

Aus:

HAUKE HASELHORST

Die ewige Nachtfahrt

Mythologische Archetypen und ihre Repräsentationen
im Film »Lost Highway« von David Lynch

Juni 2013, 352 Seiten, kart., zahlr. farb. Abb., 36,80 €, ISBN 978-3-8376-2079-5

Auf der Spur des Unheimlichen: Im Ausgang von Ideen zum mythischen Erzählen analysiert Hauke Haselhorst den Film »Lost Highway« von David Lynch. Dabei wird die Filmstory mit den filmischen Mitteln verknüpft, wodurch einer der rätselhaftesten Filme der 1990er Jahre entschlüsselt wird. Eine Einführung in mythische Grundstrukturen und in die filmischen Mittel im Sinne der Filmsemiotik anhand populärer Filme von Spielberg, Hitchcock u.a. rundet die Darstellung ab. Der Band richtet sich nicht nur an Film- und Medienwissenschaftler, sondern bietet darüber zugleich jedem Filmliebhaber einen tieferen Einblick in die Funktionsweise von Filmen auf narrativer und inszenatorischer Ebene.

Hauke Haselhorst (Dr. phil. M.A.) unterrichtet Englisch, Latein und Literatur.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts2079/ts2079.php

Inhalt

Einleitung | 7

I. FILMSEMIOTIK UND FILMISCHES ZEICHEN

1. **Voraussetzungen zur Filmsemiotik und zum filmischen Zeichen** | 13
 - 1.1. Einführung: Der semiotische Begriff des Zeichens | 13
 - 1.2. Die Vergleichbarkeit von sprachlichen und filmischen Zeichen | 34
 - 1.3. Die semiotische Analyse und ihre Tiefenstruktur | 69

II. DIE THEORIE DES MONOMYTHOS

2. **Die Theorie des Monomythos als strukturierendes Analysekriterium** | 73
 - 2.1. Der Monomythos | 73
 - 2.2. Die Archetypenlehre von C.G. Jung | 75
 - 2.3. Funktionen des Mythos | 80
 - 2.4. Die Reise des Helden | 82
 - 2.5. Der kosmogonische Zyklus | 87
 - 2.6. Der Schlußmonolog in *The Incredible Shrinking Man* als Beispiel für das spirituelle Nadir-Erlebnis | 91

III. DIE ANALYSE DES FILMES »LOST HIGHWAY«

3. **Die Analyse des Filmes *Lost Highway*** | 103
 - 3.1. Sequenzprotokoll zum Film *Lost Highway* | 103
 - 3.2. Eine Deutung des Filmes *Lost Highway* im Sinne des Fabula- oder Storybegriffes | 110

- 3.3. Die Dubletten der filmischen Zeichen und ihre Rolle als syntagmatische Zeichen beim Erkennen einer Erzählperspektive | 132
- 3.4. Der Fugenzustand als mythische Reise in der Psyche | 151
- 3.5. Die Entfremdung zwischen Fred und Renée: Verlustgefühle als Auslöser der mythischen Fahrt | 154
- 3.6. Der Ruf zur Fahrt: Der Auftritt des Mystery-Man als Bote und Helfer | 230
- 3.7. Die Weigerung des Heros als simultaner intra- und extrapersonaler Antagonismus in der Fugenwelt | 255
- 3.8. Das Überschreiten der Schwelle | 280
- 3.9. Die Omnipräsenz des Preises | 291
- 3.10. Das Drama von Lost Highway: Die Negationen am Nadir des mythischen Zirkels | 307

IV. SCHLUSSBETRACHTUNGEN

- 4. Schlußbetrachtungen | 329**

Literaturverzeichnis | 339

Abbildungsverzeichnis | 347

Einleitung

David Lynch, der 1946 geboren wurde, gehört zu der Riege amerikanischer Filmschaffender, denen es gelungen ist, eine eigene erzählerische Handschrift zu entwickeln. Von seinem Kinofilmdebüt *Eraserhead* (USA, 1977) an, das erst nach Jahren fertiggestellt werden konnte und als Midnight-Movie sein Publikum in amerikanischen Programmkinos fand, stellte Lynch in den 80er und 90er Jahren nur wenige Filme für das Kino neben seinen Fernseharbeiten her, die ihn jedoch mit unterschiedlichem Erfolg bei Kritik und Publikum als Filmemacher auswiesen, der sowohl in seiner Inszenierungsweise als auch in seiner Themenwahl abseits gängiger Erzähl- und inhaltlicher Konventionen Hollywoods steht. Einer seiner schwer zugänglichsten und auch kryptischsten Filme bis heute ist *Lost Highway* von 1996, dem in Europa ein größerer Erfolg als in den USA beschieden war. Obwohl dieser Film in seiner Verrätselung bis ins letzte Detail besonders während der ersten Sichtung nur bedingt nachvollziehbar ist, entfaltet er dennoch ein Repertoire an verstörenden Effekten nicht zuletzt durch seine unkonventionelle Erzählweise. Das Ziel dieses Buches ist es, den Film nicht nur zu entschlüsseln und die Handlung aus dem dargebotenen Storymaterial zu konstruieren, wie es bereits in vielen Besprechungen und Rezensionen des Filmes mit unterschiedlich großer Sorgfalt geschehen ist, sondern auch die filmische Erzählung auf mythische Grundstrukturen hin zu analysieren, die den archetypischen Modellen des Monomythos von Joseph Campbell entsprechen. Dabei sollen mit dieser Methode nicht nur die Inhalte der filmischen Erzählung auf ihre archetypischen Grundstrukturen mythischen Erzählens hin untersucht werden, sondern auch mit einem semiotischen Zugang verknüpft die formalen Mittel der Erzählung in den Fokus gerückt werden, in denen sich diese mythischen Grundstrukturen manifestieren. Gerade in seiner Verknüpfung mit und seiner Genese aus der Archetypenlehre Jungs bietet der Monomythos Campbells die Möglichkeit, die Ursachen der emotionalen Wirkungen auf den Rezipienten aufzudecken und präzise zu benennen. Diese werden bei der Rezeption des Filmes zwar un-

bewußt empfunden, können aber vom Rezipienten normalerweise nicht geäußert geschweige denn erklärt werden. Während sich viele Filme Hollywoods in konventionellen Produktionsprozessen in ihren Drehbüchern geradezu am Monomythos orientieren, wird in dieser Monographie dieses Modell nun als methodisches Analysekriterium auf einen Arthousefilm wie *Lost Highway* angewandt. Im Vergleich zu amerikanischen Filmen klassischen Erzählens, die auf archetypischen Strukturen basieren, ergibt sich in der Analyse eines Arthousefilmes wie *Lost Highway*, der als Tiefenstruktur dieselben monomythischen Strukturen aufweist, eine neue Perspektive auf die oft als rigide angesehenen Grenzen zwischen sogenanntem Kunstkino und sogenannten Mainstreamfilmen, die sich jedoch in der Universalität derartiger Strukturen, die ihnen zugrunde liegen, nicht mehr unterscheiden. In seiner kryptischen Erzählweise entstammt *Lost Highway* einem filmischen Zeitgeist, der gut ein Jahrhundert nach Erfindung des Kinos ab den späten 90er Jahren relativ etablierte Erzählkonventionen im amerikanischen Film immer mehr aufbricht. Dieser Wandel vollzog sich insbesondere durch unzuverlässige Erzählweisen, die z.B. in dem rückwärts erzählten Film *Memento* (USA, 2001, Regie Christopher Nolan) weiter ausgelotet wurden, obgleich diesem Film die radikale Komplexität von *Lost Highway* fehlt. Der Monomythos ist nicht zuletzt ein Modell, ebenfalls Filme mit derartigen Erzählstrukturen wie *Lost Highway* zu entschlüsseln sowie das generelle Verständnis von Film zu vertiefen. Indem das Modell des Monomythos neue Sichtweisen auf *Lost Highway* eröffnet, stellt sich dieser Film nach seiner Analyse als filmisches Kleinod dar, dessen Erzählstrukturen in eigenwilliger Weise mit dem Monomythos verknüpft sind.

