

10. In nuce

Einerseits entfaltet sich das Bild wie ein Gemälde im Raum, andererseits taucht es in die Zeit ein wie eine Erzählung, die sich durch ihren in Einheiten gegliederten Ablauf mehr oder weniger dem musikalischen Werk annähert. In diesem Sinne ist das bewegte Bild unzitierbar, da der geschriebene Text nicht wiedergeben kann, was alleine dem Projektor möglich ist: Eine Bewegung, deren Illusion als Gewähr für ihre Wirklichkeit dient.¹

Raymond Bellour: »Der unauffindbare Text«

Es blickt an, ohne zu sehen. Das gläserne Auge aus der gleichnamigen Episode von *Alfred Hitchcock Presents* verkörpert ein bestechendes Paradoxon.² Als ein Symbol für die (visuelle) Wahrnehmung ist es sichtbar, selbst jedoch ist es blind. Als Objekt verfügt das Glasauge zwar nicht über die Fähigkeit zu sehen, stellt als Agent aber die Verbindung zu einem anderen Kontext her: Bevor die hypodiegetische Ebene einsetzt, erscheint das Auge in einer Großaufnahme. In der TV-Episode dient es als Memento an eine Erzählung, die in die Rahmengeschichte eingebettet ist. Durch diesen Kunstgriff wandelt *The Glass Eye* die Prothese zum Organ, das die vergangenen Ereignisse mittelbar bezeugt. Als »epistemisches Ding« wird das Glasauge selbst unsichtbar und erweckt den Eindruck, Mittel der direkten Anschauung zu sein. Es dient in diesem szenischen Zusammenhang als Denkfigur. Auf der metaphorischen Ebene gerät die tatsächliche Beschaffenheit des Dings in den Hintergrund – hier verkehren sich Anschauung und Ausblick. Damit verhält sich das Glasauge gleichsam analog zur Box: Beide Objekte versprechen die Sichtbarkeit dessen, was zunächst unsichtbar bleibt. Im Kontext ihrer filmischen Inszenierung erhalten sie eine Bedeutung, die über die Indexikalität der Reprä-

1 Raymond Bellour, »Der unauffindbare Text« [1975], übers. von Margrit Tröhler und Valérie Périllard, *Montage AV* 8.1 (1999), S. 9–17, hier S. 15.

2 Zu »The Glass Eye« siehe auch Kapitel 6.1.

sentation eines zweckgebundenen Gegenstandes hinausgeht. Als wiederkehrende Elemente entwickeln sie sich zu Motiven.

Boxen, Schachteln und Kisten, die uns in unserem Alltag begegnen, dienen einem spezifischen Gebrauch. Sie sind ubiquitär und werden dennoch (oder gerade deshalb) zumeist übersehen. Ihr Erscheinen im Film bildet dabei keine Ausnahme. Die spezifische Form eingeschlossener Räume mag unterschiedlich sein, allesamt trennen sie jedoch ein sichtbares Äußeres von einem vorübergehend verborgenen bleibenden Inneren. Ihre bloße Erscheinung präsentiert damit ein Spannungsfeld. Sobald Boxen geöffnet werden, führen diese räumlichen Modelle den Prozess der Semantisierung vor Augen.

Die vorliegende Arbeit nahm die räumliche Paradoxie dieser Figur auf, um ihre Auswirkungen auf die Inszenierung im Film zu untersuchen. Wenngleich das filmische Bild auf einem ‚flachen‘ Bildträger erscheint, entsteht die Tiefe des filmischen Raums mit der Rezeption. Da der Film nicht nur eine räumliche, sondern vor allem auch eine zeitliche Kunst darstellt, fokussierte die zweite Hälfte des Buches den zeitlichen Verlauf des filmischen ‚discours‘, in dem Objekte wiederholt in Erscheinung treten und in der Folge als Motive auftreten. Mit der Wiederholung wird der Kontext seines Erscheinens mindestens ebenso entscheidend wie der tatsächliche Inhalt des eingeschlossenen Raums. Vor diesem Hintergrund ließ sich eine dreifache räumliche Doppelung ableiten, die mit räumlichen Einschlüssen im Film einhergeht: (a) die Box als Modell des Raums, (b) als Raum im (filmischen) Raum und (c) in der Rekurrenz an unterschiedlichen Stellen des raumzeitlichen Filmverlaufs. Damit lässt sich die Inszenierung eingeschlossener Räume im Film sowohl als Inszenierung ‚des‘ Raumes als auch als Inszenierung ‚im‘ Raum und ‚im‘ zeitlichen Verlauf des Films verstehen. Mit dem Motiv der Box im Film wurde exemplarisch die Inszenierung eines rekurrenten Motivs und seiner Funktionen in spezifischen Kontexten untersucht.

