

21. FILM 3:

ZINNEMANN: *HIGH NOON* ODER DAS DUELL

Aus der Vielzahl der Filme Hitchcocks, die nach dem Muster des zu Unrecht Beschuldigten konzipiert sind, denjenigen herauszusuchen, in dem ein Karussell zentrales Requisit ist, fällt nicht schwer. Es ist nicht *VERTIGO* (*VERTIGO – AUS DEM REICH DER TOTEN*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1958), der den Schwindel schon im Titel führt, es ist *DER FREMDE IM ZUG* (*STRANGERS ON A TRAIN*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1951). Dieser Film, eine US-Produktion aus dem Jahre 1951 nach einem Drehbuch von Raymond Chandler, basierend auf einem Roman von Patricia Highsmith (Profis des Suspense unter sich!), kreist um ein Jahrmarktskarussell und den Tausch zweier Morde, vor dem Hintergrund pathologischen Verhaltens: Rummel und Rausch sind am Parameter „Beschleunigung“ und somit an Gewalt orientiert. Wir werden gleich darauf eingehen. Zwar ist das Duell in *DER FREMDE IM ZUG* ebenso tödlich wie das in *HIGH NOON* (*ZWÖLF UHR MITTAGS*, Regie: Fred Zinnemann, USA 1952), jedoch werden wir sehen, dass die *Tauschradikalität* (Tod oder Leben; Sein oder Nichtsein) in *HIGH NOON* nicht durch Überschreitung, sondern durch Verteidigung des Gesetzes angetrieben wird.

Man darf die genealogische Reihe *Tod – Opfer – Duell – Wettkampf (Agon) – Sport (Tanz) – Theater – Leben* aufstellen, die tatsächlich historisch derjenigen entspricht, die aus dem archaischen Opferkult das rhetorisch differenzierende griechische Theater hat entstehen lassen. Das heißt, dass alle Positionen der Genese der Gewalt- und Opferdistribution im Theater oder der Filmproduktion vorgespielt werden könnten, jedoch getrennt nach den Sphären Publikum einerseits, Akteure andererseits. Es heißt auch, dass die möglichst gleichmäßige Verwesung der Opfersubstanzen (etwa durch geldwerte Stückelung im Medium der Zahl) an eine Figuration gebunden ist, in der *Ausweichmanöver* (Entschleunigungen) möglich sind, solche, die durch Lustübertragung und vermeintlich opferlose Wunscherfüllung die Projektion einer Erwartung hochhalten. Solche Opfermoderationen sind im Spiel gegeben, nämlich dann, *wenn ein Publikum die Gemeinschaft repräsentieren darf, also sich selbst darstellend vermittelt*. Im Theater ist das ja in actu der Fall – im Kinosaal aber auch. Selbst auf dem Kinderkarussell gibt es diese intersubjektive Spielvermittlung. Show der Kinder auf dem Karussell berichtet. Im Duell, dem Showdown – dem, was definitiv nicht zurückgetauscht wer-

den kann – gibt es aus nachvollziehbaren Gründen kein Publikum und keine Opfervermittlung. Also: Auf welcher Seite des Gesetzes steht das Publikum? Das ist eine der zentralen Thematiken in HIGH NOON.

Die rituelle Funktion des Duells („hinter der Kathedrale“ und damit von Messe und Kirmes abgewandt – wie es im Anfang von Dumas' DIE DREI MUSKETIERE heißt) verlangt, dass die Duellanten sich eine Anzahl von Schritten entfernen, dass sie sich aber – mit Ausnahme des „Balletts“ der Degenfechter – stehend auf (gesellschaftlicher) Augenhöhe dem *Showdown* ohne *Preshow* stellen. Sie müssen satisfaktionsfähig sein, also genügend Tauschkapital, sprich: Ansehen (Prestige) haben, um Duellant zu sein. Das Publikum also dispensiert seine zweifelhafte Rolle im Duell – es ist, wie Pfaller schreibt, in der Rolle eines interpassiven Zeugen. Der Duellant weicht nicht aus. Das Publikum schon. Um diese Situation zu demonstrieren, muss man der Intention Hitchcocks, der meisterhaft das System der Perversion und der Inversion des Duells konstruiert, das konfrontative Duell von HIGH NOON (dt. ZWÖLF UHR MITTAGS) voranstellen.

