als dass sie eine Wirklichkeitsillusion hervorruft. Dennoch rief der Film bei den – zumeist westlich sozialisierten – Filmkritiker_innen eine extreme Abwehrreaktion hervor. Slapsak antwortet darauf wie folgt:

«I am afraid that this reaction is a response to a certain «dislocation» of the violence, moved from its known context to the unexpected, uncoded, unexplored, non-mapped, not marketed cultural space. And this «scandal» will remain, until

the violence of any large city is—at least in the movies—considered and conceptualized as ‹normal›.»¹²⁰

Am Beispiel dieser Diskussion wird ersichtlich, welche Bedeutung die Ästhetik und Dramaturgie, vor allem die implizite Dramaturgie, die in ihr eingeschriebenen kulturellen Verweise, Traditionen und Erfahrungen im Kino der Postmoderne spielen.

Auf andere Art bricht zum Beispiel Spike Lee die tradierten Formen der Darstellung von Gewaltausübung, wenn seine Bankräuber sich der Gewaltausübung und auch dem Showdown verweigern. Gebrochen wird die klassisch tradierte Darstellung von Gewaltausübung zur Sicherung der eigenen Machtposition ebenfalls, wenn sich am Ende herausstellt, dass die Geisel nicht erschossen wurde, sondern diese Hinrichtung nur gestellt worden war; und vor allem, wenn die Einsatzkräfte schwer bewaffnet, in schuss sicheren Westen die Bank stürmen, und statt der erhofften Gegner auf Spielzeug-Gewehre treffen. In Filmen wie *THE IMAGINARIUM OF DOCTOR PARANASSUS*, *THE SHINING*, *SHUTTER ISLAND* oder *INSIDE MAN*, *BLACK SWAN* und *DUST* gehen nicht mehr die siegreichen Kämpfer als strahlende Helden durch die Geschichte beziehungsweise aus ihr hervor. Es ist nicht länger der westliche weiße, heterosexuelle Mann, der alleine die ganze oder zumindest seine Welt rettet. Seine Potenzen sind auf den Erfahrungshorizont einer fragmentierten Gegenwart mit vielen unsichtbaren Machtzentren reduziert und der Held alter Couleur zum Scheitern verurteilt.

Man kann den Begriff Spektakularität auch als eine Ästhetik der Verfremdung verstehen. Das Besondere an der Ästhetik des Films der Postmoderne an sich und jedes Films auf seine spezifische Art liegt – wie oben bereits beschrieben – darin, dass man einen Film, besonders im Kino, als Augenzeuge erlebt und zunächst emotional und affektiv auf das Gezeigte reagiert. Entsprechend der Besonderheit des Mediums Film wird die Verfremdung über die Nutzung aller filmischen Mittel erreicht, zu denen auch, unter anderem, der Gestus der Darsteller_innen und des Textes zählt. Wenn man zum Beispiel die Farbgebung nutzt, um eine Verschiedenheit oder Abweichung zu natürlichen Farben zu erreichen und somit das Geschehen von einer Wahrnehmung der Wirklichkeit und unserer Erfahrung dieser abzusetzen, dann wirkt es als ästhetisches Mittel der Verfremdung. Das wird ebenso erreicht, wenn auf akustischer Ebene mit den Genrekonventionen oder unseren Hörgewohnheiten gebrochen wird. Ersetzt zum Beispiel Neue Musik tradierte Filmmusik für einen Thriller oder Horrorfilm, so kann dies eine Irritation und damit einhergehende höhere Aufmerksamkeit schaffen. Dieser verfremdende Moment der Überraschung entsteht auch, wenn in einer Szenerie, die auf die erste Dekade des 20. Jahrhunderts verweist, ein modernes Flugzeug am Himmel auftaucht.

Das Moment der Spektakularität alleine bestimmt eben sowenig die Ästhetik des Films der Postmoderne, wie die Nutzung einer non-linearen, offenen Erzählweise der post- aristotelischen Dramaturgie.¹²¹ Erst das Zusammenspiel der hier aufgeführten Aspekte führt zu einer spezifischen Ästhetik der Postmoderne.