Um die performative Dimension eingeschlossener Räume im Film zu beurteilen, wurden sie als Motiv beschrieben. Im Anschluss an die Arbeiten zum filmischen Motiv von Lorenz Engell und André Wendler, Emmanuelle André und Margrit Tröhler wurde das Motiv dabei als visuelles und akustisches Objekt behandelt, das im Laufe eines Films mehrere iterative Variationen erfährt. Durch diese Wiederholungen erhält das Motiv eine zeitliche Dimension, die sich als Spur beschreiben lässt und die Rekonstruktion einer relativen Struktur ermöglicht.

Da die Box als opaker Raum im Film sichtbar und damit evident vor Augen liegt, aber den direkten Zugriff auf einen Innenraum verhindert und sich damit der abschließenden Beschreibbarkeit entzieht, nimmt sie eine herausragende Stellung ein. Als »epistemisches Ding« im Sinne von Hans-Jörg Rheinberger macht die Box eine detaillierte Analyse der relativen Struktur erforderlich, in der das Ding als Motiv wiederkehrt. Die Box im Film platziert damit nicht nur einen Signifikanten im Film, sondern setzt als Motiv Ideen in Bewegung.

Anhand von detaillierten Einzelanalysen konnte nachgewiesen werden, inwiefern mit der Box im Film Gedankenprozesse angestoßen werden und welche Funktionen eingeschlossene Räume in der Inszenierung des Films übernehmen können. Die einzelnen Kapitel sind keinesfalls als abschließende Definition ausschließlicher Funktionen anzusehen, sondern sie zeigen exemplarisch am kinematographischen Objekt der Box unterschiedliche Dimensionen einer kritischen Motivforschung auf.

Auf dieser Grundlage sondierte das zweite Kapitel die dispositive Struktur der magischen Kästen in den Filmen von Georges Méliès, seines Vorgängers Jean Eugène Robert-Houdin und der Bühnenillusion des 18. und 19. Jahrhunderts. Es konnte gezeigt werden, wie die diegetischen Apparaturen im Film einen dispositiven Rahmen im Film markieren, der die Bedingungen der Wahrnehmung bestimmt. Das anschließende Kapitel betrachtete den Mythos der Pandora im Zusammenhang mit G. W. Pabsts *Die Büchse der Pandora* (1929) und arbeitete die misogynen Tendenzen heraus, die mit der Objektivierung der weiblichen Protagonistin einhergehen. Im Mittelpunkt des vierten Kapitels stand die Entwicklung des räumlichen Einschlusses vom Objekt zum Motiv und die Beschreibung dieser Wandlung als Spur. Dabei wurde die Inszenierung der Persona Hitchcock in der TV-Serie *Alfred Hitchcock Presents* ebenso berücksichtigt wie die räumliche Organisation des Kammerspielfilms *Rope* (1948), auf dessen begrenztem Raum eine Truhe zur Darstellung einer doppelten Raumwahrnehmung zum Einsatz kommt. Um die Wirkung unterschiedlicher Bildsegmente im filmischen Raum zu beschreiben, setzte sich das fünfte Kapitel mit der impliziten Räumlichkeit des Filmbildes auseinander – unter besonderer Berücksichtigung der Filme von Jacques Tati und Wes Anderson, welche die räumliche Konstruktion, ihre Tiefeinwirkung und die Relationen zwischen Raumsegmenten explizit zum Gegenstand der »mise en image« (Prümm) stilisieren. Mit einem anschließenden Blick auf Nicholas Rays *They Live by Night* konnte die Rolle des Motivs als vermittelndes Relais zwischen diesen Segmenten beschrieben werden. Das sechste Kapitel widmete sich dem Konzept eingeschlossener Räume im Hinblick auf die narrative Konstruktion diegetischer Ebenen im Film. Dabei wurden unterschiedliche Erzählrahmen und komplexe Muster narrativer Schachtelungen ausdifferenziert. Nach der Beschreibung dispositiver Strukturen und der räumlichen Relationen eingeschlossener Räume gerieten daraufhin die raum-zeitlichen Relationen in den Fokus. In *Se7en* (1995) und *Interstellar* (2014) werden nicht nur konkrete Raumsegmente voneinander abgegrenzt, sondern es kommen über das Motiv der Box zudem Deutungsprozesse im Film zur Aufführung. Dabei ließen sich zwei Konzeptionen voneinander unterscheiden: ein räumliches Modell, in dem das ideologische System einer Schöpferfigur entworfen wird, die eine spiegelbildliche Rolle zum Regisseur übernimmt, und ein Modell, das mit dem absoluten Verständnis des Raumes bricht, das Albert Einstein als »newtonisches Schachteldenken« kri-

