

Aus:

ANNETTE SIMONIS

Intermediales Spiel im Film

Ästhetische Erfahrung zwischen Schrift,
Bild und Musik

Oktober 2010, 230 Seiten, kart., zahlr. Abb., 28,80 €, ISBN 978-3-8376-1520-3

Seit den Anfängen der Filmgeschichte wird der Film als hybrides Medium wahrgenommen, in dem interessante intermediale Konstellationen aus Bild und Ton, Schrift und Musik auftreten. Diese mediale Disposition kann auf unterschiedliche Weise künstlerisch genutzt werden.

Annette Simonis zeigt, wie im neueren Film durch Ausbildung besonderer ludischer Elemente eine Ästhetik des intermedialen Spiels entsteht. Anhand von Filmbeispielen der letzten beiden Jahrzehnte wird die Integration von Bild, Schrift und Musik im filmischen Medium analysiert und die medienästhetische Bedeutung jener spielerischen Verwendung von Medien in Medien diskutiert.

Annette Simonis (Prof. Dr.) lehrt Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft sowie Neuere deutsche Literatur an der Justus-Liebig-Universität Gießen.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts1520/ts1520.php

INHALT

Einleitung: Zur Entstehung einer neuen Filmästhetik - Intermedialität und mediales Spiel

9

1. Erscheinungsformen und Ästhetik der Intermedialität im Film

21

2. Die ‚Wiederkehr‘ des Buchs und der Schrift im Spielfilm. 1985-2010

47

2.1 Konjunktur und Verbreitung des intermedialen Phänomens - Formen und Funktionen in ausgewählten Filmbeispielen

50

2.2 Die Bibliothek als kriminalistischer Schauplatz - Jean-Jacques Annauds DER NAME DER ROSE als Prototyp einer detektivischen Zeichenlektüre

64

3. Konstellationen des ‚Dazwischen‘ im Kinofilm der Gegenwart: Medienwechsel und Grenzgänge zwischen Literatur - Theater - Film

77

3.1 Wechselspiel der Medien und kulturanthropologische Perspektiven

77

3.2 Der Ort der Bücher im ‚Zwischenraum‘ von Theater und Film:
Peter Greenaways PROSPERO’S BOOKS (1991)
84

3.2.1 Prospero, der Herr der Medien
89

3.2.2 Die verborgene Anatomie der Bücher
96

3.2.3 Theatralische Strukturen und Raumentwürfe
99

3.3 SHAKESPEARE IN LOVE - theatrale Räume und filmische
Mise-en-scène
103

3.4 Der Film als Kryptogramm - THE DA VINCI CODE oder
Dechiffrierung des Geheimen zwischen Mythos und Profanierung
115

4. Die ‚gefilmte‘ Stimme -
Gérard Corbiaus FARINELLI - *IL CASTRATO* (1994)
129

4.1 Das Farinelli-Projekt
130

4.2 Farinelli im Spannungsfeld zwischen barocker Thetralik und
modernem Psychogramm des Sängers
135

4.3 Die Produktion der imaginären Stimme
147

4.4 Zwischen Romantik und Barock - Corbiaus Synthese zweier
unterschiedlicher Musikkonzepte
156

4.5 Funktionen der Intermedialität in FARINELLI
162

**5. Peter Jacksons Filmtrilogie THE LORD OF THE RINGS -
ein Klassiker der fantastischen Literatur und ‚Kultbuch‘
gelangt ins Kino**
165

**5.1 Der Kinotrailer: Flammende Schriftzeichen und
bewegte Bilder**
172

5.2 Die Rätselschrift von Moria
176

**5.3 Die Sprachen des Fantastischen - Mythische Sprachenvielfalt
in ‚Mittelerde‘**
182

**5.4 Filmbilder und Buchillustrationen, Bildzitate und
historische Kunststile**
190

5.5 Digitalisierung des Mythos: Film und Computer
207

**6. Ausblick: Ludische Filmästhetik - zur Ausdifferenzierung
neuer Zuschauerrollen und filmischer Subgenres**
217

Literaturverzeichnis
221

Einleitung: Zur Entstehung einer neuen Filmästhetik - Intermedialität und mediales Spiel

