

**Formale Struktur, Narrativität
und Wahrnehmung des Zuschauers**

**Studie zu Peter Greenaways Filme: *The Draughtsman's Contract*,
A Zed & Two Noughts und *The Belly of an Architect***

Inaugural-Dissertation

Zur Erlangung des Akademischen Grades

Dr. phil.

Vorgelegt dem Fachbereich 13 - Deutsche Philologie

der Johannes Gutenberg-Universität

Mainz

von

Kim, Keum-Dong

aus Seoul/Korea

Marburg

2003

Tag des Prüfungskolloquiums: 08. April 2003

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung	5
1. Forschungsstand	5
2. Fragestellung und Ziel der Untersuchung	10
3. Methode der Untersuchung	14
II. Formale Struktur: Systematische Organisation und künstliche Manipulation	18
1. Analyse auf der visuellen Ebene	18
1.1. Bewegung und Blick	18
1.1.1. Victor-Emanuel-Denkmal	18
1.1.2. Besuch des Augustus-Mausoleums	21
1.1.3. Caspasian und Louisa im Wohnzimmer	22
1.1.4. Schlüsselloch-Sequenz	27
1.2. Farbe und Form der Requisiten	35
1.2.1. Roter Stoff	35
1.2.2. Modell des Victor-Emanuel-Denkmal	38
1.2.3. Grüne Feige und Säule	41
1.3. Beleuchtung	46
1.3.1. Flavias Fotostudio	46
1.3.2. Halle mit Dampf	50
2. Analyse auf der technischen Ebene	55
2.1. Einstellungsgröße	55
2.1.1. Beziehung zwischen der Totalaufnahme und der Nahaufnahme ..	56
2.1.1.1. Vor dem Pantheon	56
2.1.1.2. Brunnen auf dem Piazza Navona	60
2.1.1.3. Flavias Fotostudio	62
2.1.1.4. Toilette im Victor-Emanuel-Denkmal	64
2.1.2. Beziehung zwischen der Totalaufnahme und der Großaufnahme ..	66
2.1.2.1. Groß- bzw. Detailaufnahme als Zwischeneinstellung	66
2.1.2.2. Optische Betonung der Groß- bzw. Detailaufnahme	67
2.1.3. Gemälde in Detail- bzw. Großaufnahme	69
2.2. Kameraarbeit	70
2.2.1. Statische Kameraeinstellung	70

2.2.2. Kamerabewegung	74
2.2.2.1. Kamerafahrt vor dem Pantheon	74
2.2.2.2. Kamerafahrt vor dem Brunnen	74
2.2.2.3. Kamerafahrt über die Fotos an der Wand	75
2.2.2.4. Kamerafahrt im Wohnzimmer	76
3. Analyse auf der auditiven Ebene	79
3.1. Filmmusik	80
3.2. Geräusch	86
3.2.1. Meißel-Geräusch	87
3.2.2. Verkehrsgeräusch beim ersten Schreiben an Boullée	88
3.2.3. Glocken vor dem Pantheon	89
3.3. Voice-Over und Off-Ton	90
3.3.1. Das erste Schreiben	91
3.3.2. Das zweite Schreiben	93
3.3.3. Das dritte Schreiben	94
III. Serielle Erzählstruktur	97
1. The Draughtsman's Contract	98
2. A Zed & Two Noughts	100
3. The Belly of an Architect	102
3.1. Die erste Bauchkopie	103
3.2. Die zweite Bauchkopie	104
3.3. Die dritte Bauchkopie	106
IV. Narration und Metapher	108
1. Narration	108
2. Allegorie, Metapher und Symbol	123
2.1. The Draughtsman's Contract	123
2.1.1. Zeichner als Zuschauer	127
2.1.1.1. Zeichnungen als Filmbilder	136
2.1.1.2. Zeichner als Verlierer	142
2.1.2. Kontrakt zwischen dem Zeichner und den Frauen	144
2.1.3. Gemälde von Januarius Zick als Geschichte	145
2.1.4. Spielfigur als Schauspieler	147

2.2. A Zed & Two Noughts	148
2.2.1. Schlüssel für L'Escargot als Schlüssel zum Verstehen des Films	149
2.2.2. Zwillinge als Zuschauer	151
2.2.2.1. Wahrnehmungsweise des Zuschauers	151
2.2.2.1.1. Verwesung der toten Tiere und Befreiung der Tiere im Zoo.....	151
2.2.2.1.2. Taxonomie als Wahrnehmungsweise des Zuschauers .	155
2.2.2.2. Symmetrisches Spiegelbild als Selbstbegegnung des Zuschauers	160
2.2.2.3. Zwillinge als Verlierer	164
2.2.3. Milo und Alba.....	166
2.2.3.1. Milo als Geschichte	167
2.2.3.1.1. Geschichtenerzählerin	167
2.2.3.1.2. Zooprostituierte	169
2.2.3.1.3. Näherin.....	169
2.2.3.2. Alba als formale Struktur.....	170
2.2.3.2.1. Beziehung zwischen Alba und Van Meegeren	171
2.2.3.2.2. Beziehung zwischen Alba und den Zwillingen.....	173
2.2.4. Tier als Filmbild und der Filmtitel, <i>A Zed & Two Noughts</i>	174
2.3. The Belly of an Architect.....	177
2.3.1. Kracklite als Zuschauer	177
2.3.2. Boullée als Filmemacher	181
2.3.3. Louisa und Flavia als Film	183
2.3.4. Caspasian als der ideale Zuschauer.....	184
<i>V. Zusammenfassende Schlußbemerkung</i>	188
<i>Literaturverzeichnis.....</i>	197
<i>Anhang</i>	205

I. Einleitung

1. Forschungsstand

Greenaways Filme besitzen in der Regel einen groben Plot, dennoch scheinen sie kaum eine geschlossene und kausale Erzählstruktur aufzuweisen. Seine Filme enthalten ambivalente Andeutungen und greifen auf die abendländische Kultur, Literatur, Malerei, Theater, Fotografie und Architektur zurück. Seine rätselhaften Filme lassen sich nicht leicht einordnen, und daher lösen sie nicht nur unterschiedliche Rezensionen, sondern auch kontroverse Kritik aus. Aufgrund der rätselhaften Komplexität seiner Filme werden sie nicht selten als intellektueller Exhibitionismus im negativen Sinne kritisiert. So beschreibt beispielsweise Pauline Kael Greenaway als ‘a cultural omnivore who eats with his mouth open’.¹ Peter Matthews kritisiert, daß Greenaway in seinen Filmen Rätsel aufwirft, anstatt richtige Filme zu machen.² Amy Lawrence ist in der Meinung, daß seine widersprüchlichen und paradoxen Filme ‘eine Probe für die Enzyklopädie’ sind.³ Im Gegensatz zu den ablehnenden Kritiken bezeichnet David Pascoe seine Filme als ‘intellektuelle hochvergnügliche Kunst’, die ‘unglaubliche Illusionsqualität’ besitzt.⁴

Die Komplexität seiner rätselhaften Filme fordert auch den Wissenschaftler heraus, seine Filme zu untersuchen. Aufgrund der zahlreichen Anspielungen auf andere Künste in seinen Filmen stammen die wissenschaftlichen Untersuchungen nicht nur aus der Filmwissenschaft, sondern auch aus der Kunst-, Musik- und Literaturwissenschaft. Die zahlreichen wissenschaftlichen Publikationen, die innerhalb eines relativ kurzen Zeitraums erschienen sind, zeigen, wie stark das Interesse an Greenaways Filmen ist.⁵

¹ Hacker, Jonathan/Price, David: Discussion with Peter Greenaway, in: Hacker, Jonathan/Price, David: *Take 10: Contemporary british film directors*, New York 1991, S. 213.

² Vgl. Matthews, Peter: *Continental Movies*, in: *The Modern Review* 8/9 (1993), S. 18.

³ Vgl. Lawrence, Amy: *The Films of Peter Greenaway*, Cambridge 1997, S. 1ff.

⁴ Vgl. Pascoe, David: *Peter Greenaway: Museums and Moving Images*, London 1997, S. 15.

⁵ Zu den publizierten Untersuchungen gehören ein halbes Dutzend Dissertationen sowie eine Habilitation.

Die bisherigen Studien zu Greenaways Filmen können grob in sechs Untersuchungsaspekte eingeteilt werden: 'Symbol und Allegorie', 'Rezeptionsästhetik', 'Vergleich mit anderen Künsten', 'Selbstreflexion des Films', 'Filmstruktur' und schließlich 'Intermedialität'. Diese sechs Untersuchungsaspekte sind zwar je nach Untersuchungsziel des Autors auf unterschiedliche Erkenntnisinteressen ausgerichtet, aber alle Aspekte sind mehr oder weniger in jeder Forschungsarbeit zu finden.

Die oben erwähnten Untersuchungsaspekte lassen sich zusammenfassend folgendermaßen darstellen:

Unter dem ersten Aspekt 'Symbol und Allegorie' untersucht man die symbolische und allegorische Bedeutung des Films. Dabei werden viele außerfilmische Faktoren in die Untersuchung einbezogen, dazu gehören beispielsweise Greenaways Biographie, die Entstehungsgeschichte der bestimmten Architektur, die Ikonographie, die Mythologie in Malerei und Literatur usw..

Ein treffendes Beispiel dafür ist die Untersuchung von Biga.⁶ In ihrer Untersuchung steht die philosophische und kulturelle Geschichte von Körper, Ernährung und Essen im Vordergrund. Auf ähnliche Weise untersucht Kremer⁷ die heterogenen Motive unter dem Aspekt der Ikonographie der Melancholie, der Groteske oder der Mythologie. Dabei konzentriert sich Kremer meistens auf Motivvorlagen der Literatur und der Malerei. Gleiches gilt für die Studien von Elliott und Purdy.⁸ Sie gehen ebenfalls davon aus, daß Greenaways Filme Kunst, Geschichte, Gesellschaft usw. allegorisch und symbolisch thematisieren. So stellen sie beispielsweise bei der Betrachtung des Films *The Belly of an Architect* die Frage nach der Beziehung zwischen Körper und Architektur. Sie sehen die Architektur und Geschichte Roms als das Schlachthaus an, das die Kulisse darstellt, in der um Kracklite herum Korruption stattfindet, welche ihn im Verlauf der Erzählung krank macht. Sie kommen zum Schluß, daß Rom eine Allegorie

⁶ Biga, Tracy E: Cinema bulimia: Peter Greenaways corpus of excess (Diss.), Los Angeles 1994.

⁷ Kremer, Detlef: Peter Greenaways Filme. Vom Überleben der Bilder und Bücher, Stuttgart 1995.

⁸ Elliott, Bridget/Purdy, Anthony: Peter Greenaway: Architecture and Allegory, Chichester 1997.

des sozialen Lebens sowie des Kommunikationsabbruchs in der modernen Gesellschaft darstellt. Bei all diesen Untersuchungen wurde aber bisher der selbstreflexive Charakter der Filme völlig vernachlässigt. Dieser Mangel ist deshalb von Bedeutung, da symbolische, allegorische und metaphorische Motive in Greenaways Filmen unmittelbar mit der Selbstreflexion des Films verbunden sind.

Bei den Untersuchungen der zweiten Kategorie handelt es sich um die 'Rezeptionsästhetik'.

Frommer⁹ beschäftigt sich damit, wie Greenaways Filme die Zuschauer zur Bedeutungssuche der heterogenen Motive anregen. Sie weist darauf hin, daß Greenaways Filme zahlreiche Leerstellen besitzen, welche zugleich den Zuschauer dazu anregen sollen, die Bedeutung der Motive aktiv zu erfassen. Die Argumentation ihrer Studie beruht auf dem Ansatz des Literaturtheoretikers Wolfgang Iser. Aufgabe der Zuschauer sei es, die Leerstellen zwischen den nicht hierarchisch angeordneten und heterogenen Motiven auszufüllen, um sie in einen Zusammenhang zu bringen. Bei der Auswahl und Zusammenfügung der Motive spielen individuelle Vorstellungen, Erfahrungen, Erinnerungen und Wünsche des Zuschauers eine entscheidende Rolle.¹⁰ Bei ihrer Analyse kommt sie insbesondere hinsichtlich des Films *A Zed & Two Noughts* zu der Ansicht, daß die Lücke zwischen den Motiven soweit auseinander geht, daß diese Leerstellen nur schwer ausgefüllt werden können und der Zuschauer bei der Suche des Zusammenhangs überfordert ist. So behauptet Frommer, ähnlich wie die anderen Autoren, daß Greenaways Filme symbolisch, metaphorisch und allegorisch den Kreislauf von Geburt, Leben und Tod thematisieren.

Bei Studien zum dritten Aspekt, 'Vergleich mit anderen Künsten', besonders beim Vergleich mit der Malerei, werden Verbindungslinien zwischen der Malerei und dem Film untersucht. Bei vielen Wissenschaftlern ist der Einbezug der Malerei in ihre Analyse deshalb von Bedeutung, da Greenaway häufig auf solche Verbindungen aufmerksam macht. Das gilt vor allem für

⁹ Frommer, Kerstin: Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways (Diss.), Köln 1994.

¹⁰ Vgl. Iser, Wolfgang: Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung, München 1976.

den Film *A Zed & Two Noughts* (1985), in welchem die Malerei des niederländischen Malers Vermeers häufig zu sehen sind. In seinem Film *The Draughtsman's Contract* (1982) stellt Greenaway ausführlich den künstlerischen Zeichnungsprozeß dar. Die Vorgehensweise der Autoren besteht darin, zahlreiche Maler und ihre Gemälde vorzustellen, um die Komposition des Filmbildes mit der Gemälde zu vergleichen und die Bedeutung der Filmmotive mit Hilfe der Malerei herauszufinden. Mit Hilfe dieser Vergleichsmethode untersucht beispielsweise Schuster¹¹ Greenaways Filme. Im Vordergrund seiner Untersuchung steht der Vergleich zwischen Originalgemälden und deren Nachstellung im Film. Der Autor stellt die kompositionelle und motivische Ähnlichkeit zwischen den Filmbildern und den Gemälden heraus und zeigt, wie die Motive und Sujets der Malerei in der Filmhandlung umgesetzt werden. Er sucht beispielsweise das Thema des Films *A Zed & Two Noughts* in den Stilleben auf, welche die Vergänglichkeit thematisieren. Nach Schuster benutzt Greenaway die Malerei als Vorbild für seine Filme. Pascoe¹² vergleicht ebenfalls zahlreiche Filmbilder mit der Malerei und stellt die thematischen und kompositionellen Ähnlichkeiten zwischen Filmbildern und Gemälden fest.

Der vierte Untersuchungsaspekt ist die 'Selbstreflexion' des Films. Die zahlreichen Untersuchungen über die Selbstreflexion des Films unterscheiden sich kaum voneinander, wenn etwa die Autoren davon ausgehen, daß Greenaway das Filmmedium mit anderen Künsten vergleichbar macht und zugleich die Malerei als Ursprung des Films thematisiert. Dies ist bei den Betrachtungen der Selbstreflexion besonders bei der Filmanalyse *A Zed & Two Noughts* zu beobachten. Pascoe versteht die symmetrische Komposition des Filmbildes in diesem Film als Widerspiegelung der zwei Seiten des Filmbildes, das eigentlich unbeweglich ist, aber dennoch beweglich wirkt. Er betrachtet die statische Kameraeinstellung, welche die Bewegungslosigkeit des Filmbildes unterstreichen soll und kommt zu dem Schluß, daß Greenaway auf diese Weise in der Malerei den Ursprung des unbeweglichen Filmbildes erkennt.

¹¹ Schuster, Michael: Malerei im Film. Peter Greenaway (Diss.), Hildesheim/Zürich/New York 1998.

¹² Pascoe, David: Peter Greenaway. Museum and Moving Images, London 1997.

Barchfeld¹³ ist auch der Ansicht, daß die Darstellungen der Gemälde Vermeers das Spannungsverhältnis zwischen den unbeweglichen Gemälden und den sich bewegenden Filmbildern reflektieren. Frommer ist ebenfalls der Auffassung, daß das gemeinsame Auftreten von Malerei, Fotografie und Fernseher im Film dem Vergleich des Films mit den anderen Künsten dient. Der fünfte Untersuchungsaspekt bezieht sich auf die Untersuchung der Filmstruktur. Die Autoren betrachten dabei die Filmstruktur nicht auf der formalen, sondern auf der Ebene der Handlung. Dabei werden aber die entscheidenden, zeitlichen und räumlichen Konstruktionsprinzipien von Greenaways Filmen außer Acht gelassen. Barchfeld sieht in dem wiederholt dargestellten Herstellungsprozeß der Zeichnungen im Film *The Draughtsman's Contract* das grundlegende Konstruktionsprinzip des Films. Sie behauptet, daß die häufig auftretenden kreisförmigen Bildmotive im Film *The Belly of an Architect* (1986), wie die Zuckertorte, Kracklites Bauch, die Kuppel des Gebäudes und die architektonischen Entwürfe von Boullée die kreisförmige Struktur des Films kennzeichneten. Frommer ist ebenfalls der Meinung, daß der Film eine Kreisform-Struktur besitzt, welche die anthropologischen Konstanten, die Zirkulation von Leben und Tod, zum Ausdruck bringen. Bei der Untersuchung des Films *A Zed & Two Noughts* nimmt sie das symmetrisch aufgeteilte Filmbild in den Blick und versteht als die Gesamtstruktur, in der die ständige Dualitätsthematisierung von Leben und Tod enthalten sei. Frommer behauptet, daß dieser Film mit seinen unterschiedlichen Motiven ohne Regel willkürlich, beliebig oder zufällig strukturiert wäre.

Der sechste Untersuchungsaspekt ist die 'Intermedialität'. Spielmann¹⁴ untersucht technische und ästhetische Mischformen der taxonomischen Bilder in Greenaways Filmen. Außerdem betrachtet sie die anderen Künste wie Malerei, Literatur, Musik, Theater, Oper, Fotografie, Architektur und Video in Greenaways Filmen und stellt fest, daß die Intermedialität zu einer Taxonomie der Filmbilder beiträgt und die Strukturmerkmale der

¹³ Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers*. Peter Greenaway, Tübingen 1993.

¹⁴ Spielmann, Yvonne: *Intermedialität. Das System Peter Greenaway* (Habil.), München 1994. Sie führt eine Theorie und Geschichte der Intermedialität in ihrer Habilitation ein und beschäftigt sich mit den Formen und den Verfahren der Vermischung der verschiedenen Künste im analogen und digitalen filmischen Medium.

intermedialen Filmbilder dynamisch und statisch zueinander ins Verhältnis kommen.

2. Fragestellung und Ziel der Untersuchung

In dieser Untersuchung steht die Frage im Vordergrund, wie sich Greenaways Spielfilme selbstreflexiv zur Problematik des filmischen Mediums stellen, d.h. wie der Illusions- und Artefaktcharakter des Films im Film selbst thematisiert wird.

Der Selbstreflexivität des Films läßt sich als ‘self-awareness’, ‘anti-illusionism’ oder ‘non-represental’¹⁵ beschreiben, d.h. der selbstreflexive Film macht sich selbst zum Thema und weist auf seinen Illusions- und Artefaktcharakter hin. Elsaesser definiert ihn als denjenigen Film, der “about ways of constructing a cinematic fiction, about the manipulative effects produced in an audience, about the conditions under which images can give a true picture of ‘reality’” seine Struktur und ihre Funktionsweise bewußt macht.¹⁶ Der selbstreflexive Film macht die künstliche Verfahrensweise und Wirklichkeitsillusion des filmischen Mediums bewußt und will damit eine Opposition zum konventionellen Erzählfilm postulieren, während letzterer auf die Vortäuschung zielt, etwas anderes als künstliche Produktion, nämlich eine reale Welt zu sein.¹⁷

Zu dieser Form des selbstreflexiven Film gehören sowohl viele Filme von Godard, als auch die Filme *Der Stand der Dinge* von Wim Wenders und *8½* von Federico Fellini. Die bisherigen selbstreflexiven Filme behandeln die ökonomischen Produktionsbedingungen, den autobiographischen, kreativen, psychischen Prozeß des Filmemachers und die Beziehung des Filmemachers zu Schauspielern und Produzenten bei der Herstellung des Films. Diese Themen werden in der Form ‘Film im Film’ dargestellt.¹⁸ Aber keiner dieser

¹⁵ Vgl. Stam, Robert: Reflexivity in Film and Literature. From Don Quixote to Jean-Luc Godard, New York 1985, im Vorwort.

¹⁶ Elsaesser, Thomas: Reflection and Reality. Narrative Cinema in the Concave Mirror, in: Monogram 2 (1971), S. 2.

¹⁷ Vgl. Stam, Robert: Reflexivity in Film and Literature. From Don Quixote to Jean-Luc Godard, New York 1985, S. 1.

¹⁸ Schleicher, Harald: Film-Reflexionen. Autothematische Film von Wim Wenders, Jean-Luc Godard und Federico Fellini, Tübingen 1991.

bislang hergestellten Spielfilme veranschaulicht wie die Beziehung zwischen der formalen Struktur und der Entstehung der illusionären Wirkung zusammenhängt, die schließlich eine Geschichtenzählung vorgaukelt. Die formale Struktur¹⁹ bezieht sich vor allem auf die visuellen, akustischen und technischen Filmzeichen.

Die Selbstreflexion des filmischen Mediums hat eine lange Geschichte. Der Experimentalfilm behandelte bereits seit Beginn der Filmgeschichte formale Eigenschaften des filmischen Mediums, z.B. seine rhythmische Bewegung oder die Materialität. Seit Mitte der 60er Jahre begann durch den Structural-Film die ernsthafte Beschäftigung mit der formalen Struktur.²⁰ Der Structural-Film löste die Kritik am Illusionismus des konventionellen narrativen Spielfilms aus und bezeichnete ihn als Manipulation der filmischen Komponentenelemente. Die Structural-Filmmacher untersuchten die formalen Eigenschaften des Films, seine spezifische Materialität und Technik, indem sie sich mit den einzelnen Elementen der filmischen Zeichen, wie Einzelkader, Schnittstelle, Kamerabewegung, Kameraposition beschäftigten. Auf diese Weise wurden die subkutanen Wesenheiten oder Fasern des Gewebes des Mediums erspäht.²¹ Insofern ist der Structural-Film minimalistisch, materialistisch, strukturalistisch. Sie untersuchten besonders die Beziehung zwischen dem Rhythmus der statischen Filmbilder und der formalen Struktur.

Im Vordergrund der selbstreflexiven Untersuchung des Structural-Films stand auch die illusionäre Wirkung und die Wahrnehmung des Zuschauers – der Wahrnehmungsprozeß, die Raumwahrnehmung, das Wissen des Zuschauers über die Illusion,²² denn die formale Struktur eines Films hängt immer mit der Illusion und Wahrnehmungsweise zusammen. Ein gutes Beispiel dafür ist Hollis Framptons Film *Zorns Lemma* (1970). Dieser Film

¹⁹ Dazu gehören die Bewegungen der Spielfiguren, Farbe, Beleuchtung, das Verhalten der Kamera, die Kameraperspektive, die Einstellungsgröße, Dialoge, Musik, Geräusche usw. Vgl. Kanzog, Klaus: *Erzählstrukturen - Filmstrukturen. Erzählungen Heinrich von Kleists und ihre filmische Realisation*, Berlin 1981, S. 13.

²⁰ P. Adams Sitney benennt die Filme, die sich mit der formalen Struktur auseinandersetzen, 'Structural-Film'. Vgl. Sitney, P. Adams: *Structural Film*, in: Sitney, P. Adams (Hrsg.): *Film Culture Reader*, New York 1970, S. 326ff.

²¹ Vgl. Bigsby, Christopher: *Art, Theatre and the Real*, in: Couturier, Maurice (Hrsg.): *Representation and Performance in Postmodern Fiction*, Montpelier 1983, S. 135.

²² Simon, Bill: *New Forms in Film*, in: *Artforum* 11 (1972), S. 80.

zeigt nicht nur die spezifischen und physikalischen Materialeigenschaften des Films und die formale Regelmäßigkeit seiner Struktur, sondern auch die damit zusammenhängende Wahrnehmungsweise des Zuschauers. Der Film *Zorns Lemma* engagiert mit 'conceptualer Struktur'²³ den Zuschauer.

Der Structural-Film rückte durch seine Konzentration auf die Materialität, die Betrachtung der formalen Struktur und die Behandlung der Wahrnehmungsweise des Zuschauers das Problem der Narrativität in den Hintergrund. Dabei reduzierte er narrative Elemente so weit wie möglich, so daß er keinen 'Inhalt' im konventionellen Sinne besaß.²⁴ Die oben beschriebenen charakteristischen Züge des Structural-Films, dazu gehörten auch die statische Einstellung der Kamera und die serielle Wiederholung, die P.A. Sitny als wichtige Merkmale des Structural-Films markierte. Die statische Kameraeinstellung und die serielle Wiederholung, die machen deutlich, wie die rhythmische Bewegung der statischen Filmbilder entsteht und in welcher strengen Reihentechnik die rhythmische Bewegung aufgebaut ist,²⁵ lassen sich sowohl in den Greenaways Experimentalfilmen als auch in seinen Spielfilmen relativ leicht erkennen. Obwohl Greenaway an der Selbstreflexivität des Structural-Films interessiert ist und die Thematisierung des formalen Struktur des Structural-Films schätzt, versteht er sich nicht als ein Filmemacher des Structural-Films, da der Structural-Film die Narrativität ablehnt, die nach Greenaway auch Bestandteil der visuellen und akustischen Entwicklung des filmischen Mediums ist.

“Though the evidence of Intervals that I am interested in structural film-making, very much so, I would never say structural cinema was the only cinema because, you know, it doesn't use the vast aural and

²³ Simon, Bill: New Forms in Film, in: Artforum 11 (1972), S. 82.

Der Film zeigt in alphabetischer Reihenfolge jeweils eine Sekunde lang ein Wort in der alphabetischen Reihenfolge der entsprechenden Anfangsbuchstaben. Das Alphabet wird wiederholt, doch beim zweiten Durchlauf wird ein Buchstabe durch ein visuelles Symbol ersetzt, z.B. wird das X durch brennendes Feuer ersetzt. Weitere 20 Durchläufe erfolgen solange, bis alle Buchstaben in regelmäßigen Abständen ersetzt sind. Der Zuschauer erkennt schnell die strukturelle Gesetzmäßigkeit des Films.

²⁴ Vgl. Bershen, Wanda: “Zorn's Lemma”, in: Artforum 10 (1971), S. 42.

²⁵ Vgl. Hein, Birgit: Film im Underground. Von seinen Anfängen bis zum unabhängigen Kino, Frankfurt (a. M.)/Berlin/Wien 1971, S. 103ff.

visual history of the cinema, it leaves out so much, pares it down too economically perhaps.”²⁶

Deshalb versucht er in seinen Experimentalfilmen die formalen Struktur mit der Narrativität, die zum Erwecken der Realitätsillusion dient, zu verbinden und zugleich die konventionelle Wahrnehmungsweise zu thematisieren.

Bei der Untersuchung von Greenaways Spielfilmen wird in dieser Arbeit davon ausgegangen, daß sich die Spielfilme selbst zum Filmthema nehmen. Die Selbstreflexion seiner Spielfilme ist bisher noch nicht aufgeklärt worden. Daher wird die Untersuchung der Selbstreflexion unter drei Untersuchungsaspekten erfolgen, nämlich die systematisch und künstlich organisierte formale Struktur, die Narrativität und die konventionelle Wahrnehmungsweise des Zuschauers.

Bei der Untersuchung der Selbstreflexion werden konkret die folgenden Problemkomplexe betrachtet.

Erstens wird untersucht, ob die Filmbilder tatsächlich in der Weise kontinuierlich und einheitlich sind, wie sie beim flüchtigen Anschauen des Films wahrgenommen werden. In diesem Zusammenhang soll deutlich gemacht werden, daß die Filmsequenzen aus fragmentarisch segmentierten Einstellungen bestehen.

Zweitens wird analysiert, wie die Filme strukturiert sind, d.h. wie einzelnen visuellen, akustischen und technischen Zeichen in Greenaways Filmen systematisch organisiert bzw. artifiziell manipuliert werden.²⁷ Dabei wird veranschaulicht, wie die vielschichtige Komplexität der Struktur eine zeitliche und räumliche Kontinuität der Filmsequenzen konstruiert.

Drittens wird die Beziehung zwischen der systematischen Organisation, die Wahrnehmung des Zuschauers und der Illusion von Wirklichkeit analysiert. Bei genauerer Analyse soll sich nämlich zeigen, daß Greenaways Filme keineswegs ein Mittel zur Repräsentation der Wirklichkeit sind.

²⁶ Greenaway, Peter: zitiert nach: Auty, Chris: “H Can Wait” in: Time Out, 450 (1978), S. 14.

²⁷ Zu genannten Zeichen gehören die Bewegungen der Spielfiguren, Farbe, Form, Beleuchtung, die statische Kameraeinstellung bzw. -bewegung, die Einstellungsgröße, Dialoge, Musik, Geräusche usw.

Viertens wird untersucht, wie sich Metapher, Allegorie und Symbol entschlüsseln lassen. Dabei wird auch berücksichtigt, inwieweit der Filmtext literarisch mehrdeutig ist, von welcher Bedeutung das Wortspiel für Allegorie, Metapher und Symbol ist und welchen Sinn verschiedenen Motive besitzen, die der Literatur, Malerei, Fotografie, Architektur, Mythologie, Evolutionstheorie und Geschichtsschreibung entnommen wurden.

3. Methode der Untersuchung

Um die Untersuchung als eine ‘für sehr viele wissenschaftliche Disziplinen (...) konstituive Tätigkeit’²⁸ durchzuhalten, ist eine methodisch klare Verfahrensweise der Untersuchung erforderlich. Zur objektiven Analyse des Kunstwerks muß das Kunstwerk von allem Geheimnisvollen und Mysteriösen getrennt werden; das Subjekt des Analytikers darf nicht zum analysierten Objekt hinzugefügt werden. Hinsichtlich der Objektivität der wissenschaftlichen Untersuchung macht der Literaturstrukturalist Roman Jakobson mit dem Begriff ‘Literarizität’ klar, daß die an der Literatur unbeteiligte Soziologie, Psychologie, Philosophie, Kunstgeschichte oder Kulturgeschichte in die Untersuchung der Literatur nicht einbezogen werden soll,²⁹ und fordert, diese Gebiete jeweils bei den entsprechenden Wissenschaften zu belassen. Die theoretische Bedeutung des Jakobsonschen Begriff von ‘Literarizität’ betrifft nicht nur die Literaturuntersuchung, sondern auch die objektive Filmuntersuchung. Die von Jakobson vorgeschlagene Abgrenzung ist von großer Bedeutung besonders für die Untersuchung der Filme Greenaways, denn seine Filme besitzen zahlreiche Motive der abendländischen Kultur, der Malerei, des Theater, der Architektur usw. Daher besteht die Gefahr, daß die Untersuchung seiner Filme durch Aspekte verunreinigt wird, aus der nichts über Selbstthematisierung seiner Filme ableiten. Damit steht das Erkenntnisziel dieser Untersuchung in Hinsicht auf die Untersuchungsziele aller bisherigen

²⁸ Titzmann, Michael: Strukturele Textanalyse, München 1977, S. 9.

²⁹ Er bezeichnet die unangemessenen, auf nichts Literarisches beziehenden Untersuchungsaspekte als “ein Konglomerat von hausbackenen Disziplinen”. Jakobson, Roman: Die neueste russische Poesie, in: Stempel, Wolf-Dieter (Hrsg.): Texte der russischen Formalisten II, München 1972, S. 31f.

Studien noch allein auf weiter Flur. Der Strukturalist Lotman ist der Auffassung, daß sich das Kunstwerk nicht außerhalb, sondern nur innerhalb seiner strukturellen Verkettung realisiert: In dem Kunstwerk treten die Dinge nicht als materielle Substanz, sondern als Relationen von Dingen hervor. Dabei zeigt sich das Kunstwerk als eine Organisationsform.³⁰

Die strukturalistische Untersuchungsmethode bezieht sich auf ein spezielles Untersuchungsgebiet, auf das Gebiet des Systems. Das System verlangt eine Analyse der Relationen zwischen den einzelnen Elementen. Um die Relationen zwischen den einzelnen filmischen Zeichen zu untersuchen, ist es notwendig, den Gesamtvorgang des Films bezüglich der verschiedenen Glieder und Schichten zu verfolgen und umgekehrt, alle analysierten Einzelformen in Bezug zum Gesamtvorgang zu setzen.³¹ Das heißt, daß im ersten Schritt die konstruktive Verflechtung und das komplexe Gewebe der filmischen Zeichen voneinander isoliert, segmentiert und atomisiert und im zweiten Schritt die einzelnen isolierten visuellen, akustischen und technischen Zeichen rekonstruiert werden müssen, um zu verdeutlichen, nach welchem Organisationsprinzip die einzelnen filmischen Zeichen miteinander verflochten sind und welche Wechselwirkungen zwischen ihnen bestehen.

Diese strukturalistische Untersuchungsmethode kann nur erfolgreich sein, wenn Greenaways Filme entsprechend strukturalistisch rekonstruierbar sind, das heißt, wenn der untersuchte Gegenstand zur Methode paßt. Es wird also davon ausgegangen, daß seine Filme strukturalistisch sind.

Zur Untersuchung seiner Filme werden drei frühe Spielfilme, *The Draughtsman's Contract* (1982), *A Zed & Two Noughts* (1986) und *The Belly of an Architect* (1987), untersucht.

Um einen Blick für die Selbstreflexion - die komplizierte verflochtene formale Struktur, die Erzählstruktur und die Wahrnehmung - zu ermöglichen, wird ein ganzer Film, jede Sequenz und jede Einstellungen komplett, sorgfältig und ausführlich betrachtet und analysiert. Dabei wird *The Belly of an Architect* einer musterhaften Analyse unterzogen. Das

³⁰ Vgl. Lotman, Jurij M.: Die Struktur des künstlerischen Textes, Frankfurt/a. M. 1973, S. 90.

³¹ Vgl. Lämmert, Eberhard: Bauformen des Erzählens, Stuttgart 1980, S. 246.

Ergebnis der Analyse dieses Films wird auch auf die anderen frühen Spielfilme angewendet, denn meines Erachtens thematisieren sie alle drei die Beziehung zwischen der formalen Struktur, der Narrativität und der Wahrnehmungsweise, wenngleich unterschiedliche Geschichte in den drei Filmen eingebettet sind.

Daß lediglich *The Belly of an Architect* einer ausführlichen Analyse unterzogen werden soll, liegt erstens daran, daß dieser Film mit seiner Geschichte wirkt, als ob er eine in sich geschlossene konventionelle Erzählstruktur besäße. Die ausführliche Analyse dieses Films soll aber Beweise darüber erbringen, daß er aus diskontinuierlichen und uneinheitlichen Filmbildern besteht.

Zweitens wird die systematisch und künstlich organisierte formale Struktur dieses Spielfilms kompliziert entwickelt, so daß eine wunderbare Raumillusion entsteht, die mehr als zwei unterschiedlichen Räume als einen Raum wahrgenommen werden läßt.

Die ausführliche Analyse des Films setzt voraus, daß man sich von der unbewußten Filmwahrnehmung trennt und sich den Film unzählige Male anschaut, bis man fast jede Einstellung auswendig kennt.³² Nach Kanzog führt der Weg zur wissenschaftlichen Filmanalyse allein über die protokollarische Betrachtung aller Einstellungen, die alle materiell beschreibbaren Elemente des Films nach formulierten Regeln erfaßt und abfragbar bereitstellt.³³ Eine detaillierte und arbeitsaufwendige Betrachtung und Beschreibung der Einstellungen macht auf die formale Struktur aufmerksam, die bei den flüchtigen Anschauung außerordentlich schwer erkennbar bleibt, wie Greenaway mit einem Beispiel seines Experimentalfilms deutlich macht:

“Der Film [*Vertical Features Remake*] ist nach einem mathematischen System gebildet. Dies merkt man natürlich nicht, wenn man sich nur

³² Um die genaue Beobachtung der einzelnen Einstellung zu ermöglichen, mußte ich mehr als Hälfte der Untersuchungszeit vor dem Videogerät verbringen, denn ständiges Wiederholen und Anhalten einer bestimmten Einstellung ist dabei unumgänglich.

³³ Vgl. Kanzog, Klaus: *Erzählstrukturen - Filmstrukturen. Erzählungen Heinrich von Kleists und ihre filmische Realisation*, Berlin 1981, S. 11.

hinsetzt, um den Film anzuschauen, dafür sind diese Strukturen zu versteckt.”³⁴

Dies ist besonders wichtig für Greenaways Filme, da man nur durch die ausführliche Beschreibung jeder Einstellung die Diskontinuität der Filmbilder und das systematische Organisationsprinzip sichtbar machen kann.³⁵ Beides zusammengenommen stellt die Basis für die selbstreflexiven Themenkomplexe, nämlich die formale Struktur, die narrative Illusion und die Wahrnehmungsweise dar.

Die Beschreibung der Einstellung wird notwendigerweise von zahlreichen farbigen Abbildungen begleitet.³⁶ Zur Verdeutlichung der Übertragbarkeit der Analyse werden außerdem Beispiele aus den anderen beiden Filmen abgebildet.

In der Untersuchung werden häufig Passagen aus Interviews mit Greenaway zitiert, um zu verfolgen, inwieweit Greenaway seine ästhetischen Intention und Ideen im Film umsetzt, was in bisherigen Untersuchungen zu wenig berücksichtigt worden ist.

³⁴ Greenaway, Peter: in: Interview mit Peter Greenaway vor dem Film, *Vertical Features Remake*, das im Rahmen der WDR-Reihe ‘Kurzfilme von Peter Greenaway’ im Februar 1991 ausgestrahlt wurde.

³⁵ Die ausführliche Sequenzanalyse in dieser Arbeit wird langweilig, wenn man sie liest, ohne die entsprechende Sequenz vor Auge zu sehen. Der Leser muß beim Lesen der Sequenzanalyse unbedingt den entsprechenden Abbildungen folgen. Viel interessanter wird die Analyse, wenn man beim Lesen der Sequenzanalyse die entsprechenden Sequenzen im Video mitlaufen läßt und sich die bewegenden Filmbilder vor Augen hält.

³⁶ Die Abbildung muß unbedingt farbig sein, weil die Farbe für die formale Struktur von Greenaways Filmen eine wichtige Rolle spielt. Aufgrund der geringen Größe der Abbildung gibt es viele Stellen, wo man die Einstellungsbeschreibung in der Arbeit nicht gut erkennen kann. Es wäre ideal, wenn man die Abbildung in der Größe der Leinwandeneinstellung haben könnte.

II. Formale Struktur: Systematische Organisation und künstliche Manipulation

1. Analyse auf der visuellen Ebene

1.1. Bewegung und Blick

1.1.1. Victor-Emanuel-Denkmal

Gewöhnlich vermitteln körperliche Bewegung, Gestik, Mimik und Blick die unsichtbare Innenwelt, Gefühle und Gedanken einer Person.³⁷ Balazs betrachtet die Gebärde als eigentliche Muttersprache der Menschheit, in dem Sinne, daß das, was sich im Gesicht und in den Bewegungen ausdrückt, aus einer tieferen Schicht der Seele kommt und dadurch der Geist unmittelbar am Körper sichtbar wird.³⁸ Greenaway löst sich doch in seinen Filmen von dieser konventionellen Sichtweise. Bei ihm hat die Gebärde der Figur nicht nur die Funktion, die Innenwelt der Person zum Ausdruck zu bringen, vielmehr trägt sie auch zur filmischen Zeit- und Raumkonstruktion bei. Dies zeigt sich im Film *The Belly of an Architect* schon in einer der Anfangssequenzen.

Im Innenraum des Victor-Emanuel-Denkmal in Rom (Abb. 1) befinden sich Kracklite und Speckler hinter einer rot gedeckten Tafel. Speckler geht nach links, zeigt mit seiner Hand zum Bildrand hinüber und sagt:

IO: From there you can see the Colosseum ... (S. 23)³⁹

In der nächsten Einstellung (Abb. 2) wird das Kolosseum gezeigt, das dem entsprechen soll, was Speckler mit seiner Hand gezeigt und worüber er gesprochen hat. Nach Specklers Zeigegeste soll sich das Kolosseum außerhalb des Bildrandes auf der linken Seite befinden.

³⁷ Vgl. Hauptmann, Carl: Film und Theater, in: Kaes, Anthon (Hrsg.): Kino-Debatte. Texte zum Verhältnis von Literatur und Film 1909-1929. München/Tübingen 1978, S. 126.

³⁸ Vgl. Balazs, Béla: Der sichtbare Mensch. Eine Film-Dramaturgie, Halle (Saale) 1924, S. 24.

³⁹ Greenaway, Peter: *The Belly of an Architect*, London/Boston, 1988, S. 23.

In der nächsten Einstellung dreht Speckler sich um und zeigt mit erhobener Hand über das Filmbild hinweg, aus dem rechten Bildrand hinaus, in eine bestimmte Richtung, indem er seine Worte fortsetzt (Abb. 3):

IO: (...) and over here...

... you can see Michelangelo's Dome of St Peter's ...(S. 23)

Danach ist Michelangelos Dom von St. Pietro zu sehen (Abb. 4), der außerhalb des Filmbildes auf der rechten Seite stehen soll. In der nächsten Einstellung (Abb. 5) steht Speckler neben Kracklite im Hintergrund des Filmbildes, während die anderen Leute im Vordergrund zu sehen sind. Speckler zeigt frontal, indem er gleichzeitig sagt:

IO: and you can just see Borromini's Church of St Agnes in the Piazza Navona. (S. 23)

In der nächsten Einstellung (Abb. 6) wird die Architektur der Borrominis Kirche von St. Agnese dargestellt.

In der späteren Einstellung dieser Sequenz wird von Trettorios Zeigegeste darauf hingewiesen, daß das Augustus-Mausoleum hinter dem Victor-Emanuel-Denkmal liegt (Abb. 52).