tisiert hatte. *Interstellar* versteht sich auf diese Weise als Lichtspiel, in dem die abgebildeten Räume sich aus dem Ensemble von Lichtreflexionen zusammensetzen. Wiederkehrende Motive zeichneten sich in diesem Zusammenhang über das relative System einer raum-zeitlichen Matrix aus. Die zeitliche Dimension konnte im achten Kapitel mit der Inszenierung von Erinnerungskisten in *Toute la mémoire du monde* (1956), einem Erinnerungsprozess in *Oblomok Imperii* (1929) und einem Gerichtsprozess als mahnende Erinnerung in *Music Box* (1989) auf das Motiv der Box bezogen werden. Hierbei lokalisiert die Box die Erinnerung an vergangene Ereignisse und gespeichertes Wissen. Sie fungiert als medialer Speicher, dient der Darstellung der Kontrastierung geschiedener Erfahrungshorizonte und erhält den Status eines Beweisstücks. Der akustischen Dimension des Motivs – der auch in *Music Box* eine entscheidende Bedeutung zukommt – widmete sich das neunte und letzte Kapitel. In *Mulholland Drive* (2001) und *The Limits of Control* (2009) bilden räumliche Einschlüsse als Resonanzräume eine Schnittstelle zwischen Bild und Klang im Film. Im Film lassen sich Klänge, die einer eigenen Zeitchkeit unterliegen, nur selten eindeutig verorten. Sie wirken auf ähnliche Weise paradox wie eingeschlossene Räume: Zwar werden Klänge wahrgenommen, allerdings bleiben sie unsichtbar und damit nur in Relation zu ihrer sichtbaren Quelle greifbar. Werden hingegen Objekte auf diegetischer Ebene oder das szenische Ensemble zum Zeitpunkt des Erklingens als Resonanzraum begriffen, lassen sich Klänge in einem Netzwerk aus visuellen und akustischen Objekten, aus Wiederholung und Kontext relational verorten. Resonanzräume markieren auf diese Weise eine akustische Szenographie, die dort ansetzt, wo der sichtbare Szenenverlauf und die narrative Logik inkohärent werden.

Eine motivorientierte Perspektive auf den Film ermöglicht es, selbst irritierende oder vermeintlich inkohärente Momente im Film in Relation zu wiederkehrenden visuellen und akustischen Objekten im Film zu begreifen. Für die Filmanalyse ergibt sich aus der Feststellung von Motivstrukturen die Möglichkeit, eine Ordnung zu untersuchen, die andernfalls von einer subjektorientierten oder narratologischen Perspektive unberücksichtigt bliebe. Die Relation von wiederkehrenden Objekten im Film bietet auch in komplexen Erzählexperimenten, Experimentalfilmen und anderen nicht-fiktionalen Formaten ein kohärentes Ordnungskriterium. Motive lassen sich auf diese Weise auch in fragmentarischen und achro-nologischen Filmen als Muster verfolgen. An Stelle eines roten Fadens birgt das Netzwerk aus wiederkehrenden visuellen und akustischen Objekten eine Blaupause für die Filmanalyse und Interpretation.

Als besonders hilfreich erweist sich das Motiv als Ordnungskriterium etwa im Umgang mit Filmen, die Thomas Elsaesser unter dem Begriff des »Mind-Game Film«³

³ Thomas Elsaesser, »The Mind-Game Film«, in: Warren Buckland (Hg.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Oxford: Wiley Blackwell 2009, S. 13–41.

zusammenfasst: Filme, in denen die ProtagonistInnen zu Akteuren in einem Spiel werden, oder Filme, die mit den RezipientInnen spielen, indem entscheidende Informationen zurückgehalten oder ambivalent dargestellt werden.⁴ Im einen oder anderen Sinne lassen sich alle hier versammelten Filme unter dem Gesichtspunkt dieses Phänomens begreifen. Das »Mind-Game«, das Elsaesser (mit Truffaut) auch als eine »gewisse Tendenz« (»a certain tendency«) bezeichnet,⁵ hebt auf diese Weise die performative Dimension des Films hervor, die zu einer spielerischen, partizipatorischen Rezeptionshaltung ermutigt. Der Vorteil, wiederkehrende (akustische wie visuelle) Objekte als Motive zu behandeln, liegt in der Möglichkeit, sich an wiederkehrenden Elementen zur Verfolgung einer alternativen Kohärenz zu orientieren. Sie können als produktives Analysekriterium im Umgang mit Momenten der Irritation und der Verwirrung dienen.