Bevor der Film *Lost Highway* analysiert wird, wird in Vorbetrachtungen zur Filmsemiotik das filmische Zeichen erörtert, wobei vom Begriff des sprachlichen Zeichens mit seinen charakteristischen Eigenschaften ausgegangen wird. Weiterhin wird dabei zwischen rein abbildhaften und konventionellen Zeichen unterschieden. Es folgen Betrachtungen zu den Mechanismen im Film, die Kontexte zwischen den filmischen Zeichen schaffen. Zum einen handelt es sich dabei um syntaktische Zeichen, zum anderen um Zeichensysteme. Anschließend wird untersucht, inwieweit die Charakteristika des sprachlichen Zeichens sich auch auf das filmische Zeichen übertragen lassen. Diese Untersuchungen werden mit Filmbeispielen belegt, so daß die daraus gewonnenen Ergebnisse eine Grundlage dafür bilden, die filmischen Zeichen in *Lost Highway* auffinden und dokumentieren zu können. Nachfolgend wird das Modell des Monomythos von Joseph Campbell vorgestellt, das der semiotischen Analyse als Tiefenstruktur dient. Das Modell der Heldenfahrt mit seinem Reise- und Questmotiv stellt die

Struktur dar, wonach die Erzählung *Lost Highway* untersucht wird. Auch Campbells anderes wichtiges Modell des kosmogonischen Zyklus, das mit der Heldenfahrt verknüpft sein kann, wird erörtert und anhand eines Beispiels aus dem Film *The Incredible Shrinking Man* (*Die unglaubliche Geschichte des Mr. C.*, USA, 1957) von Jack Arnold auf inhaltlicher und auch formaler Basis nachvollzogen.

Der Analyse geht ein nach Sinnabschnitten unterteiltes Sequenzprotokoll voraus, um den Film nachvollziehbar und erinnerbar zu machen. Da das Sequenzprotokoll *cum grano salis* lediglich das dargestellte erzählte Material des Filmes aufführt, ist es somit zugleich die Verschriftlichung des Filmes im Sinn der Begriffe *discourse* oder *sujet*. Eine Konstruktion und die Deutung der Handlung aus dem erzählten filmischen Material im Sinne des damit verbundenen Konzeptes der *story* und *fabula* schließen sich daran an. Im Folgenden wird untersucht, durch welche Zeichen der filmische Text organisiert und erzählt wird und welche Einflüsse sich daraus auf die Erzählperspektiven ergeben. Daran schließt sich eine Untersuchung des Filmes *Lost Highway* entsprechend der einzelnen Phasen und Strukturelemente des Monomythos an. Bei der Analyse der filmischen Zeichen werden sowohl intratextuelle Relationen als auch intertextuelle Bezüge zu der Ästhetik der Maler aufgedeckt, von denen David Lynch als Maler nach eigener Aussage am meisten beeinflusst ist. Abschließend wird insbesondere die Essenz des Dramas *Lost Highway* und seine enge Verbundenheit mit den Elementen des Monomythos illustriert werden, die sowohl zum Modell der Heldenfahrt als auch zum kosmogonischen Zyklus gehören.

1. Voraussetzungen zur Filmsemiotik und zum filmischen Zeichen

1.1. EINFÜHRUNG: DER SEMIOTISCHE BEGRIFF DES ZEICHENS

Ein Film ist wie ein Roman oder ein Gedicht ein narratives Medium, das mit seinen Bildern und den Aufnahmeparametern wie der Beleuchtung und den Kameraperspektiven, der Wahl der Requisiten, der Art des Schauspielens der Akteure, der Regieführung, der Tonkulisse aus Geräuschen und Musik oder dem Filmschnitt erzählt. In diesen Mitteln des filmischen Erzählens finden sich Zeichen, die einem semiotischen Ansatz folgend erschlossen werden können.

Wie ist der Begriff Zeichen jedoch definiert? Vor der filmsemiotischen Erklärung soll zunächst der Begriff des sprachlichen Zeichens in Erinnerung gerufen werden, den Ferdinand de Saussure prägte.

1.1.1. Das sprachliche Zeichen und seine Charakteristika

Ein Zeichen besteht, wie de Saussure über das sprachliche Zeichen¹ ausführt, aus einem Signifikans, einem Bezeichnenden, und einem Signifikatum, einem Bezeichneten. Das Signifikans wird auch als Form des Zeichens bezeichnet, das Signifikatum ist dabei die Bedeutung. Die Verknüpfung dieser beiden Komponenten ist dabei völlig willkürlich, was de Saussure die Arbitrarität des sprachli-

1 John Lyons, *Die Sprache*, aus dem Englischen übersetzt von Christoph Gutknecht, in Zusammenarbeit mit Heinz-Peter Menz, unter Mitarbeit von Ingrid von Rosenberg (4. durchgesehene Auflage, München: C.H. Beck, ⁴1992 [¹1983]), S. 201.

chen Zeichens nennt.² Dies bedeutet, daß es keine Regeln für die Verbindung einer bestimmten Bedeutung mit einer bestimmten Form zu einem Zeichen gibt, wenn einmal von den onomatopoetischen Ausdrücken einer Sprache abgesehen wird. Diese sind als nicht-arbiträr zu bezeichnen und zwingen mit ihrer Bedeutung dem Benutzer der Sprache ihre Form auf,³ da sie die Laute nachahmen, die sie repräsentieren. Doch selbst onomatopoetische Zeichen weisen Arbitrarität auf, da selbst in eng verwandten Sprachen derartige Wörter nur bedingt ähnlich sind, wie z.B. deutsch *kikeriki* und englisch *cock-a-doodle-doo*. Die Arbitrarität eines filmischen Zeichens wird später noch näher erläutert werden.

Neben der Arbitrarität nennt de Saussure vier weitere Charakteristika des sprachlichen Zeichens: die Linearität, die Dualität, die Diskretheit und die Produktivität. Die Linearität meint hierbei nichts anderes, als »daß sprachliche Zeichen eine zeitliche Ausdehnung besitzen und ihre Elemente nacheinander in Folge auftreten.«⁴

Die Dualität meint hier, daß aus einem begrenzten Inventar an Elementen in einem Kommunikationssystem (z.B. die Laute oder genauer Phoneme der menschlichen Sprache), die noch keine eigene Bedeutung haben, eine ungleich größere (und in der menschlichen Sprache unendliche) Zahl von bedeutungsstragenden Sprachsignalen gebildet werden können.⁵

Diskretheit bedeutet die Unterscheidbarkeit von sprachlichen Zeichen. Anders als Tierlaute, die gemeinhin z.B. in langgezogenem Geschrei oder Kreischen keine einzelnen unterscheidbaren Bedeutungsträger erkennen lassen, werden Wörter der menschlichen Sprache, selbst wenn sie nur um einen einzigen Vokal variieren, wie z.B. bei *Trug* und *Trog*, und somit ein sogenanntes Minimalpaar bilden, doch deutlich voneinander unterschieden.⁶ Der Gedanke der Diskretheit wird noch übertragen auf die Filmsemiotik eine nicht unbedeutende Rolle spielen, wie später gezeigt werden wird.

Unter Produktivität versteht die Linguistik, daß ein Sprecher einer Sprache durchaus in der Lage ist, sowohl neue Signale zu bilden als auch zu verstehen,

2 Ebd., S. 201.

3 Ebd., S. 27; S. 201.

4 Thomas Herbst; Rita Stoll; Rudolf Westermayr, *Terminologie der Sprachbeschreibung. Ein Lernwörterbuch für das Anglistikstudium* (Ismaning: Max Hueber Verlag, 1991), S. 23. Weiterhin wird dieses Charakteristikum nicht untersucht werden, da – logischerweise – jede Kommunikation, ob nun filmisch oder sprachlich, ganz einfach eine zeitliche Ausdehnung benötigt.

5 Lyons, S. 28f.

6 Ebd., S. 29.

die weder von ihm zuvor rezipiert noch produziert worden sind: um einen Satz schreiben oder sprechen zu können, muß ein Sprecher oder Schreiber diesen nicht notwendigerweise vorher gelesen oder gehört haben.⁷ Allerdings wird die Produktivität von Sprache insofern eingeschränkt, als daß die gebildeten Signale nicht die Vorgaben des jeweiligen grammatikalischen Systems verletzen dürfen: man spricht in diesem Sinne von der regelgeleiteten Kreativität.⁸

Es bleibt zu betrachten, inwieweit Produktivität als ein Kennzeichen von Sprache auf der Ebene der Wortbildung, also bei der Bildung neuer sprachlicher Zeichen, bedeutend ist.

Zum einen gibt es natürlich gebundene Morpheme,⁹ wie *-keit* im Deutschen oder *-ness* im Englischen, die die Erfindung neuer sprachlicher Zeichen ermöglichen. Zum anderen übernehmen Sprachen Wörter aus anderen Sprachen oder kreieren Schriftsteller mit Hilfe von anderen Sprachen neue sprachliche Zeichen. So hat z.B. der englische Dichter Milton in das Lexikon der englischen Sprache einen großen Fundus an lateinischen Wörtern eingeführt.