DER POSTMODERNE DOKUMENTARFILM

Postmoderne Ästhetik ist jedoch nicht nur dem fiktionalen Film vorbehalten, auch einige Dokumentarfilme können zum postmodernen Kino gezählt werden. Verstanden wird hier Dokumentarfilm im klassischen Sinn als Filmwerk, dass von einer Filmemacher_in für eine Kinoauswertung konzipiert und gedreht wird und Film als Werk – oder im Sinne der Postmoderne als künstlerischen Text versteht. Dokumentarfilme sind weder tagesaktuell orientierte journalistische Arbeiten noch Lehrfilme und erst recht keine reine Spiegelung einer unabhängig von uns existierenden Realität. Die Dokumentarfilmer_in erzählt dem Publikum eine Geschichte über die Welt, die sie selbst in dem von ihr gewählten Ausschnitt erfahren hat. Diese Erzählung basiert auf einer Idee oder einem Thema, von dem wir annehmen, dass es wert ist, dass davon erzählt wird. Dies geschieht im Dokumentarfilm wie in jedem anderen filmischen Werk mithilfe filmästhetischer Mittel. Im Sinne des bisher Dargestellten tritt auch im Dokumentarfilm der Postmoderne die Autor_in hinter das Werk zurück und lässt unterschiedliche Perspektiven zu, beziehungsweise bringt diese ein, was auch hier nicht zu einer Aufhebung von Autor_innenhaltung oder -meinung führt. Die Oberhoheit des Autors oder der Autorin wird zurückgenommen und als eine von mehreren vorstellbaren Perspektiven auf Aspekte der uns umgebenden Welt angeboten, die selbstverständlich von der Filmemacher_in perspektiviert und organisiert werden. Filmemacher_innen der Postmoderne verfolgen ein spezifisches Erkenntnisinteresse und sind sich gleichzeitig dessen bewusst, dass sie keine letzte, enzyklopädische, definitive Antwort geben können. Sie wollen dazu einladen, ein Thema zu diskutieren und über den Zustand der Welt nachzudenken. In den für diesen Abschnitt gewählten Beispielen steht das jeweils gewählte Thema ebenfalls in Relation zu dem schon für den fiktionalen Film benannten Bestreben, Nicht-Darstellbares zu behandeln. Waren es im fiktionalen Film vor allem bisher als nicht-darstellbar geltende mentale und psychische Bereiche, so sind die im Dokumentarfilm der Postmoderne verhandelten Themen diesen verwandt. Wie wird ein Mathematik-Professor zu einem Terroristen? Was gab den Anstoß, welche Einflüsse kann man nachvollziehen und welche Schnittpunkte bilden Gesellschaft, Kunst und Kybernetik? Wie kann man einen Eindruck von der Atmosphäre des Lebens in der früheren

121 vgl. Stutterheim/Kaiser, S. 131 f.

Sowjetunion oder Osteuropas vermitteln, ein Lebensgefühl einfangen? Ist es möglich, über die konkrete historische Situation hinaus die Bedeutung von Kunst und Fantasie im Leben eines jeden Einzelnen damals und heute zu diskutieren? Auf der Basis welchen mentalen oder kulturellen Konzepts verstehen wir Zeit? Funktioniert das Verständnis von Zeit, wie es während des bürgerlichen Zeitalters für unseren Alltag etabliert wurde, heute noch? Kann man Zeit oder das Verständnis von Zeit und Chronologie visualisieren?

Jeder der hier als Beispiel kurz angeführten Filme nutzt einen unterschiedlichen filmkünstlerischen Ansatz, um eine Form für die Filmerzählung zu finden, die dem gewählten Thema am ehesten entspricht. So kombiniert Lutz Dammbeck für seinen Film *DAS NETZ* (D 2002) das Modell des Roadmovies mit dem Essayfilm und der Medienkunst. Nach einem kurzen Auftakt in Form einer Videokunstsequenz als «einleitendem Akkord», die das Thema visualisiert, beginnt der Film mit einer auf den ersten Blick klassisch wirkenden Reisesituation. Der Filmemacher Lutz Dammbeck befindet sich auf einer Reise. Von den Korrespondenzen zwischen dem Computer-Vokabular zu Begriffen aus der Geschichte der Medienkunst angestoßen, wurde seine Neugierde geweckt. Das Nachdenken über dieses Verhältnis führt ihn zu der Geschichte des «Una-Bombers», also zu dem Mann, der sich von einem Mathematikprofessor zum Terroristen wandelte. Erzählt an diesem einen außerordentlichen Schicksal möchte er diesen Zusammenhängen nachgehen. Die mentale Erkundung erfordert eine physische Entdeckungsreise. Selbstverständlich ist der Filmemacher, der uns hier entgegentritt, beziehungsweise den wir hier begleiten, eine Kunstfigur, wie es Michael Moore in seinen Filmen bereits war oder ist. Die Filmfigur ist dem Filmemacher Dammbeck ähnlich und in seiner Abstraktion gleichzeitig unähnlich. Dies wird hier nicht nur deutlich, weil der beobachteten Erkundungsreise selbstverständlich eine gründliche Recherche zur Vorbereitung vorausgegangen sein muss, sondern insbesondere durch die filmkünstlerische Darstellung. Wir beobachten einen Mann und hören seine Gedanken durch eine Frauenstimme vorgetragen. Ähnlich arbeitete bereits Chris Marker in *SANS SOLEIL* (F, 1983). In *SANS SOLEIL* tritt uns der Filmemacher nicht gegenüber, auf ihn wird mit den jeweils den Erzählertext einleitenden Worten «Er schrieb mir» referiert.¹²² Durch die von Lutz Dammbeck gewählte ästhetische Lösung tritt der Filmemacher als Person zurück und wird zur Kunstfigur. Der Autor hat sich in diesem Film in drei Teile seiner Selbst aufgelöst: den Regisseur, dessen ordnende Präsenz spürbar bleibt, den auf die Reise gehenden Alter Ego des Filmemachers und die weibliche Erzählstimme, die uns an den Überlegungen teilhaben lässt, das Nichtsichtbare seiner Gedanken und Überlegungen verbalisiert. Als visuelle Assoziationen, die argumentative oder rationale Überlegungen im Sinne des von

¹²² *SANS SOLEIL* kann als der erste postmoderne Dokumentarfilm gesehen werden, über den bereits unzählbare Artikel, Aufsätze, Bücher und Konferenzbeiträge geschrieben und veröffentlicht wurden, meist jedoch ohne den besonderen Charakter der Postmoderne zu berücksichtigen, der sich vor allem in der filmischen Gestaltung erkennen lässt.