Wie der »Mind-Game Film« wurden die eingeschlossenen Räume im Zuge dieser Arbeit in erster Linie als Phänomen und zunächst unabhängig vom jeweiligen Genre betrachtet. Im Verlauf der Untersuchung kristallisierte sich jedoch heraus, dass die Inszenierung der Box durchaus genreabhängige Charakteristiken aufweisen kann. Der Stellenwert der Box in Science-Fiction und Western wurde in Kapitel 6 kurz skizziert. Gänzlich unberücksichtigt blieben hingegen Filmbeispiele, welche die Box im Zuge von Schockwirkungen zur Schau stellen. In ihrer afektiven Wirkung ließe sich die Funktion der Box im Horrorfilm verfolgen. Unter anderem in *La cabina* (1972, R.: Antonio Mercero), *Phantasm* (1979, R.: Don Coscarelli), *Gremlins* (1984, R.: Joe Dante), *Hellraiser* (1987, R.: Clive Barker), *Child's Play* (1988, R.: Tom Holland), *Saw* (2004, R.: James Wan), *The Cabin in the Woods* (2011, R.: Drew Goddard), *The Possession* (2012, R.: Ole Bornedal) nehmen Kästen und Schachteln einen besonderen Stellenwert ein. Um eine genre-orientierte Analyse zu ermöglichen, war es zunächst unerlässlich, die performative Entwicklung von Sinnzusammenhängen im einzelnen Film auf einer theoretischen Grundlage zu betrachten.

Um die Funktionen eingeschlossener Räume anhand detaillierter Einzelanalysen zu untersuchen, konnte eine Vielzahl potenzieller Beispiele nicht berücksichtigt werden. So hätte Guillermo del Toros *Cronos* (1993) ebenso eine eingehende Untersuchung der zugrundeliegenden Raumstrukturen verdient wie Richard Kellys *The Box* (2009) – eine Adaption von Jean-Paul Sartres *Huis Clos*, die das Prinzip der »locked-room mystery« auf ähnliche Weise erweitert wie *Dark City* (1998, R.: Alex Proyas). Filme, die räumliche Enge durch eine intensive Gestaltung inszenieren und in diesem Zuge klaustrophobische Effekte erzielen, wurden ebenso hintangestellt. Ein bemerkenswertes Filmbeispiel, das sich auf einen »confined space« im Sinne von Michael Walker konzentriert, stellt *Locke* (2013, R.: Steven

⁴ Vgl. ebd., S. 14.

⁵ Vgl. ebd., S. 14.

Knight) dar: Der gesamte Film spielt im begrenzten Raum eines fahrenden Autos mit nur einem Schauspieler (Tom Hardy). Besonders deutlich wird die Wirkung der Inszenierung auf nur einem, äußerst begrenzten Raum in *Buried* (2010, R.: Rodrigo Cortés), der das Schicksal eines lebendig Begrabenen zeigt. Beide Filme stehen für eine extreme Form des Kammerspiels, in dem sich sowohl das Personal als auch der Schauplatz auf ein Minimum beschränken.

Auch die Rolle der Maske wird im Rahmen dieser Arbeit nur unter dem Gesichtspunkt feministischer Theorien verhandelt. Unbeachtet blieben hingegen der Zusammenhang von Box und Maske, wie er beispielsweise im Nō-Theater und im japanischen Film zu beobachten ist: beispielsweise im Hinblick auf die Frage der Identität in *Suna no onna* und *Tanin no kao* (beide Filme basieren auf Romanvorlagen von Abe Kōbō und wurden 1964 respektive 1966 von Hiroshi Teshigahara in Szene gesetzt). Auch die Frage nach Geistererscheinungen und der Bedeutung der Box muss an anderer Stelle vertieft werden.⁶ Es obliegt zukünftigen Forschungsarbeiten, diese Einzelanalysen auszuführen.