Nachfolgend sollen diese Charakteristika des sprachlichen Zeichens im Kontext filmischer Zeichen betrachtet werden.

1.1.2. Der Begriff des Zeichens im Film: Ikonisch-abbildhafte und konventionelle Zeichen

Inwieweit deckt sich nun die Definition von de Saussure mit dem Zeichenbegriff im Film? Der Filmsemiotiker Jurij Lotman hält sich eng an den de Saussureschen Begriff, um Sprache und ihre Zeichen zu definieren. Diese Definition sieht er als Voraussetzung, um die Frage zu beantworten, ob Film generell über eine Sprache verfüge:

»*Sprache* ist ein regelhaftes, kommunikatives (der Vermittlung von Informationen dienendes) Zeichensystem. [...] Der Verweis auf den Zeichencharakter der Sprache definiert sie als semiotisches System. Um ihre kommunikative Funktion erfüllen zu können, muß die Sprache über ein *Zeichensystem* verfügen. Das Zeichen ist der physische Stellvertreter für Dinge, Erscheinungen und Begriffe im Prozeß des Informationsaustausches innerhalb einer Gemeinschaft.«¹⁰

7 Ebd., S. 29.

8 Ebd., S. 30.

9 Vgl. Herbst, S. 78.

10 Jurij M. Lotman, *Probleme der Kinoästhetik. Einführung in die Semiotik des Films*, übersetzt von Christiane Böhler-Auras (Frankfurt am Main: Syndikat, 1977), S. 8.

Insbesondere der letzte Satz deutet auf die Komponenten *Form*, hier als *Stellvertreter* bezeichnet, und *Bedeutung* hin; Lotman führt die Beziehung zwischen *Form* und *Bedeutung* weiter aus, die er als die Semantik des Zeichens erkennt:

»Insofern Zeichen immer für irgendetwas stehen, implizieren sie eine konstante Beziehung zu dem durch das Zeichen vertretenen Objekt. Diese Beziehung nennt man die Semantik des Zeichens. Die semantische Beziehung definiert den Inhalt des Zeichens. Aber da jedes Zeichen einen ganz bestimmten physischen Ausdruck hat, wird die zweifache, jedoch eine Einheit bildende Beziehung des Ausdrucks zum Inhalt eines der grundlegenden Merkmale zur Beurteilung sowohl einzelner Zeichen als auch ganzer Zeichensysteme.«¹¹

Überträgt man diese Begrifflichkeiten auf den Film als kommunikatives Medium, so können Bilder und Bildelemente (wozu auch die Elemente auf der Tonspur, also Musik, Geräusche und natürlich erst recht der Dialog als Sprache gehören) als Zeichen verstanden werden, die in ihrer Funktion des Signifikanten als Stellvertreter für ein Signifikat stehen. Lotman sieht daher, daß die Filmbilder von Menschen und Gegenständen zu Zeichen werden, die er als lexikalische Einheiten des Filmes ansieht.¹²

Dabei erkennt er auch, daß Film durch die Photographie naturgemäß auch ikonische Zeichen benutzt, die anders als sprachliche Zeichen (also Wörter) in Bezug auf das, was sie bedeuten, in diesem Falle also abbilden, nur bedingt abstrahiert sind. Weiterhin erläutert er die Schwierigkeit der Künste wie der Malerei oder der Bildhauerei (und als darstellender Kunst somit auch des Filmes), im Konflikt mit dem hohen Maß an Konkretheit, die naturgemäß die photographische Form im Film zur Bezeichnung der Bedeutung besäßen, eine Form im Verhältnis zu ihrem Signifikatum zu finden, die weniger ikonisch sei.¹³ So ergebe sich auch für den Wahrheitsgehalt von Zeichen, daß einem abbildenden Zeichen wie den Zeichen der Photographie eher geglaubt werde als dem Wort als abstrahiertem Zeichen, da ihre Zeichenhaftigkeit als solche eher übersehen werde: »Abbildende Zeichen werden ›in geringerem Maße als Zeichen‹ aufgefaßt denn Wörter.«¹⁴

An dieser Stelle sind die Extremfälle zu besprechen. Das eine Extrem ist ein Zeichen, das nur auf Grund einer Vereinbarung einer bestimmten Sprach- oder Kommunikationsgemeinschaft überhaupt verstanden wird. Seine Abbildung hat

11 Ebd., S. 9f.

12 Ebd., S. 69.

13 Ebd., S. 69.

14 Ebd., S. 16.

nichts mit dem Signifikatum zu tun, ist also höchst konventionell, wie Lotman ausführt: »Konventionell sind die Zeichen, bei denen die Beziehung zwischen Ausdruck und Inhalt keine innere Motivation hat.«¹⁵ Film als darstellende Kunst kann dabei Zeichen verwenden, deren Grad an Konvention dem von Wörtern entspricht. Diese Aussage läßt sich dadurch stützen, daß der Film wie die Malerei Zeichen verwendet, über die Lotman schreibt: »In Extremfällen kann in der Malerei das Zeichen die für das Wort charakteristische Konventionalität im Verhältnis von Ausdruck und Inhalt annehmen.«¹⁶ Ein Beispiel ist ein Bild, das einen Edelmann zeigt, der einen Handschuh auf die Erde wirft: nur durch die Konvention wird verstanden, daß diese Geste die Ankündigung einer Fehde bedeutet. Hierzu noch einmal ein Gedanke Lotmans, der die beiden Pole Konvention und Ikonizität beschreibt, wobei Lotman gleichzeitig erkennt, daß abbildhafte Zeichen nicht notwendigerweise in ihrem Bedeutungsgehalt einfacher zugänglich sind: »Die durch konventionelle Zeichen fixierte Mitteilung ist also chiffriert und verlangt für ihr Verständnis die Beherrschung eines speziellen Schlüssels, während die ikonischen Zeichen »natürlich« und »verständlich« zu sein scheinen.«¹⁷

Dem gegenüber steht ein Zeichen, in dem das Signifikans im Film mit dem von ihm abgebildeten Signifikatum zusammenfällt, die *abbildhafte* Form ist mit der Bedeutung absolut kongruent. Dieser Typ wird z.B. im sogenannten Absoluten Film verwandt, der ausschließlich aus nichtnarrativen Elementen besteht. Seine Bildfolgen bauen sich aus völlig abstrahierten Bildern auf, d.h. Bildern, deren Form und Inhalt im de Saussureschen Sinne *absolut identisch* sind.¹⁸ Allerdings bleibt anzumerken, daß auch im narrativen Film (häufig) abbildhafte Zeichen existieren, deren Signifikans und Denotat identisch sind. Jedoch sind auch abbildhafte Zeichen in der semiotischen Filmanalyse mit Hilfe einer der

15 Ebd., S. 12.

16 Ebd., S. 17.

17 Ebd., S. 14. Hervorhebung nicht im Original. Daß abbildhafte Zeichen auch jenseits eines oberflächlichen Verständnisses interpretierbar sind, wird noch später folgend deutlich.

18 Vgl. auch Giannetti, der über die Ästhetik des Absoluten Filmes am Beispiel von Hans Richter erläutert: »Hans Richter, who championed the »absolute film« – a graphic cinema of *pure forms divorced from a recognizable subject matter*.« (Übersetzung: »Hans Richter, der den *Absoluten Film* verfocht – ein graphisches Kino *der reinen Formen, die von einem wiedererkennbaren Gegenstand losgelöst waren*.«; Louis Giannetti, *Understanding Movies* (Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall, 1996 [1972]), S. 8. Hervorhebung nicht im Original).