Lotman definierten «unübersetzten Rests» erfahrbar machen, nutzt Dammebeck Kompilationen von medienhistorischen wie medienkünstlerischen Materialien. Die Zuschauer_in ist eingeladen, der Reise und den Überlegungen zu folgen, sich dazu ins Verhältnis zu setzen und selber eine Antwort zu finden. In diesem Film besteht ein weiteres Moment der Spektakularität im Sinne der erreichten Analogie durch filmkünstlerische Verfremdung und Überhöhung darin, dass Dammebeck die technischen Vorgaben oder tradierten Annahmen für ein qualitativ zulässiges Bild für eine Dokumentarfilmproduktion immer wieder bricht. So setzt er Computerbildschirme nebeneinander und filmt dort laufende Sequenzen unterschiedlicher Qualität und Kontexte; ein anderes Mal wählt er scheinbar unglückliche Perspektiven für ein Interview oder verstößt gegen die Konventionen, sowie vor allem gegen die Fernsehformatvorgaben im Hinblick auf die Definition eines sendbaren Bildes.

In *THE END OF TIME* (Kanada / Schweiz 2011) geht Peter Mettler stärker assoziativ seiner Fragestellung nach. Das zentrale Thema dieses Films bildet die Frage danach, ob unser Konzept von Zeit heute noch zeitgemäß ist.

«Der Film bezieht sich auf das Ende unserer Vorstellungen von Zeit – nicht auf das Ende der Welt. (...) Letztendlich ist es ein Film über Wahrnehmung und Bewußtsein. Er soll uns herausfordern, unser konzeptionelles Denken zu durchbrechen. Wir stützen uns auf Konzepte wie Zeit, um unser Leben organisieren und verstehen zu können. Wir schaffen Sprachen, um unsere Welt begreifen zu können. Am Ende können diese Konzepte uns aber auch beherrschen und uns abkoppeln von der «wahrhaften» Welt, der «vorbegrifflichen» Welt oder «Natur». Oder wie auch immer wir das nennen wollen, was jenseits der Worte ist.¹²³

In dieser Formulierung des Themas wird deutlich, dass auch Mettler versucht, in seinem Film einem Aspekt der erlebbaren Wirklichkeit nachzugehen, der als nicht darstellbar gelten kann, aber auf jeden Fall nicht verbalisierbar ist – was lange gleichbedeutend mit nicht darstellbar verstanden wurde. Ebenso offensichtlich ist es, dass Mettler mit seinem Film keine definitive Welterklärung liefern will. Deutlich wird in der Gestaltung des Films, dass ihm die Haltung eigen ist, verschiedene Aspekte und Konzepte zueinander in Relation zu stellen, das Publikum einzuladen, mehr zu erfahren. In seiner Haltung zeichnet sich das für die Postmoderne selbstverständliche Wissen um die eigene Begrenztheit und die unendliche Vielfalt der Welt ab, aus dem heraus eine Autor_in heute nicht mehr allwissend über den Dingen stehen kann, aber auch den Begriff des beobachtenden Dokumentarfilms neu definieren lässt. In der Beschreibung des Konzeptes und der Vorgehensweise bestätigt sich jedoch auch die These, dass man die Welt, die man beobachtet und von der die Filmemacher_in erzählt – unabhängig

123 Mettler 2012, S. 5



Abb. 15–17: THE END OF TIME

davon, ob fiktional oder dokumentarisch – bis zu einem gewissen Grade durchdrungen und verstanden haben muss, um eine Abstraktion zu erreichen, die als Analogon erkannt und rezipiert werden kann.

«Ich hatte nie die Absicht, das Rätsel der Zeit zu entschlüsseln. Das wäre ja absurd. Ich hatte auch nie die Absicht, alte und aktuelle Konzepte von Zeit zu erklären. Denn das ist ein Knäuel von Begriffen, den zu entwirren es mir an Wille und den nötigen Voraussetzungen fehlt. Beim Recherchieren setzte ich mich mit Geologie, Archäologie, Biologie, Schamanismus, Philosophie und vielem mehr auseinander. Es gibt schlicht zu viel, um daraus eine umfassende Studie über die menschliche Auffassung von Zeit zu destillieren. Und ich wollte nicht versuchen, Wittgenstein oder Teilchenphysik zu erklären.

Ich wollte vielmehr mit den Mitteln die Zeit erforschen, welche mir am meisten liegen – Bildern und Tönen. Ich wollte die Zeit mit der Zeitmaschine Kino erkunden. Im Besonderen interessierte mich, was wir Menschen meinen, wenn wir über Zeit nachdenken, und wie wir sie erfahren. Es war mir wichtig herauszuarbeiten, dass Zeit möglicherweise gar nicht existiert. (...) Filme machen ist für mich mehr als ein Beruf; es ist meine Art mit der Welt zu interagieren und zu versuchen, sie zu verstehen. Übers Filme machen lerne und begreife ich Dinge, die mich faszinieren. Und Zeit fasziniert mich eben.»¹²⁴