Durch Specklers Zeigegesten zur linken, rechten und frontalen Richtung und durch Trettorios Zeigegeste nach hinten wird die räumliche Beziehung zwischen dem Victor-Emanuel-Denkmal und der umgebenden Architektur so konstruiert: Auf der linken Seite des Innenraums des Victor-Emanuel-Denkmal befindet sich das Kolosseum, auf rechten Seite Michelangelos Dom von St. Pietro, auf der frontalen Seite Borrominis Kirche von St. Agnese und auf der hinteren Seite das Augustus-Mausoleum. Die filmische Raumkonstruktion ist also so konstruiert, daß die Architekturdenkmäler um das Victor-Emanuel-Denkmal herum in vier unterschiedlichen Richtungen stehen. Die so entstandene Raumkonstruktion entspricht aber nicht der realen Raumaufteilung in Rom. Wie die Abbildung des Stadtplans (Abb. 9) zeigt, stehen die Architekturdenkmäler in Wirklichkeit in folgender Reihenfolge: Von links nach rechts Michelangelos Dom von St. Pietro,

Borrominis Kirche von St. Agnese, Victor-Emanuel-Denkmal und dann Kolosseum, fast auf einer diagonalen Linie. Das Augustus-Mausoleum steht oberhalb von Borrominis Kirche von St. Aniese.

Diese Unstimmigkeit zwischen dem filmischen Raum und dem realen Raumverhältnis wird durch die folgenden Einstellungen bildlich reflexiv dargestellt. Die Gesellschaft steht in einer Richtung (Abb. 5) und sie spiegelt das reale Raumverhältnis bildlich wider, während die in einem Kreis positionierte Gesellschaft (Abb. 7) die filmische Raumkonstruktion widerspiegelt.

Durch diese Sequenz wird selbstreflexiv visualisiert, daß es sich beim filmisch dargestellten Raum nicht um die Abbildung der Wirklichkeit handelt, sondern um einen Raum, der durch die Bewegungen der Spielfiguren und der Montage künstlich manipuliert ist. Die Manipulation scheint für den Zuschauer allerdings glaubhaft. Darin zeigt sich eine entscheidende Eigenschaft des filmischen Mediums, wie Greenaway sagt:

“Was ist es, wovon erwartet wird, daß wir es glauben? Was für Fälschungen sind vonnöten, um eine Sache glaubhaft zu machen oder ihre Unglaubwürdigkeit außer Kraft zu setzen?”⁴⁰

Es geht bei der Herstellung der Filmsequenz nicht darum, das abzubilden, was ohnehin in der Wirklichkeit zu sehen ist, sondern um die Manipulation des Raumverhältnisses. Dabei spielt die statische Kameraeinstellung eine entscheidende Rolle. Die oben betrachtete Raumkonstruktion wäre unmöglich, wenn die sich bewegende Kamera zwangsläufig das wirklich bestehende Raumverhältnis zwischen den Denkmälern gezeigt hätte. In diesem Zusammenhang läßt sich verstehen, worin der Sinn der segmentierten Einstellung liegt, der durch die statische Kamera hergestellt wird.

In dieser Sequenz wird die manipulierte Raumkonstruktion noch auf einer anderen Ebene thematisiert. Der Innenraum des Victor-Emanuel-Denkmals (Abb. 1 und 2) ist so konstruiert, daß er in allen Richtungen, rechts, links, frontal und hinten so offen ist, daß man die oben dargestellten Denkmäler

⁴⁰ Greenaway, Peter: Das Wunder von Mâcon, Hamburg 1993, S. 283.

aus dem Innenraum des Victor-Emanuel-Denkmal hinaus sehen könnte. Diese Sequenz erzeugt die Illusion des Raumes, indem sie das Kolosseum so darstellt, als ob es von der linken Seite des Innenraums sichtbar wäre (Abb. 1 und 2), d.h. die linke Seite des Raums wäre offen. Aber der Hintergrund einer späteren Einstellung (Abb. 8), der als die linke Seite des Innenraums darstellen soll, ist nicht offen.

Durch die widersprüchliche Darstellung der linken Seite wird deutlich gemacht, daß der filmische Raum durch die systematische Organisation der filmischen Zeichen künstlich manipuliert worden ist.

1.1.2. Besuch des Augustus-Mausoleums

Nicht nur die Bewegung oder die Gestik der Spielfigur, sondern auch der Blick der Spielfigur ist von entscheidender Bedeutung für die einheitliche Konstruktion des filmischen Raums.

Kracklite ist unterwegs (Abb. 10). In dieser Einstellung tritt Kracklite von links nach rechts ins Bild. Er geht ein Stück weiter nach rechts, schaut ruhig nach vorne über den Rand des Filmbildes hinweg und dreht sich langsam nach vorn, dem Vordergrund des Filmbildes zu (Abb. 11). Seine Bewegung und sein Blick signalisieren, daß er auf irgendwas vor sich schaut, das sich aber außerhalb des Filmbildes befindet. Darauf folgt die Einstellung (Abb. 12), in der das Augustus-Mausoleum zu erkennen ist. Durch den Zusammenschchnitt dieser Einstellungen entsteht der Eindruck, als ob die Mauer hinter Kracklite (Abb. 11) und das Grab (Abb. 12) sich unmittelbar gegenüber ständen.

Die beiden Schauplätze, Mauer und Grab, werden weiterhin durch eine architektonische Gemeinsamkeit, nämlich die Treppe, in einen räumlichen Zusammenhang gebracht. In Einstellung (Abb. 11) ist unten die Treppe zu sehen und in der nächsten (Abb. 12) ist oben ebenfalls eine Treppe sichtbar. Durch die in beiden Einstellungen sichtbaren Treppenteile wird die Illusion erweckt, als ob die beiden unterschiedlichen Schauplätze miteinander einheitlich verbunden wären. Auf diese Weise ergibt sich für den Zuschauer

der Gesamteindruck, als ob Kracklite von seinem Standort an der Mauer über die Treppe zum Grab herunterkäme (Abb. 11 und 13).

In dieser Sequenz wird also thematisiert, wie die unterschiedlichen Räume, die in Wirklichkeit keinen Zusammenhang besitzen, durch die systematische Organisation der Montage, der architektonischen Elemente und der Bewegung bzw. des Blicks der Spielfigur kontinuierlich und einheitlich konstruiert werden können.

Bei dieser Art der Raumkonstruktion und ihrer Wahrnehmung spielt das akustische Zeichen, die Geigenmusik, eine wichtige Rolle. Die Geigenmusik, die ein alter Mann vor dem Augustus' Grabmal spielt, ist sowohl an den Schauplätzen der Einstellungen (Abb. 10 und 11) als auch an den Schauplätze der Einstellungen (Abb. 12 und 13) zu hören. Diese in beiden zusammenhanglosen Schauplätzen hörbare Musik läßt auf der akustischen Ebene den Eindruck, als ob die beiden Schauplätze nah beieinander lägen. Nur in diesem Zusammenhang ist das Auftreten des alten Mannes mit seiner Geige bedeutungsvoll, für die Handlung in dieser Sequenz spielt es sonst keine wichtige Rolle.

1.1.3. Caspasian und Louisa im Wohnzimmer

In der Wohnungssequenz, in der Louisa und Caspasian zu sehen sind, wird zunächst ein langer Tisch dargestellt, auf dem unordentlich verschiedene Gegenstände, wie z.B. Bauchkopien liegen (Abb. 14). In der zweiten Einstellung (Abb. 15a und 15b)⁴¹ hebt Caspasian die Bauchkopien auf und schaut sie sich an (Abb. 15a), dann geht er mit ihnen auf Louisa zu und stellt sich zu ihr (Abb. 15b). Darauf folgt die Darstellung der markierten Bauchkopien (Abb. 16). In der nächsten Einstellung (Abb. 17) wird die Wohnung dargestellt. Diese beiden Einstellungen (Abb. 15 und 17) wirken, als ob sie kontinuierlich den selben Raum darstellten.

Wenn die einzelnen Einstellungen gründlich miteinander verglichen werden, zeigt sich aber eindeutig, daß es sich weder um denselben Raum (Abb. 15

⁴¹ Diese Einstellung (Abb. 15) wird in zwei Abbildungen geteilt dargestellt, um den Bewegungsablauf der Spielfiguren in dieser Einstellung ausführlich darzustellen. Die Abbildungen dieser Einstellung werden jeweils als 15a und 15b bezeichnet.

und 17) noch um dieselben Bauchkopien (Abb. 14 und 16) handelt. Der Raum (Abb. 17) ist viel größer als der Raum (Abb. 15). Die Fenster und die Wände (Abb. 17) sind viel breiter als in der vorherigen Einstellung (Abb. 15), auch der Schreibtisch (Abb. 17) ist viel länger,⁴² so daß er sich vor zwei Büsten an der Wand erstreckt (Abb. 17), während der andere Schreibtisch (Abb. 15) vor nur einer Büste steht. Seiner Länge entsprechend (Abb. 17) stehen die Gegenstände, das aufgeschlagene Anatomiebuch, die Erdkugel und die Blumen, auf dem Tisch in Einstellung nicht so eng beieinander, wie die in Einstellung (Abb. 15). Der Stuhl im Vordergrund (Abb. 15) und der Stuhl neben dem Tisch (Abb. 17) sind ebenfalls verschieden. Dennoch fallen die räumlichen Unterschiede zwischen den Einstellungen (Abb. 15 und 17) bei der Wahrnehmung nicht auf, deshalb werden die unterschiedlichen Räume in beiden Einstellungen als identisch wahrgenommen. Diese Wahrnehmung der beiden Einstellungen ist auf eine unterschiedliche Kameraperspektive zurückzuführen. Beide Einstellungen wirken, als ob sie sich daraus ergäben, daß ein Raum aus der zwei unterschiedlichen Perspektive aufgenommen worden wäre, d.h. daß sich die Einstellung (Abb. 17) daraus ergäbe, daß der Raum (Abb. 15) aus einer um 90 Grad gewendeten Perspektive aufgenommen worden wäre. In diesem Zusammenhang kann man schon vorwegnehmend festhalten, daß die Kameraperspektive für die kontinuierliche Raumkonstruktion eine entscheidende Rolle spielt.

Die beiden unterschiedlichen Räume (Abb. 15 und 17) werden nicht zuletzt durch die Verknüpfung der diskontinuierlichen Bewegungsabläufe Caspasiens als identisch wahrgenommen. Caspasian steht vor dem Tisch mit der Bauchkopie, er geht um den Tisch herum (Abb. 15a), um sich Louisa zu nähern. Schließlich steht er neben Louisa vor dem ersten Fenster (Abb. 15b). Diese Einstellung (Abb. 15) endet damit, daß Caspasian mit der Bauchkopie und Louisa mit Rosen nebeneinander vor dem Fenster und hinter dem Tisch stehen. Die Einstellung (Abb. 17a) beginnt mit dem Standort der beiden

⁴² Die Beschreibung der Unterschiede zwischen den Einstellungen (Abb. 15 und 17) ist wegen der geringen Größe der Abbildungen nicht gut zuerkennen. Um die Unterschiede zwischen den beiden Einstellungen klar zu erkennen, müßte man sie auf einer großen Leinwand im Kino sehen.

Spielfiguren: In Einstellung (Abb. 17a) stehen sie vor dem Fenster, hinter dem Tisch und halten Gegenstände in den Händen, ganz ähnlich wie im letzten Moment in Einstellung (Abb. 15b). Durch die Ähnlichkeit der End- (Abb. 15b) und Anfangsstandorte (Abb. 17a) der Spielfiguren in zwei unterschiedlichen Schauplätze wirken beide Einstellungen kontinuierlich und einheitlich, obwohl es sich um verschiedene Räume handelt. Die Diskontinuität zwischen den beiden Einstellungen ist darin zu erkennen, daß beide Spielfiguren der Einstellung (Abb. 15b) vor dem ersten Fenster rechts standen, während sie in der Einstellung (Abb. 17a) vor dem zweiten Fenster stehen.

Zwischen der Einstellung (Abb. 17) und der darauf folgenden Einstellung (Abb. 18) besteht ebenfalls keine Kontinuität. Trotzdem wirken die Räume in Einstellungen (Abb. 17 und 18) wirken, als ob sie identisch wären und sich Louisa mit Caspasian im selben Raum befänden. Die Illusion der identischen Räume und der Kontinuität der Einstellungen entsteht vor allem durch die systematische Verknüpfung der Bewegungen der Spielfiguren. In der Raumeinstellung (Abb. 17b) wird dargestellt, wie Caspasian mit dem Ausziehen seines Mantels beginnt, nachdem Louisa in Richtung des Badezimmers geht und aus dem Filmbild verschwindet. Die darauf folgende Einstellung (Abb. 18) beginnt damit, daß Caspasian langsam das Ausziehen beendet (Abb. 18a), während sich Louisa der Badewanne im Badezimmer nähert. Der Moment, in dem das Ausziehen beginnt (Abb. 17b) wird exakt mit dem nächsten Moment des Ausziehens der nächsten Einstellung (Abb. 18a) verbunden, so daß die Illusion entsteht, als ob sich Caspasian während beider Einstellungen im gleichen Raum befände. Durch die Verbindung des Ausziehens in beiden Einstellungen erscheinen die unterschiedlichen Räume kontinuierlich und identisch. Es ist festzustellen, daß Caspasiens Bewegungsabläufe, die auf der Handlungsebene keine Bedeutung haben, auf der formale Strukturebene aber dennoch eine wichtige Rolle spielen.

Nachdem Caspasian das Ausziehen seines Mantels beendet, folgt er Louisa ins Badezimmer und setzt sich neben sie auf die Badewannenkante (Abb. 18b). Auch das Badezimmer (Abb. 18) ist mit dem Badezimmer in der folgenden Einstellung (Abb. 19a) nicht identisch. In der Einstellung (Abb.

18b) flattert ein weißer Vorhang im Badezimmer hinter Louisa, während in der Einstellung (Abb. 19a) der Vorhang vor Louisa flattert. Dieser Unterschied macht deutlich, daß die beiden Badezimmer in beiden Einstellungen (Abb. 18 und 19) unterschiedlich sind, dennoch läßt gerade dieser auffällig schöne Vorhang den Zuschauer paradoxerweise die unterschiedlichen Badezimmer als identisch wahrnehmen. Die schöne und sanfte Bewegung des weißen Vorhangs und die Wasserreflexion an der hinteren Wand in der Einstellung (Abb. 18b), die die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sich lenken, sind noch einmal in der nächsten Einstellung (Abb. 19a) zu sehen. Diese wiedererkennbaren Merkmale sind die wichtige visuelle Zeichen für die identische und kontinuierliche Wahrnehmung der Räume.

Auch der unterschiedliche Ort des Spiegels in beiden Einstellungen läßt erkennen, daß die Räume verschieden sind. In der Einstellung (Abb. 18b) stehen die Badewanne und der Spiegel hintereinander und ein großer Teil der Badewanne von dem davor stehenden Spiegel bedeckt, während die Badewanne und der Spiegel nebeneinander stehen in der Einstellung (Abb. 19) groß ist. Die Einstellung (Abb. 19) ergibt sich nicht aus der näheren Aufnahme des Raums in Einstellung (Abb. 18), obwohl es dennoch anders scheint.

Die Einstellung (Abb. 19) und die darauf folgende Einstellung (Abb. 20) sind ebenfalls fragmentarisch und diskontinuierlich. Erstens ist im Spiegelbild dieser Einstellung (Abb. 19b und 19c) erkennbar, in welche Richtung sie blickt. Die Richtung ihr Blicks in Einstellung (Abb. 19c) widerspricht der in der nächsten Einstellung (Abb. 20). Zweitens trägt Caspasian in Einstellung (Abb. 19) einen hellgrauen Anzug, während er in Einstellung (Abb. 20) einen leicht gelbbraunen trägt. Dies zeigt deutlich, daß zwischen beiden Einstellungen keine zeitliche Kontinuität und räumliche Identität besteht. Trotzdem werden diese beiden Einstellungen (Abb. 19 und 20) durch die in den beiden unterschiedlichen Räumen (Abb. 19 und 20) geteilt fortgesetzten Bewegungsabläufe einheitlich und kontinuierlich konstruiert.

In der Einstellung (Abb. 19a) unterhält sich Louisa mit Caspasian, sie steht langsam auf und verschwindet hinter dem flatternden weißen Vorhang. Danach steht Caspasian auf, er folgt ihr und verschwindet ebenfalls hinter dem Vorhang (Abb. 19c). Die nächste Einstellung (Abb. 20)⁴³ stellt dar, wie Caspasian in den Vordergrund des Bildes tritt (Abb. 20a) und wie er vor Louisa steht.

Die Einstellung (Abb. 20) und die folgende Einstellung (Abb. 21) sind ebenfalls nicht kontinuierlich. Der Größenunterschied zwischen Caspasian und Louisa in Einstellung (Abb. 20b) ist viel größer als der in Einstellung (Abb. 21). Trotzdem scheint es, als ob die Einstellung (Abb. 21) aus einer Nahaufnahme vom Raum in Einstellung (Abb. 20) aufgenommen worden wäre. Wenn die Einstellung (Abb. 21) die Nahaufnahme vom Raum (Abb. 20) wäre, wäre der Abstand zwischen den beiden Bäumen im Hintergrund (Abb. 21) entsprechend der Nahaufnahme größer als der in Einstellung (Abb. 20).

Wie bisher gezeigt, lassen sich anhand einer genauen Betrachtung der einzelnen Einstellungen die räumlichen Unterschiede feststellen. Die in den aufeinander folgenden Einstellungen bestehende Diskontinuität ist außerordentlich schwierig zu erkennen, denn die fragmentarischen Filmbilder sind durch die systematische Organisation der visuellen Zeichen, wie Bewegung der Spielfigur kontinuierlich manipuliert bzw. konstruiert.

Die ganze Bewegung der Spielfigur wird durch das Schnittverfahren so dargestellt, daß exakt dort, wo der erste Teil der Bewegungseinheit einer Einstellung endet, der nächste Teil der Bewegungseinheit in der nächsten Einstellung fortgesetzt wird. Die Bewegungsabläufe, die in den unterschiedlichen Räumen stattfinden, werden also in den diskontinuierlichen Einstellungen nahtlos miteinander kontinuierlich verbunden. Dadurch wirken die fragmentarischen und diskontinuierlichen

⁴³ Das Fenster im Hintergrund in Einstellung (Abb. 20) scheint mir, ein Fenster nicht im Badezimmer, sondern im Wohnzimmer zu sein.

Einstellungen kontinuierlich, d.h. die unterschiedlichen Räume wirken identisch.⁴⁴

In diesem Zusammenhang ist festzustellen, daß die Bewegungen der Spielfiguren als ein strukturelles Element benutzt werden.⁴⁵

Neben dem exakten Bewegungsanschluß zwischen den zwei Einstellungen fungieren die anderen auffälligen visuellen Merkmale und Requisiten⁴⁶ als Zeichen, die die unterschiedlichen Räume als identischen Raum wahrnehmbar machen. Unterstützt wird dieses Konstruktionsverfahren auch von technischen⁴⁷ und akustischen Zeichen. Diese akustischen Zeichen, beispielsweise Bläsermusik und Gespräch zwischen Louisa und Caspasian, die die diskontinuierlichen Einstellungen begleiten, verknüpfen akustisch die diskontinuierlichen Einstellungen kontinuierlich.

1.1.4. Schlüsselloch-Sequenz

In der Schlüsselloch-Sequenz ist gut zu sehen, wie vielschichtig und vielfältig die komplexe Organisation der visuellen Zeichen ist. Dieser Film veranschaulicht seinen Charakter als 'Artefakt', seine 'Fragmentarität' und seine 'illusionäre Wirkung der Kontinuität und Einheitlichkeit'.⁴⁸ Um die Organisation und die Manipulation in dieser Sequenz durchschaubar zu machen, ist es notwendig, die einzelnen visuellen, akustischen und technischen Zeichen getrennt zu betrachten und zu analysieren.

⁴⁴ Auch in den Filmen *A Zed & Two Noughts* und *The Draughtsman's Contract* sind häufig ähnliche Beispiele für die systematische Organisation des Bewegungsablaufs zu finden.

⁴⁵ Ein anderes Beispiel für die phantastische Raumillusion, die durch die Bewegung der Spielfigur entsteht, ist im Film *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover* zu betrachten. In der Anfangssequenz wird der Raum so strukturiert, als ob ein Parkplatz, eine Küche, ein Restaurant, und eine Toilette zwischen den schwarzen Wänden aneinander ständen, miteinander verbunden wären. Diese Raumillusion entsteht dadurch, daß sich die Personen und zugleich die Kamera in jeden Einstellungen gleich von links nach rechts, in eine Richtung bewegen und das schwarze Filmmaterial zwischen den Einstellungen eingefügt wird. Durch die gleichen Bewegungsrichtung der Personen und der Kamera entsteht die Kontinuität zwischen den Räumen, obwohl die Räume nicht miteinander verbunden sind.

⁴⁶ Beispielsweise ein unaufgeräumter Tisch, ein weißer Vorhang, eine Badewanne, ein Spiegel und eine Wasserreflexion an der Wand.

⁴⁷ Beispielsweise unterschiedliche Einstellungsgröße, statische Kameraeinstellung und Kameraperspektive usw.

⁴⁸ Vgl. Stam, Robert: *Reflexivity in Film and Literature. From Don Quixote to Jean-Luc Godard*, New York 1992, im Vorwort.

In der ersten Einstellung in dieser Sequenz zeigt die Kamera zunächst ruhig, wie Kracklite die Treppe zu seiner Wohnung heraufkommt (Abb. 22a) und schwenkt darauf nach links (Abb. 22b). Dann wird gezeigt, wie ein Kind Kracklite folgt. Nach dem Schwenk zeigt die Kamera ruhig und bewegungslos (Abb. 22c), wie Kracklite die Treppe weiter hoch steigt und wie das kleine Kind Kracklite weiter folgt und beobachtet. Diese lange Einstellung (Abb. 22) macht den Zuschauer darauf aufmerksam, daß das Kind und Kracklite sich in einem Raum befinden.

Die Einstellung (Abb. 22) ist zu der darauf folgenden Einstellung (Abb. 23) fragmentarisch und diskontinuierlich. Durch das starke Licht, das durch die Tür in den Raum hinein fällt, ist Kracklite frontal hell beleuchtet (Abb. 22), während in der nächsten Einstellung (Abb. 23a) anders ist. Der Raum in Einstellung (Abb. 22c) und der Raum in Einstellung (Abb. 23) sind unterschiedlich, dennoch entsteht der Eindruck, als ob beide Räume identisch wären, da das Kind Kracklite immer noch folgt (Abb. 23). Das kleine Kind tritt von rechts ins Bild, als Kracklite eine auffällige Stimme hört (Abb. 22a) und an der Tür lauscht (Abb. 23)

Das Kind nähert sich Kracklite und steht hinter ihm, um ihn zu beobachten (Abb. 23c). Dann wird die nächste Einstellung (Abb. 24) gezeigt, wie das Kind nach vorn schaut. Die beiden Einstellungen (Abb. 23 und 24) wirken so, als ob die Einstellung (Abb. 24) aus einer um 180 Grad gewendeten Kameraperspektive der Einstellung (Abb. 23) aufgenommen worden wäre und das Kind am selben Platz stünde (Abb. 24), an dem es in Einstellung (Abb. 23) stand. Die Einstellung (Abb. 24) wirkt so, als ob es sich um den gleichen Raum der Einstellung (Abb. 23) handelte, d.h. das Kind mit Kracklite zusammen wäre, obwohl die Einstellung (Abb. 24) nur das Kind ohne Kracklite darstellt.

Bei genauerer Analyse der Räume kann man jedoch feststellen, daß die Räume (Abb. 23 und 24) unterschiedlich sind, d.h. daß sich das Kind in zwei unterschiedlichen Räume befindet und zwar im Raum (Abb. 23) zusammen mit Kracklite und im Raum (Abb. 24) ohne ihn. Der erste Unterschied zwischen den beiden Einstellungen ist daran zu erkennen, daß der seitliche Abstand zwischen dem Kind und dem Türpfosten bzw. der Marmorwand

verschieden ist. In der Einstellung (Abb. 23c) ist der Abstand größer als in der Einstellung (Abb. 24), in der das Kind ganz nah an der Marmorwand steht. Der zweite Unterschied besteht darin, daß das Kind in Einstellung (Abb. 23c) in der Mitte des Flurs steht, während es sich in Einstellung (Abb. 24) an die Marmorwand lehnt. Der dritte Unterschied fällt dadurch auf, daß die Bodenmuster in beiden Einstellungen verschieden sind. Diese Unterschiede weisen darauf hin, daß die beiden Einstellungen verschiedene Schauplätze darstellen. Während das Kind in Einstellung (Abb. 23) mit Kracklite zu sehen ist, ist es in Einstellung (Abb. 24) ohne ihn in einem anderen Raum darstellt.

Trotzdem werden die Beiden Räume als identisch wahrgenommen und für die identische Wahrnehmung sind die systematische Organisation der hinteren und frontalen Aufnahme des Kindes und der Einstellungsgröße von entscheidender Bedeutung. Das Kind in der Einstellung (Abb. 23, 26 und 28) wird stets von hinten, während das Kind in der Einstellung (Abb. 24, 25 und 27) immer frontal dargestellt wird. Die das Kind frontal und die es von hinten darstellende Einstellung bringen die Illusion hervor, als ob derselbe Raum mal frontal, mal von hinteren aufgenommen worden wäre.

Nicht zuletzt entsteht diese illusionäre Raumwirkung durch die Größe der Einstellung. In Einstellung (Abb. 23c) wird das Kind in Totalaufnahme dargestellt und man sieht, daß es auf dem Fußboden steht, während die Einstellung (Abb. 24) nur seinen Oberkörper in Halbnahaufnahme zeigt, ohne den Fußboden des Raums sichtbar zu machen. Wenn die letzte Einstellung (Abb. 24) das Muster des Fußbodens vor dem Kind in Totalaufnahme darstellen würde, wären die Muster der unterschiedlichen Fußböden zwischen beiden Einstellungen so auffällig, daß man erkennen könnte, daß das Kind (Abb. 24) in einem anderem Raum steht. Um seinen Standort im anderen Raum zu verschleiern, wird das Kind in den Einstellungen (Abb. 24, 25, 27, 29 und 32) nur in Halbnahaufnahme dargestellt. Die das Kind in Halbnahaufnahme zeigenden Einstellungen

wirken, als ob das zuvor in der Totalaufnahme gezeigte Kind (Abb. 23, 26, 30, 31, 33 und 34)⁴⁹ darstellten.

Nicht nur durch die systematische und künstliche Organisation der technischen Zeichen, der Kameraperspektive und der Einstellungsgröße, sondern auch durch die visuellen Zeichen, der Blickrichtung, der Bewegung der Spielfiguren und durch die akustischen Zeichen, wie das Gespräch zwischen den Spielfiguren, werden die unterschiedlichen Räume in Einstellungen zu einem kontinuierlichen und einheitlichen Raum konstruiert bzw. manipuliert. Die Einstellung (Abb. 25) stellt dar, wie die Mutter des Kindes in den Hintergrund eintritt, während das Kind nach vorn schaut. Es scheint, als ob Kracklite ebenfalls anwesend wäre und das Kind ihn immer noch beobachtete, obwohl Kracklite abwesend ist, da er sich in einem anderen Raum befindet. Die nächste Einstellung (Abb. 26a) stellt dar, wie das Kind Kracklite beobachtet. Diese Einstellung zeigt den Raum, in welchem sich das Kind und Kracklite ohne die Mutter befinden. In dieser Einstellung ist die Stimme der Mutter des Kindes lediglich in Off-Ton zu hören, die das Kind fragt: "was machst du gerade?" Diese Stimme in dieser Einstellung erweckt die Illusion, als ob die Mutter auch im Raum dieser Einstellung wäre. Auf diese Weise verbindet die fragende Stimme die beiden unterschiedlichen Räume (Abb. 25 und 26) akustisch miteinander und dadurch wirkt es, als ob die Mutter in Einstellung (Abb. 25) in den Raum (Abb. 26) gehörte. Tatsächlich ist dies aber unmöglich, denn diese befindet sich in Wirklichkeit in einem anderen Raum. Das heißt, daß die Stimme in Off-Ton bei der Postproduktionsarbeit im Filmstudio eingesetzt worden ist. In Einstellung (Abb. 26) reagiert das Kind sofort auf die Frage in Off-Ton und schaut nach hinten (Abb. 26b), als ob dort seine Mutter wäre. Die nächste Einstellung (Abb. 27a) beginnt mit dem Kind, das den Kopf nach hinten dreht. In Einstellung (Abb. 27a) antwortet das Kind auf die Frage, daß es den weinenden Kracklite sähe, und seine Mutter fragt weiter: "warum weinst du?" Der Kleine dreht seinen Kopf wieder nach vorn und fragt (Abb. 27b): "Warum weinst du?". Das Kind stellt mit seiner Kopfdrehung und mit

⁴⁹ Diese Einstellung (Abb. 26) und Einstellung (Abb. 28) sind gleich. Die beiden gleichen Einstellungen veranschaulichen das Montageverfahren, demzufolge eine Einstellung an zwei unterschiedlichen Stellen wiederholt eingesetzt wird.

seiner Frage den Eindruck her, als ob es sich mit Kracklite im selben Raum befände. Dadurch entsteht die Illusion, als ob der Raum (Abb. 26) und der Raum (Abb. 27) zueinander gehörten. Die nächste Einstellung (Abb. 28a) zeigt das Kind zusammen mit Kracklite. Kracklite antwortet dem Kind, daß er wegen der Zugluft des Schlüssellocks weint. Daraufhin ist wieder die Stimme der Mutter in Off-Ton zu hören, die das Kind nochmals fragt, aus welchem Grund Kracklite weint. Ihre Frage in Off-Ton wirkt, als ob der Raum (Abb. 27) mit dem Raum (Abb. 28) unmittelbar verbunden wäre. In dieser Einstellung (Abb. 28b) reagiert das Kind sofort auf die Frage in Off-Ton, indem es sich nach hinten dreht, als ob seine Mutter hinter ihm im selben Raum stünde. In der nächsten Einstellung (Abb. 29a) wird dargestellt, wie das Kind mit seinem nach hinten gedrehten Kopf nach seiner Mutter schaut. Es befindet sich in Gegenwart seiner Mutter und antwortet ihr: "Es zieht so, sein Auge tut weh". Daraufhin dreht sich das Kind wieder nach vorn (Abb. 29b), als ob es Kracklite weiter beobachtete.

Das Kind agiert ohne Spielpartner, mal ohne Mutter, mal ohne Kracklite. Durch das Frage- und Antwort-Spiel zwischen dem Kind, seiner Mutter, Kracklite und den Blick- bzw. Kopfdrehungen des Kindes werden zwei unterschiedliche Schauplätze zu einem kontinuierlichen Raum konstruiert. Für diese strukturelle Funktion "bewegen sich [die Figuren] sehr vorsichtig, sehr bewußt. Und die Dialoge selbst, die Art, wie sie von Figur zu Figur weitergegeben werden, funktionieren wie ein Rezitativ oder wie die Anordnung der Stimme in der Oper."⁵⁰ Hier wird durch den sprachlichen Text eine kontinuierliche Illusion zwischen diskontinuierlichen Einstellungen hergestellt.

Neben Bewegung, Blick und Dialoge der Spielfiguren, spielen auch die inhaltlich unbedeutenden Requisiten für die filmische Zeit- und Raumkonstruktion eine wichtige Rolle. Das Kind in den Einstellungen (Abb. 24, 25, 27 und 29) hält immer eine Orange in der Hand. In Einstellung (Abb. 31a) gibt der Junge Kracklite eine Orange, im Gegenzug enthält es von ihm ein Gyroskop. Dadurch taucht die Orange, die im Raum (Abb. 24, 25, 27 und

⁵⁰ Greenaway, Peter: in: Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders.: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 238.

29) zu sehen war, im anderen Raum (Abb. 31a) wieder auf, die Orange wird also von einem Raum zum anderen übertragen. Diese Übertragung läßt die beiden unterschiedlichen Schauplätze kontinuierlich und einheitlich wirken. Auch das Gyroskop, das das Kind von Kracklite erhalten hat (Abb. 31a, 31b, 31c und 31d), taucht im anderen Raum (Abb. 32a und 32b) wieder auf. Daraus ergibt sich die Illusion der Kontinuität der diskontinuierlichen Einstellungen bzw. Illusion des identischen Raums der zwei nicht identischen Räume.

Die Orange und das Gyroskop sind nicht nur inhaltlich gegenseitige Geschenke, sondern sie tragen auch auf der Formebene dazu bei, daß die unterschiedlichen Räume als ein Raum wirken.

Sowohl die Bewegungsorganisation der Spielfiguren, der Tausch der Requisiten als auch die jeweils sechs Mal abwechselnde Darstellung der beiden Räume teilen jedem Raum ein visuelles Gleichgewicht zu. Dieses visuelle Gleichgewicht der Räume nennt Greenaway 'optical device':

“The actual proportion of the screen is based on a one to one sixty-six ratio which is relevant to my understanding of Poussin and Claude’s paintings of the Campagna. And the actual **optical device** which we use, which is basically **fractional**, is based on a certain one use by Canaletto and also by Durer that we have blown up and made into more of an optical device, a sort of early piece of astrological, astronomical material.”⁵¹

Die räumliche Illusion ist so perfekt, daß der Zuschauer die Diskontinuität nicht erkennt, die jedoch bei der genauen Betrachtung der Einstellung sichtbar ist, wie die folgende Analyse zeigt.

Das Kind steckt heimlich ein Blatt von Kracklites Bauchkopie unter seinen Umhang (Abb. 30), als Kracklites Stuhl zusammenbricht. In der nächsten Einstellung (Abb. 31d) wird gezeigt, wie das Kind mit der rechten Hand das Gyroskop und mit der linken Hand die versteckte Bauchkopie festhält. Aufgrund der versteckten Bauchkopie ist sein Umhang hochgezogen. In der nächsten Einstellung (Abb. 32b) ist der Umhang des Kindes weder verdickt

⁵¹ Greenaway, Peter: zitiert nach: Januszczak, Waldermar: “The Draughtsman’s Contract”, in: Studio International 196/999 (1983), S. 22f.

noch hochgezogen. Das weist darauf hin, daß das Kind das Blatt nicht bei sich hat. Dadurch ist erkennbar, es sich um zwei unterschiedlichen Räume in diesen beiden Einstellungen (Abb. 31 und 32) handelt. Die Einstellungen (Abb. 31 und 32) werden so strukturiert, als ob die beiden Räume unmittelbar miteinander verbunden wäre und das Kind vom Raum (Abb. 31) in den Raum (Abb. 32) ginge. Und die Einstellungen (Abb. 32 und 33) werden ebenfalls so strukturiert, als ob die beiden Räume zueinander gehörten.

Die illusionäre Wirkung beruht auf der systematischen Kombination der Bewegungsrichtung des Kindes und der frontalen und hinteren Aufnahme des Kindes. In der letzten Einstellung (Abb. 34) hält das Kind das Blatt der Bauchkopie vor seinen Bauch, wobei der Zuschauer glaubt, daß das Kind das Blatt in vorherigen Einstellung (Abb. 32) bei sich gehabt hätte und es von dort mitgebracht hätte (Abb. 33a, 33b und 33c).

In dieser Sequenz muß noch ein dritter Raum (Abb. 36) berücksichtigt werden, in dem Louisa und Caspasian nackt mit einander spielen. Kracklite tut, als ob er durch das Schlüsselloch in einen Raum (Abb. 35) schaute. Darauf folgt die Einstellung (Abb. 36), in der Louisa mit Caspasian spielt. Durch die beiden Einstellungen (Abb. 35 und 36) wirkt der filmische Raum so, als ob der durch das Schlüsselloch sichtbare Raum (Abb. 36) unmittelbar mit den Räumen verbunden wäre, in denen sich das Kind mit seiner Mutter und Kracklite allein befindet. Diese Raumillusion ergibt sich durch die künstliche Verknüpfung der unterschiedlichen Räume mit Hilfe akustischer Zeichen. Der Raum, in dem sich Louisa und Caspasian befinden (Abb. 36) und der Raum, in dem sich das Kind mit seiner Mutter aufhält, werden durch Louisas in den beiden Räumen hörbare auffällige Stimme so konstruiert, als ob beide im selben Raum wären. Die drei unterschiedlichen Räume, der erste mit dem Kind und seiner Mutter, der zweite mit dem Kind und Kracklite und der dritte mit Louisa und Caspasian wirken, als ob sie drei Teile eines ganzen, einheitlichen Raums wären.

Hier wird die Frage aufgeworfen, warum der Filmemacher die filmische Raumkonstruktion auf diese Weise vornimmt, anstatt alle Schauspieler einfach in einem Raum spielen zu lassen, wie im konventionellen Film. Die

Absicht des Filmemachers besteht darin, deutlich zu machen, daß ein illusionärer filmischer Raum, der dem wirklichen Raumverhältnis nicht entspricht, durch die systematische Organisation und künstliche Manipulation entsteht. Er will den artifiziellen Charakter des filmischen Mediums unterstreichen.

In dieser Sequenz ist das Auftreten der Nebenfiguren, das Kindes und seine Mutter, zwar inhaltlich nicht besonders bedeutungsvoll motiviert, aber sowohl für die formale Struktur, wie oben betrachtet, als auch für die sehr unterschiedliche Filmrezeption von großer Bedeutung. Solche Nebenhandlung hat im Grunde immer einen Sinn; jede Handlung 'sagt' dem Zuschauer etwas. Dennoch vermittelt sie keine feststehende und einzig richtige Bedeutung und veranlaßt somit den Zuschauer nach individuell unterschiedlichen Interpretationen zu suchen.

Zusammenfassend ist festzustellen, daß der Film veranschaulicht, wie die Bewegungsabläufe bzw. die Blicke der Spielfiguren als filmische Sprache zur die Konstruktion von Kontinuität und Einheitlichkeit beiträgt. Metz dagegen sieht die Funktion der beweglichen Spielfigur nur darin, daß die Spielfigur belebt und wirklich erscheinen und damit eine starke Realitätswirkung und einen Realitätseindruck erzeugen. Für ihn sind Haltung, Bewegung und Blick der Spielfiguren nicht Bestandteile einer Filmsprache, denn seiner Auffassung nach unterscheidet sich die Bewegung der Spielfiguren im Film zwar von der bewegungslosen Fotografie und Malerei, aber nicht von der im Theater und im Tanz.⁵²

Greenaway gelingt es aber dennoch, die Bewegungen und Blicke der Schauspieler als eine Filmsprache zu nutzen. Ihre Bewegungen und Blickwinkel werden aus einem Raum hinaus in den anderen Raum hinein gesetzt, um die Filmbilder kontinuierlich und einheitlich zu konstruieren. Auf diese Weise wird der Eindruck erweckt, daß der Zuschauer die Spielfiguren in einem Raumkontinuum ungehindert verfolgt. Die Bewegung und der Blick der Spielfigur dienen in seinem Film eher einer abstrakten formalen Struktur als einer Beschreibung des psychologisch komplexen

⁵² Vgl. Metz, Christian: *Semiologie des Films*, München 1972, S. 25ff.

Charakters der Menschen.⁵³ In diesem Sinne sind die Spielfiguren in seinen Filmen ‘non-figuration’, ‘abstract’ und ‘artificial’.

“They [my films] (...) use actors as props, seek non-figuration and the abstract, or revel in artificial convention which in the end is anti-illusionist.”⁵⁴

1.2. Farbe und Form der Requisiten

1.2.1. Roter Stoff

Das visuelle Zeichen trägt im allgemeinen symbolische und semantische Bedeutung. Zu den visuellen Zeichen gehören ebenfalls die Farbe und die Form der Requisiten. Requisiten besitzen demnach nicht nur eine symbolische, sondern sie fungieren auch als ein strukturelles Element auf der formalen Strukturebene. Die strukturelle Funktion der Requisiten zeigt sich eindeutig in Greenaways Filmen.

Am Beispiel der strukturellen Verwendung des roten Stoffes läßt sich die strukturelle Funktion der Requisiten nachweisen. Kracklite befindet sich mit anderen Personen in der Ruine der Villa Hadriana. Die ersten beiden Einstellungen (Abb. 37 und 38) dieser Sequenz stellen dar, daß sich die Gesellschaft unter einem im Wind flatternden Stoff unterhält. Die in der ersten und zweiten Einstellung gezeigten Räume wirken zwar als identischer Raum, aber eine vergleichende Beobachtung der beiden Räume läßt erkennen, daß sie unterschiedlich sind.

Der erste Unterschied zwischen den beiden Räumen ist leicht erkennbar. In der ersten Einstellung (Abb. 37) sind nur die zwei Ecken des viereckigen Stoffs befestigt, während in der zweiten Einstellung (Abb. 38) alle vier Ecken des Stoffs befestigt sind und dieser daher nicht herabhängt. Deshalb flattert der Stoff in beiden Einstellungen durch den Luftzug unterschiedlich. Der zweite Unterschied läßt sich am Verhältnis zwischen den Säulen und der

⁵³ Vgl. Peters, Jan-Marie-Lambert: Die Struktur der Filmsprache, in: Albersmeier, Franz-Josef (Hrsg.): Text zur Theorie des Films, Stuttgart 1995, S. 381f.

⁵⁴ Greenaway, Peter: in: Elliott, Bridget/Purdy, Anthony: An Interview with Peter Greenaway, in: deren: Peter Greenaway. Architecture and Allegory, Chichester 1997, S. 122.