Analyse zugrunde liegenden Tiefenstruktur nicht weniger interpretierbar als konventionelle Zeichen. Es ist wichtig, darauf hinzuweisen, daß auch die rein abbildhaften Zeichen im Film nicht nur im Verhältnis zur Wirklichkeit abbildend sind, sondern darüber hinaus eine interpretierbare und dechiffrierbare Bedeutung in sich tragen können: »Die Kunst bildet die Wirklichkeit nicht einfach ab – sie füllt die Wirklichkeit mit Bedeutungen, indem sie deren Bilder in Zeichen umwandelt.«¹⁹ Insbesondere im Zusammenhang mit Konnotationen spielt dieser Aspekt auch eine Rolle bei der Betrachtung des filmischen Zeichens als Trope.²⁰ Vielfach sind konventionelle und abbildhafte Zeichen nebeneinander in narrativen Filmen anzutreffen, oft durchdringen sie sich sogar gegenseitig:

»Die Bereiche der ikonischen und der konventionellen Zeichen existieren nicht einfach nebeneinander – sie befinden sich in ständiger Wechselwirkung, in einem unablässigen Prozeß des Überganges ineinander und der Abgrenzung gegeneinander. Dieser Prozeß ist ein wesentlicher Aspekt der kulturellen Aneignung der Welt mit Hilfe der Zeichen. Besonders deutlich kommt er in der Kunst zum Ausdruck.«²¹

Im Falle des Absoluten Filmes (wie im abstrakten Film) erzählen jedoch weder die einzelnen Bilder noch ihre Organisation in Form der filmischen Montage *nichts*. Die Abbildung meint nur *sich selbst* und hat keinerlei Referenz auf irgendeinen Gegenstand außerhalb ihrer eigenen Abbildung.²² Als Beispiele eines Filmbildes im Absoluten Film, in denen also die abbildende Form mit dem Abgebildeten als Bedeutung, also das Signifikans mit dem Signifikatum identisch ist, sind geometrische Formen zu nennen, wie sie in den Avantgarde-Filmen von Walter Ruttmann oder Hans Richter vorkommen (Abb. 1-2).²³

19 Lotman, S. 26.

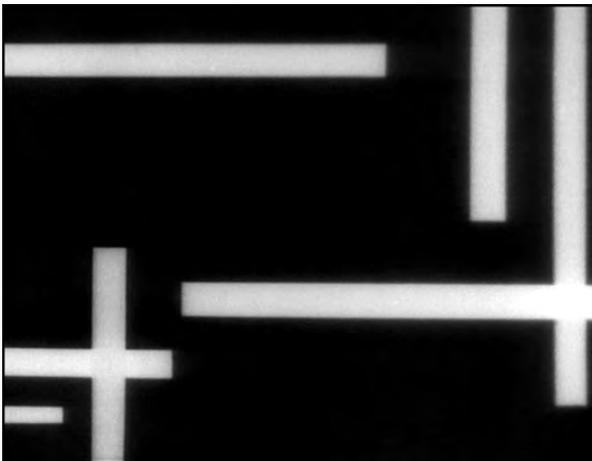
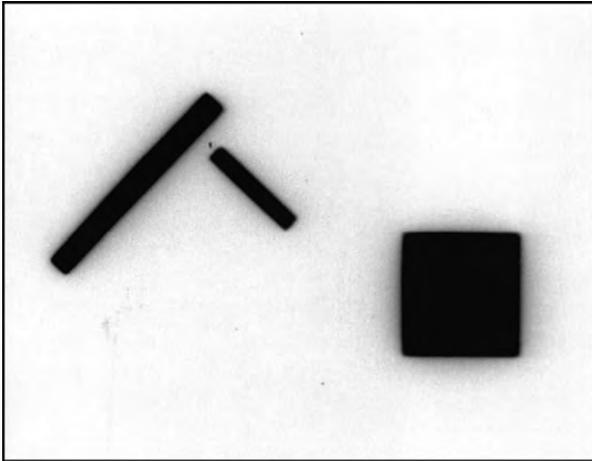
20 Vgl. 1.2.5. *Das filmische Bild als Trope*.

21 Lotman, S. 16f.

22 Vgl. auch Rainer Rother (Hg.), *Sachlexikon Film* (Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag, 1997), s.v. *Absoluter Film*: »Durchaus im Widerspruch zu den Intentionen einiger [...] Künstler hat sich als Definition durchgesetzt, daß der A. F. [Absoluter Film] auf gegenständlicher Abbildung und deren nichtnarrativer Organisation besteht.«

23 Dennoch gibt es in dieser Filmart auch Ausnahmen. Während Ruttmann und Richter später auch gegenständliche Bilder in ihre Filme einbanden und somit die genannte Definition des Absoluten Filmes etwas aufweichten, setzte Oscar Fischinger konsequent ausschließlich abstrahierte Formen in seinen Filmen weiterhin ein (Rother, s.v. *Absoluter Film*). Zur Avantgarde der 20er und 30er Jahre gehörend, können ihre ab-

Abbildungen 1-2



Quelle: DVD Edition Bauhaus Medien-Kunst / *Rhythmus 21* © Stiftung Bauhaus 2009

Abb. 1-2. Die geometrischen Formen meinen das, was sie sind: Signifikans und Signifikatum sind in diesen rein abbildhaften Zeichen absolut kongruent. Man beachte die Ähnlichkeit zwischen dem zweiten Bild aus einem Avantgarde Film Richters von 1921 und dem Bild aus dem Vorspann zu Alfred Hitchcocks *Psycho* (Abbildung 3).

strakten Formen und Bildsprachen durchaus als Wegbereiter für die Ästhetik der Videoclips der 80er und 90er Jahre angesehen werden.

Wie in der menschlichen Sprache die onomatopoetischen Wörter als nicht-arbiträre Zeichen genau das bezeichnen, wonach sich ihr Signifikant anhört, sind in den Beispielen Ruttmanns und Richters die Signifikanten mit ihrem Denotat *ohne jegliche Konnotation* absolut identisch. Hier offenbaren sich die Formen des Absoluten Filmes gleichsam als optische Lautmalerei.

1.1.3. Das filmische Zeichen und der Kontext

Obwohl geometrische Formen in den Filmen der Avantgarde nur sich selbst meinen und bedeuten, kann grundsätzlich eine geometrische Form durchaus über sich selbst auf eine andere Bedeutung hinweisen. Es handelt sich also dann um ein Zeichen, das sich erstens sowohl selbst darstellt als auch zweitens auf einen Gegenstand oder eine Idee verweist. Als Beispiele sind in diesem Zusammenhang die Titelsequenzen des Vorspannes zu nennen, die Saul Bass für viele Filme von Alfred Hitchcock entwarf. Auf den ersten Blick kleine abstrakte Kurzfilme, lassen die Titel von *Vertigo* (*Vertigo – Aus dem Reich der Toten*, USA 1958) und *Psycho* (USA, 1960) auch eine Referenz zum Grundthema des jeweiligen Filmes erkennen: In *Vertigo* tauchen Spiralen auf, die zum einen auf den Titel des Filmes zu beziehen sind, also den Drehschwindel der Akrophobie des Protagonisten visualisieren, zum anderen – und das ist das Hauptmotiv des Filmes – auf das immer dramatischer werdende Hinabgleiten des Protagonisten in seine *idée fixe* einer Frau verweisen, die er als Reinkarnation einer von ihm geliebten Frau ansieht, für deren Tod er sich die Schuld gibt. Eine Bedeutung der schwarz-weißen Querbalken im Vorspann von *Psycho*, die sich kontinuierlich zerreißen und wieder zusammenfügen, läßt sich erst nach vollständiger Sichtung²⁴ des Filmes erschließen: diese disruptiven graphischen Elemente stehen für die diskontinuierliche und schizophrene Persona der Hauptfigur.²⁵ Das Haupt-

24 Der Vorspann ist hier kein Einzelfall. Generell arbeitet der Film *Psycho* mit vielen Momenten, die eine weitere Referenzebene auf die Erzählung enthalten, sich aber erst nach einer kompletten Sichtung des Filmes offenbaren, wie z.B. die vielen »Gespräche« zwischen Norman Bates und seiner Mutter.

25 Vgl. dazu auch folgende Aussage von Saul Bass, der die Titel für *Psycho* herstellte: »In those days,« explained Bass, »I liked strong, clear, structural forms against which to do things. I liked giving more zip to *Psycho* because it was not only the name of the picture but a word that *means* something. I was trying to make it more frenetic.« (Übersetzung: »In dieser Zeit«, erklärte Bass, »mochte ich starke, klare, strukturelle Formen, gegen die ich Dinge arrangierte. Es gefiel mir, *Psycho* mehr Schwung zu geben, weil es nicht nur der Name eines Filmes war, sondern ein Wort, das etwas bedeu-

motiv des Filmes wird für *Psycho* und *Vertigo* also jeweils in einer einzigen, einfachen geometrischen Form zusammengefaßt (Abb. 3-4). Anders als bei den Formen Ruttmanns und Richters lassen sich die geometrischen Formen von Saul Bass, die hier scheinbar nur sich selbst bedeuten, aber dennoch in einer zweiten Bedeutungsebene auf die Thematik des Filmes verweisen, nur *innerhalb des Kontextes* der filmischen Erzählungen von *Psycho* und *Vertigo* entschlüsseln. So betont auch Lotman, daß Zeichen grundsätzlich im Kontext verstanden werden: »Die Tatsache, daß Zeichen nicht einzeln, isoliert existieren, sondern organisierte Systeme bilden, ist ein grundlegendes Ordnungsprinzip der Sprache.«²⁶

Wie wirksam der filmische Kontext zwischen den einzelnen Filmbildern sein kann, erläutert Ejchenbaum. Er weist auf die unterschiedliche Wirkung von Aushangphotos von Kinos vor und nach dem Besuch des Filmes hin. Während *vor* Kenntnis des Filmes ein einzelnes Filmbild ähnlich einem einzelnen Wort²⁷ nur als reines Abbild verstanden werde (hier kann dann auch die Form mit der Bedeutung zusammenfallen), dessen Aussagewert recht allgemein sein könne und dessen Sinn erraten werden müsse, werde *nach* der Filmrezeption das Bild im Kontext erinnert und somit wie ein Zitat aus einem bekannten Werk wahrgenommen.²⁸

Diese Überlegungen führen nun zu den Zeichen, die Kontexte zwischen den Filmbildern schaffen.