In den letzten beiden Jahrzehnten hat sich der Spielfilm ungeachtet der oberflächlichen Kontinuität vieler erfolgreicher Subgenres nachhaltig verändert. Unter den zu beobachtenden Verschiebungen erscheint vor allem eine neuartige Faszination durch intermediale Konstellationen signifikant und symptomatisch. Auch im Mainstream-Kino sind die Integration von anderen Medien in das filmische Medium und die ästhetische Gestaltung der sich daraus ergebenden intermedialen Beziehungen inzwischen keine Seltenheit. Das Phänomen einer ‚Wiederkehr der alten Medien in den neuen‘ äußert sich in einer weitreichenden filmischen Erkundung von Buch, Schrift, Theater, Oper, Musik, Gemälde und Fotografie in neueren Kinoproduktionen, die sich auch an ein breites Massenpublikum richten.¹ Auch die Überlagerung von verschiedenen digitalen Medien wie z.B. dem Film und dem Hypertext oder dem Computerspiel erweist sich kinoästhetisch als äußerst produktiv.²

Die Wirksamkeit und der Reiz des Intermedialen beruhen sicher zu keinem geringen Teil auf den Spannungen und Überlagerungen zwischen den verschiedenen Medientypen, den Konstellationen des ‚Dazwischen‘,

-
- 1 Vgl. z.B. LE NOM DE LA ROSE (1986), LOVE LETTER (1995), SHAKESPEARE IN LOVE (1998), THE NINTH GATE (1999), DAS PHANTOM DER OPER (2004), MOULIN ROUGE (2001), PROSPERO'S BOOKS (1991), DIE SIEBENTE SAITE (1991), GIRL WITH A PEARL EARRING (2003), THE LETTER / JOD MAI RAK (2004), THE DA VINCI CODE (2006), THE MAGIC FLUTE / DIE ZAUBERFLÖTE (2006), NIGHTWATCHING (2007), LETTRE D'UNE INCONNUE (2007), BECOMING JANE (2007), TINTENHERZ / INKHEART (2008), REMBRANDT'S J'ACCUSE (2008) u.a.
 - 2 Vgl. auch Rainer Leschke und Jochen Venus: *Spielformen im Spielfilm: zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld 2007. Vgl. ferner Jan Distelmeyer: Spielräume. Videospiel, Kino und die intermediale Architektur der Film-DVD. In: Rainer Leschke und Jochen Venus: *Spielformen im Spielfilm: zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld 2007. S. 389-416.

die den Zuschauer anregen bzw. kognitiv und intellektuell herausfordern. Darüber hinaus liegt die ästhetische Attraktivität intermedialer Gefüge auch in den mit ihnen verbundenen Möglichkeiten, mediale Formen hervorzuheben und zu modellieren. Denn Intermedialität führt meist zu einer Betonung der Differenz zwischen den Medien und – damit verbunden – zu einer Profilierung der jeweiligen Spezifik und Besonderheit der beteiligten Medien.³ Roloff spricht zu Recht von der „Fragilität“ eines „Begriffs, der als solcher Heterogenes nicht zusammenführt, sondern Zwischenräume, Passagen, Vernetzungen, Diskontinuität, Kontingenz und Bruchstellen verdeutlicht.“⁴ Desweiteren wird die Überlagerung und Interferenz von Medien häufig von einer Tendenz zur Selbstreferentialität begleitet, die von der Regie in unterschiedlichem Maße genutzt und markiert werden kann.

Interessanterweise handelt es sich bei den intermedialen Spielarten des Films nicht um ein Phänomen, das auf Filme neoavantgardistischer Regisseure wie Peter Greenaway beschränkt bliebe.⁵ Die Beobachtung und Erkundung von Medienüberlagerungen und -interferenzen haben längst Eingang ins Mainstream-Kino gefunden und entbehren auch dort nicht der besonderen Modellierung. Im Gegenteil: Sie erreichen auch im massenattraktiven Film wie in Hollywoodproduktionen eine beachtliche Komplexität und Differenziertheit, auch wenn diese auf Seiten der Regie möglicherweise unbewusst bleibt.

In der neueren filmwissenschaftlichen Forschung werden die 1990er Jahre als eine Phase des Umbruchs und Neubeginns im Mainstream-Kino charakterisiert, was sich besonders an der erhöhten Komplexität des filmischen Erzählens, dem Zurücktreten der Handlungsstruktur und der Erprobung neuartiger narrativer Modelle zeige. Der Plot habe, wie eine neuere Studie treffend diagnostiziert, „seine imperative Kraft“ verloren zugunsten attraktiver spielerischer und experimenteller Formen, die ge-

3 Vgl. Joachim Paech: Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figuren. In: Jörg Helbig (Hg.): *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*. Berlin 1998. S. 15-16.