Gesellschaft erkennen. Die Gesellschaft befindet sich in der ersten Einstellung (Abb. 37) hinter der Säulen. Der Abstand zwischen den beiden Säulen ist so groß, daß die ganze sitzende Gesellschaft von den beiden Säulen bildlich eingerahmt ist. In der nächsten Einstellung (Abb. 38) sitzt die Gesellschaft nicht mehr hinter, sondern vor den Säulen. Der Abstand zwischen den Säulen ist kleiner als in der ersten Einstellung. Der dritte Unterschied, der auf Diskontinuität hinweist, ist Fredericos Sitzplatz. Frederico geht in Einstellung (Abb. 37) vom Vordergrund in das Innere der Ruine und schließt sich der Gesellschaft an, indem er sich auf die rechte Seite nach ganz vorn setzt. In der nächsten Einstellung (Abb. 38) sitzt Frederico nicht rechts, sondern links vorne. Aus diesen Unterschieden ist zu schließen, daß die beiden Einstellungen nicht den selben Raum darstellen. Trotzdem werden die unterschiedlichen Räume als identisch wahrgenommen.

Für die identische Raumwahrnehmung spielen die auffällige Form und Farbe des Stoffs eine wichtige Rolle. Die zinnoberrote Farbe des Stoffes, seine sanfte und leichte materielle Eigenschaft hebt sich auffällig von seiner Umgebung ab. Die Eigenart des Stoffes, der die Aufmerksamkeit auf sich zieht, ist in den beiden Filmbildern leicht wieder zu erkennen. Der auffällige Stoff läßt den Zuschauer die unterschiedlichen Räume als identisch wahrnehmen. Er nimmt die beiden Einstellungen so wahr, als ob sich der in der Einstellung (Abb. 38) dargestellte Raum aus einer näheren Aufnahme des in der Einstellung (Abb. 37) dargestellten Raums ergab. Bei der Wahrnehmung der Einstellung (Abb. 38) stellt er sich den unsichtbaren Restteil des verbleibenden Raums in Einstellung (Abb. 37) nur vor. Greenaway unterstreicht dieses Vorstellungsvermögen durch Specklers Rede.

SPECKLER: Rome in ruins has had more influence on architecture than it ever would brand new ... **what you can't see - you can imagine...** (S. 49)⁵⁵

⁵⁵ Die Hervorhebungen sind von der Verfasserin.

Die Ruine (Abb. 38) besitzt auf der rechten Seite des Filmbildes einen Gang, durch den Louisa und Caspasian, kurz darauf auch Kracklite verschwinden. Als nächster Raum wird ein Bogengang (Abb. 39) dargestellt, durch den Kracklite in den Vordergrund dieser Einstellung kommt. Die Räume in beiden Einstellungen (Abb. 38 und Abb. 39) sind zwei nicht miteinander verbundene Schauplätze, die durch das Auftreten eines Hundes einheitlich konstruiert werden. In der Einstellung (Abb. 38) ist der angeblich kranke Hund zu sehen, der im Vordergrund des Filmbildes auftaucht. Frederico sagt erschrocken, daß der Hund Tollwut habe. Flavia reagiert gefühllos auf den Hund und sagt, daß man den Hund erschießen müsse. Kracklite zeigt aber Mitleid mit dem kranken Hund, indem er fragt, ob man denn erschießen solle, was krank aussieht. Diese kleine Auseinandersetzung über den kranken Hund zieht die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf den Hund, indem sie beim Zuschauer Mitleid, sowohl mit dem kranken Hund als auch mit kranken Kracklite erweckt. Der aufmerksamkeitserregende Hund begleitet Kracklite in der Einstellung (Abb. 39). Auch in dieser Einstellung zieht der Hund auf sich eine große Aufmerksamkeit, da er Ekel empfindung weckt, als er Kracklites Erbrochenes aufleckt. Das die Aufmerksamkeit ziehende Auftauchen des Hundes in beiden Einstellungen (Abb. 38 und 39) läßt den Zuschauer leicht vermuten, daß der in Einstellung (Abb. 38) gesehene Hund Kracklite bis zu der Einstellung (Abb. 39) gefolgt sein müsse. Dadurch werden die beiden verschiedenen Schauplätze (Abb. 38 und 39) in einen zeitlichen und räumlichen Zusammenhang gebracht.

Die kontinuierliche und identische Konstruktion bzw. Wahrnehmung der verschiedenen Räume ist nur deshalb möglich, weil die Filmbilder zweidimensional sind. Die Wahrnehmung des Zuschauers ist mit zweidimensionalen Dingen der Filmbilder konfrontiert. Dieser Zusammenhang stellt ein wichtiges Thema in Greenaways Filmen dar. Der Raum und die Dinge der Filmbilder sind nicht wirklich dreidimensional, obwohl sie auf dem Filmbild dennoch als solche erscheinen. Dabei spielt nicht das wirkliche Verhältnis zwischen den Räumen und den Dingen, sondern die Ähnlichkeit der visuellen Kompositionsstruktur der Bildeoberfläche zwischen den Einstellungen eine Rolle. Die ähnliche Kompositionsstruktur auf der

Zweidimension des Filmbildes ermöglicht es, die verschiedenen Räume als ein und selben Raum zu konstruieren. Dies zeigt sich auch in den beiden Filmbildern (Abb. 40 und 41), die eine ähnliche visuelle Kompositionsstruktur der Bildoberfläche besitzen und daher wird so wahrgenommen werden, als ob die Filmbilder den selben Raum darstellten.

1.2.2. Modell des Victor-Emanuel-Denkmal

Kracklites Arbeitsraum in Victor-Emanuel-Denkmal wird in Einstellung (Abb. 42) dargestellt. Die darauf folgende Einstellung (Abb. 43) wirkt, als ob sie den gleichen Raumteil, den Raum im Vordergrund und den Raum im Hintergrund der Einstellung (Abb. 42) zeigte. Die nächste Einstellung (Abb. 44) wirkt, als ob sie ein Raum im Hintergrund der Einstellung (Abb. 42) darstellte. Die Räume in den Einstellungen (Abb. 43 und 44) sind aber kein Bestandteil des Raums der Einstellung (Abb. 42). Das heißt, daß es sich bei der drei Einstellungen nicht um den selben Raum bzw. dessen Bestandteil handelt.

Dies wird durch die folgenden Unterschiede zwischen den Einstellungen nachgewiesen. Der Zwischenraum in Einstellung (Abb. 42) hat kein Bodenmuster, während der Raum im Vordergrund in Einstellung (Abb. 43) ein Schachbrett-Bodenmuster besitzt. Der Raum im Hintergrund der Einstellung (Abb. 43) hat kein Bodenmuster, während der Raum in Einstellung (Abb. 44) ein Schachbrett-Bodenmuster besitzt. Auch die zwei Modelle in jeder Einstellungen deuten darauf hin, daß weder der Raum (Abb. 43) noch der Raum (Abb. 44) Bestandteile des Raums (Abb. 42) sind. Jede Einstellung stellt zwei Modelle des Victor-Emanuel-Denkmal im Hintergrund dar. Der Zuschauer erkennt leicht die zwei Modelle als Merkmale des Raums in jeder Einstellung wieder und identifiziert dadurch die drei unterschiedlichen Räume als ein und denselben Raum.⁵⁶

In Einstellung (Abb. 42) sind zwei Modelle zu sehen. Das vordere Modell ist sehr klein, das hintere Modell sehr groß. Der Größenunterschied zwischen

⁵⁶ Die Identität durch Wiedererkennen ist ein Kernansatz der Gestalttheorie von Katz. Vgl. Katz, David: Gestaltpsychologie. Basel/Stuttgart 1969, S. 97 ff.

den beiden Modellen ist daher beträchtlich. In Einstellung (Abb. 43) sind ebenfalls zwei Modelle zu sehen. Der Größenunterschied der beiden Modelle ist geringer als in der vorherigen Einstellung (Abb. 42). In der darauf folgenden Einstellung (Abb. 44) sind wiederum zwei Modelle zu sehen, aber ihre Größe ist fast gleich. Auf die unterschiedliche Größe der Modellpaare soll ein Dialog aufmerksam machen, als Kracklite nach dem Maßstab der Modelle fragt.

KRACKLITE: What's the scale?

FREDERICO: It's what you asked for.

KRACKLITE: In centimetres or inches?

FREDERICO: Centimetres! No self-respecting architect uses inches. (S. 45)

Die unterschiedliche Größe der Modellpaare in jeder Einstellungen geht darauf zurück, daß nur die Größe des hinteren Modells in jeder Einstellung immer unterschiedlich ist. Das vordere Modell bleibt dagegen in den drei Einstellungen gleich, nur das hintere wird immer verkleinert dargestellt. Die flexible Veränderungsmöglichkeit der Größe des hinteren Modells liegt in der Zweidimensionalität des hinteren Modells. Die Modellpaare in jeder Einstellung werden zwar alle als dreidimensional wahrgenommen, aber nur das vordere Modell ist dreidimensional, während das hintere zweidimensional ist. Die Zweidimensionalität des hinteren Modells in jeder Einstellung ist durch sein widersprüchliches Schattenverhältnis festzustellen. In den drei Einstellungen (Abb. 42, 43 und 44) beleuchtet das Licht eindeutig von rechts oben den Raum. Die Personen und das vordere Modell werfen ihre Schatten entsprechend dem Lichtverhältnis nach links unten. Doch das hintere Modell wirft seinen Schatten entgegengesetzt nach rechts oben. Das bedeutet, daß das hintere Modell mit seinem Schatten ein zweidimensionales Bild ist. Die Zweidimensionalität des hinteren Modells ist in der nächsten Einstellung (Abb. 45) deutlicher festzustellen. In Einstellung (Abb. 45) wirken die zwei Modelle, als ob sie dreidimensional wären. Durch aufmerksame Beobachtung des Schattenverhältnisses der Modelle läßt sich jedoch erkennen, daß das hintere Modell nicht dreidimensional ist. In Einstellung (Abb. 45a) wirft das hintere Modell

seinen Schatten ein wenig nach rechts oben, während der Schatten des vorderen Modells nach hinten links geworfen wird. Die Schatten der beiden Modelle sind also zueinander widersprüchlich. In derselben Einstellung (Abb. 45b) beginnt das Licht sehr intensiv zu strahlen. Der Schatten und die Helligkeit des hinteren Modells bleibt trotz der großen Intensität des Lichts unverändert, während sich der Schatten und die Helligkeit des vorderen Modells entsprechend dem Lichtverhältnis verändert. Das hintere Modell erweist sich somit als zweidimensional, das vordere als dreidimensional. Trotz der unterschiedlichen Dimension der Modelle wirken sie dennoch dreidimensional.

Die Zweidimensionalität des hinteren Modells wird selbstreflexiv auf der Dialogebene angedeutet. Das folgende Gespräch zwischen Kracklite und Speckler deutet daraufhin an, daß das hintere zweidimensionale Modell die auf die hinteren Wand projizierten Laserbild ist. In diesem Film beziehen sich Gespräche zwischen den Spielfiguren nicht selten auf die Filmbilder.

SPECKLER: Caspasian's found twenty-five thousand dollar's worth of **laser equipment**.

KRACKLITE: What the hell for?

SPECKLER: **He's got a plan to use laser beams to join all the buildings** in Rome that influenced Boullée.
(S. 44)

Mit diesen unterschiedlichen Dimensionen der beiden Modelle wird die Zweidimensionalität des Filmbildes anschaulich thematisiert.

“There is really nothing except a projection-beam and a white screen.”⁵⁷

Auf der zweidimensionalen Leinwand unterscheidet sich die Aufnahme der zwei- und dreidimensionalen Dinge in Wirklichkeit kaum voneinander. Das zweidimensionale Filmbild, das auf eine zweidimensionale Leinwand

⁵⁷ Greenaway, Peter: in: Hacker, Jonathan/Price, David: Discussion with Peter Greenaway, in: deren: Take 10. Contemporary british film directors, New York 1991, S. 215.

projiziert ist, unterscheidet nicht, ob die Dinge auf der Leinwand in Wirklichkeit drei- oder zweidimensional sind.

1.2.3. Grüne Feige und Säule

Eine Gesellschaft befindet sich an einer rot gedeckten Tafel vor zwei Säulen im inneren Raum des Victor-Emanuel-Denkmal. In Einstellung (Abb. 46) sitzt Kracklite genau in der Mitte zwischen den beiden bildteilenden großen Säulen neben anderen Leute. Die nächste Einstellung (Abb. 47) stellt den kauenden Kracklite frontal dar. Diese Einstellung wird vom Zuschauer so wahrgenommen, als ob sich die neben Kracklite sitzenden Personen in Einstellung (Abb. 46) außerhalb des Filmbildes befanden, obwohl die Einstellung (Abb. 47) einen anderen Raum darstellt, in dem Kracklite allein ist.

Die sorgfältige Betrachtung der beiden Einstellungen (Abb. 46 und 47) zeigt, daß beide Einstellungen zwei unterschiedliche Räume darstellen, obwohl sie wirken, als ob sie einen identischen Raum in unterschiedlicher Einstellungsgröße zeigten, d.h. als ob die Kamera Kracklite in Einstellung (Abb. 46) näher in Nahaufnahme (Abb. 47) aufgenommen hätte. Wenn sich die Darstellung des Raums (Abb. 47) aus der Nahaufnahme des vorher gezeigten Raums (Abb. 46) ergeben hätte, wäre der Abstand zwischen den Säulen (Abb. 47) so groß geworden, daß die beiden Säulen nicht in das Filmbild (Abb. 47) der Nahaufnahme gepaßt hätten. Die in beiden Einstellungen sichtbaren Säulen (Abb. 46 und 47) weisen also darauf hin, daß sich die Einstellung (Abb. 47) nicht aus der Nahaufnahme des Raums in Einstellung (Abb. 46) ergibt. Das heißt, daß es sich bei den Einstellungen um zwei unterschiedliche Räume handelt.

Auf die nah beieinander stehenden, schmalen Säulen (Abb. 47), die sich von den Säulen (Abb. 46) unterscheiden, macht Trettorio in Einstellung (Abb. 52) aufmerksam, indem er Kracklite den Hintergrund, die Säule zeigt und ihm sagt, daß sich Kracklite mal das Augustus-Mausoleum besichtigen solle. Die Haltung Trettorios, die auf der Handlungsebene unbedeutend ist, soll die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die nah beieinander stehenden Säulen

im Hintergrund (Abb. 47 und 52) ziehen und damit erkennen lassen, daß die Einstellungen (Abb. 47 und 52) durch einen Filmtrick wie Blue-Screen hergestellt wurden. Greenaway weist auf die Anwendung des Filmtricks hin:

“Delightfully, you can always prefabricate the same architectural deceptions in cinema, in a studio, with an armoury of devices – glass-painting, multiple light-sources, blue-screen backgrounds, *trompe l’oeil* artifices. Architecture built solely for the camera.”⁵⁸

Die Raumverhältnisse der Einstellungen (Abb. 46 und 47) sind also in Wirklichkeit nicht identisch. Die in beiden Einstellungen (Abb. 46 und 47) sichtbaren Säulen veranschaulichen einerseits die Diskontinuität der beiden Einstellungen und die Nicht-Identität der beiden Räume, andererseits tragen sie zur kontinuierlichen und identischen Raumkonstruktion bei, denn der Zuschauer erkennt die Säule als Raummerkmale in beiden Einstellungen wieder. Dadurch nimmt er die unterschiedlichen Räume als identisch wahr. Auch die Handbewegung Kracklites und sein Blick tragen zur kontinuierlichen Verbindung der Einstellungen (Abb. 46 und 47) bei. In der Einstellung (Abb. 46) wird dargestellt, wie Trettorio Kracklite einen Teller reicht. In der nächsten Einstellung (Abb. 47a) wird gezeigt, wie von außerhalb des Filmbildes ein mit geschälten Feigen gefüllter Teller ins Filmbild geführt wird und von Kracklites rechter Hand genommen wird. Der Bewegungsablauf der beiden Personen verknüpft die diskontinuierlichen Einstellungen (Abb. 46 und 47) miteinander kontinuierlich. Es ist deshalb schwer zu erkennen, daß es sich eine Aufnahme des dreidimensionalen Raums in Einstellung (Abb. 46) und eine Aufnahme des zweidimensionalen Raumbildes im Hintergrund (Abb. 47) handelt, die durch Blue-Screen-Trick hergestellt wurde.

Auch die Einstellung (Abb. 47) und die darauf folgenden Einstellungen (Abb. 48 und 49) sind widersprüchlich. In der Einstellung (Abb. 47a) ist Fredericos Stimme in Off-Ton zu hören. Sie fragt Kracklite in Einstellung (Abb. 47b), ob Kracklite ein moderner Architekt sei. Auf diese Frage in Off-

⁵⁸ Greenaway, Peter: in: Boorman, John/Bonohue, Walter (ed.): *Film-makers on Film-making*, London/Boston 1995, S. 76.

Ton reagiert Kracklite in Einstellung (Abb. 47b), indem er seinen Blick um 45 Grad über den rechten und mittleren Bildrand hinaus richtet und antwortet, daß er nicht weniger und nicht mehr modern sei, als er sein muß. Kracklite tut also in Einstellung (Abb. 47b) mit seinem Blick und Antwort, als ob Frederico schräg rechts ihm gegenüber wäre und Kracklite ihn anschaute. Durch Kracklites Simulation wird Frederico in der nächsten Einstellung (Abb. 48) so wahrgenommen, als ob er mit den anderen Männern schräg rechts gegenüber Kracklite säße. Diese aufeinander folgenden beiden Einstellungen (Abb. 47 und 48) erscheinen damit als wenn sie Schuß/Gegenschuß-Einstellungen wären, was bedeuten würde, daß beide Einstellungen im selben Raum aufgenommen worden wären. Die nächste Einstellung (Abb. 49) zeigt aber, daß Frederico Kracklite unmittelbar gegenüber sitzt. Am Platz, an dem Frederico aus dem Blickwinkel Kracklites (Abb. 47b) eigentlich schräg rechts, im Vordergrund sitzen sollte, steht ein freier Stuhl. Um die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf diesen Widerspruch zu lenken, zeigt Frederico demonstrativ, wo er gesessen hat, indem er in Einstellung (Abb. 54) aufsteht, zum freien Stuhl im Vordergrund geht und den Stuhl zu Flavia mitnimmt. Zwischen Kracklites Blick und Fredericos Sitzplatz (Abb. 47, 48 und 49) besteht also ein Widerspruch. Dieser Widerspruch macht deutlich, daß die drei Einstellungen keine Schuß/Gegenschuß-Einstellungen sind und es sich zugleich nicht um den gleichen Raum in drei Einstellungen handelt.

Die Einstellungen (Abb. 48 und 49) sind fragmentarisch bzw. diskontinuierlich. Die Diskontinuität der beiden Einstellungen ist ebenfalls durch die unterschiedlichen Plätze der Requisiten festzustellen. Die Totalaufnahme (Abb. 49) stellt die Leute um die Tafel herum dar. In der Mitte der Tafel ist eine Schale zu sehen, die mit grünen Feigen gefüllt ist und dem Kolosseum ähnlich sieht. Zu beiden Seiten der Schale stehen zwei Obstpokale. Die Kolosseumsschale und die beiden Obstpokale stehen in der Mitte der Tafel und Ihr Abstand zu den Leuten ist deshalb relativ groß. Doch dieser Abstand in Einstellung (Abb. 49) entspricht nicht dem in Einstellung (Abb. 48). In den Halbtotal-Einstellungen (Abb. 48, 50 und 51) stehen die Kolosseumsschale und die beiden Obstpokale viel näher bei den drei Leuten

als in Einstellung (Abb. 49). Diese unterschiedliche Plätze der Requisiten bedeuten, daß die beiden Einstellungen diskontinuierlich und uneinheitlich sind.

Auf die unterschiedlichen Plätze der Schale und Pokale in den Einstellungen wird in Einstellung (Abb. 53) aufmerksam gemacht. Caspasian schildert das Vergiftungssymptom Augustus', indem er sich an den Hals faßt und eine Hand ausstreckt. Dabei stößt er den vor ihm stehenden Pokal um. Das Umstoßen des Pokals sollte die Aufmerksamkeit des Zuschauers darauf lenken, daß dieser zuvor an einer anderen Stelle (Abb. 49) und zu weit entfernt war, um den Pokal umzustößen zu können. Das Umstoßen des Pokals durch Caspasian ist eher für die Aufmerksamkeit auf die Fragmentarität der Einstellungen von Bedeutung als für die dramatische Handlung.

Wie oben betrachtet, sind die Säulen, die Feigenschale und die Obstpokale einerseits Indizien für die Diskontinuität zwischen den Einstellungen und andererseits ziehen sie mit ihren auffälligen Form und Farbe die Aufmerksamkeit auf sich und lassen sich identisch in den Einstellungen wiedererkennen.

“Es gab weitere, mehr formale Verfahren. Mich hat die Idee begeistert, Farbe nach strategischen und formalen Gesichtspunkten einzusetzen anstatt rein dekorativ. Der Film verfügt über ein gründlich durchstrukturiertes Farbsystem, worauf ich die Aufmerksamkeit des Zuschauers ständig lenken will.”⁵⁹

⁵⁹ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 96.

Ein gutes Beispiel für die phantastische und überraschende Raumkonstruktion, die durch die auffällige Farbe strukturiert ist, ist in einer Sequenz des Films *The Baby of Mâcon* zu betrachten. In der Sequenz sieht der Zuschauer zunächst, daß sich die weibliche Hauptfigur im Inneren der Kathedrale befindet. In der nächsten Einstellung wird die weibliche Hauptfigur auf der Bühne dargestellt. Dabei wird der Zuschauer überrascht, denn er glaubt, daß sie immer noch im Kathedrale wäre. Im diesem Augenblick muß er überraschend feststellt, daß sie nicht im Kathedrale, sondern auf der Bühne steht.

Für diese Raumillusion spielt die Farbe eine wichtige Rolle: Der Hintergrund der ersten Einstellung, in der sich die weibliche Hauptfigur im Kathedrale befindet, wird mit den knall roten Stofftücher so langsam bedeckt, daß der roten Hintergrund dem Zuschauer bewußt wird. Darauf folgt die zweite Einstellung, in der die weibliche Hauptspielfigur auch vor dem roten Hintergrund steht. Aufgrund der auffälligen und dominanten Farbe der ersten und zweiten Einstellung glaubt der Zuschauer, daß sich die weibliche Figur

Diese Wiedererkennung ist ein entscheidender Moment, bei dem zwischen den fragmentarischen Einstellungen eine zeitliche und räumliche Beziehung entsteht.⁶⁰ Das formale strukturelle Verhältnis zwischen den Requisiten und der fragmentarische Einstellungen ist mit dem Verhältnis zwischen dem Buchstaben, 'H' und dem darunter stehenden Wörtern 'Hitler', 'hysterectomy', 'hemlock', 'happiness' usw. im Lexikon vergleichbar.

“Aber alle Systeme sind von Grund auf fehlerhaft und stupide. Im Lexikon stehen unter dem Buchstaben 'H' Wörter wie 'Hitler, hysterectomy, hemlock, happiness' - lauter zusammenhanglose Einzelheiten, die nur deshalb eine Gruppe bilden, weil sie den gleichen Anfangsbuchstaben haben. Ein blödsinniges System, aber bequem zu benutzen, und ich unterstelle, daß in allen Kategorisierungssystemen die gleiche Geistlosigkeit herrscht.”⁶¹

Die systematische Organisation der verschiedenen Kompositionselemente, die architektonischen Merkmale, die Bewegungen der Spielfiguren und die auffälligen Formen bzw. Farben der Requisiten der fragmentarischen Filmbilder werden vom Zuschauer unbewußt und problemlos verstanden. Die systematische Organisation bzw. künstliche Manipulation findet auf der visuellen, akustischen und technischen Ebene statt und ist so kompliziert miteinander verflochten, daß man nur die erzielte Gesamtwirkung der ihrer strukturelle Koordinierung wahrnimmt. Deshalb bleibt beim flüchtigen Anschauen des Films das komplizierte strukturierte Gewebe unerkennbar.

Im Film *A Zed & Two Noughts* sind häufig ähnliche Beispiele dieser auffälligen Farben zu beobachten. Eine Sequenz stellt dar, daß Oliver versucht, herauszufinden, welchen Slip Bolnes trägt. In der Einstellung (Abb. 55) steht er auf und geht in den Hintergrund auf Bolnes zu. Das wird in Totalaufnahme dargestellt. In der nächsten Einstellung in

immer noch im Kathedrale wäre. Die rote Farbe der beiden Einstellungen läßt den Zuschauer den Schnitt zwischen den zwei Einstellungen nicht bemerken. Der Zuschauer nimmt die zwei Einstellungen als eine gleichen Einstellung, nämlich einen Raum wahr. Dadurch entsteht die überraschende und phantastische Raumillusion, wobei nicht nur die auffällige Farbe, sondern auch die gleiche Einstellungsgröße und Kamerafahrt eine große Rolle spielen.

⁶⁰ Vgl. Lindemann, Bernhard: *Experimentalfilm als Metafilm*, Darmstadt 1977, S. 23f.

⁶¹ Greenaway, Peter: in: Poppenbert, Dorothee J./Weinrichter, Antonio: *Gespräch mit Peter Greenaway*, in : *epd Film 4* (1984), S. 18.

Halbnahaufnahme wird dargestellt, wie Oliver am Tisch vor Bolnes steht und sie höflich nach der Farbe ihres Slips fragt. Die beiden Einstellungen sind fragmentarisch und diskontinuierlich, denn in der Einstellung (Abb. 55) ist der rote Hintergrund hinter Bolnes viel breiter und höher als der in der Einstellung (Abb. 56). Gerade die rote Wand im Hintergrund der beiden Einstellungen läßt die Einstellungen so wirken, als ob der Raum in beiden Einstellungen identisch wäre. Dabei spielt auch Olivers Bewegung für die Konstruktion eine wichtige Rolle. In Einstellung (Abb. 55) steht Oliver auf und geht auf Bolnes zu. In der nächsten Einstellung (Abb. 56) setzt sich seine Bewegung fort, als ob er hier in gleichen Raum der Einstellung (Abb. 55) wäre.

Der Film thematisiert also anschaulich, daß sich die filmische Zeit bzw. der filmische Raum nicht aus der Abbildung der Wirklichkeit ergibt, d.h. das filmische Medium keine Reproduktion der Realität ist,⁶² sondern beides durch die systematische Organisation der filmischen Zeichen bzw. die künstlichen Manipulation der Abbildung der Wirklichkeit strukturiert ist.

Zur systematischen Organisation bzw. künstlichen Manipulation der filmischen Zeit bzw. Raums gehört nicht zuletzt auch die prächtige Farbe der Kleidung, Schwarz, Weiß oder Rot. Deshalb wird innerhalb einer Sequenz keineswegs die Kleidung der Spielfiguren gewechselt, ein Kleiderwechsel der Spielfiguren entspricht einem Sequenzwechsel. In diesem Zusammenhang besitzt die Kleidung der Spielfiguren auf der Formebene eine Bedeutung.

1.3. Beleuchtung

1.3.1. Flavias Fotostudio

Die Sequenz des Fotostudios besteht aus 33 Einstellungen. Die systematische Organisation bzw. künstliche Manipulation der filmischen

⁶² Der Realismus versteht das filmische Medium als ein Mittel der ästhetischen Darstellung der Realität, wie Pasonlini ausdrückt: "Die Wirklichkeit ist ein Kino in natura. Dieses Kino in natura, das die Wirklichkeit ist, stellt tatsächlich eine Sprache dar." Pasolini, Pier Paolo: Ketzererfahrungen. "Empirismo eretico". Schriften zu Sprache. Literatur und Film. München/Wien 1979, S. 219.

Zeit bzw. Raums dieser Sequenz ist entsprechend kompliziert und vielschichtig.

Der große und helle Raum des Fotostudios wird durch die aufeinander folgenden Einstellungen (Abb. 57 und 58) dargestellt. Beide Einstellungen wirken so, als ob es sich um den selben Raum handelte, d.h. daß die zweite Einstellung (Abb. 58) dadurch entstünde, indem der Raum in Einstellung (Abb. 57) aus einer um 180 Grad gewendeten Perspektive aufgenommen worden wäre.

Doch die Unterschiede zwischen den Räumen in beiden Einstellungen beweisen, daß die Räume verschieden sind. Die Gegenstände in Einstellung (Abb. 57) lassen sich, im Hintergrund beginnend, in folgender Reihe beschreiben: schwarzer Wandschirm vor einem roten Sofa; das rote Sofa vor zwei Fotokameras; beide Fotokameras zwischen dem roten Sofa und einem Stuhl; der Stuhl zwischen zwei Säulen; weit entfernt, eine langgestreckte schwarze Stehlampe zwischen den beiden Säulen; gegenüber dieser Lampe, eine weiße ovale Lampe; im Vordergrund ein Glastisch mit drei Gipsköpfen. Die beschriebenen Plätze aller Gegenstände in Einstellung (Abb. 57) stimmen nicht mit denen in der nächsten Einstellung (Abb. 58) überein: im Vordergrund ist ein rotes Sofa zu sehen, der Stuhl und die langgestreckte Stehlampe stehen nicht zwischen den zwei Säulen, sondern zwischen dem roten Sofa und der ersten Säule. Die zwei Fotokameras stehen nicht mehr zwischen dem roten Sofa und dem Stuhl, sondern gegenüber der langgestreckten Lampe und dem Stuhl. Die ovale Lampe steht nicht so weit hinten, sondern neben der Kamera. In der Einstellung (Abb. 58) ist die Anordnung der Gegenstände also eine andere. Sie stehen fast in einer horizontalen Linie, während sie in Einstellung (Abb. 57) hintereinander stehen. Die veränderte Anordnung der Gegenstände in Einstellung (Abb. 58) ist unvermeidbar, denn der Raum in Einstellung (Abb. 58) ist kleiner als der Raum in Einstellung (Abb. 57). Trotz dieser Diskontinuität werden die zwei Einstellungen aufgrund der Helligkeit des Raums kontinuierlich wahrgenommen.

Die Räume der beiden Einstellungen (Abb. 59 und 60) wirken so, als ob der kleine Raum (Abb. 60) zum Studio (Abb. 59) gehöre, obwohl beide Räume

in Wirklichkeit nicht in einem solchen räumlichen Zusammenhang stehen. In der Einstellung (Abb. 59) geht Kracklite in diagonaler Richtung auf die linke Ecke im Hintergrund zu. Kracklites Bewegung wirkt, als ob der Raum (Abb. 60) mit dem Raum (Abb. 59) unmittelbar verbunden wäre und er sich zu dem Raum (Abb. 60) näherte. In Einstellung (Abb. 60) hält Kracklite die Tür des kleinen Raums relativ lang auf. Der lange Aufenthalt der Tür soll die Aufmerksamkeit auf den Abstand zwischen der Wand und der Tür ziehen. Aber die Räume in Einstellungen (Abb. 59 und 60) sind nicht miteinander verbunden. Eine Wand hinter der geöffneten Tür im Hintergrund (Abb. 60 und 61b) ist teilweise sichtbar, denn der Abstand zwischen Wand und Tür ist sehr klein, während in Einstellung (Abb. 59) der Abstand zwischen der Tür links im Hintergrund und der gegenüberliegenden rechten Wand sehr groß ist. Durch diesen Unterschied ist festzustellen, daß der kleine Raum nicht zum großen Raum (Abb. 59) gehört. Trotzdem wirkt der kleine Raum (Abb. 60), als ob er ein Teil des Studios (Abb. 59) wäre. Diese Wirkung entsteht durch Kracklites diagonale Bewegungsrichtung und durch die weiße Wand, die an der Wand hängenden Fotos und nicht zuletzt durch die Helligkeit des Raums. Jede Raumdarstellung wird durch Helligkeit geprägt. Die helle Beleuchtung ist nicht nur ein Konstruktionselement auf der Formebene, sondern trägt auch symbolische Bedeutung. Der weiße und helle Raum löst unterschiedliche Atmosphären, etwa Ruhe, Kälte oder Trübe und Gefühle, wie Angst oder Traurigkeit der Person aus.

Die nächsten zwei Einstellungen (Abb. 61 und 62) sind ebenfalls diskontinuierlich. Die Richtung der Lichtquelle in beiden Einstellungen stimmt nicht überein. Als Kracklite sich in Einstellung (Abb. 61) dreht, werden die Wand und Kracklite seitlich durch das intensive Licht beleuchtet, das aus dem hinteren Raum durch die Tür in den Raum fällt. Die einseitige Beleuchtung dieser Einstellung (Abb. 61) entspricht nicht der in der nächsten Einstellung (Abb. 62), in der Kracklite eindeutig frontal beleuchtet wird. Diese Einstellung (Abb. 62) ist ebenfalls zu der darauf folgenden (Abb. 63) fragmentarisch. In Einstellung (Abb. 63) werden sowohl Kracklite als auch die Wand durch das starke Licht beleuchtet, das nicht mehr durch die Tür, wie in der Einstellung (Abb. 61), sondern durch das sichtbaren

Fenster fällt. Wenn Kracklite in den drei Einstellungen im selben Raum stünde, würde er nicht unterschiedlich beleuchtet sein. Das heißt, daß Kracklite in allen drei Einstellungen in verschiedenen Räumen steht.

Trotzdem werden alle drei Räume (Abb. 61, 62 und 63) durch die Drehungen Kracklites, der Wechsel der Kameraperspektive und die Helligkeit der Räume als identisch wahrgenommen bzw. konstruiert. Kracklite sieht sich zahlreiche Fotos an der Wand an und tastet sich an der Wand entlang (Abb. 61a). Verzweifelt lehnt er den Kopf an die Wand (Abb. 61b) und dreht sich ganz langsam in Richtung Hintergrund, bis er mit seinem Rücken an der Wand lehnt (Abb. 61c und 61d). Dann folgen die beiden Einstellungen (Abb. 62 und 63). Kracklites langsame Drehbewegung, der entsprechend stufenweise Wechsel der Perspektiven und die Helligkeit der Räume mit zahlreichen Fotos lassen alle drei Einstellungen (Abb. 61, 62 und 63) so erscheinen, als ob nur ein Raum aus verschiedenen Perspektiven dargestellt würde.

Es gibt noch eine weitere Sequenz, in der die auffällige Beleuchtung eine entscheidende Rolle bei der kontinuierliche Verbindung der fragmentarischen Filmbilder spielt. In der Empfangssequenz (Abb. 64) ist das Innere des Pantheons auffällig glühend orangefarbig beleuchtet. Die nächste Einstellung (Abb. 65) stellt einen anderen Denkmal, dessen Innere auch auffällig glühend orangefarbig beleuchtet ist. Der Zuschauer nimmt wegen der gleich auffälligen Beleuchtung die zwei verschiedene Räume als identisch wahr, obwohl die Einstellung (Abb. 64) die grauen Säulen zeigt, während die Einstellung (Abb. 65) die rote Säulen zeigt.

Die auffällige Beleuchtung besitzt in Greenaways Film eine besondere Bedeutung für die identische Raumkonstruktion der verschiedenen Räume. Greenaway ist sich sowohl der inhaltlichen als auch der strukturellen Funktion des Lichtes, der Farbe und der Requisiten bewußt:

“Dekor, Licht und Farbe müssen hundertprozentig sitzen, denn diese Komponenten führen ein filmisches Eigenleben und sie tragen ganz entscheidend zur Filmatmosphäre bei. Wem nützt tiefschürfender Inhalt, wenn die Form daneben ist?”⁶³

⁶³ Greenaway, Peter: in: Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 135.

Die Beziehung der filmischen Zeichen im Film ist zwar sehr kompliziert, aber so systematisch, daß die Komplexität der Beziehung zwischen den Einstellungen dennoch analysiert werden kann. Der Film läßt sein Organisationsprinzip transparent durchschauen. Er zeigt, wie die diskontinuierlichen, uneinheitlichen und fragmentarischen Einstellungen kontinuierlich, einheitlich konstruiert werden und wie dabei die verschiedenen visuellen Zeichen, die Beleuchtung, die Bewegungen der Spielfiguren, sowie bestimmte Requisiten funktionieren. Das filmische Medium ist eine komplizierte Sprache, wie der Filmmacher zu verstehen gibt.

“Es mag hier genügen festzustellen, daß ich das Kino auf der einen Seite selbstverständlich als außerordentlich komplexe, komplizierte Sprache begreife (...)”⁶⁴

1.3.2. Halle mit Dampf

Kracklite befindet sich mit Speckler in einer Halle, in die Dampf einströmt. Die Beleuchtung in dieser Halle ist so wechselhaft, daß es während der Einstellung (Abb. 66) dunkel, hell und wieder dunkel wird. In Einstellung (Abb. 66a) ist die Halle dunkel. Es wirkt so, als ob es die Treppe im Vordergrund gäbe, die tief in den vorderen Raum führt und den ganzen Raum in zwei Räume, einen vorderen und einen hinteren Raum trennt. Als das helle Licht durch die Fenster einfällt und der hintere Raum hinter der Treppe dadurch allmählich hell wird, dringt zugleich dichter Dampf in die Halle ein (Abb. 66b). In diesem Moment wird das Licht immer stärker und das starke Licht mit dem Dampf spiegelt sich auf dem Fußboden der Halle wider. Durch diese Widerspiegelung enthüllt sich die Stelle, die wie eine Treppe aussah, als ein weiterer Teil des flachen Hallenfußbodens (Abb. 66b). Darauf wird der Raum (Abb. 66c) noch einmal dunkel, wobei die als Boden enthüllte Treppe erneut in eine Treppe verwandelt wird, als sich

⁶⁴ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 72.

Kracklite langsam in den Vordergrund begibt (Abb. 66d) und zu dem Punkt gelangt, der wie die erste Treppenstufe aussah, an der er sich mit dem Rücken an Pfosten lehnt (Abb. 66d). Durch seine Haltung scheint es, als ob er auf der Treppe stünde. Auf die optische Täuschung der Treppe sollte der folgende Dialog dem Zuschauer aufmerksam machen.

TRETTORIO: Signor Kracklite - do you dream?⁶⁵

KRACKLITE: Yes.

TRETTORIO: What do you dream of?

KRACKLITE: **Recently - stairs. I'm forever climbing stairs.
And falling down stairs.** (S. 71)

Dieser Dialog, der auf der Handlungsebene unbedeutend ist, soll die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die Filmbilder, nämlich optische Täuschung der Treppe ziehen. Diese Sequenz thematisiert, daß das Dargestellte im Film mit dessen Erscheinung nicht übereinstimmt. Allein das Zusammenspiel von Licht und Schatten erzeugt die Illusion.

Ein ähnliches Beispiel für die optische Täuschung ist auch im Film *A Zed & Two Noughts* zu beobachten. In einer Sequenz zieht Alba nach der Operation in ein Hotelzimmer ein. Die Einstellung (Abb. 70a) stellt das Hotelzimmer mit drei Pfeilern im Hintergrund dar. Sie wirken, als ob sie alle zwischen den Fenstern im Hintergrund vorhanden wären. Der zweite Pfeiler steht aber in der Mitte der Wohnung (Abb. 70b und 70c). Dies wird deutlich, als Oliver Albas Rollstuhl hinter diesen Pfeiler schiebt. In dieser Sequenz wird ebenfalls die optische Täuschung veranschaulicht.

Im selben Film ist ein weiteres ähnliches Beispiel zu finden. Van Meegeren untersucht Alba im vorderen Raum, wobei Bolnes die beiden Personen im hinteren Raum beobachtet (Abb. 71a). Diese Einstellung wirkt räumlich, als ob es eine Schwellenwand gäbe und sie den gesamten Raum in zwei Räume, den vorderen mit Van Meegeren und Alba und den hinteren mit Bolnes trennte. Diese räumliche Illusion entsprechend nimmt Bolnes einen Umweg, um auf Van Meegeren im vorderen Raum zuzukommen, indem sie hinter der

⁶⁵ Der Kracklites Gesprächspartner im Drehbuch ist Trettorio, während Kracklite im Film mit Speckler spielt.

linken Wand vorbei (Abb. 71b) und durch die linke Tür in den vorderen Raum eintritt (Abb. 71c). Alba nimmt diesen Umweg, als ob es die Wandschwelle zwischen den beiden Räume gäbe und sie wegen dieser Wandschwelle nicht direkt in den vorderen Raum auf Van Meegeren zukommen könnte. Die Wandschwelle zwischen dem vorderen und dem hinteren Raum erweist sich aber als eine räumliche Illusion, wenn gezeigt wird, wie Bolnes zum zweiten Mal auf Van Meegeren zukommt. Dies Mal (Abb. 71d und 71e) nimmt Bolnes unmittelbar den Weg, der wie eine Wandschwelle aussah. Diese Abkürzung entlarvt, daß es diese Wandschwelle zwischen den beiden Räume nicht gibt. Die inhaltlich unbedeutend erscheinende Bewegung von Bolnes ist für die anschauliche Thematisierung der räumlichen Illusion von großer Bedeutung.

In diesem Film gibt es eine andere Sequenz, in der eine solche räumliche Illusion thematisiert wird. In Albas erster Operationssequenz wird dargestellt, wie Van Meegeren ein Bein von Alba amputiert. In Einstellung (Abb. 72a) ist auf der rechten Seite des Filmbildes Bolnes zu sehen. Das wirkt, als ob sie an einer Tür stünde und dort die Operation beobachtete. Es zeigt sich aber, daß Bolnes nicht an der Tür steht, als die Jalousie geöffnet wird (Abb. 72b). Dabei stellt sich die Frage, wo Bolnes steht und wie das Bild von ihr (Abb. 72b) entsteht. Die Antwort ist in der zweiten Operationssequenz zu finden, die etwa in der Mitte des Films stattfindet.

Die Einstellung (Abb. 73) stellt dar, wie Albas Gesicht in einem Spiegel in der Mitte des Filmbildes widerspiegelt wird (Abb. 73a) und wie die Jalousie aufgeht (Abb. 73b). Anhand des Spiegelbilds von Alba ist in diesem Moment zu vermuten, wo Bolnes bei der ersten Operation stand und wie das Bild von ihr (Abb. 72b) entsteht. In der Einstellung (Abb. 72) steht ein großer Spiegel hinter dem Operationstisch. Dieser Spiegel gibt Bolnes wider, die sich außerhalb des dargestellten sichtbaren Raum befindet.