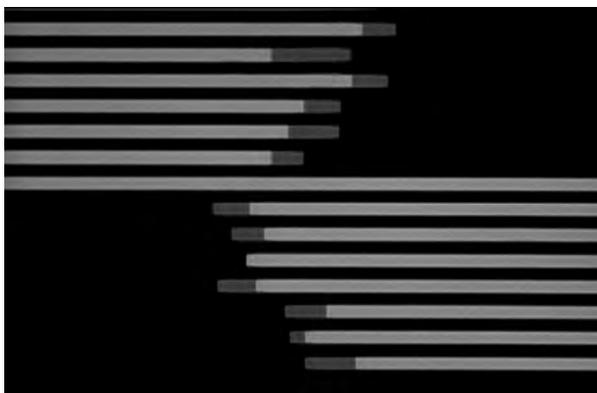
tete. Ich versuchte, es als etwas *Wahnsinniges* zu gestalten.«; Stephen Rebello, *Alfred Hitchcock and the Making of Psycho* (London, New York: Marion Boyars Publishers Ltd., 1990), S. 140. Hervorhebung nicht im Original).

26 Lotman, S. 10.

27 Zum Problem der Gleichsetzung des geschriebenen Wortes mit dem Filmbild siehe das nächste Kapitel 1.2. *Die Vergleichbarkeit von sprachlichen und filmischen Zeichen*.

28 Boris M. Ejchenbaum, 1998 [1927], »Probleme der Filmstilistik«, aus dem Russischen übersetzt von Wolfgang Beilenhoff, S. 131. In: Franz-Josef Albersmeier (Hg.). 1998. *Texte zur Theorie des Films*. 3. durchgesehene und erweiterte Auflage. Stuttgart: Philipp Reclam jun. S. 97-137. (Bezug: Beilenhoff, Wolfgang (Hg.). 1974. *Poetik des Films. Deutsche Erstausgabe der filmtheoretischen Texte der russischen Formalisten*. München: Fink, 1974. S. 12-39).

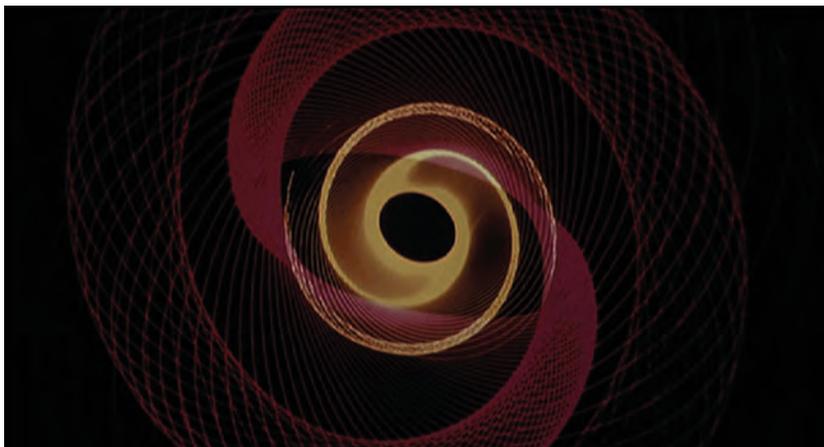
Abbildung 3



Quelle: DVD *Psycho* (© Universal Pictures)

Abb. 3. Ein scheinbar abbildhaftes Zeichen. Erst im Kontext *nach* der Sichtung des Filmes verweist das Zeichen auf das Hauptmotiv des Filmes, nämlich die Schizophrenie des Protagonisten.

Abbildung 4



Quelle: DVD *Alfred Hitchcock Collection - Vertigo* (© Universal Pictures)

Abb. 4. Ein weiteres scheinbar rein abbildhaftes Zeichen. Die Spirale steht sowohl für die Akrophobie als auch die schicksalsreiche Handlung des Protagonisten in Hitchcocks *Vertigo*. Idealerweise hängen hier beide Denotate im Plot des Filmes zusammen.

1.1.4. Syntaktische Zeichen

Auf welche Weise werden nun die Zeichen, die einen lexikalischen Wert besitzen, ganz gleich, ob ihr Verhältnis zum Inhalt nun abbildend-natürlich oder konventionell ist, zu einem Text organisiert? Innerhalb einer Sprache werden sie von syntaktischen Zeichen zu Sätzen, Abschnitten und schließlich Erzählungen, ob nun in Film oder Sprache, organisiert und strukturiert: »Aber außer den semantischen Ordnungsprinzipien impliziert die Sprache noch andere – die *syntaktischen*. Zu ihnen gehören die Regeln der Verbindung einzelner Zeichen zu Abfolgen, zu Sätzen, die den Normen einer bestimmten Sprache entsprechen.«²⁹

Lotman nennt sie hier syntaktisch, obwohl sie nicht nur als sujethafte Zeichen den Aufbau einer Erzählung strukturieren, sondern auch einen eigenen semantischen Wert besitzen können. Einfache syntaktische Zeichen im Film sind z.B. ein Schnitt oder eine Überblendung.³⁰ Aufgrund ihrer häufigen Verwendung zu einem bestimmten Zweck im Sujet haben deshalb viele dieser syntaktischen Zeichen, wie z.B. der Filmschnitt, einen starken konventionellen, d.h. daher einen nicht mehr abbildenden oder ikonischen Charakter für Film und Zuschauer angenommen. So zeigt auch der Umkehrschluß, daß Menschen mit wenig Filmerfahrung konventionelle Zeichen des Filmes zunächst als abbildhaft begreifen und erst lernen müssen, die syntaktischen Zeichen als sujethafte Konvention der Erzählung zu verinnerlichen. Dies kann man insbesondere bei Kindern beobachten, die zuweilen mit durchaus gängigen eliptischen Bildfolgen in Filmen Schwierigkeiten haben. Sie vermissen das, was von der Kamera nicht erzählt zu werden braucht, da es bereits durch ein einziges gezeigtes Bild implizit vorhanden ist und andernfalls nur eine triviale Bildfolge zur Folge hätte, die keinen weiteren Informationswert besitzt.

Ihrer Natur nach eignen sich laut Lotman die konventionellen Zeichen zum Erzählen, da sie leicht Syntagmen bilden, während die abbildenden oder ikonischen Zeichen lediglich Dinge benennen: Die konventionellen Zeichen ordnen also die ikonischen Zeichen im Sujet an. Mit ihrem eher formalen Charakter be-

29 Lotman, S. 10.

30 Vgl. James Monaco, *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*, deutsche Fassung herausgegeben von Hans-Michael Bock, übersetzt von Brigitte Westermeier und Robert Wohlleben, überarbeitete und erweiterte Neuauflage (Hamburg: Rowohlt Verlag, 1995 [1980]), S. 227. Hier werden filmische Gliederungsmittel wie z.B. der Schnitt oder die Überblendung als »Interpunktion« eines Filmes angeführt.

tonen konventionelle Zeichen die Elemente, die wiederum die Verknüpfungen der ikonischen Zeichen gemäß dem Sprachsystem leisten.³¹

Lotmans Gedanken übertragen auf den Filmschnitt zeigen, daß Bilder, die aneinander geschnitten sind, mehr als die Summe ihrer Teile ergeben, wie z.B. Ansichten oder Teile einer Landschaft zusammen einen Garten darstellen, da sie syntaktisch miteinander verbunden sind. Das *formale Element* des konventionellen Zeichens, *Filmschnitt* in diesem Fall, ist der *bloße Wechsel* von Bild zu Bild, das die Verknüpfungen der Bilder betont. Die einzelnen abbildhaften Zeichen einer Blume, eines Springbrunnens, eines Rasens, etc. ergeben dann syntaktisch den Garten. Weitere konventionelle syntaktische Zeichen sind z.B. Blickrichtungen von Personen oder auch die gleichbleibende Belichtung³² oder Filmqualität, die z.B. bei einer Rückblende eine bestimmte Zeitebene in der Geschichte mit einem grobkörnigen Schwarzweißfilm bezeichnet und sich von der ansonsten verwendeten Filmqualität eines normalen Farbfilmes unterscheidet, die die Bilder der Rahmenhandlung miteinander verknüpft.