4 Volker Roloff: Intermedialität und Medienanthropologie. Anmerkung zu aktuellen Problemen. In: *Intermedialität – Analog /Digital: Theorien, Methoden, Analysen*, hg. Joachim Paech und Jens Schröter. München 2007. S. 15-30, hier S. 17.

5 Vgl. zu Greenaways Ästhetik auch: Jens Eder: *Oberflächenrausch: Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*. Münster: 2. Auflage 2008.

gegenüber der narrativen Kohärenzstiftung in den Vordergrund treten.⁶ Rainer Leschke und Jochen Venus beobachten im genannten Zeitraum einen „signifikanten Formenwandel filmischen Erzählens“ und sprechen von einem Paradigmenwechsel, der sich auf allen Ebenen des Kinos (Narration – Inszenierung – Rezeption – Distributionsformen – Marketing) manifestiere.⁷ Als Ursache solcher nachhaltigen Veränderungen sei die „aufsehererregende Karriere von Computerspielen“⁸, die eine Einführung hypertextueller Arrangements und „ludischer Räumlichkeit“⁹ in den Kinofilm begünstigt habe, zu nennen.

Auch Warren Buckland diagnostiziert eine erhöhte Komplexität im Kino der 1990er Jahre und der Gegenwart, die zu einer Hochkonjunktur von undurchsichtigen und rätselhaften Plotstrukturen und zur Ausbildung eines neuen Genres des ‚Puzzle Films‘ geführt habe.¹⁰ Buckland zufolge hängt der Formenwandel filmischen Erzählens aufs engste mit einer gesteigerten Opazität und Fragmentarisierung der Alltagserfahrung zusammen, die es erforderlich mache, dass im Film nach Repräsentationsmustern für radikal neue Erfahrungen und Identitäten gesucht werde. Die genannte These vermag allerdings nicht zu erklären, warum *puzzle films* und *mind game movies*¹¹ erst in den letzten beiden Jahrzehnten zu einem verbreiteten Kinophänomen avanciert sind, während Ambiguität und Ganzheitsverlust seit dem Beginn der Moderne geläufige lebensweltliche Erfahrungen bilden, die lange vor der Erfindung des Films wirksam waren und die Filmgeschichte von Anfang an geprägt haben dürften.

Daher ist es sinnvoll, die Motivation für den jüngst zu beobachtenden Formenwandel und möglichen Paradigmenwechsel im Film auf andere Ursachen und Anregungshorizonte zurückzuführen, die auf der Ebene sich verändernder kultureller Praktiken zu erkennen sind. Dazu gehören vor allem der fast selbstverständlich gewordene Umgang mit verschiedenartigen Medien (darunter alte und neue, analoge und digitale) und die

6 Rainer Leschke und Jochen Venus: Spiele und Formen. Zur Einführung. In: Leschke und Venus: *Spielformen im Spielfilm: zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld 2007. S. 6.

7 Ebd., S. 6.

8 Ebd., S. 7.

9 Ebd., S. 17.

10 Vgl. Warren Buckland: Introduction: Puzzle Plots. In: Buckland: *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Blackwell 2009. S. 1-12. Vgl. ferner: Wolfgang Bock: *Medienpassagen: der Film im Übergang in eine neue Medienkonstellation*. Bielefeld 2006.

11 Thomas Elsaesser: *The Mind Game Film*. In: Warren Buckland: *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Blackwell 2009. S. 13-41.

Einbindung einer erstaunlichen Medienvielfalt in die empirische Alltagserfahrung.

Insbesondere die Phänomene des Medienwechsels und der Medienkombination sind integraler Bestandteil gegenwärtiger kultureller Kommunikationen und Kulturtechniken. Beobachter sind heutzutage darin geschult, komplexe mediale Relationen wahrzunehmen und in ihnen zu agieren. Sie vollziehen den schnellen Wechsel von einem zum anderen Medium intuitiv und häufig unbewusst. Ferner sind sie darin geübt, intermediale Formen zu erkennen und zu durchschauen. Während oft beklagt wird, dass die Lektürefähigkeit bei Schülern drastisch abnehme, ist komplementär dazu nahezu generationenübergreifend eine hohe Akzeptanz neuer und digitaler Medien wie Internet, Handykommunikation etc. zu verzeichnen. Damit verbindet sich ein erstaunlich breiter Zugang zu differenten, ständig wechselnden Medien in der Alltagskommunikation und Alltagspraxis. Dies erfordert zugleich eine erhöhte Beweglichkeit und Flexibilität im Umgang mit medialer Dynamik, um die medialen Transformationen und die gesteigerte Medienkomplexität schnell zu durchschauen und handhaben zu können. Somit ist generationenübergreifend mit einem wachsenden *know how* der Mediennutzer und einer Fähigkeit zu rechnen, die man – in Anlehnung an die linguistische Rede von den Sprecherintuitionen – als *vertiefte mediale Intuition* bezeichnen könnte.