Wie kann man Zeit messen oder darstellen? Mettler arbeitet sehr stark musikalisch, sein Film weist eine Nähe zur Kunst des Musikvideos und VJings auf. Spektakulär sind die Bilder, die hoch affektiv wirken. Vor allem die Sequenz der sich langsam den Berghang herabwälzenden Lava, die wie in Zeitlupe, unaufhaltsam wie unerbittlich weiterfließend, als von innen rot glühende schwere schwarze Masse die noch jungen Blumen eines Steinkrauts verschlingt, prägt sich unvergesslich ins Bildgedächtnis ein. Mettler beginnt seine Reise in die Zeit mit den Erinnerungen des Astronauten Joseph Kittinger, der 1960 einen Sprung aus dem All auf die Erde gewagt hat und diese wenigen Minuten wie einen Sprung aus der Zeit wahrgenommen hat. Anschließend trifft Mettler einen Kernphysiker im CERN-Forschungsprojekt, der ein spezifisches Interesse an der

124 Mettler 2012, S. 5

Zeit hat. Die Erzählstruktur ist thematisch assoziativ, wird aber durch die Adaption des Modells des Road Movies strukturiert. Die Spannung ergibt sich aus dem Zusammentreffen höchst unterschiedlicher Konzepte von Zeit, deren Visualisierung und akustischer Transformation. In diesem Film treffen Mythen, religiöse Vorstellungen von Zeit auf wissenschaftliches Interesse an ihr und gleichermaßen auf spezifische persönliche Erfahrungen, die Zeit jeweils unterschiedlich wahrnehmen lassen. Der Film gibt keine Antwort auf die Frage nach der Zeit, macht aber in der Kombination der verschiedenen Perspektiven und der zum Teil grundsätzlich abweichenden Konzepte und Wahrnehmungen deutlich, dass es diese auch nicht geben kann. Zur Diskussion gestellt wird, ob die Dominanz des disziplinierenden Konzepts von Zeit, wie es von den Industrienationen tradiert und propagiert wird, noch länger als das letzt- und überall gültige angesehen werden kann. Der Film ist sowohl intertextuell als auch referentiell angelegt, da er die unterschiedlichsten medialen Mittel einschließt und für sich nutzt, von Archiv-Filmmaterialien über traditionelle performative Darbietungen bis hin zu Sequenzen, die die Performance eines VJs aufgreifen und in den Film hinein weiterführen. Mit dem VJ-Verweis wird die assoziative Vorgehensweise visuell transformiert und erhält so ihre Stabilität. Das Regelwerk besteht hier in einer Relativierung einer Chronologie, die dafür die Freiheit für eine thematische und visuelle Kausalität ermöglicht.

Auch hier wendet sich der Autor an das Publikum, er lädt es ein, seinen Gedanken zu folgen, sich zu diesen ins Verhältnis zu setzen und sie möglicherweise als Anregung aufzugreifen, weiterzudenken. Mettler sagt, dass er im Grunde hofft, «dass der Film zu einer unmittelbaren Wahrnehmung der Dinge inspiriert und zur Einsicht, dass unsere Handlungen die Zukunft gestalten.»¹²⁵

Als weiteres Beispiel eines Dokumentarfilms der Postmoderne möchte ich den Film *FLIEGEN UND ENGEL – Über die Kunst der <totalen> Installation* von Ilya und Emilia Kabakov (D 2009) anführen, den ich gemeinsam mit Niels Bolbrinker realisiert habe. An diesem Beispiel wird es die Fragestellung abschließend auch aus einem Werkstattblick zu diskutieren.

Die Installationen Ilya Kabakovs beziehungsweise Ilya & Emilia Kabakovs zählen zur Kunst der Postmoderne. Er selber spricht von seinen Installationen als Text¹²⁶ und

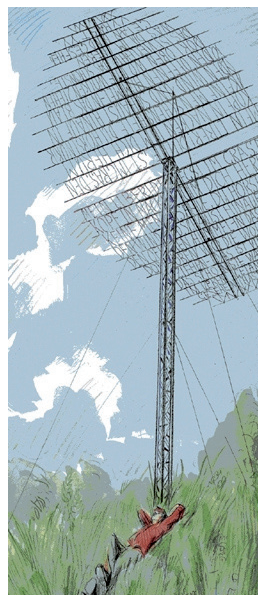


Abb. 18: Ilya Kabakov: Die Antenne.

¹²⁵ ebd.

¹²⁶ Kabakov 1995, S. 64

des Himmels zu betrachten, wird eine Situation, die vermutlich jedem Menschen vertraut ist, mit der künstlerischen Transformation verbunden.

Es ist ein Film über das Künstlerpaar Ilya und Emilia Kabakov, aber es ist auch ein Film, der nicht behauptet, alles darstellen und das Publikum allumfassend informieren zu können – zumal die Kabakovs sehr darauf bedacht sind, ihr privates Leben nicht mehr als nötig der Öffentlichkeit preiszugeben. Veröffentlichungen über das Werk und die Biographie von Ilya und Emilia Kabakov gibt es viele, doch scheinen nur wenige Fakten gewiss. Eine klassische faktisch-biografische Nacherzählung wäre mit einem postmodernen Konzeptkünstler wie Ilya Kabakov überhaupt nicht möglich gewesen, wäre auch seinem Werk nicht gerecht geworden. Da auch uns eher das Ineinanderwirken von Erleben, dem Einfluss von Ereignissen und künstlerischer Tätigkeit interessierte, wurde für die filmische Narration eine Form gewählt, die sich dem Impuls der künstlerischen Tätigkeit nähert, und den Hoffnungen, die damit verbunden sind.