Es gibt jedoch auch den Fall, daß gängige, syntagmatische konventionelle Zeichen ihren konventionellen Charakter verlieren. Als Beispiel sei ein Kameraschwenk genannt, der ein Signifikatum besitzt, das üblicherweise *nicht* mit diesem Signifikanten in Form eines Kameraschwenks bezeichnet wird, der sich immer wieder in dem Film *Lone Star* (*Lone Star*, USA, 1996) von John Sayles findet. In diesem Drama ermittelt ein Sheriff in einer texanischen Kleinstadt in einem Mordfall, der viele Jahre zurückliegt und in den sein Vater verwickelt gewesen war, der ebenfalls als Sheriff in der Kleinstadt arbeitete. Normalerweise verbindet ein Kameraschwenk Bilder, die meistens zu einem gemeinsamen Ort gehören, zumindest aber derselben Zeit zuzuordnen sind. In *Lone Star* gibt es immer wieder Schwenks, die zwar die Einheit des Ortes betonen, dabei aber Bilder miteinander verknüpfen, die auf unterschiedlichen Zeitebenen spielen. So sitzt zum Beispiel in einer Szene ein alter Mann an einem Tisch in einer Bar, von dem die Kamera zu einer Schale auf dem Tisch gleitet, aus der eine Hand einen Geldschein nimmt. Die Kamera schwenkt weiter den Arm entlang zum Gesicht des Sheriffs hoch, der allerdings Jahrzehnte zuvor an demselben Tisch in der Bar sitzt. Das syntagmatische Zeichen *Schwenk* erhält hier einen zusätzlichen seman-

31 Lotman, S. 16.

32 Jan Marie Peters, 1998 [1962], »Die Struktur der Filmsprache«, S. 386. In: Franz-Josef Albersmeier (Hg.). 1998. *Texte zur Theorie des Films*. 3. durchgesehene und erweiterte Auflage. Stuttgart: Philipp Reclam jun. S. 371-388. (Bezug: *Publizistik*. 1962. 7,4 (Juli/August). Konstanz: Universitätsverlag Konstanz. S. 195-204).

tischen Wert, da es betont, oder besser gesagt bezeichnet, wie eng die Vergangenheit mit der Gegenwart, in diesem Fall auch als Ursache und Wirkung zu verstehen, miteinander verknüpft sind. Die Perspektive, daß hier aus einem stark konventionellen Zeichen, nämlich ein Kameranachschwenk, auch ein abbildendes Zeichen wird, ist gerade in der Dichtung ein Phänomen, in der bestimmte Reimschemata oder Versfüße nicht nur eine rein syntaktische Konvention und сюжетhafte Organisation des poetischen Textes sein können, sondern auch den *Inhalt selbst* abbilden. Hierzu auch ein Gedanke von Lotman: »Aus dem Material konventioneller Zeichen schafft der Dichter einen Text, der als Ganzes ein abbildendes Zeichen ist.«³³

Das Beispiel von *Lone Star* zeigt, wie ein syntaktisches Zeichen neu generiert wird, indem ein konventionelles Signifikans einem Signifikatum zugeteilt wird, deren Verbindung miteinander ansonsten untypisch ist. Dabei stellt sich dieses neue Zeichen ganz in den Dienst der filmischen Erzählung, die die Verknüpfung des Handlungsstranges der Vergangenheit mit dem der Gegenwart betont.³⁴ So merkt auch der Eintrag zu diesem Film im *Lexikon des Internationalen Filmes* über den *plot* an: »Die Nachforschungen [des Sheriffs im Mordfall] [...] kreisen immer wieder auch um die Frage von Grenzziehungen und ihrer Gültigkeit.«³⁵

Einmal als individuelle syntaktische Erzählkonvention dieses Filmes eingeführt, benutzt der Zuschauer dieses Zeichen, um aus dem vorhandenen Sujet die *Fabula* des Filmes zu konstruieren. Damit der Zuschauer versteht, daß das Zeichen

33 Lotman, S. 17. Weitere Beispiele hierfür finden sich zum Beispiel in der römischen Poesie: das epische Versmaß ist der aus Daktyln bestehende Hexameter, die jedoch auch durch Spondeen ersetzt werden können. Ovid benutzt z.B. den etwas schwerfälligen Spondeus, der eine flinkere Daktylus-Kette abbricht, um drohendes Unheil zu suggerieren, z.B. in Ovid, *P. Ovidi Nasonis Metamorphoses*, hg. v. R.J. Tarrant, Buch X, Vers 4 (Oxford: Oxford University Press (Scriptorum classicorum bibliotheca Oxoniensis), 2004).

34 Vgl. auch Lotman, der feststellt, wie die Syntax eines Filmes von der Zielgerichtetheit einer Idee abhängig ist und auch durch sie festgelegt wird (Lotman, S. 41).

35 Katholisches Institut für Medieninformation (KIM) und die katholische Filmkommission für Deutschland (Hg.); Koll, Horst Peter; Messias, Hans (Red.), *Lexikon des Internationalen Filmes. Filmjahr 1997. Das komplette Angebot in Kino, Fernsehen und auf Video* (Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1998), s.v. *Lone Star*.

zum spezifischen narrativen Arsenal des Filmes gehört, muß es wiederholt eingesetzt werden.³⁶

Betrachtet man die Rolle des Zuschauers, der seine kognitiven und rezeptiven Fähigkeiten zur Konstruktion der Fabula oder Story mit neuen erzählerischen Mitteln in Übereinstimmung bringen muß,³⁷ mit denen er konfrontiert wird, zeigt *Lone Star* außerdem noch, wie zwei von de Saussure genannte Attribute des sprachlichen Zeichens auch auf filmische Zeichen übertragbar sind: nämlich Arbitrarität und Produktivität. Jedoch ist die Produktivität im Gegensatz zur Sprache nicht regelgeleitet kreativ: Die unkonventionelle Art des Kameraschwenkes in *Lone Star* (die dann ja wieder für die individuelle filmische Erzählung *Lone Star* eine eigene Konvention darstellt), ist arbiträr,³⁸ so daß sich der

36 Wie weiter vorn auch beim Zeichensystem angemerkt, ist die Wiederholung auch bei der Generierung eines Zeichens innerhalb einer filmischen Erzählung ein wichtiges Mittel (Vgl. dazu Lotman, S. 71). Obwohl Lotman hier über die Lexik des Filmes spricht, werden auch unkonventionelle syntaktische Zeichen durch Wiederholung etabliert, so daß sie sogar schließlich vom Zuschauer ganz selbstverständlich ohne beträchtliche Anwendung seiner kognitiven und rezeptiven Fähigkeiten »gelesen« werden können: der Zuschauer hat dann die Sprache des (jeweiligen) Filmes »gelernt«. Wie selbstverständlich unterschiedliche syntaktische Zeichen inzwischen nebeneinander koexistieren können, über die vorher vehement gestritten worden ist, erläutert das Unterkapitel 1.2.4. *Die innere Montage: Ein bildkompositorisches Verfahren als Beispiel für die Diskretheit filmischer Zeichen* am Beispiel der inneren und äußeren Montage.

37 Vgl. dazu Giannetti, der auch die Gefahren erwähnt, wenn es dem Zuschauer nicht gelingt, die Fabula zu konstruieren: »When narratives fail to act according to tradition, convention, [Hervorhebung im Original] or our sense of history [...], we are forced to reassess our cognitive methods and our attitude toward the narrative. Either we adjust to the author's presentation, or we reject the offending innovation as inappropriate, crude, or self-indulgent.« (Übersetzung: »Jedesmal wenn Erzählungen daran scheitern, entsprechend einer Tradition, einer Konvention [Hervorhebung im Original] oder gemäß unseres Bewußtseins historischer Vorgänge zu funktionieren, sind wir gezwungen, unsere kognitiven Methoden und unsere Haltung gegenüber der Erzählung erneut zu bewerten. Entweder passen wir uns dann der Darstellung des Autors an, oder wir weisen die provozierende Neuerung als unangemessen, krude oder selbstverliebt ab.«; Giannetti, S. 325).