Erst vor der Folie der skizzierten Veränderungen kann sich eine neuartige Kinoästhetik herausbilden und auf breitere Akzeptanz stoßen, eine Filmästhetik, die ich als „Ästhetik der Intermedialität und des medialen Spiels“ bezeichnen möchte. In einem kulturellen Ambiente um 2000, in dem Medienwechsel, intermediale Spielarten der Kommunikation und die Beherrschung verschiedenster Medientechniken im Alltagsleben keine Seltenheit mehr sind, kann sich ein neueres Subgenre des Spielfilms entwickeln, das dahin tendiert, eine besondere Ästhetik des Intermedialen hervorzubringen und selbstreflexiv zu durchleuchten.

Den Charakteren im Film gilt nur mehr vordergründig das Interesse des Kinopublikums,¹² dem es weit weniger um die Entwicklung und Psychologie der handelnden Figuren geht als um die Beobachtung subtiler medialer Gefüge und Schichtungen, welche die konventionellen Plotstrukturen aufbrechen und auflösen. Der Zuschauer wird zum ‚Medienbeobachter‘ und zum aufmerksamen Zeugen medienästhetisch reizvoller filmischer Konstrukte. Dies setzt eine erhöhte Beobachtungssubtilität

12 So auch Leschke und Venus, vgl.: Spiele und Formen. Zur Einführung. In: Leschke und Venus: *Spielformen im Spielfilm: zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld 2007. S. 8 und 12.

voraus, eine Beobachtung höherer Ordnung, die weniger an den Inhalten selbst, sondern an der Art und Weise der Darstellung interessiert ist und nach dem „wie“ fragt. Entscheidend ist dabei, dass die Aktivität des Zuschauers stimuliert wird; die Filmstruktur wird zum Rätsel, das es zu lösen gilt, und zum intermedialen Spiel, an dem es zu partizipieren gilt.

Während die Bedeutung der Filmhandlung als solche zurücktritt, gewinnt die Ebene des medialen Spiels, die sich gegenüber dem Filmgeschehen weitgehend verselbständigt hat, an Signifikanz: Die Zwischenräume zwischen den Medien entwerfen eine ludische Räumlichkeit, die das Interesse der Rezipienten diesseits oder jenseits der Filmnarration auf sich zieht. Jene ludische Komponente, die im neueren Film deutlicher denn je zuvor zu Tage tritt, umfasst eine spezifische medienanthropologische und mentalitätsgeschichtliche Dimension. Sie kann zudem als gemeinsamer Nenner und Brücke zwischen verschiedenartigen Medientypen fungieren,¹³ die unter anderem Film und Literatur¹⁴ miteinander verbindet.

In dem Maße, in dem sich der moderne Medienbeobachter seit der frühen Neuzeit als *homo ludens* begreift, werden Texte, Bilder, Filme

13 Manuela Kocher und Michael Böhler diagnostizieren in jüngster Zeit einen signifikanten Übergang vom figurativen zum performativen Spielbegriff. Ästhetisch betrachtet zeichne sich „Internetliteratur weniger durch radikal neue literarische Textformen aus, als dass sie neue Schreib- und Lektüreweisen und ein neues Autor-Text-Leser-Verhältnis einführt“. (Manuela Kocher und Michael Böhler: Über den ästhetischen Begriff des Spiels als Link zwischen traditioneller Textthermeneutik, Hyperfiction und Computerspielen.

<http://computerphilologie.uni-muenchen.de/jg01/kocher-boehler.html>

14 Zu den literarischen Ausprägungen des Spiels vgl. Thomas Anz: *Literatur als Spiel*. In: Thomas Anz: *Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen*. München 1998. S. 33-76 und Stefan Matuschek: *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel*. Heidelberg 1998 sowie Ruth Sonderegger: *Für eine Ästhetik des Spiels*. Suhrkamp Verlag. Frankfurt a. M. 2000.