Die optische Täuschung, die Zweidimensionalität des Filmbildes anschaulich thematisiert, ist im Film *The Draughtsman's Contract* ebenfalls zu beobachten. Die Einstellung (Abb. 67a, 67b und 67c) zeigt, wie Mr. Noyes Mrs. Herbert erpreßt, daß er mit den Zeichnungen und mit dem Kontrakt die Beziehung zwischen dem Zeichner und Mrs. Talmann verraten

kann. In dieser Einstellung ist hinter Mrs. Herbert ein helles Fenster zu sehen. Maria tritt ins Zimmer, als Mrs. Herbert sie ruft. Dabei fällt links starkes Licht ins Zimmer und wirft Mr. Noyes' (Abb. 67b) und Mrs. Herberts Schatten (Abb. 67c) auf das helle Fenster. Ihre Schatten müßten krumm sein, wenn sie auf das dreidimensionale Fenster geworfen werden, aber ihre Schatten sind nicht krumm. Das bedeutet, daß das, was zunächst als dreidimensionales Fenster aussah, in Wirklichkeit eine Täuschung von einem zweidimensionalen Fensterbild ist.

Es gibt in diesem Film viele Sequenzen, bei denen man die durch die systematische Organisation der Beleuchtung entstehende Illusion beobachten kann. In Einstellung (Abb. 68), in der sich Mr. Noyes und Mrs. Pierpoint unterhalten, fällt das Licht durch die Glaswand in den Innenraum. In der nächsten Einstellung (Abb. 69a und 69b) ist hinter den beiden das Gemälde eines jungen Mädchens zu sehen. Die Einstellung mit dem Gemälde (Abb. 69) wirkt, als ob die Helligkeit der linken Seite des Gemäldes von dem durch die Glaswand einfallende Licht (Abb. 68) beleuchtet wäre, obwohl der Raum in Einstellung (Abb. 69) aber von der rechten Seite des Raums stark beleuchtet ist.⁶⁶ Diese optisch Täuschung beruht sowohl auf die Richtung des Lichts in der Einstellung (Abb. 68) als auch auf der Gemäldes, in dem der linke Teil hell, der rechte hingegen dunkel gemalt wurde.

Die optische Täuschung reflektiert, daß das filmische Medium materiell durch zweidimensionale Filmstreifen und die auf die Leinwand projizierte zweidimensionale Oberfläche des Filmbildes bedingt ist. Greenaway ist sich der materiellen Bedingtheit bewußt und thematisiert diese Eigenschaft des filmischen Mediums.

“Cinema is nothing if not a beam of projected light striking a surface with a framed rectangle of brightness into which shadows are introduced to simulate illusions of movement.”⁶⁷

⁶⁶ Diese Beleuchtung wird eindeutig erkennbar, wenn man drauf achtet, daß die Gesichter der beiden Personen von der rechten Seite beleuchtet sind (Abb. 69).

⁶⁷ Greenaway, Peter: *The Stairs 2: Munich. Projection*, London 1996, S. 39.

Die selbstreflexive Thematisierung des Films als projizierte zweidimensionale Fläche ist eine der Hauptproblematiken des Structural-Films, wie Simons die selbstreflexive Thematisierung des Structural-Films beschreibt:

“The isolation of a single technique or a fixed set of strategies calls attention to the techniques or strategies themselves. Structural films consciously explore the processes of the medium. They are reflexive, dealing with filming and projecting, the filmstrip, the projection of light, the screen.”⁶⁸

Solche selbstreflexive Thematisierung der spielerischen optischen Täuschung der zweidimensionalen Filmbilder ist beim einmaligen und flüchtigen Anschauen des Films kaum erkennbar. Um die selbstreflexive Thematisierung des Films auf verschiedenen Ebenen festzustellen, ist mehrmalige und gezielte Betrachtung notwendig. Das ist einer von vielen Gründen, weshalb man sich gerade Greenaways Filme mehrmals anschauen sollte, wie er es selber ausdrückt:

“Ich möchte Filme machen, die in gewisser Hinsicht unendlich oft anschaubar sind, so daß man immer und immer wieder auf sie zurückkommt, so daß dem Betrachter ständig neue Dinge auffallen, sich neue Ebenen auftun, so daß die Vielschichtigkeit des Gebildes immer mehr Ideen anbietet.”⁶⁹

⁶⁸ Simon, Bill: New Forms in Film, in: Artforum 11 (1972), S. 80.

⁶⁹ Greenaway, Peter: in: Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders.: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 231.

2. Analyse auf der technischen Ebene

2.1. Einstellungsgröße

Wie wir in ersten Kapitel betrachtet haben, besteht zwischen den Einstellungen Diskontinuität. Diese so mit einander verbundenen Einstellungen werden durch die systematische Organisation der visuellen Zeichen kontinuierlich konstruiert und vom Zuschauer entsprechend wahrgenommen. Je vielfältiger und komplexer die systematische Organisation, formale Struktur der visuellen, technischen und akustischen Zeichen wird, desto größer wird die Freiheit des Filmemachers, der einen von der abgebildeten Wirklichkeit unabhängigen Filmraum schaffen will.

“Wenn Sie formal und diszipliniert arbeiten, wenn Ihr Organisationstalent stark ausgeprägt ist, dann besteht auch die Möglichkeit, jeden Stil oder Stoff mit einer gewissen Freiheit – in was auch immer – einfließen zu lassen. (...) Mann kann also gerade innerhalb einer festgefügtten Ordnungspolitik (safety of organization as politicism) ein enormes Maß an Freiheit erhalten.”⁷⁰

Zu dieser einheitlichen Raum- und Zeitkonstruktion tragen sowohl die visuellen als auch die technischen Zeichen bei. Dazu gehören die Einstellungsgröße, die Kameraarbeit oder das Schnittverfahren und die Kameraperspektive.

Für eine Analyse auf der technischen Ebene soll im folgenden zunächst die Einstellungsgröße betrachtet werden.

Nach Hickethier bietet die Totalaufnahme den Überblick über sämtliche räumliche Merkmale, damit der Zuschauer lokalisieren kann, wo die Filmhandlung stattfindet und sich in Raum und Zeit orientieren kann. Um den Erzählvorgang zu verstehen, sollte zwischen den Einstellungsgrößen eine zeitliche und räumliche Beziehung bestehen. Zuerst wird in Total- oder in Halbtotlaufnahme eine Übersichtseinstellung gezeigt, die den Handlungsort, die handlungsrelevanten Spielfiguren und die Requisiten

⁷⁰ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 74.

zeigt. Danach folgt die Halbnah- oder Nahaufnahme, die den Zuschauer näher an die Figuren und ihre Handlungen heranführt. Der in Nah- oder Halbnahaufnahme dargestellte Raum ist im allgemeinen ein Teil des in der Total- oder Halbtotalaufnahme dargestellten Raums. Zwischen den unterschiedlichen Einstellungsgrößen besteht daher automatisch Kontinuität.⁷¹ Der in Nah- oder Halbnahaufnahme dargestellte Raum entspricht dem in Total- oder Halbtotalaufnahme dargestellten, der in Groß- oder Detailaufnahme dargestellte entspricht sowohl dem in Nah- oder Halbnahaufnahme dargestellten, als auch dem in Total- oder Halbtotalaufnahme dargestellten Raum.

Für Greenaways Filme ist aber charakteristisch, daß die unterschiedlichen Einstellungsgrößen sich nicht an diese Regeln halten, d.h., daß die Nah- oder Halbnahaufnahme weder mit der Total- oder Halbtotalaufnahme, noch mit der Groß- oder Detailaufnahme räumlich und zeitlich übereinstimmt. In seinen Filmen ergibt sich der in Nah- bzw. Halbnahaufnahme dargestellte Raum nicht aus einer näheren Aufnahme der Total- bzw. Halbtotalaufnahme. Bei unterschiedlichen Einstellungsgrößen beweist dies Diskontinuität der aufeinander folgenden Filmbilder.

2.1.1. Beziehung zwischen der Totalaufnahme und der Nahaufnahme

2.1.1.1. Vor dem Pantheon

In der Empfangssequenz vor dem Pantheon begrüßt Speckler Kracklite. Kracklite erhebt sich (Abb. 81) und bedankt sich für den herzlichen Empfang (Abb. 82). Die erste Einstellung (Abb. 81) stellt Kracklite mit dem Pantheon in Totalaufnahme dar. In der darauf folgenden Einstellung wird dieses Motiv in Nahaufnahme (Abb. 82) wiederholt. Sie wirkt, als ob der zuvor (Abb. 81) dargestellte Raum näher aufgenommen worden wäre. Dadurch entsteht der Eindruck, als ob die beiden Einstellungen einen Raum in unterschiedlichen Einstellungsgrößen darstellten.

⁷¹ Vgl. Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse, Stuttgart/Weimar 1993, S. 58f.

Eine genauere Betrachtung ergibt allerdings ein anderes Ergebnis. Wenn die Einstellung (Abb. 82) eine Nahaufnahme des Raums der Einstellung (Abb. 81) wäre, würde das in Einstellung (Abb. 81) sichtbare Dach des Pantheons nicht ins Bild (Abb. 82) passen. Auch die Breite des Pantheons in den beiden Einstellungen ist unterschiedlich. In Einstellung (Abb. 81) ist Kracklites Oberkörper zwischen der vierten und der sechsten Säule des Pantheons zu sehen, während er in Einstellung (Abb. 82) vier Säulen des Pantheons bedeckt. Wenn es sich um kontinuierliche Einstellungen handelte, so müßten in Einstellung (Abb. 82) mehrere Säulen Kracklites Oberkörper bedecken. Dies ist aber nicht der Fall. Dieses unstimmige Verhältnis von Größe und Breite in den beiden Einstellungen macht deutlich, daß zwischen der Nahaufnahme und Totalaufnahme keine Kontinuität besteht. An dieser Stelle ist es sinnvoll, die Einstellung (Abb. 82) etwas detaillierter zu analysieren. In Einstellung (Abb. 82) wurde Kracklite frontal in Augenhöhe aufgenommen, während das Pantheon in der selben Einstellung (Abb. 82) von unten eingefangen wurde. Die beiden unterschiedlichen Perspektiven innerhalb der Einstellung (Abb. 82) weisen darauf hin, daß Kracklite und das Pantheon voneinander getrennt jeweils mit anderen Kameraperspektiv aufgenommen worden sind und durch einen Filmtrick miteinander kombiniert wurden. Diese Einstellung ist also offensichtlich durch Blue-Screen-Aufnahme entstanden. In der Einstellung (Abb. 84) weist darauf hin, daß der Zuschauer ein gute Begleiter ist, denn der Zuschauer nimmt das zweidimensionale Pantheon im Hintergrund als das Schwerkraft besitzende dreidimensionale Architektur wahr und glaubt, daß die Spielfigur vor dem dreidimensionalen Pantheon sitzen.

KRACKLITE: A man who discovered gravity and thus successfully secured our feet on the ground is a good companion.
(S. 10)

Den Filmtrick setzt Greenaway häufig für seine Nahaufnahme-Einstellungen ein. Wie die Einstellung (Abb. 82) zeigt, wurden die Einstellungen (Abb. 83) ebenfalls nicht am realen Schauplatz des Pantheons aufgenommen. Zwischen der am realen Schauplatz gedrehten Totalaufnahme (Abb. 81) und

der durch den Filmtrick manipulierten Nahaufnahme (Abb. 82, 83 und 84) besteht in Wirklichkeit kein Zusammenhang.

Die Verwendung dieses Filmtricks setzt erstens voraus, daß die Filmbilder nicht kontinuierlich gedreht wurden und hat zweitens zur Folge, daß die Bilder innerhalb eines Filmbildes nachträglich kombiniert werden müssen.⁷² Also befindet sich Kracklite (Abb. 82, 83 und 84)) in Wirklichkeit nicht vor dem dreidimensionalen realen Pantheon, während er sich aber in der vorherigen Einstellung (Abb. 81) vor dem wirklichen Pantheon mit anderen Leuten befand. Trotzdem schließen die Einstellungen (Abb. 82, 83 und 84) durch den Kracklites Rede über Boullée und Newton akustisch direkt an die vorgehende (Abb. 81) an. Der Zuschauer nimmt dementsprechend die Aufnahme so wahr, als ob Kracklite in Einstellung (Abb. 82) mit vielen anderen Leuten vor dem realen Pantheon an der Tafel stünde. Dafür ist eine besondere schauspielerische Leistung erforderlich. Da Greenaway vom einfachen Wiedergabeverfahren der Gesprächssituation und vom Schuß-Gegenschuß-Verfahren des konventionellen Films abweicht, muß der Schauspieler die Illusion erzeugen, daß er mit den vielen anderen Leuten zusammen spiele. Darin liegt auch der Grund, weshalb der Filmemacher Theaterschauspieler für seinen Film bevorzugt engagiert. Greenaway kommentiert diesen Sachverhalt folgendermaßen:

“Und nochmals, ich glaube, daß Menschen mit Theatererfahrung daran gewöhnt sind, eine Szene zu halten, ohne irgendwelche Hilfe.”⁷³

“Es [der Einsetzen des Theaterschauspielers] hat auch viel damit zu tun, wie sich die Kamera bewegt und Dinge sieht. (...). Ich wäre nicht glücklich, wenn ich mich an diesen Schnitt-Klischees beteiligen würde, zum Beispiel die normale, typische Dialogsituation, wo man Über-Schulter-Drehs macht, ständig vor- und zurückblendet zwischen Leuten. (...). Aber ich ziehe eine Situation vor (...), bei der eine Unterhaltung mit einer Doppeleinstellung gefilmt wird und nicht ständig von einem zum anderen vor und zurück geblendet wird. Und ich verwende niemals Aufnahmen über die Schulter; sie vereiteln

⁷² Vgl. Monaco, James: Film verstehen, Hamburg 1980, S. 120ff.

⁷³ Greenaway, Peter: in: Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders.: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 236. Die Gründe, warum Greenaway die Schauspieler in seinem Film einsetzt, die normalerweise lange Theatererfahrung besitzen, liegt auch darin, daß sie verschiedene Bedeutungen der Dialoge ausdrücken können.

sofort meine Bemühungen einer symmetrischen Rahmung: Eine Person wird stärker gewichtet als die andere und so weiter. (...).“⁷⁴

Er setzt für eine Gesprächssituation statt der einfachen Wiedergabe der Gesprächssituation einen Filmtrick ein, wie die Einstellung (Abb. 82, 83 und 84) zeigt. Die zwei unterschiedlichen Perspektiven in diesen Einstellungen sollten den Zuschauer erkennen lassen, daß der Filmtrick für diese Einstellung verwendet worden ist. Mit dieser Einstellungen soll dem Zuschauer bewußt machen, daß die technische Anwendung ebenfalls ein filmisches Zeichen ist.

Für Greenaway ist der Filmtrick ein unentbehrliches Zeichen des filmischen Mediums, mit dem er Kontinuität und Einheitlichkeit konstruiert, wo keine ist.

“Es geht mir um die Beschäftigung mit moderner Technologie, aber gleichzeitig auch um das Bewußtmachen der alten Methoden, um Zeichen zu erzeugen.“⁷⁵

Dieser Filmtrick ist nur möglich, weil die Filmbilder zweidimensional sind. Greenaway ist sich bewußt, daß Filmbilder genauso wie die Oberfläche eines Gemäldes zweidimensional sind, was weiterhin die künstliche Manipulation der filmischen Zeichen überhaupt möglich macht. In diesem Sinne arbeitet er mit dem Film, wie der Maler mit dem Pinsel.

“I am still, primarily a painter who’s working in cinema.“⁷⁶

Wie oben schon betrachtet wird durch die systematische Organisation der unterschiedlichen Einstellungsgrößen bei der Nahaufnahme (Abb. 82, 83 und 84) nicht nur das wahrgenommen, was auf der Leinwand gezeigt wird, sondern auch das, was nicht gezeigt wird, d.h. das, was in vorherigen

⁷⁴ Greenaway, Peter: in: Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 236.

⁷⁵ Greenaway, Peter: in: Stodolka, Jörg: Interview mit Peter Greenaway, in: <http://www.splating-image.com/interviews/greenaway>, S. 3.

⁷⁶ Greenaway, Peter: in: Smith, Gavin: Interview mit Peter Greenaway, in: Film Comment 26 (1990), S. 60.

Totalaufnahme wiedergegeben wurde. Beispielsweise nimmt der Zuschauer die Einstellung (Abb. 81), die Kracklite allein darstellt, so wahr, als ob Kracklite gemeinsam mit den anderen Leuten vor der Kamera stünde. Der Zuschauer erinnert sich bei der Wahrnehmung der Nahaufnahme an die vorherige Totalaufnahme-Einstellung. Die der Totalaufnahme folgende Nahaufnahme führt den Zuschauer dazu, das mit zu berücksichtigen, was durch die begrenzte Leinwandgröße abgeschnitten worden sein könnte, z.B. die Figuren und der Raum außerhalb des Bildes. Diese Wahrnehmung ist auf die Gewohnheit des Zuschauers zurückzuführen, der vom konventionellen Film das Verfahren kennt, bei dem die Nahaufnahme aus näherer Betrachtung der Totalaufnahme kontinuierlich hergestellt wird. Der Zuschauer ist an diese konventionelle Beziehung zwischen Nah- und Totalaufnahme gewöhnt und glaubt, daß es eine Kontinuität zwischen der Nah- und Totalaufnahme gäbe. Die systematische Organisation der Einstellungsgröße ist in einer weiteren Sequenz zu beobachten, in der sich Kracklite mit anderen Leuten im Victor-Emanuel-Denkmal unterhält. Zunächst wird eine Einstellung in Totalaufnahme gezeigt (Abb. 85), dann wird Kracklite frontal in Nahaufnahme (Abb. 86) dargestellt. Diese Nahaufnahme besitzt zwei unterschiedliche Perspektiven, eine Augenhöhe-Perspektive auf Kracklite und die Übersicht-Perspektive auf die Säule. Bei genauer Beobachtung kann man feststellen, daß auch diese Einstellung durch einem Filmtrick, wie Blue-Screen-Aufnahme manipuliert wurde. Auch die nächsten Halbtotalaufnahmen (Abb. 87 und 88) sind durch den gleichen Filmtrick manipuliert. Die so entstandenen Nah- und Halbtotalaufnahmen weisen einen hohen Grad an Perfektion auf, gleich so, als ob sie reale Schauplätze wiedergäben.

2.1.1.2. Brunnen auf dem Piazza Navona.

Die Sequenz mit dem Brunnen auf dem Piazza Navona beginnt mit der Einstellung (Abb. 89). In der nächsten Einstellung (Abb. 90) wird dann der Brunnen mit Statuen in Halbtotalaufnahme ohne Kracklite und Flavia dargestellt. Darauf folgt die Einstellung (Abb. 91), in der Kracklite und Flavia hinter dem Brunnen mit den Statuen gezeigt werden. Die in den drei Einstellungen (Abb. 89, 90 und 91) dargestellten Brunnen wirken so, als ob

sie identisch wären und nur in unterschiedlicher Einstellungsgröße gezeigt würden.

Die drei Einstellungen (Abb. 89, 90 und 91) unterscheiden sich jedoch voneinander nicht nur durch die Einstellungsgrößen, sondern auch durch die Größe der Brunnen bzw. der Statuen. Der Brunnen mit seinen Statuen (Abb. 89) ist der größte der drei dargestellten Brunnen. Der Abstand zwischen der in der Mitte stehenden männlichen Figur und den anderen Figuren in der Weitaufnahme (Abb. 89) ist so groß, daß die männliche Figur mit den benachbarten zwei Frauenfiguren nicht in die nächste Halbtotalaufnahme (Abb. 90) passen würde. Dennoch ist sie in der nächsten Halbtotalaufnahme zu sehen. Das heißt, daß in dieser Einstellung (Abb. 90) die männliche Figur und die Frauenstatue, im Vergleich zu Einstellung (Abb. 89), näher beieinander stehen. Die Abstände zwischen den einzelnen Statuen in Einstellung (Abb. 90) stimmen ebenfalls nicht mit denen in der Einstellung (Abb. 91) überein. Der Abstand zwischen den Statuen in Einstellung (Abb. 91) ist viel größer als der in der vorherigen Einstellung (Abb. 90).

Nicht nur das Abstandsverhältnis der Statuen, sondern auch die Größe der Statuen und der Brunnen ist unterschiedlich. In der Weitaufnahme (Abb. 89) wird der größte Brunnen, in der Halbnahaufnahme (Abb. 90) der kleinste Brunnen und schließlich, in der Halbtotalaufnahme (Abb. 91), der mittelgroße Brunnen dargestellt. Je größer die Einstellung wird, desto kleiner wird der Brunnen. Aufgrund der unterschiedlichen Einstellungsgrößen sind die verschiedenen Größen der drei Brunnen bzw. der Statuen schwer zu erkennen und daher wirkt die Größe der Brunnen in den unterschiedlichen Einstellungsgrößen gleich. Mit andern Worten, die drei Einstellungen zwar nicht identisch, aber durch die systematische Organisation der Einstellungsgröße erscheinen sie identisch.

In dieser Sequenz gibt es noch ein weiteres Beispiel für das Verhältnis zwischen der systematisch organisierten Einstellungsgröße und des Abstands- bzw. Größenunterschieds des Dargestellten. Bei der Einstellung in Totalaufnahme (Abb. 92) und der darauf folgenden Einstellung in Nahaufnahme (Abb. 93) werden noch andere Brunnenstatuen dargestellt. In beiden Einstellungen handelt sich nicht um die selbe Brunnenstatue, denn

die in Einstellung (Abb. 92) ist sie viel größer als die in Einstellung (Abb. 93). Trotz des eindeutigen Größenunterschieds zwischen den beiden Brunnenstatuen wirken die beiden Einstellungen so, als ob es sich um die selbe handelte. Für diese Wirkung spielt Flavias Bewegung eine große Rolle. In Einstellung (Abb. 92) will Flavia den sitzenden Kracklite fotografieren, sie dreht sich daher mit der Kamera Kracklite zu. Die nächste Einstellung (Abb. 93) beginnt mit dem Fotografieren. Flavia hält die Kamera noch immer hoch und Kracklite bleibt sitzen. Ihre Bewegungsabläufe sind in beiden Einstellungen exakt angeschlossen. Die Einstellungen (Abb. 90, 91 und 93) in dieser Sequenz sind durch Filmtrick manipuliert. Auf diese Manipulation deutet Greenaway hin:

“Es gibt einen Aspekt meiner Arbeit, der ziemlich mechanisch ist. Ich trage Material zusammen, versuche es zu ordnen, eine Systematisierung dafür zu finden und einen Weg, wie ich aus diesen Bruchstücken ein homogenes Ganzes machen kann.”⁷⁷

2.1.1.3. Flavias Fotostudio

In der Totalaufnahme (Abb. 94) der Fotostudio-Sequenz geht Flavia auf Kracklite zu, wickelt das rote Band um seinen Hals und zieht ihn hinter dem weißen Rollo. In der nächsten Einstellung in Nahaufnahme (Abb. 95) werden die sich umarmenden Silhouetten hinter dem Rollo dargestellt. Die beiden Einstellungen sind diskontinuierlich, denn der Abstand zwischen ihnen und der Unterschied ihrer Größe in der Totalaufnahme (Abb. 94) sind viel größer als die in der Nahaufnahme (Abb. 95).

In der Halbtotaleaufnahme (Abb. 96) küssen sich Kracklite und Flavia auf dem roten Sofa. In dieser Einstellung sind folgende Gegenstände zu sehen: eine schwarze Trennwand hinter dem roten Sofa, links oben der kleine weiße Schirm zwischen der Fotowand und dem Sofa, eine Fotokamera vor dem Sofa. Alle Gegenstände dieser Halbtotaleaufnahme (Abb. 96) sind auch in der Totalaufnahme (Abb. 97) zu sehen, aber die Größe der Gegenstände und

⁷⁷ Greenaway, Peter: in: Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 240.

Abstände zwischen den Gegenständen sind in beiden Einstellungen (Abb. 96 und 97) unterschiedlich. Dies ist eindeutig, wenn man die Gegenstände in den beiden Einstellungen hinsichtlich ihres Abstands-, Breiten- und Größenverhältnisses vergleicht. Die Gegenstände (Abb. 96) sind kleiner als die in der Einstellung (Abb. 97). Das gleiche Prinzip des Größenunterschieds trifft auch bei den nächsten Einstellungen (Abb. 97 und 98) und den Einstellungen (Abb. 98 und 99) zu. In der Nahaufnahme (Abb. 99) sind nur noch die schwarze Trennwand und das rote Sofa zu sehen, die wiederum noch kleiner sind als in den Einstellung (Abb. 98 und 100).

Wenn die Einstellung kleiner wird, wie von der Total- (Abb. 96) zur Weitaufnahme (Abb. 97), werden die Gegenstände um die Spielfiguren vergrößert. Je kleiner die Einstellung werden, desto größer sind die Gegenstände. Oder je größer die Einstellung, wie von der Weit- (Abb. 97) zur Totalaufnahme (Abb. 98) werden, werden die Gegenstände verkleinert. Sowohl aufgrund der in beiden Einstellungen sichtbaren Gegenstände als auch aufgrund des Unterschieds der jeweiligen Einstellungsgröße, ist der Größenunterschied der Requisiten schwer zu erkennen. Dadurch wirken die Einstellungen (Abb. 96, 97, 98 und 99) kontinuierlich

Zur kontinuierlichen Wirkung der diskontinuierlichen Filmbilder trägt die Bewegung des Schauspielers bei. In der Einstellung (Abb. 97) tritt Caspasian plötzlich ins Filmbild und geht auf Kracklite und Flavia zu. Sein Auftritt spielt eine wichtige Rolle bei der kontinuierlichen Raumkonstruktion. In der darauf folgenden Einstellung (Abb. 98) geht Caspasian weiter auf die beiden Personen zu, setzt sich auf das Sofa (Abb. 98a), steht wieder auf und geht hinter das Sofa (Abb. 98b). In der folgenden Einstellung (Abb. 99a) kommt Caspasian von links ins Filmbild und steht hinter dem Sofa. In Einstellung (Abb. 99b) schlägt Kracklite Caspasian ins Gesichts und Caspasian steht auf. Die nächste Einstellung (Abb. 100) beginnt damit, daß Caspasian ein Taschentuch aus seiner Jackentasche holt, um das aus seiner Nase laufende Blut wegzuwischen. Caspasiens Bewegung, die in Einstellung (Abb. 97) begonnen hat, wird in den nächsten Einstellungen (Abb. 98, 99 und 100) fortgesetzt. Durch diese geteilte Fortsetzung seiner Bewegung in den Einstellungen entsteht die Illusion von Kontinuität.

Wie diese Analyse zeigt, ist die ganze Komplexität der systematischen Organisation der filmischen Zeichen eine immense Arbeit am Detail. Greenaways folgende Aussage über die Masse der Details in den Filmen *A Walk Through H* und *The Falls* trifft auch für diesen Film zu.

“Die Filme [*A Walk Through H* und *The Falls*] were my acknowledgement of this mass of detail, this mass of observation, this mass of knowledge, if you like, which had become necessarily dispersed.”⁷⁸

2.1.1.4. Toilette im Victor-Emanuel-Denkmal

Im Victor-Emanuel-Denkmal befindet sich Kracklite allein auf der Toilette (Abb. 101). Die darauf folgende Einstellung zeigt sein schmerzverzerrtes Gesicht (Abb. 102). Beide Einstellungen sind fragmentarisch und diskontinuierlich. In der Totalaufnahme (Abb. 101) und in der darauffolgenden Nahaufnahme-Einstellung (Abb. 102) sind eine Figur mit Flügel und ein Torso im Hintergrund zu sehen, sie sind jeweils viereckig gerahmt. Der Abstand zwischen dem viereckigen Rahmen in der Totalaufnahme (Abb. 101) ist viel größer als in der Nahaufnahme (Abb. 102); die zwei viereckigen Rahmen im Hintergrund der Totalaufnahme (Abb. 101) sind viel höher als die in Nahaufnahme (Abb. 102). Die beiden Einstellungen stellen also die zwei unterschiedliche Hintergründe dar und sind daher diskontinuierlich.

Dieses diskontinuierliche Einstellungspaar (Abb. 101 und 102) wiederholt sich in den folgenden Einstellungen. In der Totalaufnahme-Einstellung (Abb. 103) findet Kracklite einen Koffer mit Geld und Frederico taucht wieder auf. In der Nahaufnahme-Einstellung (Abb. 104) fragt Kracklite, was das Geld zu bedeuten habe, als ob Frederico da wäre. In Totalaufnahme-Einstellung (Abb. 105) zeigt Frederico ihm eine Abbildung von Boullée und in der nächsten Nahaufnahme-Einstellung (Abb. 106) schaut sich Kracklite die Abbildung genau an. Speckler und Flavia kommen später in die Toilette (Abb. 107) und schauen sich die Abbildung von Boullée an (Abb. 108).

⁷⁸ Greenaway, Peter: zitiert nach: Graupner, Stefan: Vernetzungsmöglichkeiten ästhetischer Ausdrucksformen (Diss.), Würzburg 1995, S. 118.

Die Reihenfolge der Einstellungsgrößen ist in dieser Sequenz interessant: Totalaufnahme (Abb. 101) – Nahaufnahme (Abb. 102) – Totalaufnahme (Abb. 103) – Nahaufnahme (Abb. 104) – Totalaufnahme (Abb. 105) – Nahaufnahme (Abb. 106) – Totalaufnahme (Abb. 107) – Halbnahaufnahme. Die wechselnden Einstellungsgrößen wirken, als ob der Raum in Nahaufnahme ein Teil des in Totalaufnahme dargestellten Raums wäre. Tatsächlich aber handelt es sich um zwei unterschiedliche Räume, ein Raum in Totalaufnahme (Abb. 101, 103 und 105) und ein andern Raum in Nahaufnahme (Abb. 102, 104 und 106).

Alle Nahaufnahmen stellen Kracklite allein, ohne seinen Spielpartner Frederico dar. Dennoch scheint es so, als ob Kracklite mit Frederico zusammen wäre. Diese Illusion entsteht dadurch, daß Kracklite über Geld und die Abbildung von Boullée so redet, als ob er Frederico vor sich hätte.

Die Wiederholung dieses Einstellungspaars hat eine besondere Aufgabe. Diese Wiederholung zeigt immer wieder den Hintergrund und soll die Aufmerksamkeit des Zuschauers darauf richten. In den Totalaufnahme (Abb. 101, 103 und 105) sind drei große Flächen, eine weiße und eine schwarze an der Wand zu sehen. Beim flüchtigen Hinschauen ähneln sie zwei Plakaten. Im oberen Teil der Totalaufnahme ist noch ein kleiner heller Gegenstand auf dem zweiten Plakat zu sehen, der wie eine Lampe aussieht. Je öfter die Einstellungen mit den Flächen wiederholend dargestellt werden, desto stärker erscheinen die Gegenstände im Hintergrund als Plakat und Lampe. Doch die Erscheinung der Flächen im Hintergrund erweist sich als eine optische Täuschung, wenn Speckler in Einstellung (Abb. 109a) das Licht ausschaltet und die Toilette dunkel wird (Abb. 109b). Die Flächen im Hintergrund werden finster und erscheinen weder als Plakat noch als Lampe (Abb. 109b). Vielmehr handelt es sich um drei große und ein kleines viereckiges Loch, durch das Licht aus einem tiefer gelegenen unsichtbaren Raum in die Toilette fällt. In dieser Sequenz wird nicht nur die diskontinuierliche Beziehung zwischen den unterschiedlichen Einstellungsgrößen, sondern auch eine optische Täuschung veranschaulicht und somit die Zweidimensionalität des Filmbildes thematisiert.

Die Diskontinuität zwischen den Einstellungsgrößen ist auch in den Filmen *The Draughtsman's Contract* und *A Zed & Two Noughts* häufig zu beobachten.

Im Film *The Draughtsman's Contract* überredet Mrs. Talmann den Zeichner, mit ihr einen Kontrakt abzuschließen. In dieser Sequenz werden Mr. Herbert und der Zeichner in Totalaufnahme (Abb. 110) und in der nächsten Einstellung (Abb. 111) in Nahaufnahme dargestellt. Dieses Einstellungspaar wiederholt sich dreimalig in dieser Sequenz. In der Einstellung (Abb. 110) sitzt der Zeichner, während Mrs. Herbert steht, der Größenunterschied zwischen den beiden Personen ist daher sehr groß. In der nächsten Einstellung (Abb. 111) ist ihr Größenunterschied allerdings nicht mehr so erheblich. Diese beiden Einstellungen sind also diskontinuierlich, obwohl sie den gegenteiligen Eindruck erwecken.

Ähnliche Beispiele sind auch im Film *A Zed & Two Noughts* häufig zu finden. In der Nashorn-Sequenz wird ein Nashorn vor einem Brunnen im Zoo in Totalaufnahme dargestellt (Abb. 112). In der nächsten Einstellung (Abb. 113) wird das Nashorn in Nahaufnahme noch einmal dargestellt. Diese Einstellung wirkt, als ob sie sich daraus ergäbe, daß das Nashorn im selben Raum der Einstellung (Abb. 112) näher aufgenommen worden wäre.

Ein weiteres Beispiel ist die Flamingo-Sequenz. In Einstellung (Abb. 114) werden Flamingos vor einem Marmorbrunnen dargestellt, in der nächsten Einstellung (Abb. 115) sind ebenfalls Flamingos zu sehen. Die Einstellung (Abb. 115) wirkt so, als ob sie sich daraus ergäbe, daß die Flamingos im selben Raum der Einstellung (Abb. 114) näher aufgenommen worden wären.

2.1.2. Beziehung zwischen der Totalaufnahme und der Großaufnahme

2.1.2.1. Groß- bzw. Detailaufnahme als Zwischeneinstellung

In der Empfangssequenz vor dem Pantheon werden eine Torte und eine Pfundnote mehrmals in Groß- und Detailaufnahme dargestellt.

Die Reihenfolge der aufeinander folgenden Einstellungsgrößen läßt sich wie folgt ordnen: Totalaufnahme (Abb. 116) - Großaufnahme (Abb. 117) -

Nahaufnahme (Abb. 118) - Detailaufnahme (Abb. 119) - Totalaufnahme (Abb. 120) - Großaufnahme (Abb. 121).

Die Betrachtung der Reihenfolge zeigt, daß die Großaufnahme (Abb. 117) als Zwischeneinstellung zwischen der Totalaufnahme (Abb. 116) und der Nahaufnahme (Abb. 118) und die Detailaufnahme (Abb. 119) ebenfalls als Zwischeneinstellung zwischen der Nahaufnahme (Abb. 118) und der Totalaufnahme (Abb. 120) steht. Durch die zwischen der Total- und der Nahaufnahme eingefügte Groß- bzw. Detailaufnahme werden die Total- und Nahaufnahmen nicht unmittelbar hintereinander dargestellt. Der dadurch entstandene Abstand zwischen der Total- und der Nahaufnahme erschwert die Erkennung der Diskontinuität zusätzlich.

Groß- und Detailaufnahme sind außerdem nicht kontinuierlich zu der nächsten Totalaufnahme, denn die Torte in der Groß- bzw. der Detailaufnahme (Abb. 117, 119 und 121) und die in der Totalaufnahme (Abb. 116 und 120) sind unterschiedlich. Die Groß- und Detailaufnahmen sind ebenfalls nicht kontinuierlich zu der Nahaufnahme (Abb. 118), denn die Nahaufnahme ist durch einen Filmtrick im Filmstudio entstanden.

Ein weiteres Beispiel für die Groß- und Detailaufnahme als Zwischeneinstellung ist in der Toilettensequenz zu sehen: Kracklite in Nahaufnahme (Abb. 122) – Dollarnoten im Koffer in Großaufnahme (Abb. 123) – Kracklite mit Frederico in Totalaufnahme (Abb. 124) – Abbildung von Boullée in Großaufnahme (Abb. 125) – Kracklite in Nahaufnahme (Abb. 126).

Die Groß- bzw. Detailaufnahme als Zwischeneinstellung wird nicht nur zwischen der Total- und Nahaufnahme, sondern auch zwischen den Totalaufnahme angewandt, die zueinander fragmentarisch sind. Ein gutes Beispiel dafür ist die Wohnzimmersequenz. Caspasian mit Bauchkopien in Totalaufnahme (Abb. 127) – Bauchkopien in Detailaufnahme (Abb. 128) – Caspasian mit Louisa in Totalaufnahme (Abb. 129).

2.1.2.2. Optische Betonung der Groß- bzw. Detailaufnahme

Im konventionellen Film werden Groß- und Detailaufnahmen angewendet, um narrativ höchst wichtige Details ins Blickfeld des Zuschauer zu rücken

und um den Film auf einen dramatischen Höhepunkt zu bringen.⁷⁹ Die Groß- und Detailaufnahme weisen als Zeigefinger auf Wichtiges hin.⁸⁰

In Greenaways Filmen verstärken die Groß- und Detailaufnahmen zwar auch die Aufmerksamkeit, sie werden aber nicht für den dramatischen Höhepunkt verwendet. Vielmehr tragen sie auch zur filmischen Raumkonstruktion bei.

In Groß- oder Detailaufnahme in seinen Filmen werden keine Person, sondern ausschließlich Requisiten dargestellt, die durch diese Einstellungsgröße die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Durch die Groß- und die Detailaufnahme wird die Wahrnehmung des Zuschauer in eine bestimmte Richtung gesteuert.⁸¹

In folgender Sequenz steuert der Wechsel der Einstellungsgröße von der Totalaufnahme (Abb. 130) zur Großaufnahme (Abb. 131) die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die Torte. Die Einstellung in Totalaufnahme (Abb. 130) zeigt die unberührte Torte auf der Tafel. In der Großaufnahme (Abb. 131) wird noch einmal die Torte gezeigt, sie ist aber nicht mehr vollständig, sondern zerstört. Die Detailaufnahme (Abb. 132) stellt ebenfalls die zerstörte Torte dar. In der nächsten Totalaufnahme (Abb. 133) steht hingegen erneut eine unberührte runde Torte auf der Tafel. In der nächsten Detailaufnahme (Abb. 134) wird wieder die zerstörte Torte dargestellt.

Die Totalaufnahmen (Abb. 130 und 133) stellen die unberührte Torte dar, während die Groß- bzw. die Detailaufnahmen (Abb. 131, 132 und 134) die zerstörte Torte mit der Pfundnote darstellen. Es besteht also ein Widerspruch zwischen den Einstellungen. Der Zuschauer nimmt aber die Einstellung (Abb. 133) so wahr, als ob sie nur die zerstörte Torte darstellte, da die vorherigen Einstellungen (Abb. 131 und 132) eine größere Aufmerksamkeit auf der zerstörten Torte erregt haben. Deshalb werden die Einstellungen (Abb. 130, 131, 132, 133 und 134) kontinuierlich wahrgenommen.

⁷⁹ Vgl. Peters, Jan Marie: Bild und Bedeutung, in: Knilli, Friedrich (Hrsg.): Semiotik des Films, München 1971, S. 64.

⁸⁰ Vgl. Lindemann, Bernhard: Experimentalfilm als Metafilm, Darmstadt 1977, S. 156.

⁸¹ Vgl. Peters, Jan-Marie-Lambert: Die Struktur der Filmsprache, in: Albersmeier, Franz-Josef (Hrsg.): Text zur Theorie des Films, Stuttgart 1995, S. 383.

2.1.3. Gemälde in Detail- bzw. Großaufnahme

In der Sequenz des Dampfbades werden viele Gemälde in Großaufnahme dargestellt (Abb. 135, 136, 137, 138 und 139).⁸² Diese Einstellungen wirken, als ob die Darstellungen Ausschnitte aus einem großen Gemälde wären. In der nächsten Einstellung (Abb. 140a) wird gezeigt, wie die Spielfiguren in der Halle nach oben, auf die an der Wand hängenden Gemälde blicken. Das räumliche Verhältnis zwischen den Gemäldeinstellungen und der Halle wirkt so, als ob die dargestellten Gemälde an der Hallenwand aufgehängt wären und die Spielfiguren in der Halle auf die Gemälde sähen.

In Einstellung (Abb. 140a) ist nur ein einziges Gemälde (Abb. 137) von den oben dargestellten Gemälden in der Mitte des Hintergrundes zu sehen. Die anderen vier Gemälde der Großaufnahme sind in der Halle (Abb. 140) nicht zu sehen. Aus diesem Grund ist festzustellen, daß die fünf Gemäldeinstellungen nicht Ausschnitte eines Gemäldes sind. Trotzdem ist alles so konstruiert, als ob die fünf Gemäldeinstellungen Ausschnitte eines großen Gemäldes wären. Diese Wirkung entsteht erstens dadurch, daß der Malstil und der Farbton der Gemälde gleich sind und zweitens dadurch, daß die Personen auf den Gemälden nackt sind und mit überraschtem Gesichtsausdruck nach oben sehen. Außerdem wirken die Gemälde, als ob sich sie in der Halle befänden, da Kracklite nach oben blickt, als ob er sie betrachtete.

Weitere Blicke Kracklites auf andere Gemälde folgen abwechselnd aufeinander. In Einstellung (Abb. 140a) tritt Kracklite nach oben blickend in den Vordergrund und nähert sich einer unsichtbaren Wand (Abb. 140b). In der nächsten Einstellung (Abb. 141) wird ein Gemälde dargestellt. Dann wird erneut Kracklite mit nach oben gerichtetem Blick (Abb. 142) dargestellt, dann wieder eine Gemäldedarstellung (Abb. 143) und darauf die Einstellung mit Kracklite (Abb. 144). Kracklites erweckt also den Eindruck, als ob die Gemälde über ihm an der Wand hingen. Durch die abwechselnde Darstellung der Gemälde und Kracklites nach oben gerichtetem Blick wird

⁸² Das Gemälde in Einstellung (Abb. 135) ist mit dem in Einstellung (Abb. 143) identisch. Dieses Gemälde werden in beiden Einstellungen einmal aufrecht und einmal umgekehrt dargestellt.

der filmische Raum so konstruiert, als ob es eine dritte Wand in dieser Halle gäbe und die anderen Gemälde an dieser Wand hingen.