In diesem von Fred Zinnemann 1952 inszenierten Film geht es nicht um eine kultivierte, medialisierte Zivilisierung, sondern um die aggressive Verdichtung des Opfertauchs unter der Unbedingtheit verrinnender Zeit.

In der DER FREMDE IM ZUG und anderen Filmen Hitchcocks findet sich zwar zielgerichtet die Möglichkeit zur Darstellung eines Duells – ein Tennismatch, ein Kampf auf dem Mount Rushmore oder auf der Freiheitsstatue etc. –, aber das Duell ist bloß eine Engführung des Tauschs, ein drastischer Paroxysmus des zeitverbrauchenden Suspence. Hitchcock durchschreitet die gesamte Kette der Tauschfrequenzen. Das technische Mittel zur Regulierung der Geschwindigkeit ist häufig eine Parallelmontage: Der Held agiert unweisend im Möglichkeitsraum, während der Schurke auf das finale Duell zusteuert. Mit der Parallelmontage gelingt es, gleichzeitige Handlungsstränge an unterschiedlichen Orten agonal zu synchronisieren – ein Vorteil der Montagetechnik des Films. Die Vorgehensweise Hitchcocks unterscheidet sich vom simplen Ablauf der Westerndarstellung, die geradlinig auf das Duell hinausläuft, da die Tauschregeln noch einer geradezu nomadischen Archaik verpflichtet sind: Die Schurken grasen zwanghaft einen Ort nach Beute ab und ziehen dann weiter. Der Held folgt ihnen, und der Held ist einsam.

Inbesondere Zinnemanns HIGH NOON gibt schon im Titel den geradlinigen Finalisierungszug vor. Dieser wird durch eine Darstellung in Echtzeit unterstützt, die über Uhren läuft, die wie zufällig, aber doch sehr prominent in den verschiedenen Szenenschnitten exakt den Zeitpunkt jener rund 80

Minuten vor „zwölf Uhr Mittags“ angeben, die denen der Handlung entsprechen. Man kann der Zeit – man kann dem Tod, diesem letzten Duell – nicht davonlaufen. Es gibt, anders als in der Parallelmontage, kein Ausweichen der Zeit. Die Analogie des Kreislaufs der Uhr spielt keine Rolle – es gibt weder astronomische noch, wie es in einem Western zu selten geschieht, agrarische Hinweise auf den zirkulären Verlauf der Zeit. Bezeichnenderweise musste die Produktion sogar die Drehorte der Westernstadt umdisponieren, weil die belaubten Bäume der ursprünglich vorgesehen Stadt nicht zu dem trockenen Bildklima von HIGH NOON passten: „High Noon“ ist der „hohe“ Mittag, an dem keine Schatten zu sehen sind. Bäume jedoch werfen Schatten. Aber dieses natürliche Zeichen einer nicht vergehenden Zeit, die dennoch unerbittlich auf das Duell hinausläuft, klärt auf evidente Weise, worum es im Duell geht, wenn man sich die entsprechenden Diskrepanzen der Theorie des Spiegelstadiums bei Lacan anschaut.

Wenn man im Spiegel wirklich nur sich als den Anderen sieht, dann haben wir es mit der Grundsituation der Aggression zu tun, in der die Brechung der Sprache die Illusion des Bildes nicht auf einen *anderen Schauplatz* verschieben kann. Dort, wo der Andere ist, kann das Ich nicht sein. Solchermaßen auf den Raum fixierte Subjekte können nur in narzisstischer Gefangenschaft leben respektive sterben: Er oder ich! – Nun bezeugt aber die Spiegelsituation des Duells, dass es sich auch um einen medialen Schwindel handelt, der – wie bei der Fabel DER HASE UND DER IGEL – die Unterschiede der Symmetrie, die Brechungen missachtet. Lacan fordert deswegen eine Relationsdarstellung zwischen der Topologie und der Chronologie. Die Sprache ist für das Subjekt das Ausweichen in der Zeit. Folglich wird in HIGH NOON wenig gesprochen, und wenn gesprochen wird, dann prallen die bettelnden Worte des Town Marshals an den hohlen Köpfen der Bevölkerung ab. Das ist die Pointe: Das Gesetz wird vom einsamen Helden, nicht von der Gemeinschaft vertreten, die sich nur einer leeren Moral oder einer jenseitigen Religion verpflichtet fühlt. Infolgedessen ist das Gesetz des einsamen Helden nicht moralisch, sondern ein Kampf um Leben und Tod.