Der Film kann als eines der verschiedenen medialen Angebote über Ilya Kabakov und seine Kunst wahrgenommen werden und muss daher nicht alles neu erzählen, was bereits geschrieben, gesagt und veröffentlicht wurde. Man kann es so formulieren, dass wir uns als Filmemacher_innen auf den Aspekt des «unübersetzbaren Restes» konzentriert haben, der den Mehrwert eines Films gegenüber bereits veröffentlichten Büchern ausmacht, und der darin besteht, den Zuschauenden als Augenzeugen Ausschnitte aus der von den Filmemacher_innen gesehenen Welt zu zeigen. So können wir das Publikum für den Verlauf von 90 Minuten an den imaginierten wie dokumentarischen Erinnerungen an eine Welt teilhaben lassen, die ihrer eigenen Welt in manchem Detail ähnlich und unähnlich gleichermaßen sein mag, emotionales Widererkennen bestimmter Situationen sowie Distanz entstehen lassen. Die Atmosphäre des Lebens als eine Transformation von Erinnerungen erfahrbar zu machen, dafür schien uns das Medium Film eine Möglichkeit zu bieten. Wir wollten dem Künstler der Postmoderne in die Werkstatt schauen, ein wenig von ihm kennenlernen, von ihm erfahren und ihn in ein Verhältnis zu seinem Werk und unserer Welt setzen, das Wechselspiel erfahrbar machen.



Abb. 22: Produktionsfoto FLIEGEN UND ENGEL

FAZIT

Wie aus den Ausführungen hervorgeht, ist der Film der Postmoderne von vergleichbaren Kriterien geprägt, wie sie für den Charakter der Postmoderne an sich gelten: Es gibt keinen Anspruch auf eine allwissende Autorenschaft mehr, keine enzyklopädischen, allgültigen Antworten auf die Fragen von Alltag oder Gesellschaft. Es wird ein offenes Verhältnis mit dem Publikum eingegangen, es ist eingeladen – aber nicht gezwungen – sich ins Verhältnis zu setzen und Referenzen, Verweise, Zitate und Ähnliches zu erkennen und für sich zu werten oder weiterzudenken. Im Sinne Schlegels wird auf eine Unendlichkeit der Möglichkeiten des Lebens und seiner Zusammenhänge verwiesen, die mit Mitteln der Ironie sichtbar gemacht, aber nicht aufgelöst werden. Erzählungen und Autor_innen verhalten sich zu einem universellen Wissen, bieten jedoch keine Utopie oder grundsätzliche Lösungsvorschläge mehr an, sondern fordern dazu auf, weiterzudenken oder auch sich zu einem aktiven Verhalten oder durchaus fantasievol-len Nachdenken inspirieren zu lassen. Normative, festgeschriebene Formatierungen und Muster aller Art und Bereiche werden hinterfragt, Grenzen und tradierte Schranken weitmöglichst aufgelöst.

Der Film der Postmoderne ist vor allem von einer Rückkehr der Bedeutung der Bildästhetik geprägt. Dies ergibt sich aus dem gerade Genannten. Über das Mittel der Spektakularität werden Überhöhungen, Abstraktionen und Überzeichnungen möglich, die den Blick auf die Welt schärfen, Normen und Konventionen mithilfe von Ironie und Groteske dekurvieren können, ohne didaktisch oder argumentativ agieren zu müssen. Nicht mehr der Dialog ist das zentrale Moment der Mitteilung, sondern die Gesamtheit der filmischen Mittel. Diese vermitteln über die Ästhetik der Spektakularität und die Gestaltung von Blickkonstruktionen die wichtigen Informationen, die für das affektive wie emotionale Verständnis der jeweiligen Geschichte relevant sind. So ergibt sich die Mehrinformation, die eine Erfahrbarkeit der bisher als nicht darstellbar oder auch als nicht verbalisierbar geltenden Bereiche des Lebens ermöglichen. Der Dialog ergänzt diese, ist ebenfalls von Bedeutung, aber – im Unterschied zur klassischen geschlossenen Form – ohne die Wahrnehmung der Gesamtheit der filmischen Gestaltung nicht mehr in vollem Umfang verstehbar. Über die Bildästhetik und Soundgestaltung wird auf bereits vorhandenes Wissen referiert und werden Elemente der impliziten Dramaturgie zu affektiven Elementen der Filmerzählung. Die Dialoge werden im Film der Postmoderne zu einem gleichrangigen filmsprachlichen Element. Der Gestus der Spektakularität ist mit dem Gestus von Selbstreferentialität, aber auch der Anti-Konventionalität eng verknüpft, also dem Hinterfragen von Konventionen und Wertesystemen bis hin zu einem absichtlichen Verstoß oder einer Negation dieser. All dies geht einher mit einer Re-Karnevalisierung der Kunst, mit Ironie und Groteske als künstlerischen Mitteln, die

in einen Spielcharakter münden, der sich im Umgang mit Konventionen und Erwartungshaltungen des Publikums ausdrücken kann.