2.2. Kameraarbeit

2.2.1. Statische Kameraeinstellung

Im konventionellen Film wird die Kamerabewegung für die Darstellung des Umfelds des Geschehen bzw. der Personen oder für die subjektive Beteiligung am Geschehen benutzt. Eine wackelnde oder unruhige Kamerabewegung kann beispielsweise die psychische Unruhe der Personen übersetzen.⁸³ Auch die Anwendung einer speziellen Kameratechnik, beispielsweise die Auf-, Ab- und Überblendung,⁸⁴ signalisiert einen Wechsel der zeitlichen Erzählebene und beschreibt die psychische Situation der Filmfiguren, ihre Erinnerungen, Träume, Gefühle oder Visionen.⁸⁵ Auf diese Weise beziehen die Kamerabewegung und die Kameratechnik den Zuschauer in die dramatische Handlung ein.

Im konventionellen Film folgt die Kamera der Figur oder dem Objekt. Die Bewegungen der Spielfigur werden von der beweglichen Kamera verfolgt und sind mit Hilfe der jeweiligen beweglichen Kamera unbegrenzt frei darstellbar.⁸⁶

In Greenaways Filmen sind von der Normalität abweichende Kamerabewegungen oder eine spezielle Kameratechnik nicht zu finden. Die Kamera folgt der Bewegung der Spielfigur ganz selten und bleibt meistens unbeweglich. Die statische Kameraeinstellung in seinen Filmen bringt den

⁸³ Die Kamerabewegung klärt über Sachverhalte oder Zusammenhänge eines Geschehens auf, indem sie z.B. das Tempo des Geschehens steigert oder verzögert und den Zuschauer näher an dieses heran führt bzw. die Distanz erhält. Vgl. Peters, Jan Marie: Die malerische und die erzählerische Komponente in der bildlichen Formgebung der Fotografie und des Films, in: Paech, Joachim (Hrsg.): Film, Fernsehen, Video und die Künste, Stuttgart/Weimar 1994, S. 47f.

⁸⁴ Derart spezielle Kameratechniken bringen vorwärts oder rückwärts gerichtete Zeiten in die Gegenwart ein. Der Zeitwechsel durch technische Mittel versetzt die Figuren und das Geschehen in vergangene oder zukünftige Zeiten und Situationen. Vgl. Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse, Stuttgart/Weimar 1993, S.131ff.

⁸⁵ Vgl. Paech, Joachim: Literatur und Film, Stuttgart 1988, S. 141f.

⁸⁶ Die von der beweglichen Kamera begleitete Bewegungsrichtung der Spielfigur einer Einstellung erweckt die Erwartung oder Annahme, daß in der nächsten Einstellung die Bewegung der Spielfigur in irgendeine Richtung fortgesetzt wird.

Zuschauer in eine neutrale und objektive Situation zur Filmhandlung und distanziert ihn vom Handlungsgeschehen und den Spielfiguren. Somit vermeidet sie ohne Bewegung eine mögliche Identifikation der Zuschauer mit den Figuren oder mit dem filmischen Geschehen. Die statische Kamera zeigt ihre Teilnahmslosigkeit und ihre Neutralität in Bezug auf der Handlung. Dadurch fühlt sich der Zuschauer häufig als Außenseiter, wie Greenaway sagt:

“Die Kamera bleibt – wie der Zeichner im Film – immer gleich distanziert und neutral, ein beobachtendes, unkritisches Auge, das sich im gleichen Maße für die Textur eines Gewebes, (...) interessiert, (...).”⁸⁷

Die Einstellungen in seinen Filmen werden mit wenigen Ausnahmen ausschließlich durch die unbewegliche Kamera aufgenommen. Die Spielfiguren bewegen sich vor der unbeweglich stehenden Kamera. Diese statische Kamera vermag nicht der freien Bewegung der Spielfigur zu folgen; sie kann nur die innerhalb ihres Blickwinkels stattfindende Bewegung darstellen. Die Bewegungen der Spielfiguren wirken aber dennoch unbegrenzt.

Im Film *The Draughtsman's Contract* wird die Begrenzung der Beweglichkeit der Hauptfigur, Mr. Neville, auf der narrativen Ebene motiviert. Die begrenzte Bewegung der Figur bzw. der Kamera wird vom Zuschauer als selbstverständlich rezipiert, weil sie inhaltlich motiviert ist. Als Zeichner muß er eine schöne Landschaft meistens hinter dem Zeichnungsgerät sitzend zeichnen. Die anderen Figuren, Mrs. Herbert und Mrs. Talmann, kommen auf ihn zu, wenn sie mit ihm reden wollen, wobei jedoch die Kamera stehen bleibt. In seinen Filme ist die Kamera passiv, in dem Sinne, daß sie sich nicht auf Objekte und Figuren zu bewegt, sondern diese sich vor der Kamera bewegen.

Im Film *A Zed & Two Noughts* wird Albas Unbeweglichkeit inhaltlich ähnlich motiviert wie beim Zeichner in *The Draughtsman's Contract*. Albas

⁸⁷ Greenaway, Peter: Zu diesem Film (*The Draughtsman's Contract*), in: internationales forum des jungen films/freunde der deutschen kinemathek (Hrsg.), 13. Internationales forum des jungen films, berlin 19. 2. – 1. 3. 1983.

Bein wurde wegen eines Autounfalls amputiert, deswegen muß sie im Bett liegenbleiben. Die anderen Personen, Oliver und Oswald müssen immer zu ihr kommen, wenn sie mit ihr unterhalten wollen. Obwohl ihre Bewegungsfreiheit stark behindert ist, wirkt die Unbeweglichkeit Albas weder auffällig noch beschränkt.

Im dritten Film *The Belly of an Architect* ist aber die Bewegungseinschränkung der Hauptfigur weder inhaltlich motiviert, noch wird sie von einer beweglichen Kamera begleitet. Trotzdem wirkt die Bewegung der Spielfigur vor der statischen Kamera nicht begrenzt, da die in den fragmentarischen Einstellungen geteilt eingesetzten Bewegungsabläufe noch komplizierter als sie in den ersten und zweiten Spielfilmen kombiniert wurden, wie dies bereits in frühen Kapitel dieser Arbeit betrachtet wurde. Die kontinuierliche und unbegrenzte Wirkung der Spielfigur in seinen Filmen ergibt sich aus der systematischen Kombination des Schnittes und der Bewegung. Außerdem bewegen sich die Spielfiguren meistens nicht von der rechten zur linken Seite des Filmbildes oder umgekehrt, sondern meistens vom tiefsten Hintergrund zum Vordergrund. Durch diese langsame und ruhige Bewegungsrichtung bleibt die statische Kamera unauffällig.

Im konventionellen Film bewegt sich die Kamera. Mit ihrer aus der Bewegung erfolgenden Geschwindigkeit fängt sie die überflüssigen und zufälligen visuellen Zeichen innerhalb eines Filmbildes ein, so daß die vermittelten visuellen Zeichen in einer Einstellung mit der folgenden Einstellung nicht formal systematisch kombiniert werden können. Die bewegliche Kamera zeigt zwangsläufig das reale Raumverhältnis allseits und da bleibt kaum Freiheit für den Filmemacher, einen fiktive Raum zu konstruieren.

Im Gegensatz zur Kameraarbeit des konventionellen Films nimmt die unbewegliche Kamera fragmentarisch ein Stück der zeitlichen und räumlichen Wirklichkeit auf und zerlegt damit Raum und Zeit. Die von der unbeweglichen Kamera aufgenommene Einstellung als 'kleinste selbständige und autonome Einheit bzw. als 'minimales Segment'⁸⁸ ermöglicht es, durch eine systematische Organisation der fragmentarischen Filmbilder mit

⁸⁸ Metz, Christian: *Semiologie des Films*, München 1972, S. 170.

anderen filmischen Zeichen, den in Wirklichkeit nicht vorhandenen filmischen Raum bzw. Zeit zu konstruieren.

Die beiden strukturellen Operationen, die durch die unbewegliche Kamera aufgenommene zeitliche und räumliche ‘Zerlegung’ der Wirklichkeit und das ‘Arrangement’ der künstlichen Manipulation, sind nach Barthes typische strukturalistische Tätigkeiten. Durch Zerlegung und Arrangement werden die Diskontinuität der Einstellung, das Organisationsprinzip, dessen Funktionsweise bei der Filmwahrnehmung veranschaulicht. Das Ziel der strukturalistischen Tätigkeit ist die selbstreflexive Thematisierung der Künstlichkeit des Werkes, des ‘Gemacht-worden-seins’ des Werkes. Das strukturalistische Werk ist rekonstruierbar und macht erkennbar, nach welchen Regeln das Werk funktioniert.⁸⁹

“Und da ich ja besonders daran interessiert bin am Artifizialen in der Kunst und an ihrer Selbstreflexion, so ist der ganze Prozeß der Herstellung eines Films eine Art Spiel, bei dem ein Publikum aufgefordert wird, sein Mißtrauen aufzugeben und an Illusionen, die natürlich nicht wahr sind, zu glauben.”⁹⁰

Greenaways Filme thematisieren mit ihren diskontinuierlichen Filmbildern, daß sie als kleinste selbständige, autonome Einheit durch die künstliche Manipulation, die formale Struktur der filmischen Zeichen kontinuierlich und einheitlich konstruiert sind. Greenaway zielt also mit der unbeweglichen Kameraeinstellung nicht auf die Thematisierung der Unbeweglichkeit des Filmbildes, um das Filmbildes mit den anderen Künsten, wie etwa Malerei und Fotografie zu vergleichen, wie die meisten Autoren behaupten,⁹¹ vielmehr zielt er auf die formale Struktur.

⁸⁹ Vgl. Barthes, Roland: Die strukturalistische Tätigkeit, in: Günther Schiwy: Der französische Strukturalismus. Mode. Methode. Ideologie. Reinbek 1969, S. 150ff.

⁹⁰ Greenaway, Peter: zitiert nach: Schnelle, Joseph: Bizarre Rätselspiele - herzlos und kalt. Peter Greenaway, in: Kogel, Jörg Dieter (Hrsg.): Europäische Filmkunst. Regisseure im Portrait, Frankfurt/a. M. 1990, S. 78.

⁹¹ Vgl. Barchfeld, Christiane: Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino, Tübingen 1993, S. 115, vgl. Frommer, Kerstin: Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways, Köln 1994, S. 83f. und vgl. Schuster, Michael: Malerei im Film. Peter Greenaway, Hildesheim/Zürich/New York 1998. S. 96.

“One of the essential conceits is that the camera does not move, und die herum fahrende bzw. bewegende Kameraarbeit seems to me that most camera work is done for no good structural reason, (...).”⁹²

2.2.2. Kamerabewegung

2.2.2.1. Kamerafahrt vor dem Pantheon

In der Empfangssequenz vor dem Pantheon wird die erste Einstellung (Abb. 145) durch die Kamerafahrt dargestellt. Die Kamera fährt langsam rückwärts. Diese langsame Kamerafahrt zeigt das Pantheon und den Brunnen davor (Abb. 145a). Dann fährt die Kamera weiter rechts hinter eine Hecke (Abb. 145b und 145c) und hält vor einer langen Tafel (Abb. 145d), an der Leute sitzen. Dahinter ist das Pantheon mit dem Brunnen sichtbar. Die langsame, ruhige und lange Kamerafahrt in dieser Einstellung (Abb. 145) macht dem Zuschauer bewußt, daß es sich hier um den realen Schauplatz des Pantheons handelt. Die Kamerafahrt am realen Schauplatz (Abb. 145) bleibt im Gedächtnis des Zuschauers haften und wird bei der Wahrnehmung der nächsten Einstellungen (Abb. 146, 147 und 148) erinnert. Die folgenden Einstellungen werden daher als reale Schauplätze wahrgenommen, obwohl, wie im oberen Kapitel betrachtet, das Pantheon im Hintergrund durch einen Filmtrick manipuliert wurde. Der Zuschauer identifiziert daher das Pantheon in Einstellungen (Abb. 146, 147 und 148) mit dem realen Pantheon (Abb. 145). Durch die Kamerafahrt in Einstellung (Abb. 145) wirken also die diskontinuierlichen Einstellungen (Abb. 145, 146, 147 und 148) kontinuierlich.

2.2.2.2. Kamerafahrt vor dem Brunnen

Die Leute der Empfangssequenz sitzen vor dem Brunnen, bewundern das alte Bauwerk (Abb. 149) und loben den Architekten des Pantheons (Abb. 150). Die Kamera fährt dabei frontal an allen Anwesenden langsam und ruhig vorbei, indem sie von links nach rechts Caspasian, Louisa, Kracklite,

⁹² Jaehne, Karen: The Draughtsman’s Contract: An Interview with Peter Greenaway, in: Cineaste 13/2 (1984), S. 14.

Speckler und Flavia zeigt. Während der Kamerafahrt nach rechts ist der erste große Delphinkopf hinter Louis zu sehen (Abb. 150a, 150b und 150c) und die Kamera fährt weiter zu Kracklite. Hinter Kracklite ist immer noch der erste Delphinkopf sichtbar (Abb. 150d und 150e). Bei der weiteren Kamerafahrt nach rechts verschwindet dieser Delphinkopf langsam aus dem Bild (Abb. 150f) und zugleich taucht ein zweiter Delphinkopf rechts im Bild auf (Abb. 150g). Dieser zweite Delphinkopf wird dann zusammen mit Flavia dargestellt (Abb. 150h und 150i). Diese Kamerafahrt (Abb. 150) wirkt, als ob die Leute vor dem realen dreidimensionalen Brunnen säßen. Eine genaue Betrachtung zeigt aber, daß der hinter den Leuten sichtbare Brunnen zweidimensional ist. Diese Einstellung (Abb. 150) erweist sich als die durch einen Filmtrick hergestellte Einstellung, denn sie die zwei unterschiedlichen Perspektiven zeigt. Der erste (Abb. 150a, 150b, 150c, 150d, 150e und 150f) und der zweite Delphinkopf (Abb. 150g und 150h) werden immer aus der gleichen Kameraperspektive dargestellt, während die Leute entsprechend der durch die Kamerafahrt veränderten Perspektive dargestellt werden. Die unveränderte Kameraperspektive auf die Delphine und die verändernde Kameraperspektive auf die Leute innerhalb einer Einstellung (Abb. 150) belegt, daß der Brunnen durch eine unbewegliche Kamera aufgenommen worden ist, während die Spielfiguren vor dem Brunnen mit einer Kamerafahrt gefilmt worden sind. Diese Einstellung ist also durch einen Filmtrick entstanden. Die durch den Filmtrick manipulierte Einstellung (Abb. 150) ist weder zu der vorangegangenen (Abb. 149), noch zu der darauf folgenden (Abb. 151) kontinuierlich.

2.2.2.3. Kamerafahrt über die Fotos an der Wand

In der Fotostudio-Sequenz werden die Fotos an der Wand durch eine Kamerafahrt dargestellt. Die Kamera fährt an den schwarz-weißen Fotos vorbei, nachdem Kracklite in den kleinen Raum hinein schaut (Abb. 152). Die durch die Kamerafahrt gezeigten Fotos werden in den vier Einstellungen (Abb. 153, 154, 155 und 156) so dargestellt, als ob sie die Fotos an der Wand in Einstellung (Abb. 152) wären, bzw. die Räume in den vier Einstellungen (Abb. 153, 154, 155 und 156) Teile des Raums der Einstellung

(Abb. 152) wären. Der Unterschied zwischen der Anzahl der durch die Kamerafahrt gezeigten vier Fotoeinstellungen (Abb. 153, 154, 155 und 156) und der Anzahl der Fotos an der Wand in Einstellung (Abb. 152) beweist, daß die Einstellungen (Abb. 153, 154, 155 und 156) nicht zum Raum der Einstellung (Abb. 152) gehören.⁹³ Trotzdem wirken die Fotos (Abb. 153, 154, 155 und 156), als ob sie die Fotos an der Wand der Einstellung (Abb. 152) wären. Diese Wirkung entsteht zunächst durch die Kamerafahrt. Die Einstellungen (Abb. 153, 154, 155 und 156) werden durch die gleichen Kamerafahrt dargestellt. Dadurch wirken die Einstellungen kontinuierlich und einheitlich. Diese Wirkung entsteht auch nicht zuletzt dadurch, daß das in Einstellung (Abb. 152) und ebenfalls in der nächsten Einstellung (Abb. 153) sichtbare auffällige rote Band die beiden Einstellungen miteinander verbindet. Die letzte Einstellung (Abb. 156) und die darauffolgende Einstellung (Abb. 157), die von der statischen Kamera aufgenommen wurde, werden ebenfalls durch das rote Band kontinuierlich konstruiert. Die diskontinuierliche Einstellungen (Abb. 152, 153, 156 und 157) wirken durch das sichtbare roten Band kontinuierlich, welches inhaltlich aber unwichtig ist.

2.2.2.4. Kamerafahrt im Wohnzimmer

Die Wohnzimmersequenz beginnt damit, daß die Kamera über die auf dem Boden angeordneten Bauchkopien (Abb. 158) fährt. In der nächsten Einstellung sitzt Kracklite in einem auffälligen roten Schlafanzug auf und vor dem Bett (Abb. 159). Dieser Einstellung folgt die Einstellung (Abb. 160), in der Louisa in Gegenwart Kracklites ihre Sachen packt. Die Räume dieser drei Einstellungen sind diskontinuierlich, was durch nachfolgende Analyse deutlich wird.

In der ersten Einstellung (Abb. 158) sind die durch die Kamerafahrt gezeigten Bauchkopien zu sehen: drei Reihen von Augustus' Bauch (Abb.

⁹³ Die Anzahl der Fotos bei der ersten Kamerafahrt (Abb. 153) liegt bei über 30, die der folgenden drei Einstellungen (Abb. 154, 155 und 156) bei jeweils über 10 Fotos. Insgesamt werden ca. 70 Fotos gezeigt. Das ist weit mehr als die Anzahl der Fotos in Einstellung (Abb. 152).

158a), zwei Reihen von Boullées Bauch (Abb. 158b), zwei Reihen von Andrea Dorias Bauch (Abb. 158c) und schließlich zwei Reihen von Kracklites Bauch (Abb. 158d). Diese Reihenfolge der verschiedenen Bauchkopien stimmt nicht mit der Reihenfolge der Bauchkopien in der nächsten Einstellung (Abb.159h) überein.

Auch die Einstellung (Abb. 159) ist zu der darauf folgenden Einstellung (Abb. 160) fragmentarisch. Die Einstellung (Abb. 159a) stellt Kracklite eine Weile in Augenhöhe-Perspektive dar, wie er frontal vor der Wand steht und sich ganz langsam auf dem Stuhl (Abb. 159b) setzt, wobei die Kamera gleichzeitig nach unten fährt. Kracklite bleibt kurz auf dem Stuhl (Abb. 159c) sitzen, wobei die Kamera rückwärts fährt und eine Weile stehen bleibt (Abb. 159c), um Kracklite in Augenhöhe-Perspektive länger darzustellen. Dann läßt sich Kracklite nieder und sitzt auf der Bettkante (Abb. 159e), wobei die Kamera wieder rückwärts fährt (Abb. 159f). Durch diese Rückwärtsfahrt der Kamera wird die Augenhöhe-Perspektive auf dem Bett sehr lang (Abb. 159c, 159d, 159e und 159f) dargestellt. Die Kamera fährt wieder nach unten, als Kracklite auf dem unter dem Bett ausgestreckten Brett sitzt (Abb. 159g). Dann fährt die Kamera erneut rückwärts und zeigt, wie Kracklite auf dem Boden vor den Bauchkopien sitzt (Abb. 159h).

Die mehrmaligen Darstellung der Augenhöhe-Perspektive in dieser einen Einstellung, die durch die langsame und ruhige Rückwärtsfahrt der Kamera zustande kommt, macht dem Zuschauer vertraut, was in der nächsten Einstellung (Abb. 160) für die Wahrnehmung des Spiegelbilds eine entscheidende Rolle spielt. In der darauf folgenden Einstellung (Abb. 160) wird Kracklite im Spiegelbild dargestellt. Der Spiegel zeigt den vor dem Bett sitzenden Kracklite und die vor ihm auf dem Boden liegenden Bauchkopien. Dieses Spiegelbild wirkt, als ob Kracklite im selben Raum der vorherigen Einstellung (Abb. 159) säße. Aber der im Spiegel widerspiegelte Raum ist mit dem Raum der Einstellung (Abb. 159) nicht identisch. Das Bett im Spiegel (Abb. 160) ist viel breiter als das in Einstellung (Abb. 159) und das Brett, auf dem Kracklite saß (Abb. 159) ist nicht mehr zu sehen, als Kracklite plötzlich aufsteht (Abb. 160b).

In dieser Einstellung (Abb. 160) ist der ganze Raum und die Personen aus einer Übersicht-Perspektive aufgenommen, während das Bett und der Stuhl auf dem Bett im Spiegel aus Kracklites Augenhöhe aufgenommen wurden, so wie in Einstellung (Abb. 159c, 159d, 159e und 159f). Die Einstellung mit zwei unterschiedlichen Perspektive (Abb. 160) erweist sich also als eine Einstellung, die durch einen Filmtrick manipuliert wurde. Doch die widersprüchliche Augenhöhe-Perspektive in der Einstellung (Abb. 160) bleibt unauffällig, denn das Bett und der Stuhl aus dieser Perspektive sind in der Einstellung (Abb. 160b) durch die rückwärtige Kamerafahrt der vorherigen Einstellung (Abb. 159c, 159d, 159e und 159f) lange genug dargestellt worden, so daß diese Augenhöhe-Perspektive dem Zuschauer vertraut erscheint. Aufgrund der vertrauten Perspektive im Spiegelbild werden die beiden unterschiedlichen Räume (Abb. 159 und 160) als identisch wahrgenommen. Die beiden Einstellungen (Abb. 159 und 160) wirken kontinuierlich, die diskontinuierlich sind. Für die kontinuierliche Wirkung der beiden Einstellungen spielt außerdem der in beiden Einstellungen sichtbare auffällig rote Schlafanzug Kracklites eine wichtige Rolle.

Greenaway erlaubt bei der Kameraarbeit keine zufälligen oder unkalkulierbaren Kamerabewegungen. Die Kamera bewegt sich im Film sehr ruhig und langsam. Durch diese langsame und ruhige Kamerafahrt werden die diskontinuierlichen Einstellungen kontinuierlich konstruiert.

3. Analyse auf der auditiven Ebene

Die filmische Welt entsteht in Greenaways Film nicht allein durch Kombination visueller und technischer Zeichen, sondern auch durch Verwendung auditiver Zeichen. Der Einsatz des auditiven Zeichens steht in Greenaways Film in einem Verhältnis mit dem visuellen und dem technischen Zeichen, denn das künstlerische "Schaffen ist (...) außerhalb von Regeln, von strukturellen Relationen unmöglich."⁹⁴ Die verschiedenen Zeichen sind vielschichtig und vielfältig miteinander kombiniert und stehen in komplizierter Wechselbeziehung. In diesem Zusammenhang ist die systematische und künstliche Organisation der auditiven Zeichen ein Bestandteil des 'organischen Ganzen'⁹⁵ des Films.

Der Ton verstärkt die Illusion von der Realität der Filmbilder, da das sichtbare Bild analog zur Alltagserfahrung auch akustisch anwesend ist. Sehen und Hören ergänzen sich bei der Wahrnehmung gegenseitig, so daß das, was zu hören ist, uns Unsichtbares ahnen oder lokalisieren läßt. Zum Auditiven im Film gehören Geräusche, Musik und Dialog. Sie verbinden sich mit dem Visuellen zu einer Einheit. Wenn "das Medium Film keine Summe von Ausdrucksmitteln ist, sondern ein wohlgegliedertes System,"⁹⁶ so müssen auch die auditiven Zeichen in Greenaways Filmen künstlich und systematisch organisiert sein. Das häufigste und wichtigste akustische Zeichen in seinen Filmen ist der Dialog, durch den die fragmentarischen Einstellungen miteinander verknüpft werden. Durch die Organisation und Manipulation der auditiven Zeichen wird die Filmstruktur noch komplizierter. Je verbindlicher Kunst sich selbst ist, je reicher, dichter und komplexer ihre Gebilde gestaltet sind, desto perfekter tendiert sie zur Illusion der Wirklichkeit.⁹⁷

⁹⁴ Lotman, Jurij M.: Die Struktur literarischer Texte, München 1981, S. 413.

⁹⁵ Zima, Peter V.: Literarische Ästhetik, Methoden und Modelle der Literaturwissenschaft, Tübingen 1991, S. 192.

⁹⁶ Peters, Jan-Marie-Lambert: Die Struktur der Filmsprache, in: Albersmeier, Franz-Josef (Hrsg.): Text zur Theorie des Films, Stuttgart 1995, S. 390.

⁹⁷ Vgl. Adorno, Theodor: Ästhetische Theorie, Frankfurt/a. M. 1970, S. 239.

3.1. Filmmusik

Die Musik drückt die abstrakte und geistige Innerlichkeit des Gefühls aus, ihr Material ist noch weniger materiell als das des Visuellen, wenn sie das Gefühl zum Klingen bringt. In diesem Zusammenhang gilt Musik nahezu als ein geistiges Element.⁹⁸ Die Musik des konventionellen Films als Begleitmusik zu den Bildern bildet einen stimulierenden Hintergrund und wird für die Herstellung einer geeigneten Stimmung im Geschehens eingesetzt, sie ist der Story untergeordnet, indem sie mit ihren emotionalen Qualitäten die Bedeutung der Bilder akzentuiert oder interpretiert und dadurch Spannung, Beunruhigung, Harmonie, Hoffnung etc. ausdrückt.

In Greenaways Film erfüllt die Filmmusik neben dieser konventionellen Funktion noch eine strukturelle Funktion. Nach Prendergast verfeinert die Musik nicht nur den psychologischen Zustand, Atmosphäre und Stimmung, sondern erweckt auch einen kontinuierlichen Eindruck zwischen den Filmbildern.⁹⁹ Die Musik funktioniert in Greenaways Filmen in ersten Linie auf der strukturellen Ebene und verbindet die fragmentarischen Filmbilder, so daß die Filmbilder kontinuierlich wirken. Durch die kontinuierlich ablaufende Musik erlebt der Zuschauer die diskontinuierlich hintereinander gesetzten Filmbilder als Einheit. Sie wird für den Beginn und den Abschluß einer Sequenz, d.h. für eine Verklammerung der fragmentarischen Filmbilder eingesetzt, sie entschärft den Schnitt, indem sie akustische Zusammenhänge zwischen den fragmentarischen Filmbildern schafft, sie dient als akustischer Zusammenhalt der diskontinuierlichen Einstellungen.¹⁰⁰

Die Filmmusik des Films *The Draughtsman's Contract*, die von Michael Nyman komponiert wurde, ist von minimaler bzw. serieller Musik¹⁰¹ geprägt. Sie besitzt eine repetitive, variierte und serielle Grundstruktur.

⁹⁸ Vgl. Kofman, Sarah: Die Melancholie der Kunst, in: Engelmann, Peter (Hrsg.): Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart, Stuttgart 1993, S. 225.

⁹⁹ Vgl. Prendergast, R. M.: Film Musik. A Neglected Art. A Critical Study of Music in Films, New York 1977, S. 201ff.

¹⁰⁰ Vgl. Kloppenburg, Josef: Die dramaturgische Funktion der Musik in Filmen Alfred Hitchcocks, München 1986, S. 42f.

¹⁰¹ Die serielle Musik ermöglicht nicht nur die Veränderung der Tonhöhe, sondern auch Veränderung des Rhythmus', der Klangfarbe, der Lautstärke usw. Vgl. Vogt, Hans: Neue Musik seit 1945, Stuttgart 1972, S. 100ff.

In Film *The Draughtsman's Contract* muß der Zeichner die erste Serie der sechs Zeichnungen in sechs Tagen und die zweite Serie der sechs Zeichnungen in den nächsten sechs Tagen anfertigen. Insgesamt werden zwölf Zeichnungen in zwölf Tagen angefertigt. In diesem Film ist Rhythmus und Klangfarbe der Musik strukturell in sechs Musikthemen gegliedert. Diese Musikstruktur vermag, akustisch die Filmbilder strukturell in sechs serielle Filmbildreihen, in sechs Zeichnungsprozesse eines Tagesverlaufs zu gliedern bzw. zu gruppieren. Zusätzlich hört man eine Stimme in voice-over, die mitteilt, wann und wo welche Zeichnung gemalt werden soll. Diese Stimme trägt zur Gliederung der Filmbilder zu einer Sequenz bei.

Das erste Musikthema beginnt mit der ersten Einstellung des ersten Zeichnungsprozesses am ersten Zeichnungstag, es begleitet die folgenden Einstellungen und endet mit der letzten Einstellung des ersten Zeichnungsprozesses. Das erste Musikthema öffnet und schließt die erste Sequenz für Zeichnung Nr.1. Auf diese Weise werden alle diskontinuierlichen Einstellungen, die durch das erste Musikthema geöffnet, begleitet und geschlossen werden, akustisch miteinander verbunden. Mit anderen Worten, dieses erste Musikthema gliedert, welche Filmbilder zu der ersten Zeichnung gehören sollen. Das heißt, daß die Musik die Filmbilder auf der akustischen Ebene zeitlich und räumlich gliedert und gruppiert.

Der Beginn des zweiten Musikthemas signalisiert, daß eine neue Sequenz, d.h. die erste Einstellungen für Zeichnung Nr. 2, beginnt. Das Ende des zweiten Musikthemas beendet folgerichtig die Sequenz für Zeichnung Nr. 2. Dieses Verfahren wiederholt sich sechs mal am ersten Zeichnungstag. So machen die sechs verschiedenen Musikthemen deutlich, welche Filmbilder jeweils zu den sechs Zeichnungssequenzen gehören sollen. Die Struktur der seriellen Musik trägt somit zur strengen Gliederung der Tageszeit und der Schauplätze für die sechs Zeichnungen des ersten Tagesablaufs bei. Am ersten Zeichnungstag erkennt der Zuschauer das Prinzip der Reihenfolge der Musikthemen. Das dem Zuschauer vertraute Prinzip der Reihenfolge der sechs seriellen Musikthemen im Verlauf der nächsten fünf Tage ermöglicht es, nicht alle Sequenzen der sechs Zeichnungsprozesse ausführlich darzustellen, ohne den Zuschauer dies merken zu lassen.

Es ist zusammenfassend festzustellen, daß die serielle Struktur der Musik im Film die fragmentarischen Filmbilder miteinander verbindet, gruppiert und schließlich die zeitliche und räumliche Gliederung der sechs Zeichnungsprozesse erreicht. Auf den strukturellen Zusammenhang zwischen der Musik und der raumzeitlichen Gliederung der Zeichnungsprozesse im Film weist auch Michael Nyman hin:

“(…) könnte man diese geschlossenen harmonischen Systeme als musikalische Parallele zu den organisatorischen und zeitlichen Zwängen interpretieren, die der Zeichner Neville dem Herbertschen Haushalt auferlegt, als er daran geht, die bestellten 12 Zeichnungen von Haus und Gärten zu vollenden.”¹⁰²

Diese strukturelle Funktion der Musik wird möglich, weil die Musik im Gegensatz zur Räumlichkeit des Visuellen einen primär zeitlichen Charakter hat. Die strukturelle Funktion der Musik seines Filmes erklärt Greenaway folgendermaßen:

“Michael Nyman und ich versuchen intensiv, ein ausgewogenes Gleichgewicht zwischen Musik und Film herzustellen. Denn Musik, Begleitmusik ist häufig in einer zweitrangigen Position. Man schneidet seinen Film, findet seine Bilder und dann erst holt man einen Komponisten, der die Musik dazu schreibt. Wir dagegen komponieren die Musik in einem frühen Stadium, und deshalb glaube ich auch, daß Schnitt und Struktur von *Der Kontrakt des Zeichners* geglückt sind, denn die Musik ist von Anfang an dabei, sie hat eine semantische Funktion und **schafft eine Art von vorher nicht dagewesener Struktur.**”¹⁰³

Diese Filmmusik beeinflusst außerdem die Stimmung, die Atmosphäre oder das Gefühl der Figuren ähnlich wie im konventionellen Film.

Im Film *The Belly of an Architect* besitzt zwar die Musik eine ähnliche grundlegende strukturelle Funktion wie im Film *The Draughtsman's Contract*, in dem Sinne, daß die Musik eine neue Sequenz eröffnet und

¹⁰² Michael Nyman: in: 13. Internationales forum des jungen films, 33. Internationale filmfestspiele berlin (berlin 19. 2. – 1. 3. 1983).

¹⁰³ Greenaway, Peter: in: Poppenbert, Dorothee J./Weinrichter, Antonio: Gespräch mit Peter Greenaway, in : epd Film 4 (1984), S. 19.

schließt und die fragmentarischen Filmbilder zeitlich räumlich zu einer Sequenz konstruiert, aber die Musik im dritten Spielfilm ist nicht durch die Musikthemen, sondern durch die verschiedenen Musikinstrumente differenziert charakterisiert.

Die Ankündigung einer neuen Sequenz im Film *The Belly of an Architect* beginnt mit einer neuen Musik, die vom Musikinstrument, Klavier gespielt wird, als in der zweiten Sequenz beispielsweise ohne Menschen nur Gebäude, Kapellen, Stauten, Kuppeln und Obelisken usw. in Rom dargestellt werden. Die acht fragmentarischen Einstellungen (Abb. 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167 und 168) in dieser Sequenz werden in ganz kurzen Sekunden gezeigt.¹⁰⁴ Die extrem kurzen fragmentarischen Einstellungen werden von der ersten bis zur letzten Einstellung von einer Klaviermusik begleitet. Die Musik ertönt während der ganzen Sequenz. Die fragmentarischen Einstellungen kontinuierlich, wobei auch die gleiche Kamerafahrt in jeder Einstellung zur dieser kontinuierlichen Konstruktion ebenfalls beiträgt. Die Sequenz wirkt, als ob die Kamera vor den unterschiedlichen Gebäuden führe, obwohl die Sequenz überwiegend einen Schauplatz (Abb. 161. 163. 165 und 167) darstellt. Diese Illusion entsteht nicht nur durch die gleiche Kamerafahrt und die unterschiedliche Kameraperspektive, sondern auch die Musik.

Es gibt viele ähnliche Beispiele für die strukturelle Funktion der Musik in diesem Film. Die Sequenz beispielsweise, in der Kracklite Augustus' Bauch kopiert, beginnt mit düsterer Streichmusik. Sie begleitet diese Sequenz bis zur letzten Einstellung und endet schließlich. In dieser Sequenz ist weder Dialog noch Geräusch zu hören, so konstruiert allein die Musik auf der akustischen Ebene die fragmentarischen Einstellungen kontinuierlich.

In den beiden Beispielsequenzen ist die Musik das einzige akustische Zeichen, d.h. die Musik sorgt in diesem Fall auf der akustischen Ebene allein für die Kontinuität der Filmbilder, indem sie die ganze Sequenz begleitet. Die strukturelle Funktion der Musik in diesem Film wird komplexer, wenn die Musik mit anderen akustischen Zeichen verknüpft

¹⁰⁴ Die Einstellungen werden jeweils 0.01', 0.01', 0.03', 0.05', 0.01', 0.01', 0.03' und 0.15' gezeigt.

wird. Wenn in einer Sequenz nicht nur Musik, sondern auch andere akustische Zeichen, wie etwa Dialoge, Geräusche oder die in Off-Ton zitierten Briefftexte an Boullée zu hören sind, werden die akustischen Beziehungen zwischen der Musik und den anderen akustischen Zeichen komplexer.

Ein Beispiel findet man in jener Sequenz, in der Kracklite und Louisa vor dem Pantheon herzlich empfangen werden. Diese Sequenz beginnt mit einer neuen Musik und sie endet gleich gegen Ende dieser ersten Einstellung und zwar in dem Moment, wenn Kracklite seine Dankrede für den herzlichen Empfang zu halten beginnt. Das heißt, daß die Musik in einer Einstellung eine neue Sequenz ankündigt. Darauf folgte die Rede Kracklites. Auf diese Weise konnte die Einstellungen auf der akustischen Ebene verbunden werden. In der nächsten Einstellung setzt Kracklite seine Dankrede fort und bittet seine Frau um das Zerschneiden des Tortenbands. Damit ist Kracklites Rede beendet somit auch die Einstellung (Abb. 169). In der darauf folgenden Einstellung (Abb. 170), die die Torte zeigt, setzt die Musik wieder ein. Das ist der Moment, in dem die Musik erneut in Funktion tritt und die Verknüpfung der Einstellungen (Abb. 170, 171 und 172) übernimmt, die ähnliche Bildmotiv der Torte darstellen. Die drei ähnlichen Bildmotive werden allein durch die Musik akustisch miteinander verbunden. Aber wenn die Einstellungen (Abb. 172 und 173) völlig unterschiedliche Bildmotive, wie etwa Torte und Banknote, darstellen, wird die akustische Beziehung zwischen den beiden Einstellungen noch komplexer. In beiden Einstellungen ist nicht nur Musik, sondern auch Kracklites Rede über das Gravitationsgesetz in Off-Ton zu hören. Die Musik und Kracklites Rede sind gleichzeitig hörbar, solange der plötzliche Wechsel der Bildmotive von der Torte zu der Pfundnote abläuft. Um die unterschiedlichen Bildmotive miteinander in Beziehung zu setzen, werden die gleichzeitig hörbaren akustischen Zeichen, wie Musik und Sprache, akustisch doppelt eingesetzt. Nach dem Wechsel vom Bildmotiv der Torte zur Banknote ist nur die Musik in Einstellung (Abb. 174) zu hören. Die Musik wird leiser und endet langsam (Abb. 175), dann hört man ohne begleitende Musik nur noch (Abb. 176), was Kracklite über die Pfundnote und das Gravitationsgesetz sagt, d.h.

die Musik übergibt ihre strukturelle Funktion wieder der Rede und beendet damit die Sequenz.

Nach dieser Sequenz beginnt eine neue Klaviermusik. Damit wird der Beginn der ersten Einstellung (Abb. 177) einer neuen Sequenz angekündigt, in der sich Kracklite mit anderen Leuten im Victor-Emanuel-Denkmal befindet. In dieser Einstellung (Abb. 177) ist neben der Musik zusätzlich Specklers Stimme in Off-Ton zu hören, die von den variablen Interpretationen über das Victor-Emanuel-Denkmal spricht. Darauf folgt die nächste Einstellung (Abb. 178), in der die Musik und Specklers Stimme gemeinsam zu hören sind. Die Klaviermusik und die Stimme in beiden Einstellungen lassen akustisch doppelt die zwei unterschiedlichen Schauplätze (Abb. 177 und 178) zueinander gehören.

Es ist zusammenfassend festzuhalten, daß Beginn und Ende einer Musik Beginn und Ende einer Sequenz signalisiert. Die Musik verbindet die Einstellungen akustisch und führt sie zu einer zeitlichen und räumlichen Einheit zusammen. Wenn die Einstellungen eindeutig unterschiedliche Bildmotive darstellen, wird die Musik mit anderen akustischen Zeichen akustisch kombiniert.

Die Musik fungiert auf der strukturellen Ebene nicht nur als Mittel der Verräumlichung der Zeit, sondern bringt in den Film Rhythmus und Dynamik.

Beispielsweise, im Film *A Zed and Two Noughts* wiederholen sich die bestimmten visuellen Motiven, wie Zeitrafferkamera-Aufnahme der toten Tiere, Tier-Dokumentarfilm, Foto von L'Escargot, oder Darstellung der Verwesungsprozesse der toten Tiere. Die sich immer wieder wiederholenden und aus den langen und statischen Einstellungen bestehenden Darstellungen der Motive wirken nicht langweilig, denn die unterschiedlichen Musikthemen bringen in die visuellen Darstellungen Rhythmus und Dynamik.

“Musik ist viel zu wichtig, als daß sie nur als Beigabe zum filmischen Grundgerüst fungieren darf. Sie muß als integraler Bestandteil gesehen werden. Da ich sehr statische Bilder und extreme Totalen benutze, entwickelt sich ein Gutteil der Energie nicht im Bildlichen allein,

sondern in der Musik. Erneut konterkariert sie die Bilder und bereichert so das Gesamtgefüge.“¹⁰⁵

In diesem Film sind auch die zwei alten Schallplattenmusik, *The teddy bears picnic* und *An elephant never forget* zu hören, die lustig und fröhlich klingen. Die Musik *An elephant never forget* ertönt beim Albas Sterben, während *The teddy bears picnic* beim Oswalds und Olivers Sterben zu hören ist. Die lustigen und fröhlichen Musik, die beim Sterben zu hören sind, lassen den Zuschauer emotionell den Abstand zum Sterben halten. Dadurch wirkt der Tod nicht ernst. Der Zuschauer soll den Tod nicht ernst nehmen, denn der Tod hat eine symbolische und metaphorische Bedeutung.

In Greenaways Filmen ruft die Musik auch, je nach Kontext der Sequenz, eine fröhliche, majestätische, ernste, düstere, schwermütige oder eine traurige Stimmung hervor.

3.2. Geräusch

Das Geräusch im konventionellen Films versucht der Wirklichkeit zu entsprechen, obwohl es dabei nicht um eine möglichst exakte Reproduktion der akustischen Außenwelt, sondern um eine Sondierung der Geräusche hinsichtlich ihrer dramaturgischen Bedeutung geht. Beim filmischen Medium wird im allgemeinen die Manipulation des Tons nicht erkannt, obwohl das natürlich klingende Geräusch in der Regel im Studio hergestellt und synchronisiert wird, während die Manipulation der Filmbilder relativ offensichtlich ist.¹⁰⁶

In Greenaways Filmen bewirkt das Geräusch die Illusion von Kontinuität der fragmentarischen Filmbilder. Die zeitlichen und räumlichen Lücken zwischen den Einstellungen können durch die Gegenwart von auditiven Zeichen in On- oder in Off-Ton gut gefüllt werden, weil das Hörbare den unsichtbaren Raum vorstellbar macht.

