

Hans J. Wulff

Welten Wanderer Welten. Mögliche Welten im Kino

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in :*Mixed Reality Adventures*. Hrsg. v. Bernd Robben, Ralf Streibl u. Alfred Tews. Bremen: Universität Bremen, Laboratory for Art, Work and Technolgy 2005, S. 55-66 (= artecLab Paper. 7.). Bibliographische Angabe der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-130>

Zusammenfassung:

Ausgehend von der Annahme, daß Fiktionen darauf aufbauen, daß sie *mögliche Welten* (in einem logischen, epistemologischen und pragmatischen Sinne) hervorbringen, gilt es zu zeigen, daß

(1) die Doppelwahrnehmung, daß mögliche und reale Welt gleichzeitig existieren, zur Wahrnehmung fingierter möglicher Welten wesentlich dazugehört. Außerdem ist zu zeigen, daß

(2) dann, wenn die Fiktion mehrere mögliche Welten umfaßt, diese nicht nur in ein logisches, sondern auch in ein semantisches Verhältnis zueinander gesetzt sind. Darum sind mögliche Welten wissenschaftsbasiert, beziehen ihre Veratzstücke nicht nur aus der (ersten) Realität, sondern auch aus den Welten, die in den Künsten als (sekundäre) mögliche Welten hervorgebracht werden.

(3) Darum nutzen Weltenwechsel, die im Film dargestellt sind, das Wissen von Zuschauern um mögliche Welten einschließlich der Art und Weise, wie sie in den darstellenden Künsten dargestellt sind, und inszenieren den Wechsel der Realitäten unter Umständen auch als Wechsel des semiotischen Modus der Darstellung.

1. Fiktionale Filme entwerfen mögliche Welten

Eine der vielleicht elementarsten Leistungen des Zuschauers bei der Rezeption von Filmen ist der Aufbau einer inneren Repräsentation eines zusammenhängenden Raumes, in dem die Szene spielt. Ein beliebiges Beispiel: Howard Hawks' *Red River* (1948) erzählt davon, wie eine Viehherde zur Eisenbahnstation getrieben wird; es entsteht eine Rivalität zwischen dem Vater und dem adoptierten Sohn, die am Ende beigelegt wird. Dabei entfaltet sich das fiktive Universum der Welt des Westens, der Lust an offenen Räumen, der moralischen Begründung des Verhaltens der Figuren, ihrer Lebensstile und -entwürfe, oft monatelang von Frauen getrennt. Eine Western-Realität eben.

Dass Geschichten „mögliche Welten“ ausbilden, ist ebenso evident wie rätselhaft. Worin besteht die erzählte Welt, was sind ihre Ingredienzien? Wie bezieht sie sich auf die Welt des Zuschauers? Korrespondiert sie mit den anderen Welten der Fiktionen, und wenn ja - wie?

In der Filmtheorie hat sich die Bezeichnung *Diegese* für die Weltvorstellung, die eine Fiktion anbietet, seit Souriau eingebürgert. Der Begriff dient als Bezeichnung der raumzeitlichen Beziehungen der erzählten Welt, als Bezeichnung ihrer modellhaften Einheit, als räumlich-zeitliches Universum der Figuren bzw. Charaktere gebraucht. In dieser Bedeutung wurde der Begriff erstmals in der Filmtheorie verbreitet: Souriau (1948, 1953) kontrastierte die "Diegese" der repräsentierten Welt von den medialen Mitteln, in denen die Repräsentation erfolgt; für ihn ist *diégèse* die Menge der vom Film behaupteten Denotationen (Souriau 1953, 7). Seither hat das Konzept internationale Verbreitung gefunden. Es wurde in der Filmtheorie von Metz aufgegriffen und zu einem Grundelement einer Signifikationslehre des Films (Metz 1972, 137ff). Im Sinne der *erzählten Welt* wird Diegese heute allgemein „als Inbegriff der Sachverhalte, deren Existenz von der Erzählung behauptet oder impliziert wird, angesehen. Die erzählte Welt kann dabei homogen oder heterogen, stabil oder instabil, möglich oder unmöglich sein“ (so Gfrereis 1999, 38). Ihr kommt ein eigener Raum und eine eigene Zeit zu.

Es ist aber nötig, die erzählte Welt genauer zu bestimmen. Sie besteht aus vier miteinander koordinierten Teilschichten: Sie ist physikalische Welt, Wahrnehmungswelt, soziale Welt und moralische Welt gleichzeitig. Auf allen Ebenen kann sie eigenständig sein, von der äußeren Alltagswelt abweichen. Im einzelnen:

(1) Sie ist eine *physikalische Welt* und hat physikalische Eigenschaften (Schwerkraft, Konsistenz etc.). Meist ist die Physik der erzählten Welt in Übereinstimmung mit der Physik der äußeren Welt der Zuschauer. Ausnahmen gibt es vor allem im Fantasy-Film. Ein Beispiel ist der Geisterfilm *Ghost - Nachricht von Sam* (USA 1995, Jerry Zucker): Die Welt der Geister und die Welt der Menschen unterstehen hier zwei verschiedenen Physiken. Die Geister sind immateriell, sie durchgehen die materielle Welt.

(2) Sie ist als *Wahrnehmungswelt* der Figuren konzeptualisiert. Gemeinhin nehmen sie gemeinsam

wahr. Es sind aber Fälle denkbar, daß die Figuren den Wahrnehmungsraum nicht vollständig teilen - manche können Geister sehen, andere nicht. Ein neueres Beispiel ist *The Sixth Sense* (1999, M. Night Shyamalan). Es ist also möglich, daß die im Bild einheitliche Realität tatsächlich aus zwei unterschiedlichen Wahrnehmungsrealitäten besteht.

(3) Sie ist die *soziale Welt* der Figuren, die in einem als gemeinsam unterstellten Rahmen von Normen, Regeln über die Angemessenheit von Verhalten, Vorstellungen über Verpflichtungen und Ziemlichkeiten, Dinge des Glaubens und des Genießens handeln.

Und sie teilen oft Strategien, als gemeinsam akzeptierbare Sinnhorizonte auszuhandeln. Manchmal geraten soziale Welten durcheinander, wenn etwa Figuren mittels Zeitreise in eine ihnen fremde soziale Welt geraten oder Reisende in einer ihnen zutiefst fremden sozialen Realität angelangen.

(4) Sie ist schließlich eine *moralisch* eigenständige Welt. Zwar bildet die dargestellte Wertewelt meist die äußeren Wertehorizonte des Zuschauers ab, aber sie ist mannigfaltigen Einflüssen ausgesetzt: denen der besonderen Handlung; denen des Genres; denen der abgebildeten Zeit und Gesellschaft.

Die mögliche Welt eines Films (seine Diegese) ist umfassender und länger geltend als die Geschichte, die in dieser Welt spielt - die Geschichte endet, die Bedingungen der erzählten Welt gelten aber weiter (Aumont et alii 1992, 90). Darum ist es möglich, Fortsetzungen zu drehen, neue Geschichten in einem einmal etablierten diegetischen Raum anzusiedeln. Die Geschichte und das diegetische Universum bedingen einander. Ist die erstere eine besondere Ausfaltung der diegetischen Welt, steht letztere ihr als Welt, die eine solche Geschichte ermöglicht, gegenüber (ähnlich Aumont et alii 1992, 90).

Nun ist die mögliche Welt eines Films nicht nur durchlässig, sondern auch fragil. Sie ist durchlässig, weil Figuren einer anderen Ebene der möglichen Welt auftauchen können - da verirrt sich der Erzähler in die erzählte Welt, da tritt eine Figur aus der erzählten Welt heraus (wie im Theater einer an die Rampe tritt) und kommentiert das Geschehen. Eine Reihe Differenzierungen sind heute üblich. Figuren, die derselben diegetischen Wirklichkeit zugehören, nennt man *isodiegetisch*. Daneben lassen sich eine *extradiegetische* (alle Ereignisse, die außerhalb der erzählten Welt lokalisiert sind), eine *intradiegetische* oder einfach *diegetische* (alle Ereignisse, die zur erzählten Welt gehören) sowie eine *metadiegetische*

Ebene unterscheiden (zu letzterer gehören alle Aussagen, die diegetische Elemente im Rahmen der Narration selbst lokalisieren). Und die erzählte Welt ist fragil, weil Mikrofone ins Bild hängen, der Filmstreifen ist zerschrammt, die Projektion ist unscharf. Dann wird die erzählte Welt greifbar als eine fingierte Realität, als „Welt zweiter Ordnung“, die ihre Faszination nur im Raum des Kinos und für die Dauer der Vorführung ausüben kann.

In eine diegetische Welt können andere Diegesen eingebettet werden. Träume, andere Erzählungen etc. werden aber als neue diegetische Räume markiert, so daß der Fortschritt von einer Diegese in eine andere immer bewußt bleibt. Zahlreiche Interaktionen und Brüche ("infractions") zwischen unterschiedlichen diegetischen Rahmen sind möglich. So kann ein eigentlich extradiegetischer Erzähler in die diegetische Welt intervenieren. Man denke an die Reisen, die der Hund, der den phantastischen Geschichten des Rahmen-Erzählers fasziniert zuhört, in Jim Hensons *The Storyteller* in die erzählte Welt unternimmt. Diese Brüche werden manchmal *Metalepsis* genannt.

Jeden Falls greift das *Branigansche Paradox der Diegese*: Jedes Element, das mit der diegetischen Wirklichkeit nicht kompatibel ist (Mikrofone z.B.), zerstört nicht etwa den Raum der Diegese und läßt den Zuschauer zur primären Realität zurückkehren, sondern eröffnet einen neuen diegetischen Rahmen (so Anderson 1996, 120-125). Gelegentlich öffnet das nondiegetische Element die Darstellung zum ästhetischen Programm des Films. So ist in Lars von Triers *Idioten* gelegentlich eine zweite Kamera im Bild - der Illusionscharakter ist gebrochen, aber der Spielcharakter der Inszenierung sowie der sozialpsychologisch-realistische Anspruch des Spiels tritt dafür um so stärker in den Mittelpunkt der Wahrnehmung.

2. Zuschauer erbringen synthetisierende Leistungen

Gerade die Brüchigkeit der Diegese weist darauf hin, daß sie nicht passiv hingenommen, sondern *aktiv* konstruiert wird (so auch Casebier 1991, 105). Das macht sich z.B. daran fest, daß ein Element diegetisch sein kann, ohne im Bild oder Ton repräsentiert zu sein. Dominique Château weist auf die durch die Geschichte und die Handlungen der Akteure in-

duzierte Vorstellung des Monsters in manchen Horrorfilmen hin, das man nicht oder erst am Ende der Geschichte zu Gesicht bekommt (zit. n. Stam/Burgoyne/Flitterman-Lewis 1992, 38f). Auch abwesende Figuren wie den Katelbach aus Roman Polanskis *Cul-de-Sac* (1966) könnte man hier nennen: Das Diegetische umfaßt mehr als das, was das Bild zeigt. Die Vorstellung einer möglichen Welt ist das Produkt einer *synthetischen Leistung*, die in der Aneignung des Textes erbracht wird. Sie ist eines der formalen Ziele der Rezeption - den diegetischen Raum der Erzählung zu generieren und zu durchdringen, die inneren Plausibilitäts- und Wahrscheinlichkeitsmaße der erzählten Welt aufzubauen etc. Zum Verstehen der Geschichte ist es unabdingbar, die Kondition der Diegese als Voraussetzung der Narration zu akzeptieren.

Meist erfolgt das Diegetisieren „durch die dargestellten Mittel hindurch“, als Interpretation dessen, *wovon die Rede ist* - davon absehend, daß es im Text nur in besonderer Art und Weise in Erscheinung tritt. Für die Figurensynthese z.B. wird von der Tasche, daß sie farbig oder schwarzweiß abgebildet sind, meist abgesehen - die Figur, die Humphrey Bogart gerade darstellt, weiß nicht, daß sie schwarzweiß zu sehen ist, und der Zuschauer weiß auch nicht, daß Humphrey Bogart tatsächlich einen lila Anzug trug, um die geforderten Grauwerte zu erzeugen. Kinorezeption findet in einer grundsätzlichen *Doppelwahrnehmung* statt - so sehr der Zuschauer sich auch mit der erzählten Geschichte identifizieren mag, so sehr ist er sich der Tatsache, daß er im Kino ist, bewußt. Jedes Lachen des Nachbarn, die Lampe über dem Notausgang, Äußerungen des eigenen Leibes gehören zum Kino. Das Phantasieren, Imaginieren, Simulieren der Geschichte und der zu ihr gehörenden möglichen Welt gehören zur Fiktion. Beides ist als Bewußtseinsstatsache immer bewußt. Phänomenologisch ausgedrückt: Diegetische Realitäten sind imaginäre semantische Enklaven in der Realität von Zuschauern, die nur abgeblendet, aber nicht aufgegeben wird. *Mögliche Welt der Erzählung* oder Diegese bezeichnen so eine imaginierte Bezugsgröße des Bewußtseins, die zur Filmerfahrung dazugehört.

Obwohl die Entfaltung des diegetischen Universums immer bruchstückhaft und selektiv ist, bemüht sich der Zuschauer, eine homogenisierte semantische Welt zu entwerfen. In der Regel wird davon ausgegangen, daß sie *harmonisch* aufgebaut ist, also keine Widersprüche zwischen Elementen auftreten. Der

Zuschauer ist aber nicht unschuldig, er kennt sich im Kino aus und weiß, daß Genres Familien ähnlicher Erzählwelten sind. Das läßt sich an einfachen Beispielen illustrieren. Eine Geschichte spiele in der Welt der schlesischen Bergarbeiter, um 1880, im Milieu der kleinen Leute. Da wird die Gegenwelt der „Fabrikanten“ evoziert, auch wenn nie von ihnen die Rede war. Und wenn einer fliehen will, um ein anderes und besseres Leben zu führen, wird er nach „Amerika“ aufbrechen, weil Amerika zu unserem Wissen über die Handlungswelten am Ende des vergangenen Jahrhunderts gehört, es ist der Flucht- und Hoffnungsort. Die erzählte Welt umfaßt ganze Kontinente, die in der Erzählung nie erwähnt wurden, weil das Erzählte in einem *Horizont* steht, der das Erzählte und das Gewußte integriert. Spielt die Geschichte in Rußland, ist der Ort der Hoffnung vielleicht „Sibirien“ - weil der Wissens-Horizont von Rußland mit anderen Elementen erfüllt ist als Schlesien. Doch nicht nur die subjektive, sondern auch die objektive Welt ist am Rande der Diegese immer mitgegeben. Wenn einer aus dem Berliner Kiez eine Urlaubsreise nach Mallorca gewinnt, sind wir nicht überrascht - sondern können Mallorca in der erzählten Welt (sie ähnelt unserer Alltagswelt) wie aber auch in der Bedeutungswelt unterbringen - Mallorca ist die Insel des Massentourismus etc. Horizontwissen ist historisch sensibel. Eine Geschichte spielt im England des 12. Jahrhunderts. „Amerika“ ist im Horizont dieser Welt nicht enthalten. Aufschlußreich sind auch Geschichten des „Weltenwechsels“ wie z.B. *Ein Yankee aus Connecticut an König Artus' Hofe*. Weltenwechsel ist eigentlich *Horizontwechsel* resp. die *Amalgamierung von Horizonten*.

Die erzählte Welt ist im engeren Sinne die *Welt der individuellen Fakten*. Die diegetische Welt wird aber sowohl von individuellen Fakten wie von Gesetzen, Regeln, Geboten und Verboten, Stilistiken und ähnlich Überindividuellem ausgemacht. Der Zuschauer vermittelt zwischen beiden Ebenen, leitet im Idealfall das Überindividuelle aus dem Besonderen ab. Truffauts Zukunftsfilm *Fahrenheit 451* (1966): Die Regelungen des Tagesablaufs, die Tätigkeiten, die Verstrickungen und Irritationen, in die die Figuren geraten - all das muß der Zuschauer aus dem Dargebotenen gewinnen. Am Ende ist er initiiert, er könnte im Idealfall eine Geschichte erzählen, die in der Fahrenheit-Welt spielt. In diesem Sinne ist Kino eine Schule der Phantasie - weil der Zuschauer gezwungen ist, die Erzählwelten der Geschichten auf der Leinwand vor seinem inneren Auge nachzubilden.

3. Krieg und Nachbarschaft der Welten

Das bis heur angeedeutete Spiel mit möglichen Realitäten ist in hohem Maße ein formales Vergnügen, in das der Zuschauer eintreten kann. Fiktionen sind „bewußte Virtualitäten“; Zuschauer treten in einen Prozeß ein, in dem die primäre Realität des Zuschauerleibes in Geltung bleibt. So sehr das Kino auch Illusionsmaschine war und sein wollte und heute anstrebt, neue Qualitäten des Illusionismus zu erreichen, so sehr ist doch die Doppelbindung des Zuschauers konstitutiv für das Kino.

Oft ist das Spiel der Realitätsebenen, -stufen und -formen im Kino selbst Thema gewesen. Da existieren magische Löcher in andere Wirklichkeiten, auf Inseln sind Parallelwelten entstanden oder erhalten geblieben, durch Sternentore kann man Zeiten und Planeten fast nach Belieben wechseln. Gerade im Kontrast und Konflikt der möglichen Welten werden die formalen Qualitäten des Spiels „eine Fiktion verstehen“ greifbar. Werden in einer Fiktion zwei mögliche Realitäten hervorgebracht, bestehen rein formal vier verschiedene Möglichkeiten der Juxtaposition der beiden:

(1) Äquivalenz, Gleichberechtigung der beiden Welten ($W1 \sim W2$); es gibt Übergänge und Brücken zwischen beiden;

(2) Determination und Kontrolle der einen durch die andere Realität ($W2 = f(W1)$); ein berühmtes Beispiel ist Fasenders *Welt am Draht* (1973), der von einer Welt erzählt, in der die Protagonisten entdecken, daß sie Simulationen in einer höheren, ihnen bislang unbekanntem Realität sind;

(3) Einbettungen der Realitäten ($W1 \{W2\} W1$); die eine bildet eine Enklave in der anderen; dazu rechnen alle Imaginationen wie Träume, Visionen, Phantasien etc.;

(4) Sequenz bzw. Ablösung der einen durch die andere Realität ($W1 > W2$); ein Extremfall ist Ken Russells Film *Altered States* (1980), in dem die äußere Realität in einem Wassertank-Experiment ganz gegen eine neue, halluzinierte und nur vom Subjekt hervorgebrachte Realität ausgetauscht wird.

Komplizierter wird die Überlegung, wenn man nach den semantischen Grundlagen fragt, die den Kontrast zweier Welten in der Fiktion fundieren. Hier scheint es nötig, poetologische Grundlagen zu bemühen. Zuallererst wird dem Jetzt des Zuschauers (oder einer Darstellung, die klar das „Jetzt“ abbildet) eine

andere Realität entgegengestellt, seien sie positive, negative oder gleichberechtigte Gegenwelten (Utopien = gute Orte, Dystopien = schlechte Orte, Heterotopien = andere Orte). Sodann beziehen sich manche Doppelrealitäten auf die Medien- und Genre-Realitäten, auf Kino-Wirklichkeiten, aber auch auf die Tätigkeit des Geschichtenerzählens selbst; immer geht es dabei darum, reflexiv mit „Realitätenwissen“ umzugehen. Es gibt schließlich magische und märchenartige Realitäten, die unmittelbar an das Jetzt angrenzen. Und es ist sogar denkbar, in der sozialen Gegenwart selbst in andere Realitäten einzutreten - weil Realität als „soziale Realität“ relativ, nicht allgemein verbindlich ist und weil soziale Realitäten, die wenig miteinander zu schaffen haben, in unmittelbarer Nachbarschaft koexistieren können. Im Überblick:

1. Utopien, Dystopien und Heterotopien

eingeführt als literarischer Topos: Utopia (Thomas Morus); Die Insel Felsenburg (Johann-Gottfried Schnabel);

meist Inseln, die abgeschottet von der Restwelt existieren

1.1 Inseln

Beispiel: *Herr der Fliegen* (1993, 1990);

Als Sonderfall - die Republik eines „irren wissenschaftlers“ (*mad scientist*): *Die Insel des Dr. Moreau* (verfilmt 1933, 1977, 1996)

1.1.1 verborgene Realitäten

Beispiel: *Lost Horizon* (1937) - eine pazifistische Republik im Himalaya;

Beispiel: *The Lost World* (1925, 1960, 1993) - abgelegene Insel oder Hochpflanzel, auf dem Dinosaurier überlebt haben;

Beispiel: *The Last of the Dogmen* (*Dogman*, USA 1995, Tab Murphy - in einem abgelegenen Tal haben sich Cheyenne-Krieger vor der Vernichtung durch die Weißen gerettet;

erinnert sei außerdem an die diversen Atlantis-Inseln, die in Fabel und Film behandelt worden sind

1.2 zufällige Sonderlagen: Flugzeugabstürze, Katastrophenfilme

Flugzeugabstürze und dergleichen mehr konfrontieren die Akeure meist nur kurzfristig mit anderen Lebensbedingungen; es geht meist um Prüfungen der Adaptionsfähigkeit, um Tugenden wie Mut und Verantwortung etc.

1.3 systematische Sonderlagen: Lagerfilme

Lager und Gefängnisse können einerseits so etwas sein wie innergesellschaftliche Asyle, in denen Sonderbedingungen herrschen, andererseits bilden sie

auch Rückzugsräume, die das Individuum schützen vor den Bedrohungen durch die Realität schützen; ein Beispiel für das letztere Motiv ist Georges Franjus Film *La Tête contre les Murs* (1959)

1.4 Simulationen und induzierte Sonderlagen

Beispiel: *Das Experiment* (2001) - nach dem Muster der Stanford-Experimente gehen Versuchspersonen in einem Gefängnis eine Sonder-Kondition des Zusammenlebens ein;

manchmal wird „von innen her“ entdeckt, daß die Welt, in der die Akteure leben, eine simulierte Welt ist; ein Beispiel ist *The Truman Show* (1998), in der der Protagonist in einer gigantischen Seifenoper-Simulation leben

2. reflexive Formen

2.1 Kino-Fiktionen

Beispiel: *Purple Rose of Cairo* (1985) - eine junge Frau betritt die Welt auf der Leinwand; ähnlich ist auch *Last Action Hero* (1993), in dem eine „goldene Eintrittskarte“ das Betreten der Filmfiktion gestattet

2.2 Erzählen als realitätenschaffende Geste

Beispiel: *Jim Henson's The Storyteller* (1987), in dem der Erzähler bzw. sein Hund in der erzählten Geschichte auftauchen

2.3 Bilder begehren

Beispiel: *Kurosawa's Dreams* (1990), in dem ein Museumsbesucher sich in die Bilder van Goghs verirrt

2.4 versehentlicher Medienwechsel als Realitätswechsel

Beispiel: *Amazon Women on the Moon* (1987), in dem sich ein Fernsehzuschauer mittels der Fernbedienung ins Fernsehprogramm verirrt; ähnlich auch *Ladri di Saponette* (1989)

3. magische Formen

Beispiel: *Time Bandits* (1981)

4. Innergesellschaftliche Realitäten; Lebenswelten

Beispiel: *Metin* (1979), in dem eine sechsjährige Berlinerin als Türkin die Sommerferien in Berlin verbringt und die Stadt in einer ganz neuen Weise erlebt;

Beispiel: *Il Marchese de Grillo* (1981), in dem ein Marquis und ein Kohlenhändler die Rollen tauschen und die soziale Realität der Napoleon-Zeit aus zwei ganz unterschiedlichen Perspektiven erfahren.

4. Von Krähen im Bild und Krähen im Flug

Zur letzten These: Weltenwechsel, die im Film dargestellt sind, nutzen das Wissen von Zuschauern um

mögliche Welten gleich in zweierlei Art und Weise - als Wissen um die inneren Bestimmungselemente der erzählten Welt, aber auch als Wissen um die Art und Weise, wie sie in den darstellenden Künsten gemeinhin dargestellt ist. Sie inszenieren den Wechsel der Realitäten auch als Wechsel des semiotischen Modus der Darstellung. Ein Beispiel sei die schon erwähnte „Krähen-Episode“ aus Kurosawas Film *Dreams* (1990).

Sie beginnt in einem Museum. Ein junger Japaner besichtigt Bilder von van Gogh, interessiert, aber von erkennbarer Unruhe. Er greift schließlich zu seiner Staffelei, als wolle er sich zum Gehen wenden, bleibt noch einmal nachdenklich vor einem Gemälde stehen. Der Umschnitt zeigt die Landschaft des Bildes als reale Landschaft, der Rahmen ist verschwunden, die Grenzen des Bildes sind die Grenzen der Leinwand, am Beginn noch unbewegt, dann aber animiert. Die Waschfrauen am Fluß bewegen sich, ein Wagen rollt über die Brücke. Der japanische Betrachter läuft auf die Frauen zu, fragt nach van Gogh - und sie weisen ihn in die Felder, warnen ihn noch einmal, van Gogh sei im Irrenhaus gewesen. Über ein gemähtes Feld hinweg erreicht der Japaner schließlich den Maler, der einen Skizzenblock in der Hand hält, ohne große Beachtung des Hinzugekommenen vom „Licht“ stammelt und daß er malen müsse. Auf den Kopfverband angesprochen, erzählt er, er habe am Morgen ein Selbstporträt versucht, nur das Ohr sei nicht gelungen, da habe er es abgeschnitten. Mit größter Eile rafft er seine Sachen zusammen, läßt den japanischen Gast stehen. Der zaudert kurz, eilt dann hinter van Gogh hinterher. Es ist nun aber keine realistische Landschaft mehr, durch die er van Gogh hinterherläuft, sondern es sind Landschaftsskizzen van Goghs, Landschaften in grobem Umriß, ohne die Feinheiten der photographisch-realistischen Abbildung, in hartem Farbkontrast hintereinandermontiert. Van Gogh verschwindet schließlich im Hintergrund des letzten photographischen Bildes der Zeit, die der Agent-Betrachter „im Bild“ verbringt. Der Maler stört noch einige Krähen auf, die zunächst lebendig in diesem filmischen Bild zu sehen sind, man hört ihr Geschrei - und die dann in ein Gemälde van Goghs übergehen, das ein Kornfeld mit auffliegenden Krähen zeigt. Der Japaner ist wieder im Museum, er nimmt verstört die Mütze ab.

Man könnte meinen, die Episode sei eine Allegorie über die Illusionskraft des Kinos. Die Figur ist *in das Bild hineingegangen*, hat nach dem Maler ge-

sucht, ihn getroffen und am Ende doch keine Realität gefunden. Das erste Bild, in dem der Übergang von der äußeren Welt des Museums in die innere Welt der van-Gogh'schen Bilder geschah, ist ein Photo, das *zwischen* Landschaft und Gemälde lokalisiert ist. Es zeigt lebende Menschen, eine Wagen mit einem wirklichen Pferd. Aber die Steine, aus denen sie gebaut ist, weisen Farben und eine graphische Gestalt auf, die nicht einer Wirklichkeit, in der man sich bewegen könnte, sondern dem Bild van Goghs zugehören. Kann man „in ein Bild hineingehen“ und dort etwas anderes finden als das Bild selbst? Ist das Bild nur eine Abbildung, möglicherweise eine mechanische Reproduktion? Oder ist es eine semiotische Transformation des Vorfilmischen in eine andere Realität oder Realitätsstufe hinein?

Das Motiv des „Ins-Bild-Gehens“ ist mehrfach auch in der Filmtheorie aufgetaucht: Balázs erzählt die folgende Legende: „Einst lebte ein alter Maler, der ein herrliches Landschaftsbild schuf. Darauf wand sich durch ein reizendes Tal ein Pfad, schlang sich um einen hohen Berg, hinter dem er schließlich verschwand. Dem Maler gefiel sein Bild so gut, daß ihn die Sehnsucht packte. Er ging in sein Bild hinein und folgte dem Pfad, den er selbst gemalt hatte. Er wanderte immer weiter in die Tiefe des Bildes, dann verschwand er hinter dem Berg und kam nie mehr zum Vorschein“ (1972, 40). Balázs deutet die Geschichte als Allegorie für die Neigung des Films, den Zuschauer an einen anderen Ort zu versetzen. Keine Selbstentdeckung, keine Spiegelung des Subjekts, sondern ein Verschwinden und Aufgehen des Subjekts in der Fiktion: Die gleiche Episode wird auch bei Kracauer (1973, 224) als Bild des Kontrollverlustes des Zuschauers erzählt, die er angesichts des „Banns“ erfährt, den der Gegenstand, den das Bild zeigt, ausübt. Der Illusionsfähigkeit des Bildes (oder des Films) tritt die Illusionssehnsucht des Betrachters (oder Zuschauers) zur Seite. Das Eintreten in virtuelle Realitäten erscheint so gebunden an den Wunsch, den Realitätenwechsel imaginierend zu vollziehen.

Doch helfen diese rezeptionsästhetischen Bemerkungen beim Verständnis des Geschehens in *DREAMS* nicht weiter. Hier scheint die Begehung des Bildes viel eher einem semiotischen Abenteuer zu ähneln als einem Wollens- oder gar Sehnsuchtsmotiv zu folgen. Das erste Filmbild der Episode zeigt das Bild van Goghs *als Bild*; das zweite nimmt das Bild *als Filmbild*. Das erste zeigt das Bild in seinem Rah-

men, an seinem Platz im Museum, auf den Betrachter wartend, für ihn bereitgestellt. Das zweite zeigt das Bild als Kinobild, die Leinwand ist gefüllt, einen Rahmen gibt es nicht. Der Beginn des Bildes wirkt für einen Moment wie eingefroren, dann aber zieht das Leben der Akteure ein - und es erscheint der Horizont von Bewegung, von Zeit und von Handlung. Beide Bilder stehen zwischen malerischer Erfindung und mechanischer Abbildung. Beide verweisen nicht so sehr auf ein semantisches Moment *Das-ist-gewesen!*, das die Bilder der Photographie auszuzeichnen scheint und das sie aus dem Fluß von Bewegung und Geschehen herausbricht (Bazin 1967), sondern vielmehr auf eine *mögliche Szene* und damit auf eine Handlungswelt, in der man sich bewegen könnte. Man könnte der Photographie anlasten, sie könne nur das reproduzieren, was außerhalb ihrer schon existiere, und als Kunstform lasse sie sich allein durch das Wie, nicht aber durch das Was bestimmen. Das changierende Bild aus Kurosawas Film sagt ganz anderes, deutet darauf hin, daß das, was das Bild zeigt, nicht auf einer Wirklichkeits-, sondern einer Möglichkeitsform beruht! Es verweist nicht auf ein Szenario selbst, sondern auf eine Stilisierung, wie man sie auch im Theater oder eben in der Malerei finden könnte.

Noch ist das erste Bild eine *Mélange* zwischen den beiden Bildformen - aber die Landschaften werden unähnlicher, Bild und Filmbild treten auseinander. Die Bilder entstammen nicht mehr einem realistischen Impuls, sondern mischen die Bildmodelle der Skizze und des photographischen Bildes - gleich in zweierlei Hinsicht. Zum einen läuft das photographische Bild des japanischen Betrachters in den überdimensionalen, riesigen Skizzen herum, jedes Bild enthält beide Bild-Arten. Und zum zweiten stehen die Skizzen im Kontext einer filmischen Sequenz aus photographischen Bildern - auch das akzentuiert den Unterschied. Zweifacher Kontrast - darum fällt die Differenz so ins Auge. Noch das erste Bild zwischen malerischem und filmischem Bild hatte ähnliche *Bildfundamente* für beide Affinitäten zu den Kunstgattungen, beide waren dem Prinzip einer an das Photographische gemahnenden Ähnlichkeit gebunden (zu den bildtheoretischen Grundlagen vgl. Wulff 1993). Das ändert sich rabiāt, wenn die Episode die realistische Grundebene aufgibt. Die Vorstellung der möglichen Welt, in der die Suche des Japaners lokalisiert ist, ist nicht mehr nur die einer realen Welt wie die, in der wir leben, sondern umfaßt einen Filter, der die Realität als ganz anders erscheinen

läßt als wie wir sie gewöhnt sind. Kann dieses die Wahrnehmungswelt der Akteure sein? Kann es sich um eine soziale oder gar eine moralische Welt handeln? Oder ist die van-Gogh-Welt idiosynkratisch, unverallgemeinerbar, nicht als Handlungswelt der Akteure denkbar? Letzteres sei zumindest in Zweifel gezogen - eine ganze Reihe von Animations- und Kinderfilmen zeigen, daß auch zur Skizze reduzierte Welten als mögliche Handlungswelten genutzt werden können.

Es geht in Kurosawas Film um etwas anderes. Es sind *Landschaftsskizzen*, durch die der Held läuft (im photographischen Bild, per *blue-box*-Verfahren von der George Lucas gehörenden Firma Industrial Light and Magic in das van Gogh entlehnte Grundbild eingemischt), und Landschaften sind per se begehbar, allein weil sie als „Landschaften“ erkennbar sind. Und der Film behauptet zudem, daß das filmische Bild sich nicht im baren Wirklichkeitsverweis erschöpft, sondern in weitere Kontexte der Signifikation eingelassen ist.

(1) Es ist Teil eines Stils, einer besonderen visuellen Art, darzustellen; und dieser Stil kann seine Ursprünge natürlich in der Malerei haben.

(2) Es ist Element von filmischem Kontext, und es lohnt, genauer in die „Krähen“-Episode hineinzusehen. Da behauptet van Gogh, er sei getrieben von diesem Licht, wie eine Maschine - und das farbige Bild des Malers ist mit einer Schwarzweiß-Aufnahme einer Lokomotive unterschritten, so, wie wir sie aus dem russischen Montagekino kennen. Auch die Musik wechselt, als sollte der intertextuelle Rückverweis intensiviert werden. Und die Schattenbilder der Krähen, die das Landschaftsbild am Ende überlagern, erinnern deutlich an die erst nach den eigentlichen Filmaufnahmen in die Filmbilder eingestanzten Vogelsilhouetten aus Hitchcocks *THE BIRDS*, als ein Bild, das nur realistisch wirkt, es aber keinesfalls (von der Produktionsseite als Photo) ist.

(3) Es ist schließlich dem kulturellen Kontext des Kinos und der Künste zugehörig - und daß der berühmte *Maler* van Gogh von einem berühmten *Filmregisseur* (nämlich Martin Scorsese) gespielt wird, trägt sicher eine eigene Information über die Mischung der signifikativen und kulturellen Sphären.

Mögliche Welten im Kino sind wissensbasiert. Und die semiotische Maschine des Kinos ist dazu in der Lage, Wissen der unterschiedlichsten Arten miteinander zu verbinden, es in einer wie Zauber anmutenden Prozedur zu amalgamieren und Neues hervorzu- bringen.

Literatur

Anderson, Joseph D. (1996) *The reality of illusion. An ecological approach to cognitive film theory*. Carbondale/Edwardsville: Southern Illinois University Press.

Aumont, Jacques [...] (1992) *Aesthetics of film*. Austin, Tex.: University of Texas Press (Texas Film Studies Series.).

Balázs, Béla (1972) *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*. Wien: Globus.

Bazin, Andre (1967) The Ontology of the Photographic Image. In seinem: *What Is Cinema?* Berkeley: University of California Press, pp. 9-16.

Casebier, Allan (1991) *Film and Phenomenology. Toward a realist theory of cinematic representation*. Cambridge [...]: Cambridge University Press, pp. 105-112 (Cambridge Studies in Film.).

Gfrereis, Heike (Hrsg.) (1999) *Grundbegriffe der Literaturwissenschaft*. Stuttgart/Weimar: Metzler (Sammlung Metzler. 320.).

Kracauer, Siegfried (1973) *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt: Suhrkamp (Siegfried Kracauer. Schriften. 3.).

Metz, Christian (1972) *Semiologie des Films*. München: Fink.

Souriau, Etienne (1948) La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie. In: *Revue de Filmologie* 7/8, pp. 231-240.

Souriau, Etienne (1953) Préface zu seinem *L'Univers Filmique*. Paris: Flammarion, pp. 5-10.

Stam, Robert / Burgoyne, Robert / Flitterman-Lewis, Sandy (1992) *New vocabularies in film semiotics. Structuralism, post-structuralism and beyond*. London/New York: Routledge (Sightlines.).

Wulff, Hans J. (1993) Bilder und imaginative Akte. Ein Beitrag zur Theorie ikonischer Zeichen. In: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* 38,2, pp. 185-205.