In der Stunde, in welcher der Held nach Hilfe und Gemeinschaft sucht, bleibt jeder an seinem Platz. Die Uhren geben einen leeren, aktionslosen Zeitraum an, der für sich stillsteht. Die Sprache der Kinematografie, die eine Sprache der Dynamiken der Zeit ist, gibt der illudierenden Kraft des Sprechens und der filmimmanenten Aktion keinerlei Raum: Zinnemann inszeniert eine unerbittliche psychische Enge der Zeit bei gleichzeitiger physischer Weite des Raums. Man kann mit den Gangstern schon auch deswegen

nicht verhandeln, weil sie im Zug ebenfalls nur auf die lineare Folge der Zeit, nicht aber auf die mögliche dynamische Zirkulation einer diachronischen Verhandlung eingehen.

Ein zweites Zeichen funktionaler Linearität sind die im Unendlichen zusammenlaufenden Eisenbahnschienen, die auf den Showdown hindeuten. Hier wird das Aggressionspotential einer räumlichen Besetzung zweier sich gegenüberstehender Subjekt-Objekte auf den Punkt gebracht. Nämlich, den, dass die Fixierung auf ein Duell auf eine Vision abzielt, die eine pathologische Fixierung auf den Raum (die Besetzung des Westens in der amerikanischen Eroberung) verweist, unter der Zeitgestaltung verkümmert und die (indigene) Vorgeschichte ausradiert wird. Der bürgerliche Fluchtpunkt einer sich aus ihrer Kolonialgenese befreienden Hierarchisierung im gesellschaftlichen Ansehen – Satisfaktionsfähigkeit – entfällt im geschichtslosen Raum des Wilden Westens. In HIGH NOON aber werden selbst diese Duellkonventionen missachtet: Es wird auch aus dem Hinterhalt geschossen.

Mit Musil haben wir das Symbol der parallelen Eisenbahnschienen als eine Figur verifiziert, in der die Fiktion das Tauschziel markiert. Aber diese kleine Westernstadt lebt noch nicht durch den freien Austausch, sie lebt von dem, was der Boden hergibt; das Kaufmannswesen, das die Eisenbahn mit sich bringt, ist nur rudimentär ausgebildet. Wer an sein Territorium gebunden ist, kann nicht ausweichen.

Pünktlich um zwölf Uhr mittags soll der Schurke zum Duell eintreffen. Inhaltlich wird die reale Unbedingtheit und Nicht-Verhandelbarkeit des Aufeinandertreffens von Gut und Böse mit der Eliminierung von Zeit analogisiert: Einerseits scheinen die etwa 80 Minuten bis zum Eintreffen des Schurken keinerlei Dispositionen zu entwickeln, andererseits ist der Town Marshal in nervöser Eile, um aus den Bürgergruppen Hilfssheriffs zu rekrutieren: Die Zeit läuft ab, und wenn sie schon einfach verrinnt und das im Film gezeigt werden muss, sind alle Handlungen leer, bis eben das diachrone Verhältnis ausgelöst wird, indem auch Kanes Frau zum Revolver greift.

Als Hommage an HIGH NOON muss man sicher auch die Eingangsszene in SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD nennen: Hier sind es absolut statische Bilder, Großaufnahmen wie Panoramen, die dem Warten auf einen Zug vorausgehen – dem Moment, in dem *eine Frau* das Spiel der Blickduelle der Männer aufmischt. Und wieder geht es um Landnahme und Landgewinn, eine gegenüber der Zeit statischen Ressource. Das Land, das einem gehört, kann nicht das Land eines Anderen sein. Es geht nicht um Austausch und Vergesellschaftung, sondern um die Hoheit des Eigentums.