¹⁰⁵ Greenaway, Peter: zitiert nach Graupner, Stefan: Vernetzungsmöglichkeiten ästhetischer Ausdrucksformen. Im künstlerischen Arbeitsprozess als ein Modell ästhetischer Bildung. Peter Greenaway – Rebecca Horn – Robert Wilson, Würzburg 1995, S. 151.

¹⁰⁶ Vgl. Monaco, James: Film verstehen, Hamburg 1980, S. 199f.

3.2.1. Meißel-Geräusch

Kracklite sitzt mit einer Orange in den Trümmern des Forum Romanums, nachdem er seine Frau mit Caspasian durch das Schlüsselloch beobachtete und die Wohnung verlassen hat. Als plötzlich das Geräusch des Meißels in Off-Ton zu hören ist, beendet er das Auspressen der Orange und dreht seinen Kopf nach rechts (Abb. 179a und 179b), als ob er das Geräusch in Wirklichkeit hörte und in die Richtung schaute, aus der das Geräusch stammen sollte.

In der nächsten Einstellung (Abb. 180a) wird dargestellt wie ein Mann mit dem Meißel die Nase an einer Statue entfernt und sie in seine Tasche steckt. Die beiden Einstellungen (Abb. 179 und 180) zeigen zwei unterschiedliche Schauplätze.

In Wirklichkeit liegen die beiden Räume (Abb. 179 und 180) nicht so unmittelbar beieinander, wie der Zuschauer denkt. Wenn die beiden Räume unmittelbar beieinander lägen, wäre die Lautstärke des Meißelns in beiden Einstellungen unterschiedlich gewesen. Das Geräusch des Meißels in der Einstellung (Abb. 180) müßte viel lauter ertönen als in Einstellung (Abb. 179), wenn er sich in der Einstellung (Abb. 180) wirklich in unmittelbarer Nähe des Geräuschs befinden sollte. Dennoch bleibt die Lautstärke des Meißels in beiden Einstellungen unverändert, obwohl Kracklite das Geräusch in Einstellung (Abb. 179) weit entfernt hört. Damit kann man belegen, daß das Geräusch des Meißels in beiden Einstellungen gegen natürliche Tonphänomene verstößt und in der Postproduktion des Films manipuliert wurde.

Die beiden Einstellungen, in denen sowohl durch das Geräusch des Meißels als auch die Gitarrenmusik zu hören sind, sind nicht nur akustisch, sondern auch visuell kontinuierlich konstruiert. In der Einstellung (Abb. 179) preßt Kracklite eine Orange aus, wobei der Text eines Briefes zu hören ist, der sich mit Vitamin C in einer Orange beschäftigt. Das Auspressen der Organe und der Briefftext über Vitamin C lenken visuell und zugleich akustisch die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die Orange. Diese ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerichtete Orange ist in der nächsten Einstellung (Abb. 180b) erneut zu erkennen, als Kracklite in die Orange hinein beißt. Die in

beiden Einstellungen sichtbare Orange, die inhaltlich unbedeutend ist, trägt dazu bei, die beiden unterschiedlichen Schauplätze in einen räumlichen Zusammenhang zu bringen.

3.2.2. Verkehrsgeräusch beim ersten Schreiben an Boullée

Die Sequenz, in der Kracklite zum ersten Mal an Boullée schreibt, beginnt mit düsterer Musik, die nur in der ersten Einstellung ertönt und damit den Beginn einer neuen Sequenz kündigt. Die relativ lange Einstellung (Abb. 181a) stellt dar, wie Kracklite Louisa zwingt, eine Feige zu essen. Louisa weigert sich jedoch und Kracklite ist darüber verärgert. Nach dem Streit verschwindet Louisa und Kracklite bleibt allein zurück (Abb. 181b). In dieser Einstellung ertönt das Verkehrsgeräusch in Off-Ton zwar leise, aber plötzlich. Der plötzlich auftauchende Verkehrslärm spielt auf den Umstand an, daß das Geräusch bei der Postproduktion des Films nachträglich eingesetzt worden ist. Durch den Verkehrslärm nimmt der Zuschauer nicht nur das gezeigte Zimmer (Abb. 181b), sondern auch einen unsichtbaren Raum wahr, der zwar nicht bildlich sichtbar, aber akustisch hörbar ist, denn das Verkehrsgeräusch in Off-Ton macht dem Zuschauer eine Straße vorstellbar, die in der Nähe sein sollte. Nach der alltäglichen Erfahrung müßte das Verkehrsgeräusch von außerhalb stammen. Mit diesem Geräusch wird veranschaulicht, wie der Zuschauer bei der Wahrnehmung des Films auf seine alltägliche Erfahrung zurückgreift.

Der Vorstellung eines unsichtbaren Raums entsprechend stellt die Einstellung (Abb. 183) eine Außenszene dar, in der fahrende Autos unterhalb eines weißen Gebäudes zu sehen sind. Das Verkehrsgeräusch der beiden fragmentarischen Einstellungen (Abb. 182 und 183) trägt zur einheitlichen Raum-Konstruktion der beiden zusammenhangslosen Räumen bei. Auch der Off-Ton-Brieftext an Boullée, der in beiden Einstellungen hörbar ist,¹⁰⁷ konstruiert akustisch die beiden unterschiedlichen Schauplätze einheitlich und kontinuierlich. Neben den akustischen Zeichen verbinden auch visuelle Zeichen das Zimmers in Einstellung (Abb. 182) mit der

¹⁰⁷ Siehe hierzu ausführlich: Kapitel II. 3.3. Voice-Over und Off-Ton.

Außenansicht in Einstellung (Abb. 183). In Einstellung (Abb. 182) wird dargestellt, wie Kracklite eine Feige wirft und in der nächsten Einstellung (Abb. 183) wird gezeigt, wie eine geworfene Feige fliegt. Der Feigenwurf als Ursache der Bewegung und die fliegende Feige als Folge bilden die Einheit des Bewegungsablaufs. Dadurch werden die völlig unterschiedlichen Schauplätze miteinander verknüpft. Somit wirkt die Einstellung (Abb. 183), als ob sie eine Aussicht aus dem Innenraum (Abb. 182) wäre. Der inhaltlich unwichtig scheinende Feigenwurf ist für die filmische Raumkonstruktion von großer Bedeutung. Der Zuschauer glaubt, daß der Innenraum ein Fenster besäße, durch das Kracklite die Feige geworfen habe. In diesem Moment macht Greenaway die Wahrnehmungsweise des Zuschauers sichtbar. Obwohl die Darstellung des Innenraums (Abb. 182) kein Fenster zeigt, nimmt der Zuschauer das in der nächsten Einstellung gezeigte Gebäude (Abb. 183) als eine Aussicht aus dem Fenster des Zimmers wahr, weil er durch seine Alltagserfahrung weiß, daß nur durch ein Fenster des Zimmers der Außenraum sichtbar ist. In diesem Zusammenhang weist Peter Ohler darauf hin, daß der Zuschauer bei der Wahrnehmung auf seine vorhandenen Wissensbestände zurückgreift.¹⁰⁸

3.2.3. Glocken vor dem Pantheon

In der Empfangssequenz ist die zerstörte Torte in Einstellung (Abb. 185) nicht mit der unberührten Torte in Einstellung (Abb. 184) identisch. Die zerstörte Torte (Abb. 185) hat mit dem darauf folgenden Pantheon (Abb. 186) keinen räumlichen Zusammenhang. Aus dem gleichen Grund besteht kein räumlicher Zusammenhang zwischen den Einstellung (Abb. 192 und 193). Zwischen dem Pantheon (Abb. 186) und dem Raum (Abb. 187) besteht ebenfalls kein räumlicher Zusammenhang, denn der Brunnen im Hintergrund (Abb. 187) ist nicht der Brunnen vor dem Pantheon, der vorher durch Kamerafahrt gezeigt wurde (Abb. 194). Das Brunnenbecken vor dem

¹⁰⁸ Ohler gliedert die Wissensbestände des Zuschauers in generelles Weltwissen, narratives Wissen und formales filmisches Wissen. Vgl. Ohler, Peter: Kognitive Theorie der Filmwahrnehmung: der Informationsverarbeitungsansatz, in: Hickethier, Kunt/Winkler, Hartmut (Hrsg.): Filmwahrnehmung (Dokumentation der GFF-Tagung 1989), Berlin 1990, S. 44ff.

Pantheon in Einstellung (Abb. 194) ist viel größer als das in der Einstellung (Abb. 187). Aus dem gleichen Grund besteht auch kein räumlicher Zusammenhang zwischen den Einstellungen (Abb. 188 und 189). Zwischen der Einstellung (Abb. 189) und der darauf folgenden Einstellung (Abb. 190) besteht ebenfalls keine Kontinuität, denn der Raum der Einstellung (Abb. 190) mit dem Delphinkopf ist durch einen Filmtrick manipuliert.

Die ganze Sequenz wird durch das auffällige Läuten einer Glocke räumlich und zeitlich miteinander verbunden. Die Einstellung (Abb. 185) stellt die Torte und die auf ihr liegende Pfundnote dar. Dabei beginnt, eine Glocke zu läuten. Das Glockenläuten ist auch in der folgenden Einstellung (Abb. 186) zu hören. In der nächsten Einstellung (Abb. 187) sind mehrere Glocken zu hören. Das Glockenläuten wird in Einstellung (Abb. 188) immer lauter und verstärkt sich in den folgenden (Abb. 189, 190, 191, 192 und 193). Die ansteigende Lautstärke verleiht nicht nur dem Pantheon eine entsprechende majestätische Atmosphäre, sondern trägt auch akustisch dazu bei, die unterschiedlichen Schauplätzen zu einem einheitlichen filmischen Raum manipuliert zu werden. Die gleiche Funktion hat der Applaus der Anwesenden in den Einstellungen (Abb. 189, 190 und 191).

3.3. Voice-Over und Off-Ton

In Greenaways Filmen gibt es noch ein anderes akustisches Zeichen, eine Stimme in voice-over, die ähnlich wie Dialog, Musik und Geräusch auf der Strukturebene funktioniert. Durch das voice-over-Verfahren in allen drei Filmen werden die Einstellungen akustisch miteinander verbunden. Das voice-over-Verfahren ist ein handfester Beweis dafür, daß dieser Ton in der Postproduktion hergestellt wurde und thematisiert seine Künstlichkeit.

“They [Greenaways Filme] utilize mise-en-scène more thoroughly, are made deliberately more artificial by post-production.”¹⁰⁹

¹⁰⁹ Greenaway, Peter: in: Elliott, Bridget/Purdy, Anthony: An Interview with Peter Greenaway, in: deren: Peter Greenaway. Architecture and Allegory, Chichester 1997, S. 122.

Im Film *The Draughtsman's Contract* weist eine sachlich und objektiv klingende Stimme in voice-over, deren Besitzer keiner der Spielfiguren ist und daher unbekannt bleibt, darauf hin, wann und wo der Zeichner zeichnen soll. Die Anweisung, daß der Zeichner sechs bestimmte Zeichnungen jeweils zu bestimmten Zeitpunkten und in bestimmten Räumen herstellen soll, gliedert die Filmbilder strukturell in sechs serielle Filmbildreihen bzw. in sechs serielle Zeichnungsprozesse.

Im Film *A Zed & Two Noughts* ist eine Stimme in voice-over in einem Dokumentarfilm zu hören, welche die auf der darwinschen Evolutionstheorie beruhende Entwicklungsstufen der Lebewesen erläutert.

Im Gegensatz zu dieser Stimme in voice-over, vermag Kracklites Stimme in Off-Ton im Film *The Belly of an Architect*, die die Brieftexte an Boullée zitiert, mitzuteilen, wie er sich fühlt, was in ihm vorgeht. Dadurch wird seine Innenwelt, seine Angst vor dem Scheitern des Ausstellungsprojekts, vor dem Verlust seiner Frau und seine Verzweiflung über seine Gesundheit deutlich. Auch lernt der Zuschauer Kracklite besser verstehen als die anderen Spielfiguren. Die Innenwelt, Gedanken und Gefühle der anderen Spielfiguren bleiben im Dunkel, was sie heimtückisch wirken läßt. Kracklites zitierende Stimme fungiert aber auch als strukturelles Zeichen, da die Stimme in Off-Ton die Filmbilder in gleicher Weise wie die anderen akustischen Zeichen einheitlich und kontinuierlich konstruiert.

3.3.1. Das erste Schreiben

Beim Besuch des Mausoleums beginnt er mit einem Schreiben an Boullée (Abb. 195). Dieses erste Schreiben wird relativ lang und im Detail dargestellt.

Die beim Textzitat dargestellte erste Einstellung (Abb. 196) zeigt eine schreibende Hand mit Federhalter über die weiße Rückseite der Ansichtskarte. In dieser Einstellung ist der geschriebene Text zu lesen und zugleich Kracklites lesende Stimme in Off-Ton zu hören. Dadurch entsteht die Illusion, daß der Text von Kracklites Hand geschrieben werde.

Monday May 20th
Monsieur Boullée

Die nächste Einstellung (Abb. 197) zeigt, wie Kracklite eine Feige wirft, dabei ist der Text in off-Ton weiter zu hören:

I hope you don't mind me writing to you like this. I feel

Die leuchtend helle Kartenrückseite mit der schreibenden Hand (Abb. 196) verweist darauf, daß diese sich nicht in der dunklen Wohnung (Abb. 197) befindet, d.h. die beiden Räume in Einstellungen (Abb. 196 und 197) sind nicht identisch. Durch die in den beiden Einstellungen hörbaren Kartentexte werden die unterschiedlichen Räume kontinuierlich verbunden. Kracklites Text lesende Stimme in Einstellung (Abb. 197) endet mit dem unvollendeten Satz, *I feel*, und die Stimme in der nächsten Einstellung (Abb. 198) beginnt mit der Fortsetzung des unvollendeten Satzes der Einstellung (Abb. 197), bringt diesen unvollendeten Satz zu Ende und endet wiederum mit einem unvollendeten Satz.

[I feel] I know you well enough to talk to you. I

Der unvollendete Satz wird in der folgenden Einstellung (Abb. 199) zu Ende gebracht.

[I] think my wife is poisoning me!

Durch diese Teilung des gelesenen Satzes wirken die zwei unterschiedliche Schauplätze darstellenden Einstellungen (Abb. 197, 198 und 199) kontinuierlich.

Diese Sequenz zeigt die unterschiedliche Räume, die Wohnung, das weiße Gebäude mit der fallenden Feige und die Rückseite der Karte. Die drei unterschiedlichen Räume werden durch die Kracklites Text lesende Stimme einheitlich verbunden.

In der Sequenz des ersten Schreibens an Boullée wird der ganze Schreibvorgang so ausführlich und detailliert dargestellt, daß der ganze Kartentext zu lesen ist (Abb. 196, 201, 203 und 205). Diese ausführliche und detaillierte Darstellung der ersten Serie des Schreibvorgangs ist ein charakteristisches Merkmal der seriellen Struktur. Bei der nächsten Serie des Schreibens ist daher die ausführliche Darstellung des Schreibvorgangs nicht notwendig.

3.3.2. Das zweite Schreiben

In der Sequenz des zweiten Schreibens wird der Schreibvorgang weniger ausführlich dargestellt, denn der Zuschauer kann sich allein durch die zitierende Stimme an den ersten ausführlich dargestellten Schreibvorgang erinnern. Die erste Einstellung (Abb. 206) des zweiten Schreibens beginnt mit dem realen Victor-Emanuel-Denkmal. Darauf folgt seine Darstellung auf einer Postkarte (Abb. 207). In Einstellung (Abb. 208) ist nur den folgenden Kracklites Kartentext in Off-Ton zu hören, ohne jedoch den entsprechenden Schreibvorgang darzustellen.

Wednesday 31 July

Dear Boullée

*Suddenly everyone claims to know all about you. (...) Caspasian
has already spent 400 million lire and there seems*

Danach wird Kracklite gemeinsam mit den anderen Leuten dargestellt (Abb. 209). In dieser Einstellung ist Kracklites Stimme auf zwei unterschiedliche Weisen, in Off-Ton und in On-Ton, zu hören. Zunächst hört man Kracklites zitieren Text in Off-Ton:

precious little to show for it.

Danach hört man plötzlich, was Kracklite sagt:

KRACKLITE: watch out! watch out!

Dann folgt in derselben Einstellung der weitere Text in Off-Ton:

*If we intend opening on your birthday, as we must, we have
barely six months to go.*

Dieser eine Satz erstreckt sich geteilt über drei Einstellungen, ohne daß dabei die Darstellung des Schreibvorgangs zu sehen ist. Die Filmbilder erscheinen dadurch einheitlich verknüpft.

Außerdem werden mit dem unterschiedlichen Tonverfahren, Stimme in Off-Ton und in On-Ton, zwei Handlungen einer Person gleichzeitig dargestellt. Kracklites Stimme in On-Ton, “watch out! watch out!” wird nicht als Bestandteil des Kartentextes, sondern als ein Ruf an den Mitarbeiter wahrgenommen, obwohl dieser Ruf in der Mitte des Kartentextes zu hören ist, da der Zuschauer weiß, daß der Text nur in Off-Ton zitiert wurde. Der

Wechsel der Stimme vom Off-Ton in den On-Ton macht deutlich, daß sie bei der Postproduktion im Filmstudio nachträglich eingesetzt wurden. Mit dem Wechsel vom Off-Ton in den On-Ton werden Kracklites zwei verschiedene Handlungen zugleich dargestellt, was in der Wirklichkeit unmöglich ist. Die gleichzeitige Darstellung von zwei verschiedenen Handlungen einer Person ist eine filmspezifische Besonderheit, die andere Künste nicht besitzen. Auf diese Weise wird deutlich, daß es sich um eine fiktive Welt handelt.

Zwischen den beiden Handlungen besteht ein Gleichgewicht. Das Gleichgewicht entsteht durch eine kalkulierte Teilung der visuellen und akustischen Zeichen. Kracklites Arbeit mit den Mitarbeitern wird auf der akustischen Ebene nur mit den Worten, “watch out! watch out!” dargestellt, während sie auf der visuellen Ebene in drei Einstellungen (Abb. 206, 208 und 209) gezeigt wird. Die andere Handlung Kracklites, das Schreiben an Boullée, wird wie oben erwähnt, in drei Einstellungen (Abb. 207, 208 und 209) nur akustisch dargestellt.

3.3.3. Das dritte Schreiben

Das dritte Schreiben an Boullée beginnt mit der Einstellung (Abb. 210), welche die Gesellschaft im Innern der Villa Hadriana darstellt. Frederico macht auf einen herrenlosen Hund aufmerksam.

FREDERICO: Watch out – it’s rabid!

KRACKLITE: Don’t be hysterical.

SPECKLER: It certainly looks ill. (S. 50)

Nach diesem Wortwechsel beginnt plötzlich der von Kracklite zitierte Text:

Tuesday 6th August

Dear monsieur Etienne-Louis Boullée,

The pains are returning and I can’t eat without vomiting.

Dann reden die Leute weiter über den Hund:

FLAVIA: It ought to be shot.

KRACKLITE: Would you shoot anything that looks ill.

FLAVIA: Now, Kracklite – are you looking for sympathy?

KRACKLITE: Shut up! (S. 50)

In dieser Einstellung (Abb. 210) werden zwei Handlungen dargestellt, zunächst der Vorgang des Schreibens, der allein durch Kracklites Stimme in off-Ton dargestellt wird und zugleich Kracklites Gespräche in der Gesellschaft. In den nächsten Einstellungen (Abb. 211 und 212) wird dargestellt, welche Ansichtskarte für das Schreiben vorgesehen ist und was auf der Karte geschrieben steht. In der Einstellung (Abb. 212) ist der Text zu hören:

If you breathe in and press your finger just to the right of your navel

Dieser unvollendete Satz wird in der Einstellung mit dem anderen Schauplatz, ein Bogengang, (Abb. 213) in Off-Ton zu Ende gebracht. Die Vollendung dieses Satzes, die sich über die zwei unterschiedliche Raumdarstellungen erstreckt, bringt die beiden Räume in einem Zusammenhang.

can you feel a hard lump? Some days it's spherical, some days it feels like a cube. Most days it feels like a sharp-cornered pyramid. (...) The Emperor Hadrian died of a perforated ulcer.

Darauf folgt eine weitere Einstellung mit einem anderen Schauplatz, wo viele Säule stehen (Abb. 214). Darauf folgt die Einstellung der Karte (Abb. 215) mit dem Textstimme:

When you're 54 and grateful for being able to sleep at night,

Der weitere Text entsteht in der Ruine, in der Kracklite sitzend schreibt (Abb. 216). Er lautet

and eat badly and pee like a fire-engine,

Die nächste Einstellung stellt dar, wie Kracklite vor einer Mauer mit hängendem Kopf schreibt (Abb. 217).

what do you do if you suspect your wife no longer cares for your company? sorry, Etienne, since you never had a wife, that was never your problem.

Der ganze Text ist auf verschiedenen Schauplätzen verteilt zu hören. Dadurch werden die Schauplätze verbunden, wobei die Musik ebenfalls eine wichtige Rolle spielt.

Bei den weiteren seriellen Schreiben¹¹⁰ funktioniert Kracklites zitierende Stimme strukturell auf der akustischen Ebene, indem sie die diskontinuierliche Filmbilder kontinuierlich wirken läßt.

¹¹⁰ Beim Schreiben der vierten Karte auf dem Petersplatz ist der zitierte Text in Off-Ton mit dem Ertönen der Glocken zu hören. Die Einstellung des Petersplatzes (Abb. 218) unterscheidet sich aber vom nächsten Schauplatz (Abb. 219), wo Kracklite sitzend schreibt. Die verschiedenen Schauplätze (Abb. 218 und 219) wirken durch das gleichzeitige Hören zweier unterschiedlicher akustischer Zeichen, Stimme und Glocken, als ob sie zum selben Schauplatz gehörten.

Das Schreiben der fünften Karte in Forum Romanum besteht aus einzelnen fragmentarischen Filmbildern. Trotzdem erscheinen die Räume als Bestandteile einer Ruine. Sowohl durch die geschriebene Textdarstellung als auch durch den hörbaren Text in Off-Ton und die ständig hörbare melancholische Musik ergibt sich ein gemeinsamer Schauplatz.

Das sechste Schreiben wird nur mit einer einzigen Einstellung dargestellt. Die zitierende Stimme stellt das Schreiben an Boullée ohne eine visuelle Entsprechung dar. Der Zuschauer erkennt allein durch die Stimme in Off-Ton, daß Kracklite an Boullée eine weitere Karte schreibt.

Beim siebenten Schreiben schreibt Kracklite seine letzte Karte an Boullée, kurz bevor er vom Arzt erfährt, daß er nicht mehr lange leben wird. Er teilt Boullée mit, daß man ihm die Ausstellung weggenommen habe und daß seine Frau ihn verlassen hat. Die Stimme in Off-Ton ist hier mit dem Geräusch des fallenden Wassers kombiniert.

III. Serielle Erzählstruktur

Die seriellen Struktur in Greenaways Filmen beruht auf dem Schema, das eine serielle Kumulation der Bilderreihe aufbaut und vom Zuschauer ohne Schwierigkeit verstanden wird. Das Schema der seriellen Bildreihe ist ein wichtiges Thema des Structural-Films. Die Structural-Filmmacher evozierten durch Bildreihen mit Zahlen oder Buchstaben ein Schema.¹¹¹

Während die Structural-Filmmacher auf die Möglichkeit der fiktiven Geschichtenerzählung verzichten und bloß mit neutralen und trocken, numerischen oder alphabetischen Schemata operieren,¹¹² untersuchte Greenaway schon in seinen Experimentalfilmen die Kombinationsmöglichkeit des seriellen Schemas mit einer Narration, wobei er nicht nur mit einer schematischen Zahl z.B. mit 13 in *Intervals* (1973) arbeitete, sondern auch mit schematischen und seriellen Bildmotiven, z.B. Landschaften wie in *Windows* (1974) und Telefonzellen wie etwa in *Dear Phone* (1976). Greenaway versuchte, auf der strukturellen Basis eines trockenen Schemas die verschiedenen Geschichte aufzubauen, und kombinierte in seinen Experimentalfilmen die schematische Bildreihe, die ein bestimmtes Motiv besitzt, mit anekdotischen Geschichten, die eine Stimme in voice-over erzählt, wie er erklärt:

“Dieser Film [*Dear Phone*] ist strukturell gegliedert, aber auch überladen mit Anekdotischem, mit Erzählung und Geschichte ... was auf merkwürdige Weise wieder im strukturellen Film endet, da man eine Masse Informationen und eine Menge Erlebnisse vermittelt bekommt, ohne daß es einen richtigen Anfang oder ein Ende gibt.”¹¹³

Greenaway fand die potentiellen Möglichkeiten des Geschichtenerzählens mit dem seriellen Schema heraus und brachte in seinen Spielfilmen eine fiktive Geschichte in das Schema ein.

¹¹¹ Ein gutes Beispiel für diese Thematisierung des Schemas ist der Film *Zorns Lemma* von Hollis Frampton (USA, 1970). Dieser Film zeigt nur die Funktionsweise der seriellen Bildreihe, ohne eine Geschichte zu erzählen. Daher wirkt die strukturelle Form des Films sehr formal und trocken.

¹¹² Vgl. Peterson, James: *The Artful Mathematicians of the Avant-Garde*, in: *Wide Angle* 7/3 (1985), S. 17.

¹¹³ Greenaway, Peter: in: Programmheft des Göttinger Filmfestes, 1989, S. 40.

In den Spielfilmen entwickelt Greenaway aus dem relativ einfachen Schema eine komplizierte serielle Struktur, die an den unterschiedlichen Variabilität der Handlungsserien angewendet wird. Die mit der Geschichte verflochtene schematische Form der seriellen Struktur ist hinter das vielschichtige Handlungsgeflecht gerückt.¹¹⁴

1. The Draughtsman's Contract

Im ersten Spielfilm, *The Draughtsman's Contract*, wird die serielle Struktur für die seriellen Zeichnungsprozesse eingesetzt.

Die Stimme in voice-over weist an, wo und wann gezeichnet wird. Sie gliedert die diskontinuierlichen Einstellungen mit der Musik zeitlich und räumlich zu den Sequenzen für die jeweiligen sechs Zeichnungen in einem Tagesverlauf. Die erste Serie der sechs Zeichnungen sollen für sechs Tage und die zweite Serie der sechs Zeichnungen sollen für nächsten sechs Tage angefertigt werden. Insgesamt sollen also zwölf Zeichnungen für zwölf Tage angefertigt werden.¹¹⁵

¹¹⁴ Ohne die Geschichte wirkt die schematische Form der seriellen Struktur formal und trocken. Vgl. Greenaway, Peter: in: Interview mit Peter Greenaway vor dem Film *Vertical Features Remake*, das im Rahmen der WDR-Reihe 'Kurzfilme von Peter Greenaway' im Februar 1991 ausgestrahlt wurde.

¹¹⁵ Curriculum for the Execution of the Drawings at Compton Anstey.

For Drawing No. 1: From 7 o'clock in the morning until 9 o'clock in the morning, the whole of the back of the house from the stable block to the laundry garden will be kept clear. No person shall use the main stableyard gates whatsoever and no person shall use the back door or interfere with the windows or furniture of the back part of the house. (S. 53)

For Drawing No. 2: From 9 o'clock in the morning until 11 o'clock, the lower lawns of the house including the formal garden will be kept clear. No window in the upper part of the house will be opened, closed or otherwise disturbed. (S. 54)

For Drawing No. 3: From 11 o'clock in the morning until 1 o'clock, the back and north side of the house will be kept clear. This area that is used as a place for drying linen will be left as asked for, on an arrangement made between the draughtsman and the laundress who will take full responsibility for the disposition of the linen. (S. 55)

For Drawing No. 4: From 2 o'clock until 4 o'clock in the afternoon, the front of the house that faces West will be kept clear. No horses, carriages or other vehicles will be allowed to be placed there and the gravel on the drive will be left undisturbed. No coals are to be burnt that will issue smoke from the front of the house. (S. 56)

For Drawing No. 5: From 4 o'clock in the afternoon until 6 o'clock in the afternoon the hilltop prospect of the state to the North of the house, will be kept clear of all members of the household staff and farm servants. Such animals as are presently grazing in the fields will be permitted to continue to do so. (S. 57)

For Drawing No. 6: From 6 o'clock in the evening until 8 o'clock in the evening the lower lawn of the garden by the statue of Hermes will be kept clear of all members of the household, staff, horses and other animals. (S. 58)

Die erste Serie der sechs Zeichnungsprozesse wird aufgrund der seriellen Struktur so wahrgenommen, als ob sie an den nächsten Tagen genau so ausführlich verlaufen wären, wie am ersten Tag.

Am ersten Tag werden alle sechs Zeichnungsprozesse der ersten Serie, von Zeichnung Nr. 1 bis Zeichnung Nr. 6 ausführlich dargestellt, indem gezeigt wird, wie der Zeichner die Zeichenobjekte durch den optischen Apparat beobachtet, wie er die Gegenstände auf dem weißen Papier festhält und wie er von einem Zeichenplatz zum anderen geht. Die detaillierten Darstellungen der Zeichnungsprozesse der ersten Serie bestehen meistens aus mehr als zehn Einstellungen.¹¹⁶

Am zweiten Tag wird nicht nur die Zahl der Einstellungen für die einzelnen Zeichnungsprozesse so stark reduziert, daß die Darstellung aller Zeichnungen meistens nur aus fünf bis sieben Einstellungen besteht,¹¹⁷ sondern es wird auch die Darstellung des Zeichnungsprozesse für Zeichnung Nr. 4 weggelassen. Statt dessen wird der Zeichnungsprozeß für Zeichnung Nr. 6 viel ausführlicher dargestellt, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die außergewöhnlichen Veränderungen, wie beispielsweise das plötzliche Auftauchen des zerrissenen Kleidungsstücks im Park, zu ziehen.¹¹⁸

Am dritten Tag werden nur die Zeichnungsprozesse für Nr. 1, Nr. 2 und Nr. 3 dargestellt. Die übrigen Zeichnungsprozesse fallen weg. Statt dessen konzentriert sich der Film auf die ausführliche Darstellung des plötzlichen Auftauchens einer Leiter beim Zeichnungsprozeß für Nr.1 und auf ein Wäschestück beim Zeichnungsprozeß für Nr. 3. Diese kleinen Veränderungen der Zeichnungsobjekte am zweiten und dritten Tag werden vom Zuschauer später mit einem Mord in Verbindung gebracht. Diese Verknüpfung durchbricht das starre Schema der Zeichnungsprozesse.

¹¹⁶ Siehe: Kapitel IV. 2.1.1. Zeichner als Zuschauer.

¹¹⁷ Am ersten Tag: elf Einstellungen für Zeichnung Nr. 1, zwölf für Nr. 2, fünf für Nr. 3, zwei für Nr. 4, zwölf für Nr. 5, dreizehn für Nr. 5, acht für Nr. 6,

Am zweiten Tag: vier für Nr. 1, sieben für Nr. 2, fünf für Nr. 3, acht für Nr. 5, sechs für Nr. 6

Am dritten Tag: zehn für Nr. 1, drei für Nr. 2, acht für Nr. 3.

Am vierten Tag: eine für Nr.1, vier für Nr.2, vier für Nr. 3, sieben für Nr. 5, zwei für Nr. 6.

Am letzten Tag: sechs für Nr. 1, vier für Nr. 6.

¹¹⁸ Im Film besteht die Darstellung der Veränderung der Zeichnung Nr. 6 aus sieben Einstellungen.

Am vierten Tag werden drei, Nr. 2, Nr. 5 und Nr. 6, der fast fertigen Zeichnungen und am fünften Tag werden zwei Zeichnungsprozesse, nämlich Nr. 1 und Zeichnung Nr. 6, dargestellt.¹¹⁹

Im Film werden detaillierte und ausführliche Darstellungen der Zeichnungsprozesse langsam weggelassen, um die plötzlich auftauchenden Gegenstände, die vom Zuschauer für die Indizien für den Mord gehalten werden, mit den zahlreichen anderen Geschehen, beispielsweise dem Verschwinden des Hausbesitzer, die Beziehung zwischen Mrs. Herbert und Mr. Noyes usw. darstellen zu können.

2. A Zed & Two Noughts

Im Film *A Zed & Two Noughts* experimentiert Oswald mit toten Tieren, indem er die Verwesungsprozesse aufnimmt und betrachtet.¹²⁰ Ein eingespielter Dokumentarfilm berichtet über die Evolutionstheorie Darwins. Beim Zeitrafferkamera-Aufnahmen der Verwesungsprozesse orientiert sich Oliver an die Reihenfolge der im Dokumentarfilm gezeigten Evolutionsstufen.

Die Stimme des Dokumentarfilms berichtet: “how life could create itself apparently out of nothing”. Nach der Darstellung der ersten Evolutionsstufe werden Pflanzen als die zweite Evolutionsstufe gezeigt. Darauf wird dargestellt, daß Oswald einen Apfel aus Albas Krankenzimmer wegnimmt und in seinen Labor bringt. Er stellt den Apfel unter einer Zeitrafferkamera, um seinen Verwesungsprozeß aufzunehmen. Er fängt mit Pflanzen als erste Stufe seines Experiments an. Der Aufnahme-prozeß der Zeitrafferkamera wird durch den regelmäßigen Blitz charakterisiert. Dieses Merkmal spielt eine große Rolle für die verkürzten Darstellungen der nächsten Aufnahme-prozesse. Später wird gezeigt, wie sich Oswald den aufgenommene Verwesungsprozeß des Apfels anschaut.

¹¹⁹ Aufgrund der seriellen Darstellungsstruktur der Zeichnungsprozesse wirkt die zweite Serie der sechs Zeichnungen ähnlich wie die erste, obwohl in der zweiten Serie die meisten Zeichnungsprozesse radikal verkürzt dargestellt werden.

¹²⁰ Dieses Experiment scheint mit dem Tod seiner Frau zu tun zu haben, die durch einen Autounfall ums Leben gekommen ist.

In der Evolution folgte auf den Pflanzen die Entstehung von Tieren. Daher besorgt Oswald ein totes Tier, das er unter die Zeitrafferkamera legt, um den Verwesungsprozeß aufzunehmen. Später wird der Verwesungsprozeß von Oswald angeschaut. So zeigt der Dokumentarfilm Garnelen als die dritte Evolutionsstufe. Oswald kauft sich deshalb ebenfalls Garnelen und legt sie unter die Zeitrafferkamera. Später schaut er sich den Verwesungsprozeß der Garnelen an. Er scheint sich an die Reihenfolge zu halten, wie sie der Dokumentarfilm erläutert.

Die Reihenfolge richtet sich dabei an die Aufeinanderfolge von niederen zu höheren Tierarten. Aufgrund des seriellen Schemas glaubt der Zuschauer, daß Oswald bei der Ablichtung der Verwesungsprozesse nach der gleichen Reihenfolge vorgeht. Doch die Reihenfolge der Tiere in Dokumentarfilm entspricht nicht den im Zeitraffer aufgenommenen Tieren. Auch die Betrachtung der Aufnahmeergebnisse ist hat eine andere Reihenfolge. Im Dokumentarfilm werden die Entwicklungsstufen des Lebens in folgender Reihe gezeigt: Gas eines Vulkans und Pflanzen - Garnelen - Krokodil – Flamingo – Zebra – Gorilla – Mensch. Die Auswahl der toten Tiere für die Zeitrafferkamera-Aufnahme wird von Oswald in folgender Reihe vorgenommen: Apfel – Garnelen - kleines Krokodil – Schwan – Fisch – Hund – und schließlich, am Ende des Films, Oliver und Oswald selbst unter der Zeitrafferkamera. Die Darstellung der Verwesungsprozesse hat folgende Reihe: Apfel – zwei Fische – Krokodil – Schwan – Hund – Zebra.

Am Anfang des Films werden die Darstellungen des Experiments mit toten Tieren ausführlich und detailliert mit vielen Einstellungen dargestellt. Es wird gezeigt, wie Oswald das Aufnahmeobjekt besorgt, wie er es unter die Zeitrafferkamera stellt, wie die Zeitrafferkamera mit ihren Blitzen das Objekt aufnimmt, wie sich Oswald den aufgenommenen Verwesungsprozeß relativ lange anschaut.

Im Verlauf des Films wird aber mit Hilfe des regelmäßigen Blitzes der Zeitrafferkamera Oswalds Experiment verkürzt dargestellt.

Die serielle und schematische Struktur macht möglich, daß sich der Film, statt der ausführlichen und detaillierten Darstellung von Oswalds Experimenten, immer mehr mit den anderen Geschehen beschäftigt. So wird

erzählt, wie Oswald wegen der Besorgung der toten Tieren in ein schmutziges Geschäft der Zoomitarbeiter verwickelt wird, oder wie er und Oliver Alba näher kommen. Durch das Verfahren der seriellen Struktur wird die gesamte Narrativität komplexer und vielschichtiger.

3. The Belly of an Architect

Im Film *The Belly of an Architect* wiederholen sich seriell zwei Handlungsmotive Kracklites, dazu gehören die Bauchkopien und die Schreiben an Boullée.

Die Serie der sieben Schreiben beim Besuch der sieben Architekturdenkmäler¹²¹ und die Serie der fünf Bauchkopien sind mit den anderen Handlungen verknüpft, so daß die strenge, trockene und schematisch-serielle Struktur hinter den Handlungen zurückbleibt.

Der Sinn der Bauchkopien liegt weder in der Problemthematisierung von Original und Kopie bzw. Reproduktion,¹²² noch in der Thematisierung des Kreislaufs von Leben und Tod.¹²³ Der Sinn von Kracklites Denkmälerbesuch liegt ebenfalls nicht in der Thematisierung von 'Architektur als Kunst'.¹²⁴ Vielmehr geht es um den Aufbau einer seriellen Struktur. Außerdem trägt die Bauchkopie zur Herstellung von Kontinuität auf der visuellen Ebene bei, während die Schreiben an Boullée für die Kontinuität auf der akustischer Ebene von wesentlicher Bedeutung sind.

¹²¹ Kracklite besucht die folgenden sieben Baudenkmäler: Pantheon, Augustus-Grab, Victor-Emanuel-Denkmal, Villa Hadriana, Petersplatz bzw. Petersdom, Forum Romanum und Piazza Navona. Kracklites Ansichtskarten an Boullée entsprechen nicht ganz seiner Besuchsorten. Er schreibt seine erste Ansichtskarte mit dem Augustus-Grab, die zweite mit dem Victor-Emanuel-Denkmal, die dritte mit der Villa Hadriana, die vierte Ansichtskarte mit dem Petersplatz bzw. Petersdom und die fünfte mit dem Forum Romanum. Das sechste und siebente Schreiben werden ohne Ansichtskarten vor der Magenspiegelung im Krankenhaus verfaßt.

¹²² Vgl. Hier anders lautende Befunde von Barchfeld, Christine: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*, Tübingen 1993, S. 132.

¹²³ Vgl. Frommer, Kerstin: *Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways*, Köln 1994, S. 119ff. Vgl. Barchfeld, Christine: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*, Tübingen 1993, S. 124ff.

¹²⁴ Vgl. Kremer, Detlef: *Peter Greenaways Film. Vom Überleben der Bilder und Bücher*, Stuttgart/Weimar 1995, S. 70f.

3.1. Die erste Bauchkopie

Kracklite beginnt mit den Bauchkopien, indem er die Karte von Augustus' Statue kopiert. Es wird gezeigt, wie Kracklite diese Bauchkopie auf dem Kopierer mehrfach vergrößert. (Abb. 224, 225, 226, 227 und 228).

Der ganz detailliert dargestellte Kopiervorgang des ersten Bauchs in dieser Sequenz läßt die Zuschauer glauben, daß die aus dem Kopierer kommenden Bauchabbildung wirklich die vervielfältigten und vergrößerten Kopien der Augustuskarte seien, denn die Einstellungen werden so konstruiert, als ob die Abbildungen von Augustus (Abb. 225, 226 und 227) die vergrößerten Bilder der originalen kleinen Postkarte wären, die auf der Rande des Kopierers, unterhalb des Filmbildes liegt (Abb. 224, 225 und 226).

Tatsächlich aber sind die Abbildungen von Augustus (Abb. 225, 226, 227 und 228) nicht mit der originalen Augustuskarte identisch (Abb. 224). Diese Beobachtung begründet sich folgendermaßen: Erstens ist es unwahrscheinlich, bei mehrfachen Vergrößerung die gleiche Bildqualität des Originalzustands zu bewahren. Wenn ein kleines Kartenbild so stark vergrößert wird, verliert es seinen eigentlichen Glanz, seine Schärfe und seine Farbtintensität. Dennoch besitzen die vergrößerten Bäuche (Abb. 225, 226, 227 und 228) eine hervorragende Bildqualität. Beachtet man zweitens die Art und Weise des Kopiervorgangs genau, dann findet man Widersprüche. In Einstellung (Abb. 224) wird dargestellt, wie Kracklite eine der Postkarten in den Kopierer legt. Um die Augustuskarte kopieren zu können, muß die Seite mit dem Bild nicht nach oben, sondern nach unten gerichtet werden. Im anderen Falle würde ihm das Kopieren nicht gelingen. Doch Kracklite legt in den Kopierer die falsche Seite der Karte nach oben. Dies weist also darauf hin, daß die vergrößerten Abbildungen nicht durch das Kopieren der Augustuskarte entstanden sind. Die filmische Darstellung will aber das Gegenteil suggerieren. Kracklite macht weitere Vergrößerungen, dabei legt das Bild der Karte wiederum oben (Abb. 225a), wie in der Einstellung (Abb. 224). Die Wiederholung des falschen Vorgangs soll dem Zuschauer erkenntlich machen und selbstreflexiv thematisieren, daß die Filmbilder widersprüchlich sind und es im Film nicht um die einfache Repräsentation der Wirklichkeit geht.