Der Film der Postmoderne schließt einen Bogen zur Kunst der Avantgarde und den künstlerisch herausragenden Werken der Stummfilmära, die ebenfalls nicht auf eine möglichst abbildgetreue Wirklichkeitsillusion orientiert waren, sondern auf eine künstlerische Interpretation dieser. Auch wenn Filme groß beworben werden, vermarktet und ökonomisch erfolgreich sind, bedeutet dies bei Werken, die einer postmodernen Ästhetik folgen, nicht im Umkehrschluss, dass sie filmkünstlerisch wertlos seien. Auch dieses unerschütterlich scheinende letzte Wissen der 70er und 80er-Jahre wird im Kino der Postmoderne infrage gestellt, die Grenze zwischen Hoch-, Trivial- und Populärkultur aufgelöst oder ignoriert und wirtschaftlicher Erfolg ist nicht in jedem Fall gleichbedeutend mit geringem oder nicht vorhandenem künstlerischen und / oder thematischem Anspruch. Andererseits verhilft diese Aufhebung der tradierten Gegenüberstellung nicht dazu, dass jeder Blockbuster künstlerisch interessant würde, aber auch nicht jeder Independent- oder Autorenfilm wird zu einem künstlerisch schon deswegen herausragenden Werk, weil er sich dem Markt verweigert.

Der oft missverstandene und gescholtene, weil aus traditioneller Perspektive betrachtete und gewertete Film der Postmoderne verbindet globales Erzählen und Referenzen auf die internationale Kino- und Kunstgeschichte mit regionalen Besonderheiten. Es gibt keine Hierarchie oder Mastererzählung mehr, keinen Zwang, das Medium neu zu erfinden oder einen besonderen, eigenen Stil auszubilden. In der Kunst der Postmoderne besteht der Freiraum darin, künstlerisch innovative Varianten von tradierten Mustern auszuprobieren. Wissend, dass es bereits viele herausragende und geschätzte Kunstwerke gab, nicht mehr dem Zwang ausgesetzt zu sein, eine neue künstlerische Epoche einzuleiten oder noch besser, innovativer, genialer zu sein. Das – zumeist männliche, weiße – «Genie» gehört einem vorhergehenden Zeitalter an. Dieses Spiel mit vorhandenen Materialien und Kunstformen, Vorbildern und Feindbildern, erlaubt es, sich zur erlebten Gegenwart zu verhalten, auf Missstände hinzuweisen oder einfach Herausforderungen zu beschreiben, über die es lohnt nachzudenken, ohne jeweils Lösungen anbieten zu müssen. Anstöße dürfen auch unterhaltsam vermittelt werden, Reflexionen über den Zustand der Welt und die hohe Kunst der Unterhaltung können miteinander verbunden werden, um zu einer emotional-affektiven Interaktion mit dem Publikum zu führen und deren Organe in Schwingung zu setzen, dem Körper auch durch die Seele beikommt, wie es Kant genannt hat.¹²⁸ Das postmoderne Kino oder der postmoderne Film widersetzt sich Formatierungen und Berechenbarkeit.

128 Kant 1995, S. 271/272

Quellen:

- Antonioni, Michelangelo (1962): *La Notte*. I, 115 min.
- Aristoteles; Schmitt, Arbogast (2000): *Werke in deutscher Übersetzung*. Berlin: Akad.-Verl.
- Aronofsky, Darren (2010): *Black Swan*. USA, 108 min.
- Bachtin, Michail M.; Dewey, Michael; Frank, Michael C. (2008): *Chronotopos*. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bachtin, Michail Michajlovič (1985): *Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur*. Ungekürzte Ausg. Frankfurt/M.: Ullstein (Ullstein-Buch Ullstein-Materialien, 35218).
- Blothner, Dirk (1999): *Erlebniswelt Kino. Über die unbewusste Wirkung des Films*. Orig.-Ausg. Bergisch Gladbach: Bastei-Lübbe (Bastei-Lübbe-Taschenbuch, 94005).
- Bordwell, David (2006): *The way Hollywood tells it. Story and style in modern movies*. Berkeley [u.a.]: Univ. of California Press.
- Brecht, Bertolt (1927): *Betrachtung über die Schwierigkeiten des epischen Theaters*. In: Brecht, Bertolt (1968): *Über Realismus*. Zusammengestellt und redigiert von Werner Hecht. Leipzig: Verlag Philipp Reclam jun.
- Caputi, Jane (1999): *Small Ceremonies: Ritual in Forrest Gump, Natural Born Killers, Seven, and Follow Me Home*. In: Christopher Sharrett (Hg.): *Mythologies of violence in postmodern media*. Detroit: Wayne State University Press (Contemporary film and television series), S. 147–174.
- Carpenter, John (1980): *The Fog - Nebel des Grauens*. Originaltitel: John Carpenter's *The Fog*. USA, 90 min.
- Carrière, Jean-Claude; Bonitzer, Pascal (1999): *Praxis der Drehbuchschreibens*. Berlin: Alexander Verlag.
- Daldry, Stephen (2002): *The Hours*. USA, 114 min.
- Dammbeck, Gutzler (2003): *Das Netz*. D, 121 min.
- Del Torro, Guillermo (2006): *El laberinto del fauno*. ES/MX, 112 min.
- Ejzenstein, Sergej M. (2006): *Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie*. 1. Aufl. Hg. v. Felix Lenz. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Eco, Umberto (1977): *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Eco, Umberto (1990): *Über Spiegel*. In: Umberto Eco (Hg.): *Über Spiegel und andere Phänomene*. Ungekürzte Ausg. München: Dt. Taschenbuch-Verl. (Dtv, 11319), S. 26–61.
- Elsaesser, Thomas; Buckland, Warren (2001): *Studying contemporary American movies. A guide to film analysis*. London: Arnold.
- Fassbinder, Rainer Werner (1979): *Die dritte Generation*. BRD, 111 min.
- FFA - Filmförderungsanstalt (Juni): *Der Kinobesucher 2012. Strukturen und Entwicklungen auf Basis des GfK Panels, Juni*.
- Fincher, David (1995): *Seven*. USA, 127 min.
- Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (2005): *Metzler Lexikon Theatertheorie*. Stuttgart: Metzler.
- Flanagan, Mary (2013): *Critical play. Radical game design*. [S.l.]: Mit Press.
- Frietsch, Wolfram (2009): *Intersubjektivität und Macht*. 1. Aufl. Gaggenau: Scientia Nova Verl. Neue Wiss.
- Freytag, Gustav (1897): *Die Technik des Dramas*. Berlin: Autorenhaus 2003.
- Gelfert, Hans-Dieter (2006, c2002): *Typisch amerikanisch. Wie die Amerikaner wurden, was sie sind*. 3., aktualisierte und um ein Nachwort Amerika 2006 erg. Aufl., Originalausg. München: Beck.
- Gilliam, Terry (2009): *Das Kabinett des Dr. Parnassus*. Originaltitel: *The Imaginarium of Doctor Parnassus*. GB, C, 122 min.
- Godard, Jean-Luc (1960): *À bout de souffle*. F, 90 min.
- Gottsched, Johann Gottfried: *Versuch einer Dichtkunst für die Deutschen*. In: Langemeyer, Peter (Hg.) (2011): *Dramentheorie : Texte vom Barock bis zur Gegenwart*. Stuttgart: Reclam.
- Greve, Jens; Schnabel, Annette (2011): *Emergenz. Zur Analyse und Erklärung komplexer Strukturen*. 1. Aufl. Berlin: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1917).
- Herget, Sven (2009): *Spiegelbilder. Das Doppelgängermotiv im Film*. Marburg: Schüren (Film im Kontext).
- Holland, Agnieszka (1990): *Hitlerjunge Salomon*. D, F, P, 112 min.
- Huizinga, Johan (1956): *Homo Ludens. Vom Ursprung im Spiel*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 11te Auflage 2011.
- Jameson, Frederik (1986): *Postmoderne - zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus*. In: Andreas Huyssen und Klaus R. Scherpe (Hg.): *Postmoderne: Zeichen eines kulturellen Wandels*. Orig.-Ausg. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt (Rowohlt's Enzyklopädie, 427), S. 45–102.
- Kabakov, Ilja I. (1995): *Über die „totale“ Installation: [dem Buch liegt ein Zyklus von Vorlesungen zugrunde, die 1992/93 an der Städelschule in Frankfurt am Main gehalten wurden] = O „total'noj“ installjacji“*. Ostfildern: Cantz.
- Kalogridis, Laeta: *Shutter Island, Screenplay, Manuskript*.
- Kayser, Wolfgang (1960): *Das Grotteske. Seine Gestaltung in Malerei und Dichtung*. Rowohlt.
- Kindermann, Heinz (1961): *Theatergeschichte Europas*. IV. Band: *Von der Aufklärung zur Romantik* (1. Teil). Salzburg: Otto Müller Verlag.
- Kindermann, Heinz (1964): *Theatergeschichte Europas*. VI. Band: *Romantik*. Salzburg: Otto Müller Verlag.
- Klotz, Volker (1980): *Geschlossene und offene Form im Drama*. 13. Aufl. München: C. Hanser (Literatur als Kunst).
- Koschorke, Albrecht (2012): *Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer Allgemeinen Erzähltheorie*. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer.
- Kubrick, Stanley (1980): *The Shining*. GB, 119 min.
- Lang, Christine und Stutterheim, Kerstin: *Ist INCEPTION ein postmoderner Film? Ein Gespräch*. 10.03.2010; <http://www.kino-glaz.de/archives/165>, TdZ 20.07.2013
- Lee, Spike (2006): *Inside Man*, USA, 129 min.
- Lotman, Jurij M. (1977): *Probleme der Kinoästhetik. Einführung in die Semiotik des Films*. Frankfurt am Main: Syndikat.
- Luhrman, Baz (2001): *Moulin Rouge*. USA, 127 min.
- Lynch, David (1997): *Lost Highway*. USA, 134 min.
- Manchevski, Milcho (2001): *Dust*. UK/D/I/MZ, 127 min.
- Mann, Michael (2009): *Public Enemies*. USA, 140 min.
- Marker, Chris (1983): *Sans Soleil*. F, 100 min.
- Marshall, Ingram (2004): *Fog Tropes - Gradual Requiem*. Orchestra of St. Luke's: New Albion Records.
- McDonald, Bruce (2007): *The Tracey Fragments*, CA, 77 min.
- Mehta, Deepa (2005): *Water*. CA/IND, 117 min.
- Mettler, Peter (2011): *The End of Time*. CA/CH, 109 min.
- Mettler, Peter: *The End of Time*. Presseheft. 2011
- Motion Picture Association of America, Inc (2013): *Theatrical market Statistics 2012*.