HIGH NOON beginnt mit einem Fest, der Hochzeit von Marshal Will Kane (Gary Cooper) und der Quäkerin Amy Fowler (Grace Kelly in einer frühen, sehr „jungfräulich“ disponierten Rolle). Dann trifft die Nachricht ein, dass der Schurke Frank Miller mit dem Mittagszug ankommt, im Gepäck Mordabsichten gegenüber dem Marshal, dem er fünf Jahre Haft zu verdanken hat. Zunächst besteigt das junge Paar nach Bekanntwerden dieser Nachricht auf Wunsch der Frau die Kutsche, um dem Konflikt zu entfliehen. Dann merkt Kane, dass eine Flucht sinnlos ist – wie gesagt: die Schurken sind Nomaden, die ihn aufspüren würden. Also wendet er die Kutsche und fährt entgegen der Überzeugung seiner Frau in die Stadt zurück, um sich dem Duell zu stellen. Das Gespinst einer Moral der Liebe, die durch Amy, eine Quäkerin, repräsentiert wird, trifft auf die Moral der Gerechtigkeit, die durch Will vertreten wird. Gabe konfiguriert mit Sühne. Kane, der ewigen Duelle müde, versucht in einer Reihe von Überredungen, die Bewohner der Stadt dazu zu animieren, sich dem ankommenden Schurken und seinen Komplizen zu stellen. Allerhand Ausreden zeigen, dass weder die fehlende Hilfe noch die waffenverabscheuenden Argumente seiner Frau dem Marshal eine Fluchtmöglichkeit offen lassen. Die Hilfe bleibt aus, das Duell findet ohne Publikum statt. Die Bürger werden unsichtbar. Doch spürbar wird von Zinnemann das amerikanische „Geschäftsideal“ des Duells als Abgesang auf das Ende einer Epoche reflektiert. Indizien verraten, dass in einigen Jahren durch die neuen Fluchtmöglichkeiten des Autos sich auch die Westernstadt verändern wird. Die Pünktlichkeit des Zuges sowie die im Telegrafen durchgegebenen Meldungen sind weitere Indizien einer kommenden Zeit. Doch noch wird die Verteidigung der Gesetze nicht als eine in Gemeinschaft verhandelbare Wertmasse angesehen, sondern als vom Einzelschicksal, respektive vom Mut und manuellem Geschick des Helden.

Stärker als das Duell selbst wirkt die innere Spannung des Helden zwischen Flüchten und Standhalten; sie ist der emotionale Ort der Handlung im Finalisierungszug verrinnender Zeit. An der Schnittfolge und den Motiven lässt sich deswegen besonders auffällig der Übergang von Emotion in Motion nachvollziehen. Es kann in der Stilisierung des Western nicht darum gehen, einen gleitenden Übergang zwischen unterschiedlichen Bewegungsfiguren aufzubauen – hier ist vor allem der Kontrast zwischen Cinemascope-Großaufnahme des Gesichts und den Weiten der Landschaft zu nennen, wie sie Sergio Leone 1968 im Neowestern übernimmt –, sondern eine einzige Figur in ihrer ambivalenten Haltung eines *inneren* Duells abzubilden – etwas, was Hitchcock stets in zwei Figuren auflöst, von denen eine häufig

(zu Unrecht) des Verbrechens der anderen beschuldigt wird (DIE 39 STUFEN, DER UNBEKANNTE DRITTE, ÜBER DEN DÄCHERN VON NIZZA, BEI ANRUF MORD etc.) In HIGH NOON geht das Duell dem Western-Genre gemäß gut aus. Als Miller, der Schurke, der sich für die Gefängnishaft am Marshal rächen will, mit dem Zug pünktlich eintrifft, stellt sich Marshal Will Kane dem Duell, tötet drei Männer der Gang. Der vierte wird dann doch von seiner Frau – entgegen ihrer religiösen Anschauung – mit dem Revolver erschossen. Kane wirft den Marshalstern vor aller Augen in den Sand und reist mit seiner Frau grußlos davon. Er wird mit ihr einen Laden übernehmen und statt in Duellen im Warentausch heimisch werden. Der Mut und die Reputation des Einzelnen siegt über die Krämerseele der Bürger – nur eben, auch Kane wird durch Heirat domestiziert: als Krämer; der Tausch nimmt zivile Formen an. Wir kommen im dritten Teil unseres Textes darauf zurück.