Dieser erste Kopiervorgang wird sehr ausführlich dargestellt. Diese Ausführlichkeit weist zwei Merkmale auf, die bei der verkürzten Darstellung weiterer Kopiervorgänge eine wichtige Rolle spielen.

Das erste Merkmal ist die mechanische Bewegung der Abbildungen, die wirken, als ob sie aus dem Kopierer kämen (Abb. 225, 226 und 227). Sie werden nach links verschoben und häufen sich schließlich an. Das zweite Merkmal ist die farbintensive Strahlung des Kopierers, mal ist es eine blaue (Abb. 225) und mal grüne Strahlung (Abb. 226).

Nach dem Kopiervorgang hält Kracklite eine vergrößerte Abbildung vor seinen Bauch (Abb. 228). In der darauf folgenden Sequenzen wird die vergrößerte Bauchkopie (Abb. 229) dargestellt. Die beiden Bauchkopien der beiden Sequenzen werden als dieselben wahrgenommen, sowohl ihre Bildqualität sehr verschieden ist. In einer weiteren Sequenz, in der Kracklite dem Arzt die kolorierte Bauchkopie (Abb. 230a und 230b) zeigt, werden sie (Abb. 230a und 230b) trotz der unterschiedlichen Farbintensität (Abb. 228) als identisch wahrgenommen. In einer anderen Sequenz, in der sich Caspasian und Louisa in Kracklites Wohnung befinden, sind die Bauchkopien (Abb. 231) ebenfalls nicht mit der ersten Bauchkopie (Abb. 228) identisch. Trotzdem werden alle oben genannten Bauchkopien als ein und dieselbe wahrgenommen.

3.2. Die zweite Bauchkopie

Auf der Toilette im Victor-Emanuel-Denkmal zeigt Frederico Kracklite ein Bild, das angeblich Boullée darstellt (Abb. 232). Dieses Bild von Boullée zeigt einen dickbäuchigen Mann mit Gewand und wird in dieser Sequenz wiederholt dargestellt, womit auf den Bauch aufmerksam gemacht werden soll. In den nächsten Einstellungen (Abb. 233 und 234) wird dargestellt, wie die Bauchabbildungen nach links verschoben werden und sich schließlich anhäufen, wobei es blau und grün strahlt. In diesen Einstellungen ist nur die sich bewegende Abbildung ohne Kopierer zu sehen. Trotzdem wirken diese Einstellungen, als ob erstens, die Bauchabbildungen (Abb. 233 und 234) aus

dem Kopierer kämen und zweitens, als ob sie die Kopien des in der Einstellung (Abb. 232) gezeigten Bildes wären.

Diese illusionäre Wirkung beruht auf den oben erwähnten zwei Merkmalen, d.h. in beiden Einstellungen strahlt es auffällig grün, gleichzeitig werden die Abbildungen mechanisch nach links verschoben, bis sie sich schließlich anhäufen. Diese grüne Strahlung und die mechanische Bewegung der Abbildungen erinnern den Zuschauer an die ausführlichen Darstellungen des ersten Kopiervorgangs der Augustuskarte. Beim Vorgang des zweiten Bauchs ist es nicht mehr notwendig, ihn genau so wie den ersten ausführlich darzustellen, da der zweite Kopiervorgang allein durch die grüne und blaue Beleuchtung und durch die mechanische Bewegung kenntlich gemacht wurde.

Diese Manipulation durch die serielle Struktur deutet Greenaway im folgenden an.

“It is happy to manipulate chronology, happy to repeat and reprise, to take multiple views of the same phenomena, and to do it with elegant and witty self-reflection. It comfortably says, without stress or strain, ‘I am a film, Nothing else’”.¹²⁵

Hierbei ist das ästhetische Ziel der seriellen Struktur, die variable und serielle Wiederholung der Darstellungen zu erkennen. Die serielle Wiederholung ist das wichtigste Mittel, die Redundanz im Film zu steigern, indem sie die Bildung des Musters unterstützt. Die erste Darstellung einer Reihe unterscheidet sich von der folgenden. Aber die Unterschiede übergeht der Zuschauer, weil er nur die Ähnlichkeiten der Darstellung einer Serie im Gedächtnis behält.¹²⁶ Wie oben schon erwähnt, sind die Bauchabbildung (Abb. 233 und 234) nicht die Kopien der Einstellung (Abb. 232), denn der sorgfältige Vergleich bringt die Unterschiede zwischen ihnen zum Vorschein. Die Einstellung (Abb. 232) zeigt den Bauch mit dem vom Gewand nicht bedeckten, nackten Teil. Der unbedeckte Bauchteil ist links

¹²⁵ Greenaway, Peter: “My Favourite Film”, in: 100 Years of Cinema, Beilage von (Supplement to) Sight and Sound, February 1996.

¹²⁶ Vgl. Bal, Mieke: Narratology. Introduction to the Theory of Narrative, London 1985, S. 77.

halbrund. Diese Form stimmt nicht mit dem rechts halbrund unbedeckten Bauchteil in den Einstellungen (Abb. 233 und 234) überein.

In der späteren Sequenzen (Abb. 235) wird dargestellt, wie das Kind eine Abbildung vor seinen Bauch hält. Die Bauchabbildung zeigt den kreisförmig unbedeckten Bauchteil, der weder dem der Einstellung (Abb. 232) noch dem der Einstellung (Abb. 233) entspricht. Dennoch wird eine gegenteilige Wirkung erzeugt.

Hier stellt sich die Frage, warum der Filmmacher nicht die wirklichen Kopien verwendet hat. Greenaway will dadurch anschaulich thematisieren, daß es beim filmischen Medium nicht um die Reproduktion der Wirklichkeit, sondern um systematische und künstliche Organisation der filmischen Zeichen und um die sich daraus ergebene Illusion geht.

3.3. Die dritte Bauchkopie

In der Sequenz von Flavias Fotostudio zeigt die erste Einstellung (Abb. 236) Andrea Doria. In der nächsten Einstellung (Abb. 237) ist Kracklite mit angeklebtem Bart wie Andrea Doria geschminkt und kostümiert. Die darauf folgende Einstellung (Abb. 238) stellt nur Andrea Doria dar. Flavia steht mit der Fotokamera vor Kracklite und fotografiert ihn (Abb. 239). Nach dem Streit zwischen Caspasian und Kracklite hebt sie ein Foto vom Boden auf und schaut sich dieses Foto an (Abb. 240 und 241). Die Einstellung (Abb. 241) zeigt ein Foto von Kracklite. Der Zuschauer glaubt nun, daß das Foto die Fotografie von Kracklite aus den Einstellungen (Abb. 237 und 239) sei. Tatsächlich verhält es sich aber anders, da Kracklites Bart verschieden ist. Außerdem stimmt Kracklites frontale Position (Abb. 239) ebenfalls nicht mit der leichten Profilposition (Abb. 241) überein.

Diese falsche Wahrnehmung des Zuschauer wird auf der Dialogebene thematisiert, als Caspasian Kracklite fragt, ob dieser den Fortgang der Ausstellung unter Kontrolle habe. Diese Frage gilt eigentlich dem

Zuschauer, womit gemeint ist, ob er die verschiedenen Filmbilder unterscheiden kann.¹²⁷

CASPASIAN: So how is the Exhibition progressing, Kracklite?
Are you fully in control - would you say? (S. 85)

Die Unstimmigkeit besteht nicht nur zwischen den Einstellungen in dieser Sequenz, sondern auch zwischen dieser und der späteren Sequenz, in der Kracklite in seiner Wohnung seinen Bauch kopiert (Abb. 242). Die Bauchabbildungen in Einstellung (Abb. 243) wirken so, als ob sie gerade aus der Kopierer kämen. Das Kopiervorgang wird lediglich durch die mechanische Überlagerung und die grüne Beleuchtung dargestellt. Diese Manipulationsmöglichkeit ist der seriellen Struktur zu verdanken. Die Bauchabbildungen (Abb. 243) wirken außerdem so, als ob sie Kopien von Kracklites Foto (Abb. 241) wären. Sie stehen damit aber nicht im Zusammenhang, da Kracklites Bauch auf dem Foto (Abb. 241) keine Haare hat, während der Bauch (Ab. 243) beharrt ist.

¹²⁷ In diesem Film ist Kracklite die Allegorie für den Zuschauer.

IV. Narration und Metapher

1. Narration

Die Geschichte von Greenaways Filmen kann man im Grunde mit wenigen Worten zusammenzufassen.

Im Film *The Draughtsman's Contract* fertigt der Zeichner, Mr. Neville, im Auftrag der Hausbesitzerin, Mrs. Herbert, und ihrer Tochter, Mrs. Talmann, zwölf Zeichnungen ihres Landsitzes 'Compton Anstey' innerhalb von zwölf Tagen an. Er unterhält sexuelle Beziehungen mit beiden Frauen, Mutter und Tochter. Plötzlich wird eine Leiche gefunden. Einige detailliert gezeichneten Objekte, wie Kleidungsstücke und eine Leiter, erweisen sich im Laufe der Geschichte als Indizien für einen Mord. Zugleich stehen die Objekte für die sexuelle Beziehung zwischen dem Zeichner und den beiden Frauen. Am Ende wird der Zeichner getötet.

In Film *A Zed & Two Noughts* verlieren die Zwillingbrüder, Oswald und Oliver, bei einem Autounfall ihre Ehefrauen. Die beiden Zoologen können den Tod ihrer Frauen nicht begreifen. Oswald beginnt, die Verwesung von Tieren zu filmen, während Oliver beginnen, die Tiere im Zoo zu befreien. Mit der beinamputierten Alba unterhalten sie ein sexuelles Verhältnis. Im Laufe der Geschichte gebiert Alba zwei Zwillingssöhne, deren Vater einer der Brüder ist. Dennoch erteilt Alba Felipe Arc-en-Ciel die Vaterschaft, der sie durch Milo kennengelernt hat, bevor sie stirbt. Am Ende begehen die beiden Brüder Selbstmord.

In Film *The Belly of an Architect* kommt Kracklite, ein Architekt, mit seiner Frau nach Rom, um eine Ausstellung über einen alten Architekten namens Boullée vorzubereiten. Seine Frau hat eine Beziehung mit Caspasian, der ebenfalls ein Architekt ist. Ihm gelingt es später, Kracklite das Ausstellungsprojekt wegzunehmen. Während seines Aufenthaltes in Rom leidet Kracklite an Magenschmerzen. Am Ende der Geschichte stirbt er, während gleichzeitig sein Kind geboren wird.

In allen drei Spielfilme lassen sich aber Ursache und Wirkung des ganzen filmischen Geschehens nicht eindeutig einordnen, denn es gibt zahlreiche voneinander abweichende, mehrdeutige und zusammenhanglos

nebeneinander stehende Ereignisse. Die Filme bleiben bezüglich des Gesamtzusammenhangs seiner Ereignisse unscharf und unklar.

In seinen Filmen ist über die psychische Verfassung der Filmfiguren kaum etwas zu erfahren. Ihre Gedanken, Überlegungen, Gefühle, Leiden, Leidenschaften und Freuden werden nicht beschrieben. Es wird weder dargestellt, was im Inneren der einzelnen Figuren vorgeht, noch wird expliziert, was sich hinter den gegenseitigen Beziehungen der Personen verbirgt und was ihr Tun und Lassen zu bedeuten hat. Der Zuschauer kann nur mit seinen individuellen Erfahrungen, Wünschen, Erinnerungen, Empfindungen und Gefühle vermuten, wie die Personen die Geschehen erleben und was sie durchdenken könnten.¹²⁸ Der Zuschauer soll also seine Vorstellungskraft hervorrufen, um das Verhalten der Person zu verstehen.

Greenaways Filme nehmen eine unzureichende Beschreibung der Charaktere in Kauf, da sie in erste Linie nicht auf die kausale Geschichtenerzählung, sondern auf die selbstreflexive Thematisierung zielen, die auf der allegorischen und symbolischen und metaphorischen Ebene stattfindet.

“Wenn ich all diese Ideen zusammengebracht habe, dann muß ich eine Struktur finden und wahrscheinlich als nächstes die Charaktere. (...). Das Publikum ist natürlich sehr schnell enttäuscht über Vorgestanztes, und obwohl ich weiß, daß viele Leute meine Charaktere für völlig fleischlos halten, sind diese doch, soweit notwendig, wahre Charaktere, idiosynkratische Verhaltensweisen, die sich, sobald sie von Schauspielern und Schauspielerinnen übernommen werden, in ein weiteres Stadium entwickeln. An erster Stelle stehen also die Ideen, dann die Charaktere, dann muß alles auf eine Handlung hin strukturiert werden. Ich meine, daß der Entstehungsprozeß stets auf diese Art und Weise erfolgt.”¹²⁹

“Dennoch sind die Figuren im Grunde eher Symbole oder Embleme als vollblütige, dreidimensionale Charaktere“.¹³⁰

Nicht nur die Charaktere und ihre Handlungen, sondern auch die verschiedenen Motive, die der abendländischen Kultur entstammen,

¹²⁸ Vgl. Koebner, Thomas: Lehrjahre im Kino, St. Augustin 1997, S. 82.

¹²⁹ Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S.112f.

¹³⁰ Poppenberg, Dorothee J./Weinrichter, Antonio: Gespräch mit Peter Greenaway, in: epd Film, 4/1984, S. 20.

vermeiden eine lineare Kausalität der ganzen Filmhandlung. Greenaways enzyklopädischen Kenntnisse über die abendländische Kultur, Literatur, Malerei, das Theater, die Fotografie, die Architektur, Mythologie, Naturwissenschaft, Geschichte usw. werden in seinen Filmen eingesetzt.

Die verschiedenen Motive lassen sich wie folgt aufzählen: Im Film *The Draughtsman's Contract* wird der Mythos der Persephone, die politische und religiöse Geschichte, das rätselhafte Gemälde von Januarius Zick usw. zitiert. Der Film *A Zed & Two Noughts* beginnt mit dem Mythos der Leda und Gemälde Vermeers. Die Bilder werden szenisch nachgestellt, dabei wird auf seinen historischen Fälscher, Van Meegeren, angespielt. Es geht im Film auch um die darwinsche Evolutionstheorie, um Symmetrie, um Zwillinge, Schnecken, gegensätzliche Farben, wie Schwarz und Weiß usw. Im Film *The Belly of an Architect* geht es um die zahlreichen Denkmäler Roms, um historische Persönlichkeiten wie Boullée und Newton usw.

Aufgrund der unzureichenden Beschreibung der Figuren und der verschiedenen Motive bleibt vieles im Dunkeln.

Im Film *The Draughtsman's Contract* bleibt beispielsweise unklar, wofür Mrs. Herbert das Haus in Compton Anstey zeichnen läßt, ob der Zeichner überhaupt eine Neigung gegenüber Mrs. Herbert und Mrs. Talmann besitzt, ob die sexuelle Beziehung zwischen ihm und den beiden Frauen für eine Intrige geplant worden ist, in welcher Beziehung Mr. Noyes gegenüber Mrs. Herbert steht, ob die Leiche Mr. Herbert ist, deren Gesicht nicht gezeigt wird, und, wenn ja, wer sein Mörder ist, wem die Kleidungsstücke auf den Zeichnungen gehören usw.

Im Film *A Zed & Two Noughts* bleiben ebenfalls viele Fragen offen: Ob die sexuelle Beziehung zwischen den Zwillingen und Milo aus Liebe oder aus Traurigkeit entsteht, welche Gefühle Van Meegeren gegenüber Bolnes und Milo hegt, warum sich Oliver überhaupt für die Verwesung der toten Tiere interessiert, ob Albas zweite Beinamputation wirklich notwendig war, warum sich Van Meegeren mit Gemälden von Vermeer beschäftigt, warum die Brüder sich am Ende umbringen usw.

Ähnlich stellen sich auch im Film *The Belly of an Architect* viele Fragen: Warum Kracklite mit Flavia und Louisa mit Caspasian ein Verhältnis hat,

wodurch sich Kracklites Besessenheit des Kopierens der Bäume und der Schreiben an Boullée, erklären läßt, ob Kracklites Tod ein Selbstmord oder ein Unfall ist.

Der Film lehnt die lineare Kausalität der Filmhandlung ab, indem er nur die variable Möglichkeit der Ursache und der Wirkung zwischen den einzelnen Handlungen bietet. Die Geschichte in Greenaways Filmen wird dadurch charakterisiert, daß unmittelbare Zusammenhänge zwischen den Handlungen nicht dargestellt werden, d.h. die einzelnen Handlungen sind unbestimmt, widersprüchlich und mehrdeutig. Das heißt, daß der Zuschauer sein eigenes Vorstellungsvermögen entfalten lassen, um die Widersprüchlichkeit Unbestimmtheit und Mehrdeutigkeit beseitigen zu können.

Greenaways Filme lassen zwar den unmittelbaren kausalen Zusammenhang zwischen dem filmischen Geschehen offen, erwecken dennoch den Eindruck, als ob Kausalität zwischen den einzelnen Handlungen bestünde und eine kausale Geschichte erzählt. Dadurch wird der Zuschauer trotz der zahlreichen Widersprüchlichkeiten, Unbestimmtheiten, Mehrdeutigkeiten angeregt, in den Filmen individuell die Lücke zwischen den einzelnen zusammenhanglosen Handlungen zu erfüllen.

Der Literaturtheoretiker Wolfgang Iser macht darauf aufmerksam, daß das Ausgesparte, Nicht-Gesagte bzw. Nicht-Dargestellte den Rezipienten veranlaßt, sich das Nicht-Gesagte und Nicht-Dargestellte vorzustellen. Wenn es gelingt, das Verschwiegene in der Vorstellung zu verlebendigen, dann stellt es das Dargestellte vor einen Hintergrund, der es nun ungleich bedeutsamer erscheinen läßt, als es das im Dargestellten Bezeichnete vermuten ließe. Das Verschwiegene bildet den Antrieb der Konstitutionsakte, zugleich aber wird dieser Produktivitätsreiz durch das Dargestellte kontrolliert, das sich seinerseits wandelt, wenn jenes zur Erscheinung gebracht wird, worauf es verwiesen hat.¹³¹

Diese strukturalistische Literaturtheorie wird von Jean-Pierre Oudart als Suture-Theorie in die Filmtheorie übernommen.¹³² 'Suture' ist die Interaktion zwischen dem Film und dem Subjekt des Zuschauers, der die Leerstellen des

¹³¹ Vgl. Iser, Wolfgang: Der Akt des Lesens, München 1976, S. 264ff.

¹³² Oudart, Jean-Pierre: Cinema and Suture, in: Screen, 18/4, (1977/78), S. 35 - 47.

Films füllt. Diese psychoanalytisch orientierte Suture-Theorie bringt die Position des Zuschauers mit einem bestimmten Konzept psychischer Subjektkonstitution in Verbindung.¹³³ Bordwell hebt ebenfalls die Interaktivität des Zuschauers hervor. Nach seiner Ansicht vollführt der Zuschauer die Operation der Stories, indem er die kausalen Lücken zwischen dem filmischen Geschehen gemäß seiner Erwartung und seiner Erinnerung füllt, wenn eine kausale Information zwischen den Filmbildern fehlt.¹³⁴ Je unbestimmter, widersprüchlicher und mehrdeutiger die Zielrichtung der Handlung ist, desto intensiver wird der Zuschauer in die von ihm weitgehend selbst konstruierte Geschichte hineingezogen, da sein Bedürfnis nach Beseitigung der Unklarheiten immer größer wird.

In welcher Reihe und wie das einzelne filmische Geschehen kausal angeordnet wird, hängt zwar einerseits mit den individuellen Erinnerungen, den Wünschen, den Erfahrungen, dem Wissen oder den Träumen des Zuschauers ab, andererseits wird aber das Wahrnehmung- bzw. Rezeptionsspektrum des Zuschauers innerhalb des groben Rahmens der Geschichte von Greenaways Filmen begrenzt, der Intrige, Geld, Macht, Sexualität, Liebe, Tod und Geburt zu thematisieren scheint.

Die individuelle Rezeptionsweise des Zuschauers zeigt sich beispielsweise im Spektrum der unterschiedlichen Interpretationen des Films *The Draughtsman's Contract*: 'Eitelkeit der vorübergehenden Macht',¹³⁵ 'Workingman and wealthy woman romance',¹³⁶ 'skrupellose Entschlossenheit der privilegierten

¹³³ Die Apparatustheorie beschäftigt sich beispielsweise mit der Plazierung des Zuschauers zwischen der projizierenden Apparatur und dem projizierten Bild und beschreibt die mentale Disposition des Zuschauers bei einer derartigen Konstruktion. Dieser Theorie zufolge steigert man das Interesse an der psychischen Verarbeitung und der Wahrnehmungsweise. Die Apparatustheoretiker argumentierten, daß ein direkter Konnex zwischen der filmischen Technik und der Subjektivität der Zuschauer besteht, der weder über die Macherseite noch über die varianten Inhalte der Filme vermittelt wird. Baudry bringt die Frage nach dem Zuschauer in den doppelten Bezugsrahmen der philosophischen Subjektproblematik und der psychoanalytischen Frage nach der Ich-Konstitution und Identität ein, um seine diesbezügliche Argumentation nachzuzeichnen. Vgl. Winkler, Hartmut: *Der filmische Raum und der Zuschauer. 'Apparatus'- Semantik - 'Ideology'*, Heidelberg 1992, S. 54ff.

¹³⁴ Vgl. Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*, Wisconsin 1985, S. 130.

¹³⁵ Prill, Meinhard: *Vom Illusionscharakter der Medien*, in: *Medien + Erziehung*, 28. 6/1987, S. 344.

¹³⁶ Malcomson, Scott: *The Draughtsman's Contract*, in: *Film Quarterly*, 37/2 (Winter 1983/1984), S. 35.

Klassen',¹³⁷ 'Verworfenheit dieser Welt',¹³⁸ 'Kampf zwischen Männern und Frauen',¹³⁹ 'Widerspruch zwischen Schein und Sein',¹⁴⁰ 'Geschichte vs. Fiktion',¹⁴¹ 'Film über das Filmemachen',¹⁴² 'Kritik am konventionellen Kino',¹⁴³ 'Bewußtsein Emanzipation der Frauen'¹⁴⁴ oder 'eine Geschichte von gegenseitiger Ausbeutung, Überlistung, von Korruption, Aggression, Ehebruch, Mord und Rache'.¹⁴⁵

Die variabel interpretierbaren Filme Greenaways unterscheiden sich von der konventionellen linearen und kausalen Erzählstruktur, die die Vermittlung einer bestimmten Botschaft, Ideologie oder Weltansicht des Filmemachers bzw. Produzenten möglich macht. Im konventionellen Film muß sich der Zuschauer als Empfänger an die Regeln des Codes halten, der vorher für die Herstellung einer bestimmten Botschaft reguliert wurde, um Mißverständnisse gleichsam auszuschließen. Insofern ist der konventionelle Film nicht frei von der Ideologie, Botschaft oder Weltansicht des Filmemachers, die hinter der kausalen Geschichte steckt. Peter Gidal und Stephen Heath kritisieren, daß der konventionelle Erzählfilm ideologiebeladen ist.¹⁴⁶ Das Kunstwerk hört auf ein einfacher Ausdruck der seelischen Verfassung seines Schöpfers zu sein, sobald es einmal fertiggestellt ist.¹⁴⁷

Da die Filme Greenaways keine lineare und kausale Erzählstruktur besitzen, die Zusammensetzung der Kausalität zwischen den Ereignissen im Film vom individuellen Zuschauer abhängig ist und sich daraus variable und vielfältige

¹³⁷ Kass, Judith M.: *The Draughtsman's Contract*, in: *Filmstellen VSETH/VSU* (Hrsg.), Paris Cinéma, Peter Greenaway, Zürich 1992, S. 138.

¹³⁸ Ulrich, Jörg: *Kein Zweifel an der Verworfenheit dieser Welt*, in: *Münchener Merkur*, 30. 03. 1984.

¹³⁹ Kass, Judith M.: *The Draughtsman's Contract*, in: *Filmstellen VSETH/VSU* (Hrsg.), Paris Cinéma, Peter Greenaway, Zürich 1992, S. 138.

¹⁴⁰ Prill, Meinhard: *Vom Illusionscharakter der Medien*, in: *Medien + Erziehung*, 28. 6/1987, S. 347.

¹⁴¹ Barchfeld, Christian: *Filming by Numbers*. Peter Greenaway, Tübingen 1993, S. 84.

¹⁴² Kötz, Michael: *Ein Kunstgriff in die Bilder des Lebens*, in: *Deutsches Allgemeines Sonntagsblatt*, Hamburg, 20. 05. 1984.

¹⁴³ Kötz, Michael: *Arroganz des Sehens*, in: *Frankfurter Rundschau*, 05. 05. 1984.

¹⁴⁴ Vgl. Hohenberger, Eva: *Die Früchte der Frauen*, in: *Frauen und Film*, 40/1986, S. 45ff.

¹⁴⁵ Gregor, Ulrich: *Der Kontrakt des Zeichners*, in: *epd Film*, 4 (1984), S. 21.

¹⁴⁶ Vgl. Gidal, Peter: "The Anti-Narrative", in: *Screen*, 20/2 (Summer 1979), S. 73ff. und Heath, Stephen: *Afterword*, in: *Screen*, 20/2 (Summer 1979), S. 93ff.

¹⁴⁷ Vgl. Zima, Peter V.: *Literarische Ästhetik, Methoden und Modelle der Literaturwissenschaft*, Tübingen 1991, S. 188f.

Interpretationen ergeben, vermittelt sie keine politische, soziale oder moralische Botschaft oder Ideologie des Filmemachers.

“Der geeignetste Ort für Botschaften ist wahrscheinlich das Fernsehen und nicht das Kino. Außerdem finde ich, wer wirklich eine moralische Überzeugung hat, zu der er bekehren möchte, sollte lieber Politiker oder Grundschullehrer werden. Ich habe auch kein Programm. Ich sage nicht, daß das Publikum dieses Jahr dieses oder jenes lernen sollte.”¹⁴⁸

Der konventionellen Film versteht das filmische Medium nicht als konstruiertes Struktursystem, sondern als die Repräsentation der Wirklichkeit. Greenaways Filmen unterscheiden sich von dem konventionellen Film dadurch, daß seine Filme die Illusion der Wirklichkeit als diejenige Illusion, ‘pretending’, deutlich macht, die durch Organisation und Manipulation der filmischen Zeichen entsteht. Seine Filme reflektieren sich selbst als die konstruierte illusionäre Wirkung der Organisation bzw. Manipulation.

“Mein Interesse an Kino hat sehr viel mit Ästhetik zu tun und ganz sicher nicht mit Politik. Allerdings bin ich mir bei dieser Aussage natürlich bewußt, daß es kaum möglich ist, drei Wörter aneinanzureihen oder eine Handlung zu entwerfen, ohne damit auf irgendeine Art und Weise implizit politisch zu sein. Was ich mache, sind Kunstprodukte. Es sind keine Ansichten über die Welt, keine Ausschnitte aus dem Leben, vielmehr künstliche Kreationen, und ich möchte, daß sich das Publikum beim Zuschauen immer der Tatsache bewußt ist, daß es ein Kunstprodukt vor Augen hat.”¹⁴⁹

“Pretending to what I wonder? Pretending to suggest that cinema is a very sophisticated medium perfectly capable of handling any and every dramatic and narratvie and visual possibility.”¹⁵⁰

Hinsichtlich der künstlichen und systematischen Struktur und ihrer illusionären Wirkung unterscheiden sich Greenaways Filme nicht nur vom

¹⁴⁸ Greenaway, Peter: in: Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders.: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 228f.

¹⁴⁹ Greenaway, Peter: in: Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders.: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 224.

¹⁵⁰ Greenaway, Peter: in: Hacker, Jonathan/Price, David: Discussion with Peter Greenaway, in: deren: Take 10. Contemporary british film directors, New York 1991, S. 210f.

konventionellen Erzählfilm, sondern auch von anderen intellektuellen Filmen wie denen von Godard oder von Kluge, die die illusionäre Wirkung des filmischen Mediums in ihren Filmen ablehnen. Godards Film “[is] not just presenting an artefact for an audience”,¹⁵¹ sondern “[is] building the audience inside the artefact.”¹⁵²

Godard begreift zwar das filmische Medium nicht als die Repräsentation der Wirklichkeit, sondern als Künstlichkeit des filmischen Mediums,¹⁵³ aber er setzt die Künstlichkeit mit der Ablehnung der illusionären Wirkung des filmischen Mediums gleich. In seinen Filmen spricht der Schauspieler den Zuschauer direkt an oder es werden zahlreiche Zitate, Plakate, Graffiti, Flugblätter, Postkarten, Untertitel usw. zusammenhangslos wie Versatzstücke in die Handlung eingefügt. Dadurch wird der Handlungsfluß oft unterbrochen. Oder die fragmentarischen und diskontinuierlichen Filmbilder werden durch dem ‘Jump Cut’ ohne systematische Regel oder Gesetze zufällig oder willkürlich aneinander gesetzt. Dadurch wird die Handlung sprunghaft, bruchstückhaft, unvollendet und verfremdet. Die Filme verfahren mit den oft zerstörten Illusionen so, daß sie als Illusionen durchschaut werden, um die Künstlichkeit des filmischen Mediums zu thematisieren. Sie fordern den Zuschauer auf, mühsam intellektuell mitzuarbeiten und dem subjektiven und assoziativen Weg zu folgen.¹⁵⁴

Greenaways Filme wirken kontinuierlich und im großen Teil kausal wie ein konventioneller Film. Deshalb ist die Diskontinuität der Filmbilder und Zusammenhanglosigkeit der Ereignisse in seinen Filmen außerordentlich schwer zu erkennen. Bei der kontinuierlichen Konstruktion spielt die

¹⁵¹ Greenaway, Peter: in: Frommer, Kerstin: Interview mit Peter Greenaway, in: deren: Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways (Diss.), Köln 1994, S. 192.

¹⁵² Greenaway, Peter: in: Frommer, Kerstin: Interview mit Peter Greenaway, in: deren: Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways, Köln 1994, S. 192.

¹⁵³ Wollen, Peter: From Signs and Meaning in the Cinema. The Auteur Theory, in: Mast, Gerald/Cohen, Marshall/Braudy, Leo (Hrsg.): Film Theory and Criticism, New York 1992, S. 601ff.

¹⁵⁴ Vgl. Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, The University of Wisconsin Press: Madison 1985, S. 209 ff.

Montage eine entscheidende Rolle. Die Montage¹⁵⁵ bringt diskontinuierliche Filmbilder und einzelne filmische Zeichen in ein ganzes System,¹⁵⁶ indem sie die Filmbilder aneinander fügt. Nach Eisenstein ist die Montage, die eine entscheidende Eigenschaft des filmischen Mediums ist,¹⁵⁷ ein starkes Kompositionsmittel und ein elementares Regelgerüst für die illusionäre Wirkung.¹⁵⁸

Die Montage in Greenaways Filmen ermöglicht schließlich die Organisation und Manipulation der diskontinuierlichen Filmbilder.

“Ich glaube, daß die grundlegenden Theorien über die Montage wahr sind, und ich genieße es durchaus zu versuchen, vollkommen unterschiedliche Systeme zu kombinieren, um einen dritten Zustand zu schaffen. Aber was ist schließlich ein Cutter? Auch er stellt Art von Katalog her, nimmt Fetzen von Film und reorganisiert sie.”¹⁵⁹

“Aufgrund meiner Cutter-Ausbildung verfüge ich über praktische Kenntnisse, wie Wahrnehmungen und Täuschungen beim Publikum durch Schnitt beeinflusst werden können. Wenn ich ins Studio oder an den Drehort gehe, dann will ich ‘auf Schnitt’ drehen und es wandert bereits die Vorstellung des endgültigen Films durch meinen Kopf.”¹⁶⁰

Mit Hilfe der Montage erzeugt die Organisation und Manipulation der filmischen Zeichen die Illusion von Kontinuität und Einheitlichkeit zwischen den Filmbildern, wobei die ganze formale Struktur hinter der Illusion zurücktritt. Dadurch wirken seine Filme, als ob sie kontinuierlich und einheitlich wären und damit eine lineare und kausale Geschichte

¹⁵⁵ Vgl. Albersmeier, Franz-Josef: Die Auseinandersetzung um die Montage als filmhistorisches Paradigma, in: Fritz, Horst (Hrsg.): Montage in Theater und Film, Tübingen 1993, S. 20ff.

¹⁵⁶ Vgl. Lotman, Jurji M.: Probleme der Kinoästhetik, Einführung in die Semiotik des Films, Frankfurt/a. M. 1977, S. 91f.

¹⁵⁷ Pudowkin, Wsewolod I.: Über die Filmtechnik, in: Johnen, Kurt/Lohrmann, Jost (Hrsg.): Film, Hannover/Dortmund/Darmstadt/Berlin 1979, S. 76.

¹⁵⁸ Vgl. Eisenstein, Sergej M.: Dramaturgie der Film-Form. Der dialektische Zugang zur Film-Form, in: Albersmeier, F. J. (Hrsg.): Texte zur Theorie des Films, Stuttgart 1979, S. 287ff.

¹⁵⁹ Greenaway, Peter: in: Poppenbert, Dorothee J./Weinrichter, Antonio: Gespräch mit Peter Greenaway, in: epd Film, 4 (1984), S. 18.

¹⁶⁰ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne : Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 103.

erzählen.¹⁶¹ Das sind die Gründe, warum die Diskontinuität der Filmbilder außerordentlich schwer zu erkennen ist und die Geschichte seiner Filme wie im konventionellen Film aussieht.¹⁶²

Greenaways Filme rufen die Illusion von Einheitlichkeit und Kausalität hervor, aber nicht um die Wirklichkeit zu repräsentieren, sondern um die hervorgerufene Illusion als das zu entlarven und zu thematisieren, was sie ist - eine Illusion, sonst nichts. Seine Filme zielen damit also letztendlich nicht auf Reproduktion oder Repräsentation der Wirklichkeit, sondern auf die selbstreflexive Thematisierung des filmischen Mediums ab.

“I don’t really think it’s possible in cinema. (...) I do not subscribe at all to the idea that art should imitate life. (...) you got to the artificial end of things and you work backwards. My cinema is not a window on the world, it’s not a door out onto the next-door neighbour’s garden, it is a self conscious and artificial construct. So let me try and tell you truths through artifice. As they say, you must first hold up a mirror to art before you can hold up a mirror to nature. (...) All the notions of alienation and self-conscious demonstration – presenting an artifice and relying on the perception of the audience to pick up the ideas through the artifice – I’m sure those are characteristics of my cinema.”¹⁶³

Die formale Struktur, die Organisation und die Manipulation ist konstant, während die Geschichte, das in der Widersprüchlichkeit, der Unbestimmtheit und der Mehrdeutigkeit besteht und keine Kausalität zwischen den filmischen Geschehen besitzt, zwangsläufig individuell unterschiedlich rezipierbar und daher abstrakt ist.

“Meiner Ansicht nach ist letzten Endes das einzig Bedeutsame jeder Art von Kunst ihre Form und Struktur und nicht ihr Inhalt. (...). Der

¹⁶¹ Anders als das des ersten und des dritten Spielfilms zeigt die Geschichte im zweiten Film relativ offensichtlich die Zusammenhanglosigkeit zwischen den filmischen Geschehen.

¹⁶² Die außerordentliche Schwierigkeit zeigt sich vor allem darin, daß die bisherigen Untersuchungen zu Greenaways Filmen keine Spur der Kenntnisse der Fragmentarität der Filmbilder und der hinter der Narration versteckt bleibenden systematischen und künstlichen Struktur aufweisen.

¹⁶³ Greenaway, Peter: in: Elliott, Bridget/Purdy, Anthony: An Interview with Peter Greenaway, in: deren: Peter Greenaway. Architecture and Allegory, Chichester 1997, S.122f.

Inhalt wird früher oder später verkümmern, was bleibt, ist die Form.
Die Form des Motivs wird zum eigentlichen Inhalt.“¹⁶⁴

Mit der Widersprüchlichkeit, der Unbestimmtheit und der Mehrdeutigkeit und der obskuren Filmhandlung provoziert Greenaway den Zuschauer, indem er beispielsweise die Hauptfiguren am Filmende absurd zu Tode bringt, oder die Experimente mit den toten Tieren der Zwillingbrüder im zweiten Spielfilm, erzählt.

“I wanted to provoke, but this is artifice. You are being invited to watch it as a play, a performance. You are not to take it seriously, but you are to engage in the ideas. In this film all strong behaviour is condemned, and the most objectionable character is punished for his grievances.”¹⁶⁵

Die Provokation soll den Zuschauer den Wechsel der Betrachtungsperspektive, von der Suche nach linearer Kausalität hin zur Frage nach der selbstreflexiven Thematisierung der Filme führen. Seine Provokationen sollten den Zuschauer zum Erkennen der Selbstreflexion anregen, da seine Filme mit der Geschichte, die bloß den Eindruck der kausalen Geschichtenerzählung erweckt, die formale Struktur und die Wahrnehmungsweise auf der symbolischen, allegorischen und metaphorischen Ebene thematisieren.

“But films are not conversation pieces, although I wish them to be. (...). I very much like my films to be debating, theorizing essay considerations. (...) So, in some senses I feel they are like dissertations or conversation pieces which are wrapped up in a narrative form. (...) So, I have to address myself in some senses to the known idea of what cinema is. But I always wish to be much more associated in some senses with the ability to hold the conversation with an audience about certain propositions.”¹⁶⁶

¹⁶⁴ Greenaway, Peter: in: Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 241ff.

¹⁶⁵ Greenaway, Peter: zitiert nach: Schwartz, Russell: To Appeal Cook, Thief... X-Rating, in: Miramax News Release. March 21, 1990 (New York).

¹⁶⁶ Greenaway, Peter: in: Frommer, Kerstin: Interview mit Peter Greenaway, in: deren: Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways, Köln 1994, S. 195.

“I would like audiences to think about movies as well as to feel the need to emotionally identify with their content or characters. It is true that I want to provoke. (...) I am arguing for cinema for its own sake, and for its ability to hold thought and ideas without necessarily having to use conventional illustrative drama, without necessarily demanding that an audience should be battered into suspending disbelief or that such a thing is cinema’s sole function.”¹⁶⁷

Ohne diese selbstreflexive Thematisierung der Filme zu erkennen, ist die Entschlüsselung der metaphorisch symbolisch und allegorisch hochgradig verschlüsselten Filme kaum möglich, da gerade auf diesem Wege die Beziehung zwischen der systematischen Struktur, ihrer illusionären Wirkung und der Wahrnehmungsweise veranschaulicht wird. Diese selbstreflexive Thematisierung bezeichnet Greenaway als ‘eine Menge anderer Ebenen’.

“Aber nach allem, was Sie über den Film gesagt haben, werden Sie mir zustimmen, daß es noch **eine Menge anderer Ebenen** gibt, denen der Film seinen Reichtum und seine Tiefe verdankt und die mich wirklich interessierten.”¹⁶⁸

“Ich muß also einen Ausgleich entwickeln, mit all diesen Dingen herumspielen, (...). Wenn ich all diese Ideen zusammengebracht habe, dann muß ich eine Struktur finden und wahrscheinlich als nächstes die Charaktere. **Wie können wir etwas versinnbildlichen, wie können sich Ideen zu Allegorien entwickeln, wie können wir sie verschlüsseln?**”¹⁶⁹

“So, in some senses I feel they [all my films] are like dissertations or conversation pieces which are wrapped up in a narrative form.”¹⁷⁰

Alle drei Filme thematisieren selbstreflexiv ihre systematische Organisation und die artifizielle Manipulation, ihre illusionäre Wirkung und die konservative Wahrnehmung des Zuschauers. In diesem Zusammenhang gleichen sie alle einer Serie.

¹⁶⁷ Greenaway, Peter: in: Hacker, Jonathan/Price, David: Discussion with Peter Greenaway, in: deren: Take 10. Contemporary british film directors, New York 1991, S. 213.

¹⁶⁸ Greenaway, Peter: in: Poppenbert, Dorothee J./Weinrichter, Antonio: Gespräch mit Peter Greenaway, in : epd Film, 4 (1984), S. 19.

¹⁶⁹ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 112f.

¹⁷⁰ Greenaway, Peter: in: Kerstin Frommer, Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways, S. 195.

“I feel that the mass of films are almost like one film with a series of chapters, not necessarily consecutively. But sometimes some of the chapters are missing. But I think the germs and the successes of all the films exist in one another and each film in some sense is responsible for another film, not again necessarily consecutively.”¹⁷¹

Die Entschlüsselung der Metaphern, der Allegorien und Symbole ist auch für den Kritiker und Autor schwierig. Diese Schwierigkeit zeigt sich darin, daß Greenaways Filme häufig in der Forschung und der Kritik mißverstanden werden.¹⁷²

Für die Entschlüsselung ist die Analyse des Filmtextes aufschlußreich, der häufig mehrdeutig ist und zahlreiche Wortspiele enthält.

“Die Dialoge, die ich schreibe, sind sehr künstlich und literarisch und voll von Wortspielen – nicht in allen Filmen, aber in der meisten.”¹⁷³

“The film that we are now completing in some sense ironically mocks my own concern for such systems. (...). But that’s a self-mocking joke, if you like, for those audiences who are amused by such a proposition.”¹⁷⁴

Der Dialog beginnt prinzipiell damit, sich in erster Linie auf das narrative Geschehen zu beziehen, um nicht aus der Geschichte herauszutreten.

Nachdem der Film den narrativen Rahmen der Geschichte aufgebaut hat und der Zuschauer vollkommen in ihm verstrickt ist, richtet sich der Filmtext allmählich auf zweideutige Wörter, deren Bedeutungen eher auf der selbstreflexiven Ebene verstanden werden müssen.