Vgl. auch die lesenswerte Rezension von Thomas Anz: *Literaturtheorie als Spieltheorie*. Aus Anlass neuerer Bücher zum Thema von Stefan Matuschek, Johannes Merkel und Ruth Sonderegger. In: [literaturkritik.de](http://www.literaturkritik.de). Rezensionenforum für Literatur und für Kulturwissenschaft 3/5 (2001). <http://www.literaturkritik.de/welcomeneu.html?maifra=idx/archiv.html> (eingesehen am 30.3.2010)

Vgl. ferner: *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Aspekte*, hg. Thomas Anz und Heinrich Kaulen. Berlin/New York 2009 (Spektrum Literaturwissenschaft – Komparatistische Studien; Bd. 22). S. 323-335.

und deren Medienkombinationen nicht allein in ihren kulturell-kommunikativen Qualitäten, sondern auch in ihren spielerischen Möglichkeiten sichtbar und verfügbar. Die Funktion des Spielens kann dabei als integraler Bestandteil der humanen Veranlagungen und Fähigkeiten gedeutet¹⁵ oder als eine den Medien selbst latent eingeschriebene Disposition aufgefasst werden, die es nur mehr zu aktivieren gilt. Der Filmrezipient wird insofern spielerisch tätig, als er in ein interaktives Spannungsfeld, das sich durch die medialen Überschneidungen konstituiert, einbezogen und implizit dazu aufgefordert wird, sich durch kognitive Prozesse der Kombination, des Rätselratens und Antizipierens zu beteiligen.¹⁶ Insbesondere die Unterbrechungen der Filmnarration durch intermediale Formen und die Implementierung anderer Medien in das Filmgeschehen generieren solche ludischen Freiräume und ästhetischen Spielfelder im Film.

Die Ambitionen der gegenwärtigen Kinobesucher richten sich unter anderem darauf, in den Film implementierte Medientypen und ihre Wirkungsfelder (wieder) zu erkennen und die Genese spezifischer Effekte zu durchschauen. Das Inszenieren und Ausagieren von intermedialen Relationen im Film unterbricht oder überlagert den Handlungsverlauf und nimmt dabei spielerisch eine eigene Darbietungsform an, die den Zuschauer in ihren Bann zieht und eine ungewohnte Betrachtungsweise herausfordert. Mehr noch als bei den Puzzle Films und Mind Game Movies mit ihren komplizierten und undurchsichtigen Filmnarrationen sowie unvermuteten Plot Twists wird die Wahrnehmungssubtilität des Rezipienten nun beansprucht und letzterer in die Konstruktion eines intermedialen Spielfelds aktiv einbezogen. Welche spezifischen ästhetischen Möglichkeiten bieten die oben genannten Voraussetzungen – insbesondere im Blick auf die Genese einer neuartigen Filmästhetik?

Der Film gilt bekanntlich seit jeher als hybrides Medium und steht daher selbstverständlich auch im Fokus neuerer Forschungsdiskussionen um Intermedialität. Vor dieser Folie wäre die Frage zu stellen, wie sich ästhetisch wirksame intermediale Strukturen von einer immer schon vorhandenen intermedialen bzw. hybriden Grundstruktur des Films überhaupt abheben und sichtbar werden können. Die Integration anderer Me-

15 Vgl. diesbezüglich die klassisch gewordene Studie von Johan Huizinga: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1939). Reinbek 1994.

16 Kocher und Böhler haben in ihrem Beitrag gezeigt, inwiefern schon die Rezeptionsästhetik eine im Prinzip interaktiv involvierte Leserrolle entworfen hat. Vgl. Manuela Kocher und Michael Böhler: Über den ästhetischen Begriff des Spiels als Link zwischen traditioneller Textthermeneutik, Hyperfiction und Computerspielen. <http://computerphilologie.uni-muenchen.de/jg01/kocher-boehler.html>. (eingesehen am 30.3.2010)

dien in das Medium des Films scheint auf den ersten Blick nichts Besonderes. Daher wäre zu überlegen, welche Formen der künstlerischen Markierung oder Inszenierung filmischer Intermedialität sich finden und wie sich jene systematisch erfassen oder typologisch zuordnen lassen. Wann lässt sich, so wäre zu fragen, von medialer bzw. intermedialer Selbstreferenz sprechen?

Wir haben es beim Phänomen der Intermedialität im Hybridmedium Film offenbar mit der Form eines *Re-entry*¹⁷ zu tun – eine künstlerisch gestaltete Form des Intermedialen tritt in eine bereits vorhandene intermediale Form – das so genannte Hybridmedium Film – ein. Einige Filme signalisieren schon durch die Wahl des Titels, welches Medium im Film besonders fokussiert wird, so z.B. Peter Greenaways *PROSPERO'S BOOKS*, in dem das Buch und die Schrift als eine Art Leitmedium ausgewiesen werden. In der Tat ist die (frühneuzeitliche) Buchkultur in Greenaways Film nicht allein ein zentraler thematischer Aspekt des Films, sondern sie wird darüber hinaus zum Ausgangspunkt einer komplexen Modellierung der Filmsequenzen mittels raffinierter Techniken der Cadrierung (Rahmung). Indem in jene vor der Kamera und vor den Augen des Betrachters aufgeblätterten Buchseiten Computersimulationen und andere Filmbilder integriert werden, kann sich eine komplexe und selbstreflexive Ästhetik des Intermedialen entfalten, die auf den Präsentationsmodus des Buchs und seine medialen Eigenschaften als wiederkehrenden Fluchtpunkt bezogen bleibt. In den hier diskutierten neueren Filmen kommt es nicht selten zu gleitenden Übergängen zwischen der diegetischen und der nicht-diegetischen Verwendung von Schrift im Film sowie zu einer spielerischen Überschreitung jener Grenze bzw. Differenz.

In Corbiaus *FARINELLI – IL CASTRATO* wird im Titel der Name des legendären Kastratensängers genannt; entsprechend rücken hier die menschliche Stimme und der Gesang in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. Zugleich konnotiert der Filmtitel auch das Medium bzw. die kulturelle Institution der Barockoper, in dem der Mythos der übermenschlichen Stimmbegabung der Kastraten entstehen und sich eine zeitlang kulturell bewähren konnte. Corbiaus Film erkundet die Genese und Ausdrucksform der musikalischen Stimme im engen Zusammenspiel mit den kulturspezifischen theatralen Inszenierungen der Barockepoche. Hier werden also nahezu gleichwertig zwei unterschiedliche Medienty-

17 Zum Konzept des *Re-entry*, des Wiedereintritts der Form in die Form, und seinen mathematischen Grundlagen siehe auch George Spencer Brown: *Laws of Form*. New York 1979. S. 56-72. Vgl. ferner Dirk Baecker, Frank E. P. Dievernich, und Thorsten Schmidt (Hg.): *Strategien der Organisation: Ressourcen – Strukturen – Kompetenzen*. Wiesbaden 2004. S. 160.

Es versteht sich, dass die ästhetischen Wirkungen intermedialer Spielformen sich auf verschiedensten Ebenen des Films äußern können, in der einzelnen Einstellung, den Bildsequenzen, der Montage, der Kameraführung, der Filmmusik etc. Häufig, wenn auch nicht immer, ist der Vorspann der bevorzugte Ort, an dem das Zusammenwirken und das Spannungsverhältnis der in den Blick genommenen Medien bereits voll entfaltet wird. Bezeichnenderweise umfasst der Vorspann zu *SHAKESPEARE IN LOVE* eine Kamerafahrt durch das elisabethanische Theatergebäude sowie Close-ups von der Feder und Handschrift des schreibenden Shakespeare.

Eine entscheidende Rolle bei der Filmanalyse spielt stets die Frage nach der Markierung und filmischen Modellierung der beobachteten Medien, die mehr als nur Motive unter anderen sind. Von besonderem Interesse in unserem Diskussionszusammenhang sind Filme, die eine besondere analytische Durchdringung anderer Medienformen und / oder des eigenen Mediums leisten und die vornehmlich die Überlagerungen, Verbindungen und Transformationen von Medien in den Blick nehmen sowie die Dynamik der entstehenden Interferenzen verfolgen.

Dort wo der Film im Rahmen eines intermedialen Gefüges auf sich selbst referiert, geschieht dies häufig nicht als bloße Selbstreferenz, sondern auch als Referenz auf den Film als ein anderes, unvertrautes Medium: So behandelt *SHADOW OF THE VAMPIRE* die Dreharbeiten zu dem berühmten Schwarz-Weiß-Film der Stummfilm-Ära *NOSFERATU* und bezieht keinen geringen Teil seiner Faszination aus dem Kontrast der eigenen Filmtechniken zu den damaligen, heute antiquiert wirkenden Apparaten und filmischen Utensilien.

Intermediale Konstruktionen üben offensichtlich eine große Faszination auf zeitgenössische Regisseure aus. Dahinter mag auch der Traum des Regisseurs vom Film als Supermedium stehen, das alle anderen Medienformen in sich aufnimmt und in einer einmaligen Engführung überzeugend zusammenbringt. Die anderen, älteren Medien kommen, so die implizite Annahme, eigentlich erst im Film zu sich selbst, ohne dort überflüssig zu werden.