- Münz, Rudolf (1979): Das ›andere‹ Theater. Studien über e. deutschsprachiges teatro dell'arte d. Lessingzeit. 1. Aufl. Berlin: Henschelverlag Kunst u. Gesellschaft.
- Orth, Ernst Wolfgang (1999): Edmund Husserls ›Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie‹. Vernunft und Kultur. Darmstadt: Wiss. Buchges (Werkinterpretationen).
- Pratt, Hugo (2007): Sous le drapeau de l'argent. Bruxelles: Casterman (Corto / Hugo Pratt, 15).
- Moffat, Steven / Gattiss, Mark (2010–): Sherlock. GB, 90 min.
- Nolan, Christopher (2010): Inception. USA, 148 min.
- Pannwitz, Rudolf (1921): Die Krisis der europäischen Kultur. 4. – 6. Tsd. München-Feldafing: Carl (Werke / Rudolf Pannwitz, 2).
- Pannwitz, Rudolf (1947): Die Krisis der europäischen Kultur. Nuernberg: Carl.
- Pratt, Hugo (2007): Corto Maltese – Sous le drapeau de l'argent (1971 / 72), Bruxelles: Casterman.
- Rohmer, Ralf (2000): ›implizite‹ oder ›versteckte‹ Dramaturgien. Skizzierung eines wandelbaren Phänomens – Hypothese zu seiner theaterhistorischen und theatertheoretischen Bestimmung. In: Peter Reichel (Hg.): Studien zur Dramaturgie. Kontexte, Implikationen, Berufspraxis. Tübingen: Narr (Forum modernes Theater: Schriftenreihe, 27), S. 13–24.
- Rosen, Elisheva (2010): Grotesk. In: Karlheinz Barck (Hg.): Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden. Studienausgabe. Stuttgart: Metzler.
- Salen, Katie; Zimmerman, Eric (2003): Rules of play. Game design fundamentals. Cambridge, Mass: Mit Press.
- Safranski, Rüdiger (2007): Romantik. Eine deutsche Affäre. München: C. Hanser.
- Scorsese, Martin (2010): Shutter Island. USA, 138 min.
- Sedlacek, Klaus-Dieter (2010): Emergenz. Strukturen der Selbstorganisation in Natur und Technik; Arbeits- und Handbuch. Norderstedt: Books on Demand.
- Sharrett, Christopher (1999): Mythologies of violence in postmodern media. Detroit: Wayne State University Press (Contemporary film and television series).
- Simpson, Philip L. (1999): The Politics of Apocalypse in the Cinema of Serial Murder. In: Christopher Sharrett (Hg.): Mythologies of violence in postmodern media. Detroit: Wayne State University Press (Contemporary film and television series), S. 119–146.
- Slapsak, Svetlana (2001): Luke Balkanwalker Shoots Down Corto Maltese. Milcho Manchevski's Dust as an answer to the western cultural Colonialism. Mazedonien, S. 1–9.
- Steinke, Anthrin (2007): Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart. Trier: WVT, Wissenschaftlicher Verl. (Focal point, 5).
- Stone, Oliver (1995): Natural Born Killers. USA, 118 min.
- Stutterheim, Kerstin (2013): Shutter Island. Dialogizität, Imagination und implizite Dramaturgie. In: Heinz-Peter Preußner (Hg.): Anschauen und Vorstellen. Gelenkte Imagination im Kino. Schriftenreihe zur Textualität des Films. Marburg: Schüren, S. 116–131.
- Stutterheim, Kerstin / Bolbrinker, Niels (2009): Fliegen und Engel. D, 93 min.
- Stutterheim, Kerstin D.; Kaiser, Silke (2011): Handbuch der Filmdramaturgie. Das Bauchgefühl und seine Ursachen. 2. Aufl. Frankfurt am Main: Lang.
- Sverák, Jan (1994): Akkumulator 1. Cz, 90 min
- Tarantino, Quentin (2009): Inglourious Basterds. USA, 152 min.
- Tarkowskij, Andrej (1963): Иваново детство (Iwans Kindheit). USSR, 95 min.
- Varda, Agnes (1961): Cléo de 5 à 7. F, 90 min.
- Wetzel, Tanja (2010): Spiel. In: Karlheinz Barck (Hg.): Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden, Bd. 5. Studienausgabe. Stuttgart: Metzler (5), S. 577–618.
- Wiene, Robert (1929): Das Cabinet des Dr. Caligari. D, 78 min.
- Zemeckis, Robert (1994): Forrest Gump. USA, 142 min.

Abbildungsverzeichnis

- Die Abbildungen 1, 5, 6, 9 und 10: Filmstills, der Blue Ray B003KHG5HM von Concorde Video, ersch. 2010;
- Abb. 2: Schema der dramaturgischen Struktur der offenen Form © Kerstin Stutterheim / Jasper Stutterheim
- Abb. 3: Grafik offene Form © Kerstin Stutterheim
- Abb. 4: Filmstill der DVD B0002LDMA2, Icestorm Entertainment GmbH, ersch. 2004
- Abb. 7–9: aus Corto Maltese - Under the Flag of Money, © Hugo Pratt
- Abb. 11–13: Filmstills aus Dust, DVD Manakifilm / Ministry of Culture of the Republic of Macedonia
- Abb. 14–16: Pressefotos The End of Time bereitgestellt auf <http://www.theendofthemovie.com>
- Abb. 17: Die Antenne. © Ilya Kabakov
- Abb. 18–20: Produktionsfotos „Fliegen & Engel“ © Stutterheim & Bolbrinker