

DER CLOU - LÜGE UND FASSADE

KATHARINA STRAUSS

Der Plot

Der Film *Der Clou* entstand 1973 unter der Regie George Roy Hills mit den Hauptdarstellern Robert Redford und Paul Newman und erhielt sieben Oscars, unter anderem für »Bester Film«, »Regie« und »Drehbuch«.

Die spannend und zugleich amüsant erzählte Geschichte spielt in Chicagos Gangstermilieu der 30er Jahre und dreht sich um den Nachwuchs-Trickbetrüger Johnny Hooker (Robert Redford), der mit seinen Komplizen Luther Coleman (Robert Earl Jones) und Erie Kid (Jack Kehoe) unwissentlich einen Geldkurier des Bankiers und Bandenbosses Doyle Lonnegan (Robert Shaw) bestiehlt. Aus Rache lässt Lonnegan Luther Coleman umbringen, während Johnny Hooker und Erie Kid entkommen, nachdem sie einen Tipp des ihnen bekannten Polizisten Lt. William Snyder erhalten haben. Snyder erpresst zugleich Johnny Hooker um dessen Anteil aus dem Überfall auf den Geldboten. Weil Hooker sein Geld aber bereits im Roulette verspielt hat, sieht er sich durch die Drohungen Snyders gezwungen, diesen mit Falschgeld zu bezahlen, so dass er in der Folge von den Killern Lonnegans und vom zornigen Snyder verfolgt wird.

Hookers vorrangiges Ziel ist es, sich für Luther Colemans Tod an Lonnegan zu rächen. Zu diesem Zweck nimmt er Kontakt zu Colemans ehemaligem »Kollegen«, dem altgedienten Betrüger Henry Gondorff (Paul Newman) auf, der sich aus dem »Geschäft« zurückgezogen hatte. Gemeinsam hecken sie einen Plan aus, wie sie Lonnegan hereinlegen können: Mit Hilfe von 200 bis 300 Komplizen simulieren sie einen

Buchmacher-Laden, in dem Gondorff die Chefrolle des Inhabers ›Mr. Shaw‹ und Hooker seine rechte Hand ›Kelly‹ mimt. Lonnegan soll dazu gebracht werden, dort auf ein falsches Pferd zu setzen und 1/2 Million Dollar zu verspielen.

Die Kontaktaufnahme mit Lonnegan findet während einer Pokerpartie statt, in die sich Gondorff alias Mr. Shaw einkauft. Er mimt den betrunkenen Flegel und gewinnt das Spiel unter Verwendung von Kartentricks gegen den ebenfalls betrügenden Lonnegan. Pikanterweise stammt Gondorff/Mr. Shaws Einsatz aus dem Diebstahl von Lonnegans Geldbörse, so dass dieser am Ende der Pokerrunde bemerkt, dass er den Gewinner Gondorff/Mr. Shaw nicht an Ort und Stelle auszahlen kann. Sie vereinbaren, dass Gondorff/Mr. Shaw seinen Vertrauten Hooker alias Kelly zu Lonnegan schicken wird, um sein Geld abzuholen. Bei dieser Gelegenheit schlägt Hooker/Kelly Lonnegan vor, sich an Gondorff/Mr. Shaw zu rächen, indem er sich mit ihm – Hooker – verbündet und 1/2 Million Dollar in Gondorff/Mr. Shaws Buchmacher-Laden auf den Sieger eines bereits gelaufenen Pferderennens setzt. Hierzu liefert Hooker/Kelly die notwendigen Informationen über einen vermeintlichen Komplizen bei der Western Union und Lonnegan streckt den Einsatz vor. Lonnegan setzt, nachdem er einen irreführenden telefonischen Tipp des vermeintlichen Western-Union-Mannes erhalten hat, fälschlicherweise auf Sieg statt auf Platz und verliert sein Geld. Noch während er im Buchmacher-Laden einen Wutausbruch hat, stürmen FBI-Leute den Raum, die tatsächlich aber Komplizen von Gondorff und Hooker sind. Diese ›FBI-Leute‹ sind in Begleitung von Lt. Snyder, den sie für sich eingespannt haben, und der den besonderen Auftrag hat, Lonnegan schnell wegzubringen, damit er als wichtige Bankierspersönlichkeit nicht an einem zuwielichten Ort von der Presse angetroffen wird.

In einem fulminanten Showdown erschießt Gondorff Hooker, nachdem sich einer der FBI-Männer bei diesem für seine Kooperation bedankt und ihn entlässt. Unverzüglich schießt der FBI-Mann auf Gondorff und Lt. Snyder führt im nun entstehenden Chaos den sich sträubenden Lonnegan hinaus, der immer noch auf die Rückgabe seines Geldes hofft. Als die beiden den ›Buchmacher-Laden‹ verlassen haben, setzt großes Gelächter ein, Gondorff und Hooker schlagen die Augen

wieder auf und erheben sich vom Boden – sie hatten nur Platzpatronen benutzt.

Wirklichkeitskonstruktionen und Fassaden

Anhand des Films *Der Clou* lässt sich gut nachvollziehen, was im Thomas-Theorem formuliert ist. Thomas behauptet nämlich, »dass dann, wenn eine Person eine Situation als real definiert, diese Situation in ihren Konsequenzen real ist.«¹ Lonnegan definiert den simulierten Buchmacher-Laden und die Vorgänge darin als real und verliert als Konsequenz seine 1/2 Million Dollar.

Wie kommt es dazu, dass Realität überhaupt hergestellt wird? Hier soll der These nachgegangen werden, »dass Wirklichkeit gesellschaftlich konstruiert ist.«² Der Mensch steht in seiner Ontogenese nämlich nicht nur mit seiner natürlichen Umwelt, sondern auch mit einer kulturellen und gesellschaftlichen Ordnung in Verbindung. Diese wird ihm durch den »signifikanten Anderen«³ vermittelt, so dass seine Entwicklung von Anfang an und ununterbrochen dem Einfluss gesellschaftlich bedingter Faktoren ausgesetzt ist.

»So kann man zwar sagen: der Mensch hat eine Natur. Treffender wäre jedoch: der Mensch macht seine eigene Natur – oder, noch einfacher: der Mensch produziert sich selbst.«⁴ Damit produziert er auch gesellschaftliche Ordnung in einem ständig andauernden Prozess – Gesellschaftsordnung ist nicht gegeben, sondern entsteht ausschließlich aus menschlichem Tun. Sie wird, wie die Welt insgesamt, vom Anderen übernommen und dabei umgewandelt und unter Umständen sogar neu geformt. Dabei ist nicht nur das ›Verstehen‹ der subjektiven Vorgänge im anderen notwendig, sondern das ›Verstehen‹ der Welt, in

1 S. Stryker: »Die Theorie des Symbolischen Interaktionismus«, in: M. Auwärter/E. Kirsch/K. Schröter (Hg.), Kommunikation, Interaktion, Identität, Frankfurt/Main 1976, S. 257-274, hier: S. 259.

2 P.L. Berger/Th. Luckmann: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit, Frankfurt/Main 1980, S. 1.

3 G.H. Mead: Geist, Identität und Gesellschaft, Frankfurt/Main 1998. Der »signifikante Andere« - in der menschlichen Entwicklung meist zunächst die Eltern - vermittelt dem Individuum über sein Verhalten die Normen und Haltungen der sozialen Gemeinschaft.

4 P.L. Berger/Th. Luckmann: Konstruktion, S. 52f.

der der andere lebt. Nur unter diesen Voraussetzungen kann der Betrug Hookers und Gondorffs funktionieren: sie verstehen Lonnegans Welt und statten beispielsweise ihren ›Buchmacher-Laden‹ dementsprechend so aus, dass Lonnegan keine Zweifel an dessen Echtheit hegt.

Um das zu erreichen, bauen Hooker und Gondorff mit Hilfe ihrer zahlreichen Komplizen eine stimmige Fassade auf.

Gondorff: »Willst Du ihn [Lonnegan, K.S.] umlegen?«

Hooker: »Nein, vom Töten verstehe ich nichts.«

Gondorff: »Allein kannst Du ihn nie kriegen. Dazu gehören ne Menge Jungs und genug Geld, um sie gut aussehen zu lassen.«

Dieser Einsicht folgend sieht man in den im Film folgenden Szenen, wie Hooker ein neues Outfit erhält: Gondorff bringt ihn zur Maniküre, zum Friseur und zum Schneider. Sie suchen geeignete Räume für ihren ›Buchmacher-Laden‹ und ihr Komplize Kid Twist (Harold Gould) führt ›Vorstellungsgespräche‹, um die notwendigen »Jungs« zu organisieren und angemessen auszustatten:

Twist: »Wir haben eine Stange Anzüge da hinten hängen. Geh und such Dir was aus Tweed aus.«

»Junge«: »Vielen Dank, nicht nötig. Ich habe meine eigene Garderobe.«
(deutet dabei vielsagend auf einen Koffer)

Das standardisierte Ausdrucksrepertoire, das der Einzelne in jeder Interaktion mehr oder weniger bewusst anwendet, analysiert der berühmte Soziologe Erving Goffman.⁵ Obwohl Goffman dabei in erster Linie die Herstellung von Normalität im Blick hat und in seinem Werk nicht der zynische Selbstdarsteller im Mittelpunkt steht, lässt sich seine Theorie doch auch auf den *Clou* anwenden. Die einzelnen Mittel des Ausdrucksrepertoires spielen hier nämlich eine entscheidende Rolle – auch wenn sie genutzt werden, um den anderen hinter das Licht zu führen.

Goffman unterscheidet dabei die szenischen Komponenten – das »Bühnenbild«, auf das im *Clou* insbesondere bei der Ausstattung des

5 E. Goffman, *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, München 2001.

›Buchmacher-Ladens‹ großen Wert gelegt wird – von der »persönlichen Fassade«, mit der man im Allgemeinen bestimmte Ausdrucksmittel mit sich herumträgt. Hierzu gehören die äußere Erscheinung, um die es in den oben genannten Beispielen aus dem Film geht, und die zum Beispiel Hinweise auf sozialen Status oder die momentane Situation einer Person gibt – sowie das Rollenverhalten.

Auch auf die erste Begegnung mit Lonnegan bereitet Gondorff seine »persönliche Fassade« als Mr. Shaw sorgfältig vor. Er erweckt beim Schaffner, der ihn gegen Bestechung in die in einem Zug stattfindende Pokerrunde einschleust, den Eindruck eines reichen und kultivierten Mannes:

Lonnegan: »Sind Sie sicher, dass der Neue in Ordnung ist?«

Schaffner: »Ein wohlhabender Mann. Hat die Taschen voller Geld, 200-Dollar-Anzug, vornehmes Lederzeug. Ich bürge für ihn.«

Gondorffs/Mr. Shaws tatsächlicher erster Auftritt vor Lonnegan ist dann allerdings der eines betrunkenen Flegels: Kurz vor Besuch der Pokerrunde bespritzt er sich und gurgelt mit Gin.

Hooker: »Was soll das?«

Gondorff: »Trink immer einen Gin auf Dein Opfer und es fühlt sich im Vorteil.«

Auch hier will Gondorff/Mr. Shaw also einen bestimmten Eindruck von Realität bei Lonnegan erwecken. Als Betrunkenen wird Lonnegan ihn unterschätzen und damit ist Gondorff/Mr. Shaw der Überlegene.

Der Eindruck von Realität, der entsteht, wird laufend überprüft. Im »sozialen Prozess der Wirklichkeitsabsicherung« tragen die Mitmenschen, denen der Einzelne begegnet, dazu bei, »ihn seiner subjektiven Wirklichkeit zu versichern.«⁶ Als Lonnegan zum ersten Mal den ›Buchmacher-Laden‹ betritt und nach Anweisung auf das Pferd »Blue Note« setzt, mustert er den Raum genau und überprüft das »Bühnenbild«: Seine Aufmerksamkeit richtet sich auf den Kassierer in seiner vergitterten Parzelle, auf die Getränke servierenden Bardamen und auf

6 P.L. Berger/Th. Luckmann: Konstruktion, S. 160.

Männer mit Wertscheinen in der Hand, die mit dem Kommentar des Pferderennens mitfiebern und gebannt auf den Zieldurchlauf warten:

Erie sitzt an einem Tisch mit Lonnegan, wirft einen fragenden Blick zu Hooker/Kelly, nimmt einen Schluck Whisky, springt kurz auf und ruft:

Erie: »Komm schon, Chelsea! « (setzt sich wieder) »Ich sage Ihnen, Lady Hailos Stärke ist immer das Finish. Chelsea ist der einzige, der sie auf den letzten Metern packen kann.«

Lonnegan: »Wissen Sie etwas über ein Pferd namens Blue Note?«

Erie: »Ach der, der hat doch noch nie was gebracht. Wahrscheinlich startet er nur, um das Feld abzurunden. Chelsea ist das Pferd, das Geld bringt.«

Erie steht auf und geht an die Bar. Hooker nähert sich dem Tisch Lonnegans, um den Aschenbecher zu leeren.

Lonnegan: »Ist ja ein ganz tolles Pferd, dieser Blue Note.«

Hooker bringt den Aschenbecher zur Bar, wo Erie inzwischen sitzt.

Hooker: »Gute Arbeit, Erie. Er glaubt Dir.«

»Das notwendige Vehikel der Wirklichkeitserhaltung ist die Unterhaltung. Das Alltagsleben des Menschen ist wie das Rattern einer Konversationsmaschine, die ihm unentwegt seine subjektive Wirklichkeit garantiert, modifiziert und rekonstruiert.«⁷ Jeder kurze und banale Wortwechsel setzt eine Welt voraus – und nur vor deren Hintergrund macht die Konversation Sinn. Zugleich bestätigt eine solche Unterhaltung die subjektive Wirklichkeit der Welt und kann deshalb beiläufig sein. Infolgedessen ist »der Verlust an Beiläufigkeit [...] das Signal für einen Bruch in den Routinen und, mindestens potentiell, eine Gefahr für die Gewissheit der Wirklichkeit.«⁸ Damit die Wirklichkeit aufrecht erhalten werden kann, muss die Konversation also »laufen wie geschmiert«, und so ist Erie auch sichtlich bemüht, seine Nervosität zu verbergen und einen glatten Auftritt hinzulegen.

7 Ebd., S. 163. Hierbei ist mit »Unterhaltung« zwar in erster Linie die sprachliche Interaktion, darüber hinaus aber ausdrücklich auch non-verbale Kommunikation gemeint.

8 Ebd., S. 164.

Ebenen der Täuschung

Im *Clou* begegnen dem Zuschauer verschiedene Formen der Täuschung, die für ihn früher oder später durchschaubar werden. In einigen Szenen ist der Betrug für das Publikum sofort durchsichtig; auf einer zweiten Ebene sieht der Zuschauer, dass getäuscht wird und versteht erst rückwirkend, auf welche Art dies geschehen ist; schließlich gibt es im *Clou* eine Täuschungsebene, auf der der Zuschauer auf eine falsche Fährte gelockt wird, woraus sich verschiedene Überraschungseffekte ergeben.

Klar werden gleich Strategien des Verbergens, wie sie in den beiden folgenden Szenen zur Sprache kommen:

Gondorff: »Ist Lonnegan Dir auf der Spur?«

Hooker: »Keine Ahnung. Gesehen hab ich keinen.«

Gondorff: »Die sieht man nie, Kleiner.«

Twist mietet die Räume für den »Buchmacher-Laden« bei einem Makler an.

Twist: »Ist das letzte Mal, dass ich Sie hier gesehen habe, ist das klar?«

Makler: »Ich kenne den Laden überhaupt nicht.«

Eine besonders raffinierte Form der Täuschung findet sich in der Szene, in der Lonnegan Hooker zur Bedingung ihrer weiteren Zusammenarbeit macht, gemeinsam den Komplizen bei Western Union zu besuchen, der angeblich die Ergebnisse der Pferderennen zurückhält und Hooker den Sieger verrät. Weil der aber tatsächlich nicht existiert, verschaffen sich Twist und ein weiterer Komplize Hookers Zugang zum Büro eines Western-Union-Angestellten, indem sie als Maler auftreten. Obwohl sie nicht angemeldet sind, und deshalb weder die Vorzimmerdame noch der Angestellte selbst etwas von einer Bürorenovierung wissen, sind Twist und sein Begleiter nach kurzer Verwunderung allein im Büro: Ihre Verkleidung und ihr energisches Hantieren mit einer Abdeckplane und Farbeimern überzeugt die Mitarbeiter der Western Union – ihnen bleibt kein anderer Rückschluss, als der, dass es sich um Maler handelt. Kaum haben sie das Büro für sich, legt Twist

seinen Maler-Overall ab und steht im gediegenen Anzug da, den er mit einer Nickelbrille abrundet, womit er in die Rolle des Western-Union-Angestellten Less Harmon schlüpft. Schließlich tauscht er noch das Familienporträt auf dem Schreibtisch gegen seine eigenen »Familienfotos« aus, während sein Begleiter mit dem Streichen der ersten Zimmerwand beginnt. An der Hintertür klopft Hooker/Kelly in Begleitung von Lonnegan:

Hooker: »Hey, Less. Äh, das ist Doyle Lonnegan. Mr. Lonnegan, das ist Less Harmon.«

Twist: »Sehr erfreut, Mr. Lonnegan.«

Hooker: »Könnten wir äh ... «

Twist: »...warum hast Du ihn hierher gebracht, Kelly ...«

Hooker: » ...tut mir leid. Er wollte Deinen Laden mal kennen lernen.«

Twist: »Wir hätten uns doch irgendwo in der Stadt treffen können.«

Hooker: »Er will doch nur mal gucken.«

Twist: »Aber Kelly, Du siehst doch, wir haben die Maler im Büro. Wir können hier nicht reden.«

Hooker: »Ja, ja. Seh ich, ja.«

Twist: »Wir gehen in irgendein Lokal. Verzeihen Sie, Mr. Lonnegan.«

Die Maler-Verkleidung erfüllt hier einen mindestens doppelten Zweck: Sie täuscht zum einen die Mitarbeiter der Western Union und ermöglicht so den entscheidenden Zugang zum Büro. Zum anderen funktioniert sie, um Lonnegan schnellstmöglich abzuwimmeln und ihn wieder aus dem Büro zu entfernen. Auch hier weiß der Zuschauer aber über die ablaufenden Täuschungsmanöver Bescheid.

Anders verhält sich dies in der Pokerpartie zwischen Gondorff/Mr. Shaw und Lonnegan. Zwar weiß der Zuschauer, dass Lonnegan falsch spielt und Gondorff/Mr. Shaw Kartentricks beherrscht. Doch richtet die Kamera seinen Blick zuerst auf Gondorffs/Mr. Shaws Blatt mit vier Dreieren und dann auf Lonnegans Blatt mit vier Neunern, wobei beide ihre Karten von Lonnegans Komplizen erhalten hatten, dem dieser zuvor eindeutige Anweisungen erteilt hatte. Doch Gondorff/Mr. Shaw gewinnt zur Überraschung des Zuschauers mit vier Jungs gegen Lonnegan. Beide wissen vom Falschspiel des anderen, was für den Verlierer Lonnegan aber keinen Nutzen hat:

Komplize: »Doyle, ich weiß, dass ich ihm vier Dreier gegeben habe. Der Hund hat falsch gespielt. Wir hätten ihn gleich festnageln sollen.«

Lonnegan: »Was hätte ich denn tun sollen? Den anderen erklären, dass er besser betrügt als Du und ich zusammen?«

Eine andere Form der Täuschung richtet sich nicht nur an einzelne Filmfiguren, sondern auch an den Zuschauer und lässt ihn über längere Filmabschnitte im Dunkeln über die »wahren« Vorgänge.

In einer kurzen Szene wird Lonnegan berichtet, dass Hooker seinen Leuten zum wiederholten Mal entkommen ist. Er ist verärgert und veranlasst, dass Salino auf Hooker angesetzt wird. Später im Filmverlauf lernt Hooker die Barfrau Loretta kennen, mit der er nach mehreren Begegnungen eine Nacht verbringt. Am nächsten Morgen scheint sie mitsamt ihrem Gepäck verschwunden und auch er verlässt das Haus. Auf der zunächst menschenleeren Straße, auf die er hinaustritt, kommt ihm nach wenigen Schritten Loretta entgegen. Er zögert einen erstaunten Moment lang und geht dann erfreut auf sie zu. Wenige Meter, bevor sie aufeinander treffen, trifft Loretta ein Schuss. Der Schütze, ein unbekannter Mann, rennt auf Hooker zu:

Unbekannter: »Sie wollte Dich umlegen, Kleiner. Ihr Name ist Loretta Salino. Sie war eine von Lonnegans besten Killern. Komm jetzt. Sonst sieht uns noch jemand.«

Hooker bleibt fassungslos stehen, während der Unbekannte sich entfernt.

Unbekannter: »Komm endlich.«

Hooker zögert weiter und blickt auf die tote Loretta.

Unbekannter: »Mach schon.«

Schließlich läuft Hooker ihm hinterher. Dann sitzen beide im Wagen des Unbekannten.

Hooker: »Sie hätte mich doch heute Nacht abknallen können.«

Unbekannter: »Zu viele Leute konnten Dich aber gesehen haben. Sie war ein Vollprofi, Kleiner. Sie stammte aus Dutch Schultz' Bande.«

Hooker (verdutzt blickend): »Wer bist Du?«

Unbekannter: »Ein alter Freund von Gondorff.«

Hier wird nicht nur der Filmprotagonist Hooker getäuscht, sondern auch der Zuschauer: Loretta erscheint zwar in einem mystifizierenden

Licht, doch als ›Freund‹ – ihre Identität als Killerin Salino bleibt bis zu ihrer Ermordung verborgen.

Auch das Ende des Films überrascht den Zuschauer deshalb, weil er einer Täuschung aufgesessen ist: Er wird in den Glauben versetzt, Hooker sei vom FBI zu einem Deal erpresst worden, Gondorff zu verraten. Tatsächlich sind die ›FBI-Leute‹ Verbündete von Hooker und Gondorff. Die Erpressung Hookers wird nicht nur für den Zuschauer, sondern auch für Lt. Snyder inszeniert, der ›die Finger von Hooker lassen soll‹. Direkt an die Szene, in der Hooker vom FBI ›gekauft‹ wird, schließt sich ein Gespräch zwischen ihm und Gondorff an, die den Eindruck beim Zuschauer noch verstärkt, Hooker spiele ›ein doppeltes Spiel‹:

Gondorff: »Was ist, Kleiner? Du sagst ja kaum was?«

Hooker: »Ach, ist nur Nervosität.«

Der Eindruck, Hooker werde Gondorff an das FBI ausliefern, bleibt für den Zuschauer auch noch erhalten, als sich der FBI-Agent bei der Razzia im Showdown bei Hooker für die Zusammenarbeit bedankt und ihn zum Gehen auffordert. Die anschließende Ermordung Hookers durch Gondorff und Gondorffs Erschießung durch den FBI-Agenten, wird vom Zuschauer für einen Moment ebenfalls als ›Wahrheit‹ gesehen. Erst als die ebenfalls getäuschten Protagonisten Lonnegan und Lt. Snyder die Szene verlassen, erschließt sich auch dem Zuschauer eine andere Realität: Die FBI-Agenten sind Verbündete der Betrüger Hooker und Gondorff, die beide noch am Leben sind, weil sie Platzpatronen und rote Farbbeutel verwendeten, um ihre Erschießung zu simulieren.

Die Irreführung des Zuschauers wird also gezielt eingesetzt, um die Überraschungsmomente zu erzielen, die dem Film gerade seinen Witz und Esprit geben.