¹⁷¹ Greenaway, Peter: in: Frommer, Kerstin: Interview mit Peter Greenaway, in: ders: Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways (Diss.), Köln 1994, S. 195.

¹⁷² Greenaway ist der Mißverständnisse über seine Filme bewußt: “In England, I have, in some quarters, been judged as elitist, bombastic, a cultural exhibitionist with a reputation for being mannerist and eclectic and confrontationalist in my own public defence.” Greenaway, Peter: in: Elliott, Bridget/Purdy, Anthony: An Interview with Peter Greenaway, in: deren: Peter Greenaway. Architecture and Allegory, Chichester 1997, S. 119.

¹⁷³ Greenaway, Peter: in: Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 235f.

¹⁷⁴ Greenaway, Peter: in: Frommer, Kerstin: Interview mit Peter Greenaway, in: deren: Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways (Diss.), Köln 1994, S. 192.

Wenn der Filmtext eine narrative und eine selbstreflexive Bedeutung besitzt, wird der Dialog vom Zuschauer ausschließlich auf das narrative Geschehen bezogen. Der Dialog wird daher beispielsweise als ‘zynisch’, ‘spöttisch’, ‘hypnotisch’, ‘unernst’,¹⁷⁵ ‘mißtrauisch’, ‘verächtlich’¹⁷⁶ oder als ‘stachelig’¹⁷⁷ verstanden. Wenn der Dialog nur eine selbstreflexive Bedeutung besitzt, wird es für den Zuschauer nicht klar, wovon die Figuren reden, was das Gespräch beinhaltet. Daher bleibt häufig der Sinn des Dialogs ein Rätsel.

Die verschiedenen Funktionen des Filmtextes sollen vom Schauspieler zum Ausdruck gebracht werden. Dafür ist besonders der Theaterschauspieler geeignet. Der Theaterschauspieler ist imstande, “mehrere Bedeutungen aus den Dialogen zu holen.”¹⁷⁸

Der Filmtext zielt zugleich auf die Aufmerksamkeit des Zuschauers für die Filmbilder ab, damit er sie genau anschaut, um zu bemerken, wie der Filmtext bei der Analyse der formalen Struktur zitiert wurde.

Es gibt zahlreiche Wortspiele in Greenaways Filmen, die nicht übersetzt werden können. Um sie richtig verstehen zu können, ist es notwendig, entweder die Filme in englischen Original Ton zu sehen oder den Filmtext zu lesen,¹⁷⁹ wie Greenaway bemerkt:

“I know that probably my most excited or excitable audiences are non-English, so it probably means that they have a lot of problems with the text. However, for me the text is very, very important: the conundrums, the wordplay, the use of metaphor is intimately bounded to the text. (...) the English are not particularly well known for being pictorially inventive, but they have an extremely long and venerable tradition of literature.”¹⁸⁰

¹⁷⁵ Ulrich, Jörg: Kein Zweifel an der Verworfenheit dieser Welt, in: Münchner Merkur, 30. 03. 1984.

¹⁷⁶ Gregor, Ulrich: Der Kontrakt des Zeichners, in: epd Film 4 (1984), S. 21.

¹⁷⁷ Kötz, Michael: Ein Kunstgriff in die Bilder des Lebens, in: Deutsches Allgemeines Sontagsblatt (Hamburg) 20. 05. 1984.

¹⁷⁸ Greenaway, Peter: in: Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 235f.

¹⁷⁹ Zum Filmverstehen ist sorgfältiges Lesen der Filmtexte notwendig. Dies ist wohl der Grund dafür, daß Greenaway alle seine Filmtexte in Englisch veröffentlicht.

¹⁸⁰ Greenaway, Peter: in: Frommer, Kerstin: Interview mit Peter Greenaway, in: deren: Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways (Diss.), Köln 1994, S. 191.

“Godard hat einmal gesagt, daß ein Drehbuch nur als Lockmittel für Geldgeber etwas taugt. Ich würde hinzufügen, daß es ein wertvolles Mittel ist, um eine ernsthafte Absicht zu zeigen.”¹⁸¹

¹⁸¹ Greenaway, Peter: Prosperos Bücher, Zürich 1991, S. 14.

2. Allegorie, Metapher und Symbol

2.1. The Draughtsman's Contract

Die Bilder dieses Films sind ebenfalls diskontinuierlich und fragmentarisch. Am ersten Tag wird der Zeichnungsprozeß der Zeichnung Nr. 1 ausführlich in den Einstellungen (Abb. 251, 252, 253, 254, 255, 256 und 257) dargestellt. Die aneinander folgenden Einstellungen (Abb. 251, 252 und 253) sind fragmentarisch, denn das Zeichnen in Einstellung (Abb. 252) wird nicht vom Zeichner, sondern vom Filmemacher durchgeführt.

“In diese Szenerie habe ich einiges von dem eingebaut, was mich schon in meinen frühen Filmen beschäftigte – die strenge Ordnung durch eine bis zum letzten Buchstaben ausgeführte zentrale Idee, das Interesse an der Pracht und Vielfalt der englischen Landschaft, eine große Besetzung verschiedenartiger und oft mit Absicht rätselhafter Personen, ein kunstvoller und dichter Dialog, **Verwendung meiner eigenen Zeichnungen (...)**”¹⁸²

Die Einstellungen (Abb. 253, 254 und 255) sind ebenfalls fragmentarisch, denn die nahe Hausbetrachtung (Abb. 254) ist aufgrund des weiten Abstands zwischen dem Zeichner und dem Haus (Abb. 251) unmöglich. Der Zuschauer nimmt die Einstellung (Abb. 254) so wahr, als ob der nah betrachtete Teil des Hauses vom Zeichner gesehen würde, was aber vom seinem Standort aus nicht möglich ist. Der nah gezeigte Teil des Hauses ist nicht vom Zeichner, sondern vom Kameramann gesehen. Greenaway weist auf den spannenden Widerspruch “between what the draughtsman sees and what we, the audience see, and what the cameraman sees”¹⁸³ hin.

Die Zeichnung Nr.2 wird in den Einstellungen (Abb. 258, 259 und 260) dargestellt. Die drei Einstellungen sind ebenfalls zueinander fragmentarisch,

¹⁸² Greenaway, Peter: zu diesem Film, in: 13. Internationales forum des jungen films, 33. Internationale filmfestspiele berlin (berlin 19. 2. – 1. 3. 1983).

¹⁸³ Greenaway, Peter: zitiert nach: Graupner, Stefan: Vernetzungsmöglichkeiten ästhetischer Ausdrucksformen im künstlerischen Arbeitsprozess als ein Modell ästhetischer Bildung (Diss.), München 1995, S. 139.

denn das Zeichnen (Abb. 259) wird nicht vom Zeichner, sondern vom Filmemacher durchgeführt.

Die Zeichnung Nr. 3 wird in den Einstellungen (Abb. 261, 262 und 263) dargestellt. Es ist ebenfalls unmöglich, daß der Zeichner von seinem Standort aus (Abb. 261) die Wäsche in Einstellung (Abb. 263) so nah betrachten kann. Ferner besteht nur der winzige Abstand zwischen der Wäsche und dem Fluß (Abb. 261), während dazwischen in Einstellung (Abb. 263) eine große Rasenfläche zu sehen ist. Das Zeichnen (Abb. 262) wird ebenfalls vom Filmemacher durchgeführt.

Zum Zeichnungsprozeß für Zeichnung Nr. 5 gehören die Einstellungen (Abb. 264 und 265). Auch hier ist es unmöglich, daß der Zeichner vom seinem Standort aus (Abb. 264) Mr. Talmann so nah beobachten kann (Abb. 265). In den Einstellungen (Abb. 266 und 267), die zur Zeichnung Nr. 6 gehören, kann der Zeichner (Abb. 266) die Leute vor dem Haus (Abb. 267) aus dem gleichen Grund nicht so nah sehen.

Die oben beschriebenen Widersprüche weisen darauf hin, daß die aneinander folgenden Einstellungen diskontinuierlich sind. Trotzdem wirken die Zeichnungsprozesse kontinuierlich und einheitlich, denn die fragmentarischen Einstellungen werden durch die Anweisung in voice-over, die nur am ersten Tag hörbar ist, und die Musik werden die Filmbilder akustisch miteinander zu den Sequenzen jeweiligen Zeichnungsprozesse verbunden.

Die Zeichnungsprozesse am zweiten Tag werden in den Einstellungen (Abb. von 268 bis 282) dargestellt. Am selben Tag taucht plötzlich ein merkwürdiger Gegenstand, ein zerrissenes Kleidungsstück, am Zeichnungsort auf. In der Einstellung für Zeichnung Nr. 6 (Abb. 279) stimmt der Standort des optischen Apparates nicht mit dem Standort am ersten Tag (Abb. 266) überein. Der Apparat in Einstellung (Abb. 266) steht viel weiter als der in Einstellung (Abb. 279). Die Zeichnungen der Einstellungen (Abb. 280 und 281) sind ebenfalls nicht dieselben, denn der untere Baumteil und dessen Hintergrund in Zeichnung (Abb. 280) ist nicht so detailliert und ausführlich gezeichnet worden wie die Zeichnung (Abb. 281). Dennoch werden die Zeichnungen als identisch wahrgenommen werden.

Am dritten Tag taucht eine Leiter an dem Ort der Zeichnung Nr. 1 auf, die am ersten und zweiten Tage noch nicht dort war. Der Zeichnungsprozeß der Zeichnung Nr. 1 wird in den Einstellungen (Abb. 283, 284, 285, 286, 287 und 288) dargestellt. Aufgrund des weiten Abstands (Abb. 285) zwischen dem Standort des Zeichners und dem Zeichenobjekt, dem Haus ist es unmöglich, daß der Zeichner eine Leiter an dem Haus sehen kann. Dennoch stellt der Film stellt dar, als ob er das Haus mit der Leiter nah sehen könnte (Abb. 284, 286 und 287) und die Leiter am Haus näher betrachten und zeichnen könnte. Außerdem sind diese beiden Zeichnungen (Abb. 286 und 288) verschieden, denn der unteren Hausteil auf der Zeichnung (Abb. 286) ist nicht so detailliert gezeichnet worden wie die Zeichnung (Abb. 288). Am selben Tag taucht nicht nur die Leiter, sondern auch ein Hemd (Abb. 292, 293, 294, 295 und 296) auf, das am ersten und zweiten Zeichnungstag ebenfalls nicht dort war. Diese Einstellungen sind ebenfalls fragmentarisch, da der Zeichner in Wirklichkeit von seinem Standort aus das Hemd nicht näher betrachten und darum auch nicht zeichnen kann. Auch die Zeichnungen (Abb. 293 und 295) sind also verschieden.

Am fünften Tag wird der Zeichnungsraum für die Zeichnung Nr. 1 (Abb. 302, 303 und 305) mit der Zeichnung (Abb. 304) dargestellt, in der die Leiter zu sehen ist. Aufgrund der weiten Entfernung des Standpunktes des Zeichners (Abb. 302) ist es unmöglich, daß der Zeichner das plötzliche Auftauchen einer Leiter an der Wand des Hauses sehen kann (Abb. 303). Trotzdem nimmt der Zuschauer das Gegenteil wahr. Die im Raum für die Zeichnung Nr. 1 plötzlich auftauchende Leiter wird bei den ersten seriellen Zeichnungsprozessen in der Zeichnung Nr. 1 festgehalten. Aber die Leiter ist in einer späteren Sequenz nicht mehr auf der Zeichnung Nr. 1 der ersten Zeichnungsserie zu sehen (Abb. 306), sondern auf der Zeichnung (Abb. 316) zu sehen, die zu der zweiten Zeichnungsserie gehört. In diesem Zusammenhang sind die Zeichnungen, die als Indizien für den Mord eine entscheidende Rolle spielen, widersprüchlich.¹⁸⁴

Mit dem Verlauf der Zeichnungsprozesse werden die Darstellungen der Zeichnungsprozesse immer weniger, so daß die Zeichnungsprozesse am

¹⁸⁴ Diese Widersprüchlichkeit wird später näher betrachtet.

vierten Tag mit wenigen Einstellung dargestellt werden. Stattdessen konzentriert sich der Film mehr auf die Beschreibung der merkwürdigen Gegenstände, die vom Zuschauer später in Verbindung mit dem Mord gebracht werden.

Der Zeichnungsprozeß der Zeichnung Nr. 2 am vierten Tag wird nur mit zwei Einstellungen dargestellt (Abb. 298 und 299). In Einstellung (Abb. 298) muß die Rolle der Requisiten, das sind die Äpfel, der Obelisk und der rote Sessel, auf der strukturelle Ebene betrachtet werden.

Die Einstellung (Abb. 298a) zeigt, wie der Zeichner einen Apfel vom Boden aufhebt und diesen gegen einen kleinen Obelisk wirft (Abb. 298b). Der inhaltlich scheinbar unbedeutende Apfelwurf ist für die einheitliche Raumkonstruktion auf der visuellen Ebene von großer Bedeutung. Er macht auf die Existenz der beiden Objekte in diesem Raum aufmerksam. Dadurch wirkt der Raum (Abb. 298), als ob sich der Zeichner im Teil des Gartens für Zeichnung Nr. 2 befände, denn die der Apfel und der Obelisk in Einstellung (Abb. 298) erinnern den Zuschauer an den vorher gezeigten Zeichnungsort, der Garten (Abb. 271), in dem die Leute am ersten Zeichnungstag Äpfel pflückten, obwohl sich der Zeichner in Einstellung (Abb. 298) in Wirklichkeit im Raum für Zeichnung Nr. 6 (Abb. 300) befindet. Auch der rote Sessel (Abb. 298), der am ersten (Abb. 260), zweiten (Abb. 272) und am dritten Tag (Abb. 289) zu sehen war, erinnert den Zuschauer an den Garten (Abb. 271).

Für die kontinuierliche Konstruktion des Gartenraums für die Zeichnung Nr. 2 spielt ebenfalls die Darstellung der Gartenzeichnung (Abb. 299) eine große Rolle. Durch diese Darstellung der Gartenzeichnung verstärkt sich die Illusion, daß der Zeichner im Garten wäre (Abb. 298) und den Garten (Abb. 299) zeichnete.

Der rote Sessel wird zu einem wichtigen Merkmal für den Garten und läßt die verschiedenen Räume als zugehörig in Erscheinung treten (Abb. 260, 272, 289, 290 und 298). Die beiden Räume in den Einstellungen (Abb. 289 und 290) erweisen sich als unterschiedlich. Diese unterschiedlichen Räume werden sowohl durch den in den beiden Einstellungen sichtbaren roten Sessel als auch durch die nächste Darstellung der Zeichnung (Abb. 291) als

identischen Gartenraum für Zeichnung Nr. 2 konstruiert. Solche strukturellen Funktionen der bestimmten Merkmale des jeweiligen Zeichnungsraumes und die Darstellungen der Zeichnung sind bei jeder der sechs Zeichnungsprozesse zu betrachten.

Der Morgennebel (Abb. 283 und 284) und die Schafe (Abb. 270 und 297) lassen die Räume wirken, als ob sie doch den Ort für Zeichnung Nr. 1 wären. Dabei wird diese identische Raumillusion durch die Darstellung der Zeichnung Nr. 1 (Abb. 286) unterstützt.

Die weiße Wäsche hat die Funktion, die Merkmale des Raums für die Zeichnung Nr. 3 herzustellen, so daß alle Räume, in denen die weiße Wäsche vorkommt (Abb. 261, 263, 274, 275, 294 und 296) als identischer Raum für die Zeichnung Nr. 3 wirken.

Die systematisch eingesetzten Merkmale und Zeichnungsdarstellungen sind die Zeichen, die den Zuschauer die verschiedenen Räume als ein und selben Raum wahrnehmen lassen. Der Zuschauer ist "seeking out particular characteristics of a landscape and pursuing them in an almost minimalist way. And the way the film is structured to keep going back to the same landscapes at different times of the day, (...)." ¹⁸⁵

2.1.1. Zeichner als Zuschauer

In Greenaways erstem Film, *The Draughtsman's Contract*, erhält der Dialog seine selbstreflexive Thematisierung meistens ab dem Moment, an dem der Zuschauer bereits in das narrative Geschehen verwickelt ist. Dies geschieht nach der erste Serie der sechs Zeichnungen, als man um Mr. Herbert Sorge hat, weil man eine Leiche gefunden hat.

Die Illusion von der Kausalität der filmischen Geschehens wird wegen der selbstreflexiven Thematisierung des Dialogs nicht gestört, denn die zahlreichen Wortspiele balancieren in großen Teilen zwischen der selbstreflexiven Thematisierung und der Geschichte. Die selbstreflexive Funktion des

¹⁸⁵ Greenaway, Peter: in: Sainsbury, Peter: Interview mit Peter Greenaway. From a View to a Death, in: Monthly Film Bulletin, 49/586, (November 1982), S. 255.

Dialogs ist für den Zuschauer deshalb schwer zu erkennen, weil er völlig auf die Spannung der Erzählung konzentriert ist und nach ihrer Kausalität sucht. Als die erste Serie der sechs Zeichnungen fertig ist, führt Mrs. Talmann ein Gespräch mit dem Zeichner und schließt mit ihm einen Vertrag, demzufolge er sechs Zeichnungen einer zweite Serie anfertigen soll. Im Gespräch erweckt Mrs. Talmann den Eindruck, daß sie etwas mehr weiß als er und dadurch Kontrolle über ihn besitzt. Doch der Sinn ihrer Rede liegt eher auf der Ebene der selbstreflexive Thematisierung. Was sie über den Zeichner sagt, betrifft eigentlich die Wahrnehmungsweise des Zuschauers.

MRS. TALMANN: Mr. Neville, I have grown to believe that a really intelligent man makes an indifferent painter, for painting requires a certain blindness – a partial refusal to be aware of all the options. An intelligent man will know more about what he is drawing than he will see. (...). **You**, Mr. Neville, if you are an intelligent man and thus an indifferent painter, will perceive that a construction such as **I** have suggested could well be placed on the evidence contained in your drawing. If you are, as I have heard tell, a talented draughtsman, then **I** could imagine that you could suppose that the objects I have drawn your attention to, form no plan, stratagem or indictment. (S. 90)¹⁸⁶

Mr. Neville ist eine Allegorie für den Zuschauer. Der Vokativ ‘You’ und ‘I’ bezieht sich narrativ jeweils auf die beiden Personen. Auf der allegorischen Ebene meint ‘You’ den Zuschauer, ‘I’ den Film. Die Frauen im Film sind als eine Allegorie für den Film zu verstehen, in dem sich der Filmemacher über das filmische Medium äußert, wie Greenaway in einem Interview äußert:

“I can go on talking about and talking about and talking about. (...), I very much like my films to be debating, theorizing essay considerations. I don’t wish them to be polemical and didactic, (...). So, in some senses I feel they are like dissertations or conversation

¹⁸⁶ Greenaway, Peter: The Draughtsman’s Contract, in: L’Avant-Scène 333 (Octobre 1984), S. 90. In diesem Filmskript befinden sich einige Tippfehler und sie werden in der Arbeit korrigiert zitiert: persue → peruse, who hi is eager → who is eager, draughtsam → draughtsman.

pieces which are wrapped up in a narrative form. (...). So, I have to address myself in some senses to the known idea of what cinema is."¹⁸⁷

Die Hauptbeschäftigung des Zeichners ist das 'drawing'. Das 'drawing' ist eine Allegorie für die Filmwahrnehmung des Zuschauers. Laut Mrs. Talmann ist der Zeichner, (gemeint ist der Zuschauer), ein intelligenter und mittelmäßiger Mensch zugleich. Der Zuschauer ist intelligent, denn er kann die Widersprüchlichkeit, Unbestimmtheit und Mehrdeutigkeit der Geschehen beseitigen, wobei seine individuellen Erfahrungen, Erinnerungen und Wissen eine große Rolle spielen. Der Zuschauer ist blind, denn er erkennt nicht die Diskontinuität und Widersprüchlichkeit der Filmbilder.

Der intelligente Zuschauer will mehr über das wissen, was im Film geschieht, als über das, was zusehen bekommt, nämlich die Widersprüchlichkeit und Diskontinuität der Filmbilder. Beispielsweise will er wissen, wer der Mörder ist, denn er nimmt im Film wahr, daß Mr. Herbert ermordet wurde. Aber über die Diskontinuität der Filmbilder und ihre systematische Organisation denkt er nicht nach. Der Zuschauer hat lediglich ein ungeprüftes Wissen über die Kontinuität und Kausalität des Films; er glaubt, mit seinem ungeprüften Wissen einen kausalen Zusammenhang im filmischen Geschehen ausfindig zu machen.

Der Zuschauer gilt aber dennoch als intelligent, auch in dem Sinne, daß er dem Organisationsprinzip folgt und es versteht. Gleichzeitig ist er nur ein durchschnittlicher und mittelmäßiger Mensch, weil er die Widersprüchlichkeit und die Zusammenhanglosigkeit des Films verkennt. In diesem Sinne ist der sehende Zuschauer blind.

Die männlichen Hauptfiguren in Greenaways Filmen werden als durchschnittliche Menschen dargestellt. Sie stehen für die durchschnittlichen Zuschauer, die seine Filme wie einen konventionellen Film kontinuierlich wahrnehmen und außerstande sind, seine formale Struktur und selbstreflexive Thematisierung zu durchschauen.

¹⁸⁷ Greenaway, Peter: in: Frommer, Kerstin: Interview mit Peter Greenaway, in: deren: Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways (Diss.), Köln 1994, S. 195.

“I wanted to create a man who *had* to be mediocre. And there’s a way that all my heroes are mediocre people. The draughtsman in *The Draughtsman’s Contract*, the architect in *Belly of an Architect* are not very talented; those two wretched lads in *A Zed an Two Noughts* are very mediocre animal behaviorists.”¹⁸⁸

Was der durchschnittliche Zuschauer ‘sieht’, ist nicht etwas schlechthin Gegebenes, sondern ein Produkt, das auf der Gewohnheit der konventionellen Filmwahrnehmung beruht.¹⁸⁹ Die Thematisierung der konventionellen Wahrnehmungsweise des Zuschauers gehört, nach Gidal, zur Selbstreflexion des Films.¹⁹⁰

Es gibt einen großen Unterschied zwischen dem, was der Film zeigt, und dem, was der Zuschauer auf konventionelle Weise wahrnimmt. Was der Film zeigt ist die widersprüchlichen und diskontinuierlichen Filmbilder. Aber der Zuschauer nimmt der Zuschauer nicht die Widersprüchlichkeit und Diskontinuität der Filmbilder wahr. Er nimmt den Film nach seinem Wissen wahr. Das eigentliche Thema des Films wird angedeutet, wenn Greenaway über seine Erfahrung an Kunsthochschule berichtet:

“Er [der Film, *The Draughtsman’s Contract*] geht von einer in den 60er Jahren an Kunsthochschulen verbreiteten Praxis aus, die ich selbst mitmachte, wo man dazu angehalten wurde, das zu zeichnen, **was man sehe und nicht das, was man wisse**. Wenn Sie nun dieses kleine Axiom aus dem Diskurs der Kunsthochschule herausnehmen und auf Ästhetik im allgemeinen beziehen, dann werden Sie sehen, daß alle möglichen spannenden Implikationen darin enthalten sind. Mein Kino hat sich vermutlich schon immer entlang solcher Linien entwickelt.”¹⁹¹

¹⁸⁸ Greenaway, Peter: in: Smith, Gavin: Interview mit Peter Greenaway, in: *Film Comment* 26 (1990), S. 58.

¹⁸⁹ Vgl. Gombrich, Ernst H.: *Bild und Auge. Neue Studien zur Psychologie der bildlichen Darstellung*, Stuttgart 1984, S. 28.

¹⁹⁰ Vgl. Gidal, Peter: *Materialistfilm*, London/New York 1989, S. 1ff.

¹⁹¹ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: *Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?*, in: Rost, Andreas (Hrsg.): *Der schöne Schein der Künstlichkeit*, Frankfurt/a. M. 1995, S. 77f.

Der Film behandelt also das Thema “about, I draw what I see, not what I know”¹⁹² und soll dem Zuschauer seine konventionelle Wahrnehmungsweise bewußt machen.

Der Zuschauer versteht die allegorische Bedeutung der Dialoge aber nicht, die seine Wahrnehmungsweise thematisieren. Mr. Talmann gibt entsprechend zu verstehen:

MR. TALMANN: Mr. Neville had no use for allegory (...).
(S. 103)

Die weiter unten angegebenen Dialoge thematisieren allegorisch das Verhalten des Zuschauers gegenüber den Film. Der Zeichner, gemeint ist wieder der Zuschauer, ist nicht nur intelligent und durchschnittlich, sondern zugleich auch unschuldig und arrogant.

MRS. TALMANN: (...), Mr. Neville, I , I feel I grow smaller in significance.

MR. NEVILLE: Madam, what signifies, does not grow smaller for me.

MRS. TALMANN: Your significance, Mr. Neville, is attributable to both innocence and arrogance in equal parts. (S. 95)

Das Wort ‘innocence’ bedeutet so wohl ‘unschuldig’ als auch ‘unwissend’. Auf der Ebene der Geschichte paßt ‘unschuldig’ besser als ‘unwissend’, während die Bedeutung ‘unwissend’ auf der selbstreflexiven Ebene besser geeignet ist.

Der Zuschauer ist arrogant, in dem Sinne, daß er glaubt, gut zu verstehen, worum es im Film geht. Die Attribute für den Zuschauer sind ‘innocence’ und ‘arrogance’. Deutlich wird dies dadurch, daß er mit seinen individuellen Wünschen, Erfahrungen und Gefühlen in der Filmhandlung Kausalität sucht und dadurch interaktiv mit dem Film bleibt, wie Greenaway äußert.

“As they do in a key scene between Neville and Mrs. Talmann where they talk about ‘arrogant’ and ‘innocence’. That may be my particular problem as well, balancing the ‘arrogant’ with the ‘innocence’.

¹⁹² Greenaway, Peter: in: Elliott, Bridget/Purdy, Anthony: An Interview with Peter Greenaway, in: deren: Peter Greenaway. Architecture and Allegory, Chichester 1997, S. 120.

Although Neville is ostensibly a very arrogant figure, bouncing through the world and destroying all in his path out of his own self-centredness, it's through his innocence that he gets involved in other people's plots. Because, if he was a wiser man, he would have seen these machinations a mile off. But his innocence opens him up, makes him vulnerable."¹⁹³

"Because what happens is, (...), that he creates evidence which ultimately brings about his own destruction."¹⁹⁴

Der Filmtext "had to operate on a different sort of scale"¹⁹⁵, d.h. er besitzt eine selbstreflexive Dimension und der Film ist wie "the games that can be played with the dialogue, its content and the forms it takes. It's a very literary film, the dialogue has been very carefully worked out for puns and conceits."¹⁹⁶ Der Film thematisiert häufig allegorisch und metaphorisch die Geschichte, die Illusion von Kontinuität und Einheit voraussetzt, und die systematisch organisierte formale Struktur und wie in folgendem Dialog.

MR. NEVILLE: Er... you can handle both with impunity, Mrs. Talmann. But you will find that they are not symmetrical, you will find that one weighs heavier than the other. Which do you think is the heavier, Mrs. Talmann?

MRS. TALMANN: Your innocence, Mr. Neville, is always sinister, so I will say that the right one is the heaviest. (S. 95)

Mrs. Talmann behandelt zwei Dinge reibungslos, nämlich erstens den Inhalt, also Geschichte, und zweitens die Form, das ist die systematisch organisierte Filmstruktur. Die vom unwissenden Zuschauer verfolgte Geschichte ist als 'schwarz' oder 'links' symbolisiert, während 'weiß' oder 'rechts'¹⁹⁷ für die systematische Struktur steht.

¹⁹³ Sainsbury, Peter: Interview mit Peter Greenaway. From a View to a Death, in: Monthly Film Bulletin, 49/586, (November 1982), S. 256.

¹⁹⁴ Greenaway, Peter: zitiert nach: Graupner, Stefan: Vernetzungsmöglichkeiten ästhetischer Ausdrucksformen im künstlerischen Arbeitsprozess als ein Modell ästhetischer Bildung (Diss.), München 1995, S. 139.

¹⁹⁵ Greenaway, Peter: in: Sainsbury, Peter: Interview mit Peter Greenaway. From a View to a Death, in: Monthly Film Bulletin, 49/586, (November 1982), S. 256.

¹⁹⁶ Greenaway, Peter: in: Sainsbury, Peter: Interview mit Peter Greenaway. From a View to a Death, in: Monthly Film Bulletin, 49/586, (November 1982), S. 255.

¹⁹⁷ Diese Symbole spielen für die Entschlüsselung der rätselhaften Frauendarstellungen im zweiten und dritten Spielfilm eine entscheidende Rolle, wenn die Frauen in schwarzer oder weißer Kleidung auftreten.

Auf Mr. Nevilles Frage, welches der beiden Dinge höher zu bewerten ist, antwortet Mrs. Talmann, daß 'rechts', gemeint ist die systematische Struktur, wichtiger ist. Zwischen der Geschichte und der formalen Struktur besteht also keine symmetrisches Balance. Diese unterschiedliche Gewichtung ist Greenaways folgenden Überlegung zu entnehmen.

“Der Hauptwiderspruch ist immer zwischen Form und Geschichte. Wenn man die Geschichte total herausläßt... bekommt man Schwierigkeiten mit der Struktur des Films. Darum habe ich angefangen, Nummernkarten zu benutzen, die dem Film Disziplin und Struktur geben. Doch dann wurde mir klar, daß es eine Sackgasse war, weil ich eigentlich doch eine Geschichte erzählen wollte.”¹⁹⁸

Das allegorische, metaphorische und symbolische Wortspiel ist häufig zu finden. In der Mitte des Film streiten sich Mr. und Mrs. Talmann miteinander.

MR. TALMANN: To excite me to think that you might wish to compliment Mr. Neville with more than praise for his knowledgeability.

MRS. TALMANN: The complexity of your speech does you credit, Louis, but **it** far exceeds the complexity of any relationship. (S. 95)

MRS. TALMANN: Although Mr. Neville has qualities, he is neither as intelligent nor, for that matter, as talented as he thinks. Both characteristics you have observed from the start, Louis – though I admit more by prejudice than by observation. (S. 96)

Das Wort 'it' im Dialog, das sich auf der narrativen Ebene als Pronomen auf 'The complexity of your [Mr. Talmanns] speech' bezieht, bezieht sich auf der selbstreflexiven Ebene den Film. Die gleiche selbstreflexive Bedeutung dieses Wortes ist besonders häufig im Film *A Zed & Two Noughts* zu finden. Mrs. Talmanns Antwort mit dem Wort 'it' ('but **it** far exceeds the complexity of any relationship') bedeutet auf der selbstreflexiven Ebene, daß der Film keinen zeitlichen und räumlichen Zusammenhang besitzt. Mrs. Talmann redet über den Zuschauer: Der Zuschauer ist jedoch weder so

¹⁹⁸ Greenaway, Peter: in: Simonovicsz, A. J./Pyszora, A. F.: Das Kino liegt im Sterben. Ein Gespräch mit Peter Greenaway, in: tip 25 (1988), S. 36.

intelligent noch so begabt, wie er glaubt. Das ist seit Beginn des Films zu beobachten, obwohl er mehr das einfache Verfolgen der Geschichte als die genaue Beobachtung seiner diskontinuierlichen Filmbildes gelten läßt.

Die kausale Zusammenhanglosigkeit gilt auch hinsichtlich des Dialogs ,der häufig auf Widersprüche hinweist. Beispielsweise beschreibt Mrs. Talmann die Zeichnungen, ihre Beschreibungen stimmen aber nicht mit den Zeichnungen überein.

MRS. TALMANN: Well, let me make a little speech. In your drawing of the north side of the house, my father's cloak lies wrapped around the feet of a figure of Bacchus¹⁹⁹. In the drawing of the prospect over which my husband turns an appreciative gaze, you will have noticed that there is unclaimed a pair of riding boots. In the drawing of the park from the east side, it is possible to see leaning against my father's wardroom a ladder usually put to use for the collection of apples. And in the drawing of the laundry, there is a jacket of my father's slit across the chest. Do you not think that before long you might find the body that inhabited all those clothes? (S. 89)

Die Details, die Mrs. Talmanns beschreibt, entsprechen nicht den merkwürdigen Gegenständen auf den Zeichnungen. Erstens ist das Kleidungsstück, das laut Mrs. Talmann ihrem Vater gehört, kein Umhang ('cloak'), sondern ein Hemd, weder liegt es ('lies') noch ist es aufgewickelt ('wrapped'), sondern hängt aufgerissen an einem Baumzweig (Abb. 315). Zweitens ist ein Paar Stiefel nicht in der Zeichnung zu finden (Abb. 313). Drittens entspricht die in der Zeichnung (Abb. 316) sichtbare Leiter in ihrer Länge nicht der Leiter, die zum Pflücken der Äpfeln benutzt wurde. Die Leiter der Zeichnung ist viel länger als die andere. Das Kleidungsstück, das auf der Zeichnung Nr. 3 (Abb. 310) zu sehen ist, ist keine Jacke ('jacket'), sondern ein Hemd. Es ist auch nicht aufgeschlitzt ('slit across the chest'). Die widersprüchliche Beschreibung ist nur ein Beispiel für die zahlreichen Widersprüche des Films, die die mögliche Entstehung des kausalen Zusammenhangs verhindert. Dies bemerkt der unschuldige und arrogante Zuschauer nicht.

¹⁹⁹ Die Unerstriche sind von der Verfasserin.

Kurz vor Ende des Films kehrt der Zeichner zum Haus zurück, um noch eine weitere Zeichnung anzufertigen. Er unterhält sich mit Mrs. Herbert, die selbstbewußt zu sein scheint.

MRS. HERBERT: I have only exchanged a false position that made me unhappy for a true position that has left me without any emotion. (...). (S. 109)

MRS. HERBERT: Mr. Neville, I will take all three states of your satisfaction into consideration. I have quite legitimately, a freedom to exploit and I might as well exploit **it** with you... considering our past experience. (S. 110)

MRS. HERBERT: Unusual of you, Mr. Neville, to profess to an ignorance of a subject which before, you would be anxious to have us believe was an essential prerequisite to an artist's vocabulary. (S. 110)

MRS. HERBERT: Mr. Neville, we well know your delight in visual conceit. (S.111)

MRS. HERBERT: Oh, Mr. Neville, I suspect that you were innocent of the insight, as you have been innocent of much else. (S. 111)

MRS. HERBERT: What I do think you guilty of, I do not at all reproach you for. (...), you may very likely have served us well. (S. 111)

Mrs. Herbert redet von der Berichtigung ihres falschen Standpunktes. Dieser Wechsel deutet auf der allegorischen Ebene an, daß sie von der Rolle einer fiktiven, unglücklichen Figur im Film zur ihrer wahren Position gewechselt ist, indem sie nun das selbstreflexive Filmthema behandelt.

Mrs. Herbert will die Zufriedenheit des Zuschauers in Erwägung ziehen. Sie hat die legitime Freiheit, mit dem Zuschauer den Film zu vervollkommen und zwar in Berücksichtigung der konventionellen Wahrnehmungsgewohnheit des Zuschauers, der sich mit der Geschichte einverstanden erklärt. Greenaway bietet dem Zuschauer also mit der Geschichte eine Unterhaltungsmöglichkeit im konventionellen Sinne an.²⁰⁰

²⁰⁰ Die Unterhaltungsmöglichkeit im konservativen Sinne hält das Kinopublikum vom Weggehen aus dem Kino ab. Greenaway ist der Meinung, daß der Filmmacher sein Publikum verliert, wenn er ganz Neues verwendet, denn die Leute sind so orthodox, daß sie immer noch große Probleme mit der Fragmentarisierung der Filmbilder haben. Nach Greenaway muß man dem Publikum Geduld haben, damit es sich langsam an das Neue

Es ist ungewöhnlich, daß der Filmemacher durch seine Spielfiguren und ihre Dialoge über den konservativen Zuschauer reflektiert, der an eine kausale Geschichte glaubt. Der Zuschauer hält die Figuren und damit Geschichte für eine unentbehrliche Voraussetzung für das künstlerische Vokabular und kultiviert seine eigenen visuellen Einbildungen. Dem Zuschauer ist die selbstreflexive Thematisierung des Films unbekannt. In diesem Sinne ist der Zuschauer an seinem Mißverständnis zwar selber schuld, dennoch ist er nicht allein dafür verantwortlich, da er mit einer Geschichte bedient wird.

2.1.1.1. Zeichnungen als Filmbilder

Der Film stellt den langen Entstehungsprozeß der Zeichnungen präzise dar und dadurch wird der Zuschauer perfekt in die Illusion eingeführt, als ob die Zeichnung Wirklichkeit wäre

Der Film beschäftigt sich intensiv mit den Zeichnungen, an deren Entstehungsprozeß der Zuschauer teilhaben kann. Die Präzision des Entstehungsprozesses wird durch die Anweisung für die Zeichnung, den optischen Apparat oder das Benehmen des Künstlers und führt den Zuschauer in die unwiderstehliche Wirklichkeitsillusion.

Nach der exakten Anweisung kann es keine Veränderung in der Landschaft geben. Während der Arbeitszeit des Zeichners durfte sich weder ein Mensch am Haus sehen lassen, noch die dort befindlichen Gegenstände verändert werden. Der Zeichner kontrolliert auch andere Personen, indem er ihnen Vorschriften macht. So befiehlt der Mr. Talmann beispielsweise wie er sich kleiden soll.

Mit der Hilfe des optischen Apparats scheint es dem Zeichner zu gelingen, eine möglichst detaillierte und maßstabgerechte Abbildung der Wirklichkeit herzustellen. Beim Zeichnen empfinden die Zuschauer Bewunderung für die Genauigkeit der Zeichnung: alle Gegenstände in den beiden Landschaftsdarstellungen entsprechen sich exakt. Sogar Licht und Schatten in der wirklichen Landschaft werden auf dem Papier festgehalten.

Die Zeichnung verliert im Verlauf des Films allmählich ihren Charakter als Abbildung und wird zugleich zunehmend zum Charakteristikum der Wirklichkeit, wenn Zuschauer und Filmpersonen glauben, daß die Zeichnungen Wirklichkeit seien.

Über die Verwandlung der Abbildung zur Wirklichkeitsillusion erklärt Greenaway:

„But it is interesting to see them [die 12 Zeichnungen] all put side by side to see the resonances that exist in terms of composition that move from one to another, and also to appreciate the actual geographic distance that exists between what could be described as the camera and the actual drawing space. And as the film progresses, the space between the camera and what is drawn is increasing and increasing all the time as a simile for the way that the artist himself is becoming gently disengaged entirely with what he draws is exactly happening within the film.“²⁰¹

Je weiter der Entstehungsprozeß fortschreitet, desto mächtiger wird die Wirklichkeitsillusion der Zeichnungen. Nach der Anfertigung der ersten 6 Zeichnungen sagt Mrs. Talmann dem Zeichner:

Mrs. Talmann: (...) you [Mr. Neville] are already beginning to play the game rather skilfully (S. 89).

Die angefertigten Zeichnungen sind für die Personen nicht Abbildungen, sondern Indizien. Diese Tatsache zeigt, daß die Zeichnungen ein spielerisches und spannendes Moment erzeugen, wenn die Wirklichkeitsillusion die Grenze zwischen den abgebildeten Gegenständen und den wirklichen verwischt, dadurch die toten Gegenstände auf dem Papier lebendig werden und die Gegenstände durch die Illusion in die Wirklichkeit zurückgeführt werden.

²⁰¹ Greenaway, zitiert nach: Stefan Graupner, Vernetzungsmöglichkeiten ästhetischer Ausdrucksformen im künstlerischen Arbeitsprozess als ein Modell ästhetischer Bildung, München 1995, S. 140.

Die Bedeutung der Zeichnungen ist für die Personen nicht feststehend, sondern verändert sich aufgrund der verschiedenen Vorstellungen der Personen.

Der Zeichner malt Mr. Talmann in derselben Kleidung und mit demselben Stock und bemüht sich sogar um eine korrekte Mundhaltung bei Mr. Talmanns Pfeifen, um damit sein typisch deutsches Charakteristikum wiederzugeben. Das deutsche Charakteristikum des gezeichneten Mr. Talmanns wird aber vom Rezipienten anders verstanden. Mr. Talmann in derselben Zeichnung wird von Mrs. Talmann anders rezipiert. Für sie verrät die Zeichnung, daß Mr. Talmann posiert, als ob er der Erbe ihres Vaters wäre.

Mrs. Talmann: (...) Posing, Sir [Mr. Talmann], with your knees tucked in and your arse tucked out and a face like a Dutch fig and a supercilious smug lips... and Louis, you have always said that Mr. Neville has no imagination: he draws what he sees. Whose patrimony were you apeing then? My father's? (...) (S. 106).

Die Spielfigur suchen individuell nach der Bedeutung der Zeichnungen indem sie ihre verschiedenen Vorstellungen in Gang setzen.

Mrs. Talmann sagt, daß ihr Vater verschwunden sei und es keine Nachricht von ihm gebe, und sucht jetzt eine Spur ihres Vaters in den Zeichnungen.

Dieselben Gegenstände in den Zeichnungen erhalten von Mr. Noyes einen vollkommen anderen Sinn. Für Mr. Noyes ist die Zeichnung mit dem Inhalt des Kontraktes ein Beweisstück des Ehebruchs, das nicht nur Mrs. Herbert, sondern auch Mrs. Talmann betrifft. Die Zeichnungen wirken als Erpressungsmittel.

Die Meinungen über die Zeichnungen gehen demnach weit auseinander; je nach Interessenlage der handelnden Person.²⁰²

Mr. Talmann erfährt durch Mr. Noyes, daß seine Frau mit dem Zeichner ein Verhältnis hat und sagt seiner Frau, daß ihr Ehebruch in den Zeichnungen manifest sei, denn für den eifersüchtigen Ehemann gelten sie als Beweise für Ehebruch.

²⁰² Vgl. