

ZEICHENHAFTE WIRKLICHKEITEN

Daniel Ammann

Ich sass vorn wie immer, in der allerersten Reihe, weil ich es mag, im Film zu ertrinken. Heute gibt es jene ganz breiten Filme ja schon wieder nicht mehr, jene Cinemascope-Welten, in die ich so sehr eintauchen konnte, dass ich nie alles sah, immer nur Teile, wie im wirklichen Leben.

Urs Widmer, *Der blaue Siphon*

Unser Verhältnis zu Bildern hat sich seit der Erfindung des Kinos, erst recht mit dem Aufkommen des Fernsehens und in jüngster Zeit auch durch die Einführung des Multimedia-Computers grundlegend verändert. Sprache mag zwar immer noch unser wichtigstes Werkzeug im Umgang mit der Realität sein, aber die Wirklichkeit selber scheint vornehmlich aus Bildern zu bestehen. Wir machen uns ein Bild von der Welt, wir wollen im Bilde sein, wir setzen andere ins Bild.

Die Kamera ist stellvertretend für uns dabei, wenn die ersten Menschen auf der Mondoberfläche spazieren gehen, wenn Attentate verübt, Kriege geführt oder Friedensabkommen unterzeichnet werden. Mit dem Internet ist die Telepräsenz sogar zum Schlagwort geworden. Über Webcams können wir uns live dazuschalten und jederzeit einen Blick ins fremde Wohnzimmer oder vom Wettersatelliten aus auf die Erdkugel werfen.

Während das gesprochene und geschriebene Wort letztlich abstrakt bleibt, vermitteln uns fiktionale und dokumentarische Bilder ein intensives Gefühl von Unmittelbarkeit. Fotografien, audiovisuelle Film-, TV- und Computerbilder suggerieren eine direkte Teilnahme an der Welt, erwecken den Eindruck, als ob wir aus dem Fenster schauten und einen Ausschnitt der Wirklichkeit erblickten. Das Bild im Kopf ist dabei immer mehr als die glatte Fläche vor unseren Augen: Wir sehen in die Tiefe und nehmen einen dreidimensionalen Raum wahr, der hinter dem Rahmen weitergeht und Teil einer virtuellen Gegenwelt wird.

AUDIOVISUELLE TEXTE

Wenn wir im Kino oder vor dem Fernseher sitzen, wissen wir zwar um die Künstlichkeit der Bilder, aber im Sog der erzählten Geschichte rückt dieses Bewusstsein in den Hintergrund. Die Illusion setzt sich gegen die Zeichenhaftigkeit durch. Wir blenden die Ränder aus und lassen das Medium unsichtbar werden. Die Fähigkeit, in das Filmgeschehen einzutauchen, macht in gewisser Weise sogar den besonderen Reiz des Kinoerlebnisses aus. Liebe, Tragik und Nervenkitzel auf der Leinwand bewegen unsere Gemüter, können uns im Grunde aber nichts anhaben. Während wir das Schicksal der Filmhelden aus nächster Nähe verfolgen, befinden sich unsere Körper in weiter Ferne und an einem sicheren Ort.

Dass wir so leicht über die Machart, die Zeichen und Formate eines Films, hinwegsehen können und uns von der Geschichte fesseln lassen, hat mit einer besonderen kulturellen Kompetenz zu tun, mit unserer Fähigkeit nämlich, bewegte Bilder zu «lesen» und zu verstehen. James Monacos umfassende Einführung in die Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films trägt nicht umsonst den Titel *How to Read a Film* (deutsche Ausgabe: *Film verstehen*). Wir haben uns über die Jahre eine komplexe Filmsprache angeeignet und gelernt, aus audiovisuellen Texten «Wirklichkeit» zu erzeugen – etwa so, wie wir auch bei der Lektüre eines Buches nicht mehr an die Buchstaben zu denken brauchen. «Wir wissen sehr wohl», hält Monaco fest, «dass wir lernen müssen zu lesen, bevor wir versuchen können, Literatur zu geniessen oder zu verstehen; aber wir neigen dazu zu glauben, dass jeder einen Film lesen kann. Es ist wahr, jeder kann einen Film sehen. Aber einige Leute haben es gelernt, visuelle Bilder zu verstehen – physiologisch, ethnografisch und psychologisch –, und dies weitaus besser als andere» (157–158).

Obgleich der Film es im Grunde nicht auf eine Verwechslung des projizierten Bildes mit der «Wirklichkeit» anlegt, sind Illusionierung oder Realitätseffekt¹ in diesem audiovisuellen Medium besonders ausgeprägt. In der heutigen Zeit, wo digitale Technologien mit ihren virtuellen Realitäten viel zu reden geben, scheinen wir aber fast schon vergessen zu haben, dass auch der Film mit seiner Symbol- und Formensprache etwas überaus Künstliches darstellt – und eben nicht einfach ein getreues Abbild der vorgefundenen Wirklichkeit liefert. Das fängt im Grunde schon mit dem rechteckigen Format des Bildfensters (dem Kader) an und führt über Bildaufteilungen (Split Screen), Schrifteinblendungen und ausgeklügelte Montagetechniken bis hin zu auf-

¹ «Der Effekt filmischer Bilder ist zunächst ihre grosse Ähnlichkeit mit dem Abgebildeten, ihre wegen der mechanisch-treuen Reproduktion grosse Glaubwürdigkeit auch im Vergleich zur Alltagswahrnehmung. Im Vergleich zur Fotografie ist sie, dank der Reproduktion von Bewegung, nochmals höher» (Rother 246).

wändigen optischen Spezialeffekten. Auch Zooms, Mehrfachbelichtungen und Überblendungen sind eine «Erfindung» der Kameraoptik und kommen so in unserer Wahrnehmung der Weltwirklichkeit nicht vor.

Für uns Zuschauer/innen wird die Kamera zwar zum zweiten Auge und bestimmt im Kino unsere Erfahrung des fiktionalen Raumes. «Der Kamerablick unterscheidet sich jedoch gegenüber dem Zuschauerblick dadurch, dass er ein technisch produzierter ist und damit auch durch die Entwicklung der Technik bedingten Veränderungen unterworfen bleibt» (Hickethier 68). Ohne an dieser Stelle im Einzelnen auf Objektive, Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven, Schwenks und Blenden einzugehen, seien im Folgenden ein paar ausgewählte Aspekte des Filmemachens und der Filmgrammatik herausgegriffen, die für eine filmkünstlerische wie medienpädagogische Betrachtung durchaus von Belang sind. Technische Faktoren und gestalterische Besonderheiten sollen dabei deutlich machen, dass der Film durch unser aktives Zutun überhaupt erst funktioniert und Bedeutung bekommt.

BEWEGTE BILDER

Im Kino werden vierundzwanzig Einzelbilder pro Sekunde auf die Leinwand projiziert. Diese visuelle Information wird – bedingt durch die Trägheit des menschlichen Auges – in unserem Gehirn als kontinuierliche Bewegung interpretiert. Die technischen Bedingungen eines solchen Abbildungsvorgangs werden vor allem dann augenfällig, wenn unterschiedliche Bildfrequenzen aufeinander treffen und einen stroboskopischen Effekt hervorbringen. So können in einer Filmszene gezeigte Computermonitore zum Beispiel ein besonders starkes Flimmern aufweisen oder über den Bildschirm eines abgefilmten Fernsehapparates (mit seinen 25 Bildern pro Sekunde) scheint ein schwarzer Balken zu wandern.

Aber auch die schnellen Wechsel von einer filmischen Einstellung zur nächsten werden von uns in der Regel gar nicht bewusst registriert. Ein durchschnittlicher Spielfilm von neunzig Minuten Länge weist vielleicht 500 bis 700 solcher Schnitte auf. Wir sind mit den Gestaltungsmitteln der Montage jedoch bereits so vertraut, dass wir die Raum- und Zeitsprünge kaum mehr als abrupte Übergänge empfinden.² Die Technik des Schnitts gehört gewissermassen zum Grundrepertoire jeder Erzählgrammatik und wird auch im Bilderbuch, in Romanen, Comics oder Hörspielen erfolgreich eingesetzt. Zwischen einzelnen Filmeinstellungen (bzw. Comic-Panels, Szenenbildern oder

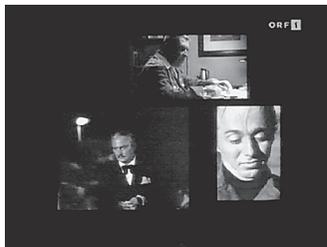
Abschnitten in einem Buch) können Sekunden, Stunden oder sogar auch Jahre liegen. Wenn nötig, füllen wir diese Lücken mit Hilfe unserer Phantasie aus.

Vor allem alltägliche und sich stets wiederholende Handlungsabläufe können im Film ohne Verständniseinbussen ausgespart werden. Man spricht dann von Ellipsen: Die Kamera zeigt den Postboten, der gerade einen Brief einwirft, und in der nächsten Einstellung schon sehen wir den Empfänger bei der Lektüre des Schriftstücks. Oder eine Person steigt aus dem Wagen, um unmittelbar darauf schon mit Reisetaschen ins Wohnzimmer zu treten. Unserer filmischen Lesekompetenz bereiten solche Sprünge, Verkürzungen oder gar Abweichungen vom chronologischen Zeitverlauf (insbesondere bei Rück- und Vorausbildern) kaum Schwierigkeiten. Hier hat der Film vor allem in seinen Anfängen sehr viel von der erzählenden Literatur gelernt, andererseits haben die am Kino entwickelten Sichtweisen dann auch wieder in die «Montagetechniken» und Darstellungsformen moderner Prosa Eingang gefunden, wie Vergleiche zwischen zeitgenössischen und älteren Romanen belegen. Die alles kommentierende Erzählerstimme ist aus vielen Texten verschwunden und macht zuweilen einer beschleunigten und auf Momentaufnahmen abstützten Erzählweise Platz – mit rasanten Szenenwechseln, Parallelmontagen und viel Dialog.

DIE EINÄUGIGE KAMERA

Auch die Kamera selbst – meist ist es ja nicht nur eine einzige – bleibt für uns Zuschauer unsichtbar und körperlos. Wie Geister schweben wir mit ihr beobachtend im Raum und verfolgen das Geschehen aus immer neuen Blickwinkeln. Vor allem in Dialogszenen ist es üblich, im Schuss-Gegenschuss-Verfahren ständig den Standort zu wechseln. Obgleich solche Perspektivsprünge sowie abrupte Wechsel zwischen nah und fern für uns in der Wirklichkeit nicht in dieser Weise existieren, finden wir daran nichts mehr Ungewöhnliches. Die entfesselte Kamera ist zum stellvertretenden Auge geworden und bei der Filmbetrachtung passen wir uns automatisch ihrer Sichtweise an.

Damit die Illusion von Wirklichkeit aufrechterhalten werden kann, müssen bei der Filmproduktion natürlich bestimmte Vorkehrungen getroffen werden. Technische Apparaturen und Hilfsmittel wie Scheinwerfer, Stromkabel oder die Schienen für den Kamerawagen dürfen nicht ins Blickfeld des Publikums geraten. Hin und wieder unterläuft den Filmemachern jedoch eine kleine Unachtsamkeit. In den unter



Mehrfachbild und Kodevielfalt:
Babylon 2 von Samir (Schweiz 1993);
Columbo (Episode «Schreib oder stirb», USA 1974)

² «Ziel dieser Konventionen ist es, den Fluss der Bilder möglichst so zu gestalten, dass ihn der Zuschauer als «lebensechte Dynamik», als *Wirklichkeitsillusion* empfindet. Was die Kamera aufnimmt, soll als «wahre Kontinuität des Wirklichen» erscheinen, wie es Siegfried Kracauer in seiner Filmtheorie formuliert. Sowohl Kracauer als auch André Bazin sahen in diesem Konzept des unsichtbaren Schnitts das *Prinzip des filmischen Realismus*» (Hickethier 146).



Schiefe Untersichten: Orson Welles in *Citizen Kane* (1940) und *The Third Man* (1949)

hohem Zeitdruck produzierten Fernsehserien kann es schon mal vorkommen, dass sich die Kamera für den Bruchteil einer Sekunde in einer Glastür spiegelt oder einen Schatten auf den Gehsteig wirft.³ Da Szenen oft nicht in der Chronologie der erzählten Geschichte gedreht oder allenfalls bei der Montage umgestellt werden, gilt es ganz besonders auf die Anschlüsse (*continuity*) zu achten. Jedes Detail muss stimmen, damit die inszenierte Wirklichkeit keine Sprünge macht und die Filmfigur Sekunden nach dem Wasserbad schon wieder mit trockenen Kleidern dasteht oder die Spuren eines Kampfes wie von Zauberhand verschwinden.

Am deutlichsten wird die Künstlichkeit des filmischen Blicks, wenn spezielle Effekte und Bildausschnitte Zeichencharakter bekommen, beispielsweise durch Manipulation der erzählten Zeit oder durch Kaschierung der Bildfläche. Zeitraffung und Zeitdehnung werden als Stilmittel im kommerziellen Film zwar eher selten eingesetzt, üben dafür umso mehr eine dramatisch und ästhetisch bedeutsame Funktion aus. Die Veränderung der Aufnahmegeschwindigkeit bewirkt mehr als nur eine Beschleunigung oder Verlangsamung des Filmgeschehens. Gewalthaltige Szenen können durch Zeitlupe extrem verfremdet oder ästhetisiert werden, und in Actionszenen erzeugt sie zusätzliche Spannung. Berühmtes Beispiel: die Szene mit dem Kinderwagen auf der Bahnhofstreppe in Brian De Palmas *The Untouchables*, gleichzeitig eine Anspielung auf Sergej Eisensteins *Panzerkreuzer Potemkin*⁴.

Wenn wir mit der subjektiven Kamera durch ein Schlüsselloch, ein Zielfernrohr oder ein Opernglas spähen, so wird dabei meist ein Teil des Filmbildes mittels einer Vignette (auch Maske oder Kasch genannt) abgedeckt. In der Feldstecherperspektive wird das Bild dann in der Form einer liegenden Acht ausgestanzt. Wer jedoch selber schon durch ein Binokular geschaut hat, erinnert sich vielleicht, dass man das Bild dabei nur in einem einzigen und nicht zwei sich überlappenden Kreisen sieht.

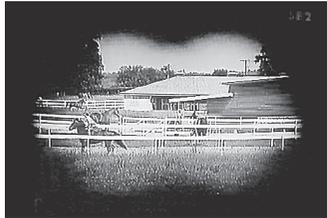
TONSPUREN

Auch der Ton wird beim Film ganz bewusst als Gestaltungsmittel eingesetzt. Für den Soundtrack spielt die Postproduktion damit eine fast ebenso wichtige Rolle wie beim Bild. Spielfilme werden im Studio «vertont», also im Nachhinein mit Geräuschen, Stimmen und Musik versehen. Dabei können (wie es bei fremdsprachigen Synchronfassungen die Regel ist) auch mal andere Schauspieler einer Filmfigur ihre Stimme leihen. In Hugh Hudsons *Greystoke: The Legend of Tarzan*,

Lord of the Apes (1984) sehen wir zwar Andie MacDowell in der Rolle der Jane Porter, hören in der nachvertonten Endfassung aber die Stimme der Schauspielerin Glenn Close. Während im nachsynchronisierten Spiel- oder Zeichentrickfilm (wenn auch nur vorgetäuschte) Einsträngigkeit zwischen Bild und Ton herrscht, handelt es sich bei Erzähl- und Kommentarstimmen aus dem Off (z. B. Robert Redford in *A River Runs Through It*) oder bei der musikalischen Untermalung der Handlung um Elemente ausserhalb der gezeigten Geschichte. Filmmusik, Schrifteinblendungen und nachträglich über die Szene gelegte Sprecherstimmen (Voice-over) sind Teile unseres Kinoerlebnisses und können von den Figuren im Film natürlich nicht wahrgenommen werden.

Häufig dient Filmmusik der Erzeugung von Spannung oder soll beim Publikum bestimmte Gefühle hervorrufen. Da dies oft unterschwellig geschieht, kann es vorkommen, dass wir uns beim Verlassen des Kinos schon nicht mehr an den Soundtrack erinnern. Um in dieser Hinsicht mehr Authentizität zu wahren und nicht ganz den Verlockungen des Illusionskinos zu verfallen, haben unter dem Titel «Dogma 95» Regisseure wie Lars von Trier und Thomas Vinterberg ein Manifest mit zehn Geboten unterzeichnet.⁵ Ganz bewusst wollen diese Filmemacher in ihren Werken auf bestimmte Stilmittel des konventionellen Films verzichten. Gemäss Punkt zwei dieses «Keuschheitsgelübdes» darf der Ton zum Beispiel niemals unabhängig von den Bildern produziert werden. Eine Filmmusik im eigentlichen Sinne ist somit nicht zulässig: «Musik darf nur dann verwendet werden, wenn sie dort gespielt wird, wo die jeweilige Szene gedreht wird.» Es wird ausschliesslich mit Handkamera (also ohne Stativ) gedreht, und auch optische Tricks sowie Filter sind bei diesem vom Cinéma Vérité bzw. Direct Cinema beeinflussten Filmstil natürlich nicht erlaubt.

Selbst unter den Regisseuren des konventionellen Kinos gibt es solche, die sich – wie etwa Don Siegel – als «realistisch» bezeichnen und die es deshalb für unangebracht halten, in einer Totale zwei Leute am Horizont zu zeigen, «während ihre Stimmen in Nahaufnahme zu hören sind» (Bogdanovich 937). Wie solche und ähnliche Beispiele zeigen, ist der Realismus einer filmischen Geschichte letztlich Teil einer kulturellen Konvention, eines stillen Vertrages zwischen Publikum und Regisseur. Sobald wir uns an gewisse Darstellungs- und Stilformen gewöhnt haben, werden diese für uns unsichtbar und suggerieren einen direkten, also realitätsnahen Blick auf die Ereignisse. Innovative Filme versuchen mit solchen Seh- und Hörgewohnheiten zu brechen – und schaffen dabei neue.



Verfremdeter Blick durchs Fernglas: *Goldfinger* (1964); *Seven* (1995), *Fräulein Smillas Gespür für Schnee* (1997)

³ Sogar in professionellen Filmen können sich bei der Produktion kleine Fehler einschleichen, so rückt in *The Shootist* (Don Siegel, 1976), *Secrets and Lies* (Mike Leigh, 1996) oder *Random Hearts* (Sydney Pollack, 1999) am oberen Bildrand schon mal für kurze Augenblicke der Mikrofonralgen ins Sichtfeld.

⁴ Der innovative Streifen aus dem Jahre 1925 zählt für viele Filmkenner zum Besten, was das Kino hervorgebracht hat. Die Handlung erzählt die Revolution von 1905, verdichtet auf wenige Begebenheiten im Hafen von Odessa: die Meuterei auf dem Panzerkreuzer, die aufgebrachte Bevölkerung und (als eine der berühmtesten Szenen der Filmgeschichte) das Massaker auf der Hafentreppe.

⁵ Das Manifest kann auf der «Dogme95»-Website unter www.dogme95.dk eingesehen werden. Siehe auch NZZ vom 5.2.1999: 67.

EIN NETZ VON BEZÜGEN

Wir könnten einen Film gar nicht sehen und verstehen, wenn wir nicht schon unzählige andere kennen gelernt hätten. Kein Text – ob nun Roman, Spielfilm oder Computergame – kann ganz für sich allein bestehen. Immer gehen wir von anderen Werken aus und stellen mannigfaltige Bezüge zu verschiedenen Arten und Formen von Texten her. Dieses Prinzip heisst Intertextualität. Durch Vergleich und Abstraktion entstehen auf diese Weise überhaupt erst Kategorien wie Textsorten, medienpezifische Gattungen und andere konventionalisierte Rezeptionsmuster. Unsere Erwartungshaltung ist durch unser Vorwissen geprägt und stützt sich auf Sehgewohnheiten, die wir uns im Laufe der Zeit angeeignet haben.

Im Grunde ist schon unsere primäre Wirklichkeit ein gesellschaftliches Konstrukt. Unsere Wahrnehmung ist voreingenommen und funktioniert erst dank bestimmter Schemata. Auch was wir als realistische Darstellung empfinden, ist letztlich eine Frage der kulturellen Interpretationsfolie. Bei aller Bemühung um Direktheit und Authentizität gründet so auch der filmische Realismus auf Konventionen im Umgang mit Zeichen und Formaten. Unter anderem fällt auf, dass dem technisch perfektionierten Hyperrealismus (mit hoch auflösenden Farbbildern, Rauschunterdrückung und Quadrophonie⁶) ein quasi-dokumentarischer Stil gegenübersteht, der mit technisch einfacheren Mitteln arbeitet. Wacklige Handkamera, Reisschwenks, grobkörnige und unscharfe Bilder oder eine mindere Tonqualität übernehmen dabei die Funktion, mehr Realitätsnähe zu signalisieren, verweisen im Grunde aber – gleichsam als Verfremdungseffekt – weniger auf die primäre Realität, sondern vielmehr auf die Technik anderer Medienwirklichkeiten.