Häufig wird in neueren Filmen die Konkurrenz der Medien in Szene gesetzt, etwa die Konfrontation zwischen alt und neu und der Wettkampf der Kunstformen (in der Tradition des *Paragone*¹⁸), die zu diversen

18 Der Ausdruck *paragone* leitet sich, seinem Hauptbestandteil nach, von dem griechischen Wort *agon* (=Wettstreit) her. Diese ursprüngliche Bedeutungskomponente fließt auch in die Semantik des neuzeitlichen *paragone* ein.

Überbietungsstrategien führen. Hinzu kommt ein weiterer relevanter Gesichtspunkt, ein auffallender Aspekt der Fremdheit und Alterität: Die in den Film integrierten Medien erscheinen oft als das Andere, kulturell Fremde. Sie eröffnen mitunter einen deutlichen Gegensatz zu den filmeigenen Medienkomponenten. Die filmische Modellierung erzeugt nicht selten Distanz, sie zeigt das vertraute Medium wie durch einen ungewohnten Schleier – jene Implementierung im Film kann als Verfremdung und kühle Distanzierung wirksam werden, sie kann aber ebenso oft das Gewöhnliche und Alltägliche plötzlich mit der Aura des Außergewöhnlichen und Neuartigen umgeben. Die gefilmte Schrift erscheint im Modus intensiver Sichtbarkeit und Leuchtkraft; sie begegnet uns außerhalb der automatisierten Alltagsverwendung und -beobachtung.

Das im Film dargestellte Theater bietet uns zwar kaum jene dreidimensionale Räumlichkeit, in der die Bühnenpräsenz der Schauspieler uns unmittelbare Gegenwärtigkeit suggeriert, aber die flexible Kameraführung veranschaulicht mitunter eine unvermutete Dynamik des Schauspiels, die zugleich erhöhte Aufmerksamkeit einfordert.

Schließlich führt die gezielte Aneignung intermedialer Formen zu einer bemerkenswerten Erweiterung des Films. Der Film überschreitet die Grenzen des eigenen Mediums und der kinematographischen Mittel, etwa indem er die theatrale Darbietung nicht nur mit flexibler Kamera kinematographisch nachvollzieht und erschließt, sondern darüber hinaus auch theatrale Präsentationsformen imitiert und in die eigene Darstellungsform integriert.

Filme transzendieren auch dann den eigenen Medientyp, wenn sie sich Strukturen des Hypertextes aneignen oder dem Computerspiel annähern. Ein Beispiel dafür bietet Greenaways künstlerische Verwendung der Paint Box in der Postproduktion von *PROSPERO'S BOOKS*. Auf andere Weise macht sich *SHAKESPEARE IN LOVE* die Perspektive des Hypertexts zueigen. Der elisabethanische Theaterbau und die sich darin abspielende Aufführung von *Romeo und Julia* werden dem Zuschauer wie in einem Computerspiel präsentiert. Dieser Eindruck verdankt sich hauptsächlich einer besonderen Dynamik von Kameraführung, Schnitt und Montage. Entscheidend ist der rasche Perspektivenwechsel, der sprunghaft sämtliche Teilbereiche der historischen Theaterarchitektur einschließlich des Zuschauerraums und der Orte hinter der Bühne in den Blick nimmt. Der Zuschauer wird dabei Zeuge einer gewagten Beschleunigung des ‚Spiels im Spiel‘, indem Shakespeares zweistündiges Stück auf eine Dauer von ca. 20 Minuten komprimiert wird.

Zur Geschichte und historischen Systematik des *Paragone* vgl. umfassend Ulrich Pfisterer: Artikel „Paragone“. In: Gerd Ueding (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*. Band 6. Tübingen 2003. Sp. 526-546.

Nicht nur die Filmstrukturen selbst, auch der institutionelle Kontext und die zahlreichen Paramedien, die das Filmereignis begleiten oder ihm vorausgehen, sind mitunter entscheidend, wenn es darum geht, eine angemessene Einschätzung intermedialer Kinoästhetik zu erlangen. Ein aufschlussreiches Beispiel dafür bietet Peter Jacksons spektakuläre Verfilmung von Tolkiens Roman *Der Herr der Ringe*.