38 Vgl. auch Metz, der über eine Arbitrarität in der Grammatikalisierung im Kino spricht (Christian Metz, 1998 [1968], »Probleme der Denotation im Spielfilm«, S. 349. In: Franz-Josef Albersmeier (Hg.). 1998. *Texte zur Theorie des Films*. 3. durchgesehene

Zuschauer, der die Geschichte konstruieren will, vor bestimmte Anforderungen gestellt sieht. Hierzu ist auch der Eintrag über *Lone Star* im *Lexikon des Internationalen Filmes* zu lesen: »Eine intelligente, die Sehgewohnheiten herausfordernde Reflexion über menschliches Handeln und dessen Freiheit, die formal in Bann schlägt.«³⁹

Doch obwohl das filmische Zeichen in *Lone Star* mit der ungewöhnlichen Verwendung des Signifikans *Kameraschwenk* sehr selten in Filmen auftaucht und der Zuschauer es in dieser Verwendung noch nicht gesehen haben mag, wie auch der Eintrag im Filmlexikon andeutet, kann es *dennoch* vom Zuschauer verstanden werden. Genau dies ist das Charakteristikum der Produktivität von filmischer Sprache. Die Produktivität führt in diesem Fall auch zu einem Neuigkeitswert der formalen Erzählmittel dieses Filmes, wie auch der Eintrag im Filmlexikon darauf hinweist, daß der Film formal in den Bann schlage, wobei die Andersartigkeit dieses Zeichens dadurch reliefartig hervorgehoben wird, indem es in konventionelle Bilderfolgen eingebettet ist. Diese heterogene Anordnung von üblichen und unerwarteten Elementen im Sujet hebt dann den Kameraschwenk als inhaltlich bedeutungsvoll hervor und macht ihn selbst, wie oben erwähnt, zum Informationsträger der Geschichte: das syntaktische Zeichen ist zugleich ein semantisches.⁴⁰

und erweiterte Auflage. Stuttgart: Philipp Reclam jun. S. 321-370. (Bezug: Metz, Christian. 1972. *Semiologie des Films*. Übersetzt von Renate Koch. München: Fink. Kap. II, 5, S. 151-198).

39 *Lexikon des Internationalen Filmes. Filmjahr 1997. Das komplette Angebot in Kino, Fernsehen und auf Video, s.v. Lone Star.*

40 Vgl. dazu auch Lotman, der die künstlerische Mitteilung als Wechsel von Norm und Brechung der Norm ansieht, die gerade dadurch die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf den Inhalt der Erzählung an dieser Stelle lenken: »Um dem zu entgehen [nämlich auf Grund eines automatisierten und daher gleichförmigen, im Grunde trivialen Aufbau eines Sujets, keine Informationsträger in einem Text zu besitzen], baut der künstlerische Text sich als Wechselwirkung gegeneinander gerichteter Strukturen auf [hier der Schwenk inmitten konventioneller Bildfolgen], deren eine Gruppe die Funktion der Automatisierung hat, indem sie Reihen rhythmischer Ordnungen einführt, und deren andere diese Automatisierung aufhebt, indem sie das Trägheitsmoment der Erwartung durchbricht und innerhalb des Systems weitgehende Unvorhersehbarkeiten schafft.« (Lotman, S. 104).

1.1.5. Die Organisation von Zeichen zu Zeichensystemen

Neben dem Zusammenschluß von semantischen Zeichen durch syntaktische Zeichen gibt es noch eine weitere wichtige Art, Zeichen zusammenzufassen, die wesentlich subtiler und unauffälliger und teilweise sogar unbemerkt in Filmen arbeitet: Es sind die Zeichensysteme, zu denen sich Zeichen aufgrund semantischer Gemeinsamkeiten gruppieren.

Zeichen im Film können sich dann durch das Zusammenspiel mit anderen Zeichen erst ergeben. Wie in einem Wortfeld haben die Zeichen ein semantisches *tertium comparationis*, sie besitzen in ihren Signifikanten ein gemeinsames Bedeutungsmerkmal, das sie alle dem speziellen Zeichensystem⁴¹ zuordnet, das eine bestimmte Idee oder ein bestimmtes Konzept, im Idealfall vielleicht sogar das Thema des Filmes, als Signifikatum besitzt. Ohne den Begriff des Zeichensystemes oder einen inhaltlich vergleichbaren Ausdruck zu nennen, weist Peters darauf hin, daß einzelne Bilder mit Einschränkung keinerlei Aussagewert besitzen können (wahrscheinlich meint er hier rein abbildhafte Zeichen), innerhalb einer dazugehörigen Bildgruppe aber dieser zu einer Aussage verhelfen: »Es gibt Bildformen, die selbst nichts »sagen«, aber dennoch den Mitteilungsinhalt der Bildgruppe, zu der sie gehören, unterstützen.«⁴²

Diese Zeichensysteme können mehr oder weniger subtil sein. McKee definiert das Zeichensystem wie folgt, wobei er jedoch hier für den Ausdruck *Zeichensystem* das Wort *Bildsystem* benutzt und im Sinne von Zeichen der Begriff »Bild« auch für Sprache, Musik oder Geräusche gelten kann:

»Ein Bildsystem ist eine Strategie, Motive einzusetzen, eine in den Film eingelagerte Kategorie von in Bild und Ton wiederholten Bildern, die von Anfang bis Ende – nicht nachlassend und mit großer Variationsbreite, doch mit ebenso großer Subtilität – die ästhetische Emotion in einer unterschweligen Kommunikation vertieft und ihre Vielschichtigkeit verstärkt. »Kategorie« bedeutet ein Sujet aus der gegenständlichen Welt, das weit genug gefasst ist, um eine ausreichende Vielfältigkeit zu garantieren.«⁴³

41 Vgl. auch Metz, der anführt, daß jeder Film seine individuellen Zeichensysteme entwickelt (Metz, S. 352).

42 Peters, »Die Struktur der Filmsprache«, S. 384.

43 Robert McKee, *Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens*, übersetzt von Eva Brückner-Tuckwiller, Überarbeitung von Josef Zobel und Katharina Broich, Kapitel 14-19 übersetzt von Josef Zobel (Berlin: Alexander Verlag, 2000), S. 431.

Ein hier genanntes wichtiges Kennzeichen ist die Variationsbreite der Zeichen des Systemes, die wie durch eine Klammer vom *tertium comparationis* zusammengehalten wird. Ein Beispiel: In Steven Spielbergs Drama *Munich* (München, USA, 2005) wird erzählt, wie ein israelisches Killerkommando die Drahtzieher des Terroraktes bei den Olympischen Spielen in München 1972 aufspüren und töten soll. Der Film stellt die Frage nach dem Preis der Spirale aus Gewalt und Gegengewalt, nämlich u.a. nach dem sich daraus ergebenden Verlust von Heimat. Für dieses Konzept entwickelt der Film das Zeichensystem *Küche* bzw. *Essen*, das in großer Varianz im Film subtil diesen Gedanken – in der Definition oben als »ästhetische Kommunikation« bezeichnet – mitteilt (Abb. 5-7): Bei der ersten Zusammenkunft des Kommandos sitzen die Agenten in einem gemütlichen *Eßzimmer*, wo sie zusammen ein Gericht essen, das ihr Anführer Avner zubereitet hat. Regelmäßig trifft Avner in Paris einen Kontaktmann; in der ersten Szene mit ihm auf einem *Gemüsemarkt*, später nachts vor dem Schaufenster eines Einrichtungsgeschäftes, das stets das neueste *Küchendesign* präsentiert. Avner erwähnt einmal, daß für ihn die Araber das beste *Baklava*, eine Blätterteigspezialität, zubereiten. Gerade die Wiederholung dieser signifikantisch durch ein Bedeutungsmerkmal verwandten Zeichen, d.h. einem *tertium comparationis*, führt von dem scheinbar nur rein abgebildeten Denotat – *gemeinsames Essen, Gemüsemarkt, Schaufenster mit Kücheneinrichtung, Baklava* – zu einem *weiteren* Denotat: der ganze Komplex suggeriert die Idee von Heimat.⁴⁴ Sogar im Dialog stellt Avners Kontaktmann die Beziehung zwischen einem Zuhause und der im Schaufenster präsentierten Kücheneinrichtung her, wenn er Avner das letzte Mal davor trifft: »You could have a kitchen like that someday. It costs