Produktions- und Gestaltungsmittel können ganz bewusst als Zeichen eingesetzt werden. Auch Jahrzehnte nachdem sich der Farbfilm durchgesetzt hat, werden noch Filme teilweise oder ganz in Schwarzweiss gedreht, z. B. *Effi Briest* (Rainer Werner Fassbinder, 1974), *Raging Bull* (Martin Scorsese, 1979), *Manhattan* (Woody Allen, 1979), *The Elephant Man* (David Lynch, 1980), *Down by Law* (Jim Jarmusch, 1986). Dies geschieht einerseits aus ästhetischen Überlegungen, andererseits aber auch, weil damit dokumentarische Authentizität suggeriert werden kann. Wenn Steven Spielberg seinen Film *Schindler's List* (1993) in Schwarzweiss dreht, hat dies demnach eher damit zu tun, dass wir den Zweiten Weltkrieg vornehmlich aus Schwarzweissaufnahmen kennen, aus Fotos, Wochenschauen und Dokumentarfilmen. Der Anspruch auf

historische Verbürgtheit wird hier durch die künstliche Kodierung zusätzlich verstärkt.

Einen Schritt weiter geht Woody Allen mit der fiktiven Biografie eines menschlichen Chamäleons: In seinem Spielfilm *Zelig* (USA 1983) verwendet er typische Stil- und Gestaltungsmittel des Dokumentarfilms und präsentiert eine Mischung aus angeblichen Archivaufnahmen und gestellten, aber durchaus echt wirkenden Interviews mit realen Zeitgenossen wie Susan Sontag, Saul Bellow oder Bruno Bettelheim. Das ironische Spiel mit intertextuellen Bezügen dient hier vor allem auch als Fiktionalitätssignal. So taucht der wandelbare Zelig (Woody Allen) immer wieder in z. T. bizarr anmutenden historischen Bildzitatenauf: «Fotos, Wochenschauen, Werbefilme und Schmalfilm-aufnahmen – begleitet von einem aufgeregten Off-Kommentar – zeigen Zelig Seite an Seite mit allerlei Berühmtheiten: neben den US-Präsidenten Coolidge und Hoover, neben Charles Chaplin, in Gesellschaft von Eugene O'Neill und Al Capone» (*Metzler-Film-Lexikon* 652).

DAS ANDERE GESICHT DER WIRKLICHKEIT

Eine spezielle – und dem Film eigene – Form des intertextuellen Bezugs ergibt sich aus der Besetzung der Rollen, dem Casting. Wir bringen nicht nur Filme der gleichen Regisseure miteinander in Verbindung, sondern auch solche mit gemeinsamen Darstellern. Die Bekanntheit bestimmter Stars mag uns sogar daran erinnern, dass wir es mit einer kunstvoll inszenierten und nicht mit authentischen Bildern der Wirklichkeit zu tun haben. Im Wiedererkennungseffekt bekannter Gesichter können wir demnach ein weiteres Indiz für die Zeichenhaftigkeit des Films und einen Hinweis auf seine Fiktionalität ausmachen. Schauspielerinnen und Schauspieler üben hier gleichsam eine Symbolfunktion aus, denn sie verweisen im Spielfilm nicht auf sich selbst (als reale, lebende Personen), sondern verkörpern erfundene Charaktere oder der Realität nachempfunde fiktionale Figuren. Der englische Schauspieler Anthony Hopkins schlüpft beispielsweise in die Rolle amerikanischer Präsidenten wie John Quincy Adams und Richard Nixon, wird zum Maler Pablo Picasso oder zum Schriftsteller C. S. Lewis. Geraldine Chaplin stellt im Film *Mutter Teresa* dar, Sigourney Weaver verkörpert die Tierschützerin Dian Fossey. Gérard Depardieu leiht seine Physiognomie dem Bildhauer Auguste Rodin ebenso wie dem Entdecker Christoph Columbus.

Im Gegensatz zum Buch führen uns Filmbilder eine ganz konkrete und lebendige «Wirklichkeit» vor Augen. Wo die (historische) Ge-

6 Zum Beispiel Technicolor und Eastman-Color-Verfahren beim Farbfilm, Cinemascope, Cinerama und IMAX beim Bildformat bzw. Dolby-System und THX in der Tonwiedergabe



Die Treppe von Odessa: *Panzerkreuzer Potemkin* (1925) und die Bahnhofs-treppe in Chicago aus Brian De Palmas *The Untouchables* (1987)