Durch die relationale Neuausrichtung des Fokus von der Semantik auf ihren Kontext konnten anhand des Motivs der Box auch die politischen Dimensionen nachgezeichnet werden, die im spezifischen Film meist nur subtil anklingen. Insbesondere in den Kapiteln zur »Büchse der Pandora« und zu den Erinnerungsräumen konnten politische Subtexte offengelegt werden, die der Motivik im spezifischen Film zugrunde liegen. Auf diese Weise ließ sich einerseits die Misogynie herausarbeiten, die mit dem Mythos der Pandora einhergeht, und andererseits das komplexe Wechselspiel zwischen der Verdrängung von Kriegsverbrechen und nomologischer Erinnerung in Costa-Gavras' *Music Box* aufschlüsseln. Konzentrierte sich die vorliegende Arbeit auf die performativen Aspekte wiederkehrender Objekte im Film, ließen sich die politischen Auswirkungen der Metaphorik systematisch mit den Theorien von George Lakoff und Mark Johnson oder Erving Goffmans Konzept der »Rahmenanalyse« untersuchen. Durch die Wiederholung ähnlicher Bilder und Deutungsmuster, die Lakoff und Johnson in *Metaphors We Live By* als »frames« beschrieben haben,⁷ werden Bedeutungszusammenhänge als Selbstverständlichkeit reiteriert, die auf einer nachhaltigen sozialen Konstruktion basieren. Lakoff und Johnson verweisen darauf, dass der semantische Kontext, der in vertrauten Sprachbildern abgerufen wird, von ebenso entscheidender Be-

⁶ Vor diesem Hintergrund ist die Verfilmung der Szene des Kabuki-Stücks *Ehon Taikōki* von 1908 von besonderem Interesse: *Taikōki jūdanme*. Es handelt sich um eines der frühesten erhaltenen Zeugnisse der japanischen Filmkunst. Der gesamte Film spielt sich im gleichen Bildraum ab: Nachdem der Mörder sein Opfer auf der Veranda eines Hauses getötet hat, setzt er sich auf einen schwarzen Lackkasten. Dessen Aufschrift verweist auf den Bildvordergrund, in dem der Ermordete als Gespenst wiederkehrt.

⁷ George Lakoff und Mark Johnson, *Metaphors We Live By* [1980], Chicago: The University of Chicago Press 2003.

deutung ist wie die damit einhergehenden Muster, die unsere Gedanken lenken und unsere Debatten prägen. Die Verschiebung der Perspektive von einer allgemeinen Metapher auf das Motiv höbe die konkrete Form der Iteration im situativen Rahmen hervor und würde die kritische Herangehensweise um einen entscheidenden Faktor ergänzen.

Nicht zuletzt verdient der Begriff der »Opazität« eine weiterführende Untersuchung. Der ursprünglich aus dem Fachbereich der Optik stammende Ausdruck wurde hier im Sinne einer ambivalenten Bedeutung und Charakteristik des Dings verwendet. Wie das Motiv der Box markiert auch der Begriff einen Bereich, dessen Bedeutung nicht abschließend bestimmt werden kann. Mit Édouard Glissant kann man davon sprechen, dass der Begriff »Opazität« selbst »undurchsichtig« bleibt.⁸ Auf textueller Ebene steht er exemplarisch für einen Prozess, der nach der von John L. Austin begründeten Sprechakttheorie als »performativ« zu bezeichnen ist. Der vermeintliche Mangel einer abschließenden Begriffsklärung ermöglicht es aber gerade erst, Funktionen und Wirkungen von Objekten zu beschreiben. Eine eingehende Untersuchung der Kulturgeschichte des Opaken steht noch aus.

Ausgehend vom Motiv der Box wurden die epistemologischen, narrativen und ästhetischen Dimensionen eingeschlossener Räume im Film untersucht. Mit der Box wird das Spannungsfeld zwischen sinnlich wahrnehmbarer Oberfläche und dem verborgenen Inneren auffällig. Das Motiv räumlicher Einschlüsse verleiht dem Unsichtbaren, Unerhörten und Unbegreiflichen eine konkrete Gestalt, die im Verlauf des Films ausagiert wird. Die Box markiert, was wir sehenden Auges übersehen. Sie ermöglicht nicht nur einen alternativen Blick auf den filmischen Raum, der immer auch als Tiefenraum erscheint (in konkret räumlicher, semantischer und raumzeitlicher Hinsicht), sondern ermutigt auch zur kritischen Reflexion filmischer Momente, deren Bedeutung sich dem ersten Augenblick entzieht.

⁸ Siehe Anm. 22 auf S. 194.