Wie bei keinem zweiten Film um die Jahrtausendwende wurden die Ankündigung und die Dreharbeiten zu Jacksons HERR DER RINGE (Teil 1) mehr als ein Jahr im Vorfeld durch Diskussionen und zahlreiche Informationen im Internet begleitet. Ein sich herauskristallisierender Schwerpunkt der Debatten war das Verhältnis der Verfilmung zur Buchvorlage, die seit Jahrzehnten den Status eines Kultbuchs innehat. Die Vorab-Präsentation von Filmmaterial im Internet führte zweifellos zu einem hohen Grad an Intermedialität zwischen Film(ausschnitten) und hypertextuellen Strukturen. Mehr noch interessiert in unserem Zusammenhang das intensiv diskutierte und stets von neuem in Szene gesetzte Verhältnis von Buch und Film. Bei Jacksons Tolkienverfilmung haben wir es mit einer kostspieligen massenattraktiven Filmproduktion zu tun, die von Anfang an implizit und explizit auf das Buch als Leitmedium bezogen ist. Die hohen Erwartungen der Tolkienfans und -leser und der immer wieder geäußerte Anspruch der ‚Werktreue‘ stellten offenbar die Weichen für eine ausgeprägte Selbstdarstellung von Peter Jackson und seiner Crew als eifrige Leser.

Auch die auffallende Präsenz von Buch und Schrift im ersten Trailer und deren ästhetische Schlüsselrolle deuten in diese Richtung. Was im Film selbst nur noch in Spuren zu erkennen ist, wird in den Paratexten¹⁹ und zahllosen Parafilmen vom Genre des *Making of* ausgetragen, die nicht müde werden, den Vergleich zum Buch und die vollzogenen Transformationen aufzuzeigen. Im Film selbst spielen Schriftzeichen und Bücher zwar nur mehr eine untergeordnete, subkutane Rolle, aber deshalb keineswegs gänzlich zu vernachlässigende. Buch und Schrift werden in Jacksons Trilogie beispielsweise im Kontext einer für Tolkiens Mittelerde typischen Sprachenvielfalt verortet. Der ethnischen Pluralität korrespondiert im Film wie im Buch eine Vielzahl von Sprachen in schriftlicher und mündlicher Kommunikation. Dabei wird dem Kinobesucher sogar ein höherer Anteil an Dialogen in elbischer Sprache (mit englischen Untertiteln) zugemutet, als der Anteil an Elbisch in wörtlicher Rede im Text von Tolkiens Roman ausmacht.

19 Vgl. zu diesem Medientyp auch Alexander Böhnke: *Paratexte des Films: über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld 2007.

Das Layout der DVD-Menüs, vor allem der Special Edition, ist wiederum bezeichnend, denn es passt sich dem Buchmedium inklusive der Tolkienschen Schriftzeichen und Kartographie aufs Genaueste an. Die intermediale Dichte des Films setzt sich somit auf den Träger- und Verbreitungsmedien DVD und den austauschbaren MP3-Formaten weiter fort und wird durch letztere wirkungsvoll gefördert.

Wenn im folgenden einige Filme als interessante und anregende Fallbeispiele für bestimmte intermediale Formentypen exemplarisch diskutiert werden (darunter DER NAME DER ROSE, PROSPERO'S BOOKS, SHAKESPEARE IN LOVE, FARINELLI, DA VINCI CODE, DER HERR DER RINGE), so war bei der Auswahl die Frage, ob der gewählte Film für einen spezifischen Typ filmischer Intermedialität, beispielsweise für die Integration des Buchs oder des Theaters in den Film, repräsentativ ist, ein entscheidendes Kriterium. Bei der angestrebten Typologie intermedialer Formen soll indes keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit erhoben werden.

Unter den erwähnten Implementierungen und Modellierungen von anderen Medien im Film nimmt die Integration des Buchs und der Schrift eine Sonderstellung ein. Sie gewinnt eine besondere Brisanz im Kontext des ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhunderts, der von Kulturwissenschaftlern als Schwellen- und Umbruchssituation gekennzeichnet wird. Im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts lasse sich eine Phase des Übergangs von der alteuropäischen und neuzeitlichen Schriftkultur zur Bildkultur beobachten, die mit den Stichworten *pictorial turn* oder *visual turn* benannt wird. Die Fokussierung des Buchs und der Schrift im visuell ausgerichteten Medium des Films nimmt eben jene Reibungen und Spannungen auf, die sich in der kulturellen Umbruchssituation abzeichnen und kontrovers verhandelt werden.

Daher fokussiert die vorliegende Studie – nach einem ersten Kapitel über die grundsätzliche Bedeutung und mögliche Funktionen der Intermedialität im filmischen Medium – zunächst die *Mise en scène* der Buch- und Schriftmedien im Film, ehe sie weiteren interessanten Formen einer intermedialen Filmästhetik, darunter Implementierungen von Theater, Gemälde, Stimme, Oper im Film, ihre Aufmerksamkeit schenkt.