Fiktion aus dem Archiv: Leonard Zelig (Woody Allen) auf einer fingierten Fotografie mit dem Autor Eugene O'Neill
Forrest Gump (Tom Hanks) in einer computermanipulierten Filmsequenz mit Präsident John F. Kennedy

schichte uns keine oder nur wenige Bilder hinterlassen hat, kann der Spielfilm unserer Vorstellung auf die Sprünge helfen. Mitunter wird die Verknüpfung zwischen Darsteller und Rolle jedoch so stark, dass die Fiktion allfällige Archivbilder sogar verdrängt oder überblendet. In unserem Bewusstsein nimmt dann Ben Kingsley im Film *Gandhi* (Richard Attenborough, 1982) mehr Raum ein als der historische Mahatma Gandhi, Mozart trägt plötzlich die Züge von Tom Hulce aus dem Film *Amadeus* (Milos Forman, 1984), und Romy Schneiders Gesicht setzen wir leichtfertig mit Sissi, der Kaiserin Elisabeth von Österreich, gleich. Aber auch in die andere Richtung kann es zur Verwechslung zwischen Darsteller/in und Rolle kommen, dann nämlich, wenn die Fans einen Star mit Gefühlen besetzen, die eigentlich für die fiktive Filmfigur bestimmt sind. Vom umschwärmten Idol wird dann erwartet, dass es im realen Leben ebenso romantisch, heldenhaft und geistreich ist wie im Film.⁷

Obgleich Spielfilme fiktionale Produkte sind und in der Regel nicht vorgeben, ein getreues Abbild der Wirklichkeit zu erschaffen, beziehen wir aus ihnen – ob nun bewusst oder unbewusst – eine Vielzahl an Informationen, die Teil unseres Weltwissens geworden sind. Dies betrifft nicht nur das Aussehen von Personen, sondern das «Gesicht der Wirklichkeit» überhaupt. Die Arbeit eines Kriminalkommissars oder einer Ärztin, das Leben im Mittelalter oder auf fernen Kontinenten kennen wir in erster Linie aus den Medien. Filmbilder erweitern unseren Horizont, aber sie gaukeln uns gelegentlich auch Dinge vor, die nur in unseren Köpfen und Herzen Wirklichkeit sind. Aber dort spielt sich ohnehin das halbe Leben ab.

Literatur

- Bogdanovich, Peter. *Wer hat denn den gedreht?* Gespräche mit Robert Aldrich, George Cukor, Allan Dwan, Howard Hawks, Alfred Hitchcock, Chuck Jones, Fritz Lang, Joseph H. Lewis, Sidney Lumet, Leo McCarey, Otto Preminger, Don Siegel, Josef von Sternberg, Frank Tashlin, Edgar G. Ulmer, Raoul Walsh. Aus dem Amerikanischen von Daniel Ammann, Jürgen Bürger, Ruth Keen, Kathrin Razum, Martin Richter und Thomas Stegers. Mit einem Vorwort von Hellmuth Karasek. Zürich: Haffmans, 2000.
- Hickethier, Knut. *Film- und Fernsehanalyse*. 2., überarb. Aufl. Stuttgart: Metzler, 1996.
- Metzler-Film-Lexikon*. Hrsg. v. Michael Töteberg. Stuttgart u. Weimar: J. B. Metzler, 1995.
- Monaco, James. *Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien*. Mit einer Einführung in Multimedia. Mit Grafiken von David Lindroth. Deutsche Fassung hrsg. v. Hans-Michael Bock. Übers. Brigitte Westermeier u. Robert Wohlleben. Reinbek: Rowohlt Taschenbuch, 2000.
- Rother, Rainer, Hrsg. *Sachlexikon Film*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1997.

7 Wie *The Purple Rose of Cairo* (Woody Allen, 1984) oder *Last Action Hero* (John McTiernan, 1993) zeigen, hält das Kino auch dafür passende Beispiele bereit, um die Illusion selber zum Thema zu machen und ironisch zu brechen.



Zweimal Amadeus: Als Mozart-Kugel-Porträt und im Film von Milos Forman (1984)



**Film erleben:
Kino und Video in der Schule**

Daniel Ammann, Katharina Ernst (Hrsg.)

FILM ERLEBEN: KINO UND VIDEO IN DER SCHULE

Mit Beiträgen von Daniel Ammann, Georges Ammann,
Katharina Ernst, Thomas Hermann und Daniel Süss

<https://www.amazon.de/Film-erleben-Kino-Video-Schule/dp/3907526805>

Verlag
Pestalozzianum

Daniel Ammann, Katharina Ernst (Hrsg.)