44 McKee weist darauf hin, daß die Konnotationen der gewählten Zeichen, die zum gewünschten Denotat des Zeichensystems führen, naheliegend sind: »Die große Mehrzahl aller Gegenstände in dieser Welt haben für einen ganz bestimmten Film keine Konnotationen. Also muß das Spektrum möglicher Bilder streng auf Gegenstände mit passenden Implikationen begrenzt werden.« (McKee, S. 431). Wie McKee jedoch später selbst einräumt (vgl. S. 432ff.), ist diese Aussage jedoch nur bedingt gültig. Wie Kapitel 1.2.2. über die Arbitrarität des filmischen Zeichens illustriert, muß keineswegs ein Zeichen ausgewählt werden, dessen Konnotationen des Signifikanten bereits ein bestimmtes Denotat implizieren. »Atypische« Zeichen und Zeichensysteme funktionieren durchaus (vgl. dazu insbesondere auch die Ausführungen über Hitchcocks *Der unsichtbare Dritte* in Kapitel 1.2.2. *Die Arbitrarität des filmischen Zeichens*).

dearly, but home always does.«⁴⁵ Am Ende des Filmes bittet Avner, der mittlerweile gleichsam heimatlos durch seine Agententätigkeit in New York leben muß, vergeblich einen Kontaktmann zu ihm als Gast in sein Haus zu kommen mit der Frage, ob es nicht Sitte sei, mit ihm das Brot zu brechen. Das Designat des Zeichensystems entsteht dabei über das eigentliche, bloße abgebildete Designat hinaus qua Wiederholung, wie Lotman auch über die Lexik des Filmes schreibt: »Die sich im Film wiederholenden Dinge gewinnen quasi einen »Gesichtsausdruck«, der bedeutungshaltiger werden kann als die Dinge selbst.«⁴⁶ Nach Lotman tritt durch die Wiederholung die gegenständliche Bedeutung zurück und abstrakte Bedeutungen – logische, aber auch assoziative (wie in dem Beispiel aus *München*) – werden betont.⁴⁷

Der Entgegnung, das Zeichensystem *gemeinsames Essen, Gemüsemarkt, Schaufenster mit Kücheneinrichtung, Baklava* sei nur inhaltlich in der Geschichte motiviert, d.h. daß diese Zeichen nur rein abbildhaft seien und kein weiteres gemeinsames Denotat bezeichneten, ist zu widersprechen. Film ist laut Lotman ein polyphones Medium, das in diesem Sinne sowohl einen Informationskanal einer rein abbildhaften Ebene wie auch weitere Informationskanäle auf anderen Ebenen aufweist. Für den ungeschulten Beobachter ergeben sich in diesem Falle nur die Zeichen auf der abbildhaften Ebene, der semiotisch geschulte Zuschauer entdeckt eine weitere Ebene, die sich dazu parallel verhält:

»Ein solcher Anschluß der kontrapunktischen Reihe lässt dem Zuschauer die Freiheit, in deren Elementen sowohl eine zweite Linie bedeutungshaltiger Syntagmen, die mit der subjektiv kinematographischen Linie korreliert [dies ist das Zeichensystem], als auch eine belanglose Episode einer einzigen Sujetlinie zu sehen [dies ist der Informationskanal der rein abbildhaften Denotate, also einfach ein gemeinsames Essen, etc.]. Wenn der Zuschauer nicht imstande ist, die Polyphonie der Bedeutungen aufzunehmen, mindert er den Rang der semantischen Wertigkeit der Episoden und nimmt den Text in dieser Form wahr.«⁴⁸

Damit also ein Zeichensystem entdeckt werden kann, bedarf es einer gewissen Erfahrung auf seiten des Zuschauers; diese stellt sich am leichtesten beim Genrefilm ein, wie z.B. bei Western- oder Horrorfilmen, da hier bereits bestimmte

45 *München*, R: Steven Spielberg, DVD, 157 min., USA 2005 (Paramount Home Entertainment, 2006), 128'.

46 Lotman, S. 71. Hier behandelt Lotman die Lexik des Filmes.

47 Ebd., S. 70.

48 Ebd., S. 147. Hervorhebung nicht im Original.

Zeichensysteme gleichsam durch Konditionierung aufgrund der Kenntnis anderer Filme des Genres erwartet werden. Dazu meint Lotman: »Wenn der Zuschauer schon eine gewisse Erfahrung in der Aneignung filmischer Informationen hat, verbindet er das auf der Leinwand Sichtbare nicht nur (zuweilen: nicht so sehr) mit der Realität, sondern auch mit den Schablonen bereits bekannter Filme.«⁴⁹ Realität verweist hier auf Zeichen, die rein abbildhaft sind, also Photographien von Gegenständen, die auch diesen Gegenstand bedeuten. Form und Bedeutung fallen hier zusammen. Schablonen sind die Zeichensysteme, die sich aus der Zusammenschau bestimmter Filme, z.B. Filmgenres oder das Werk eines Regisseurs, herausdestilliert haben, die der Zuschauer nun nutzen kann. Der Extremfall des Zeichensystemes, bekannt aus einem bestimmten Genre, ist das Klischee.

Auch Giannetti weist auf die Unauffälligkeit eines Zeichensystemes (er nennt es hier *motif*) hin, das in seiner inhaltlichen Motivierung als Bestandteil einer Geschichte und deshalb in einer vermeintlich reinen Abbildhaftigkeit ohne Konnotation möglicherweise gar nicht wahrgenommen wird, wobei er auch die systematische Wiederholung als Merkmal eines Zeichensystems erkennt:

»Motifs are so totally integrated within the realistic texture of a film that we can almost refer to them as submerged or invisible symbols. A motif can be a technique, an object, or anything that's *systematically repeated* in a movie yet doesn't call attention to itself. Even after repeated viewings, a motif is not always apparent, for its symbolic significance is never permitted to *emerge or detach itself from its context*.«⁵⁰

»Motive sind völlig in die realistische Textur eines Filmes verwoben, so daß wir uns beinahe auf sie als verborgene oder unsichtbare Symbole beziehen können. Ein Motiv kann eine Technik, ein Objekt, oder irgendetwas Beliebigen sein, das systematisch in einem Film wiederholt wird, jedoch dabei nicht die Aufmerksamkeit auf sich selbst lenkt. Selbst nach wiederholten Sichtungen eines Filmes ist es nicht immer offensichtlich, denn seiner symbolischen Bedeutung ist es nicht gestattet, zu Tage zu treten oder sich aus ihrem Kontext zu lösen.«

Weiterhin wird auch davon ausgegangen, daß es eine instinktive Bereitschaft beim Zuschauer gebe, abbildende ikonische Zeichen mit einem Symbolgehalt zu

49 Ebd., S. 52.

50 Giannetti, S. 376. Hervorhebungen nicht im Original.

versehen.⁵¹ Einmal mit einem Symbolgehalt ausgestattet, wenn auch nur mit einem potentiellen, ergeben sich für den Zuschauer Möglichkeiten, das filmische Zeichen mit anderen Zeichen desselben Filmes einem gemeinsamen Zeichensystem zuzuordnen, wenn er ein gemeinsames *tertium comparationis* der semantischen Schnittmenge der einzelnen Symbolgehalte entdeckt.

Abschließend sei noch einmal ein weiterer Gedanke Lotmans angeführt, das die Verbundenheit der einzelnen Zeichen zum Zeichensystem als künstlerischen Ausdruck hervorhebt. Zwar liegen einzelne Zeichen im Film wie in dem Beispiel *München* verstreut und sind inhaltlich im Sinne von reiner Abbildhaftigkeit motiviert, besitzen aber durchaus im Sinn eines künstlerischen Ausdrucks gemeinsam ein weiteres Denotat und bedeuten somit mehr: »Die in einzelne Teile zerlegte Welt, deren jedes eine gewisse Selbständigkeit gewinnt und so die Möglichkeit vielfältiger Kombinationen bietet, wie sie in der realen Welt nicht gegeben sind, – diese Welt wird zur sichtbaren *künstlerischen* Welt.«⁵²

Die vorangegangenen Ausführungen haben das filmische Zeichen bereits in die Nähe der Definition des sprachlichen Zeichens gerückt. Inwieweit nun Sprache mit Filmsprache vergleichbar ist, und welche Konsequenzen aus den Kontroversen über diesen Sachverhalt ableitbar sind, soll im folgenden Kapitel behandelt werden.

51 So führt McKee an: »Zunächst reagieren wir [...] als Zuschauer [...] auf jedes Bild als Symbol, ob visuell oder akustisch. Instinktiv spüren wir, dass jeder Gegenstand ausgewählt wurde, damit er mehr bedeutet als er selbst, und wir fügen jedem Substantiv Konnotationen hinzu. [...] Der Erzähler kann auf diese *natürliche Neigung* der Zuschauer aufbauen.« (McKee, S. 430. Hervorhebung nicht im Original).

52 Lotman, S. 40.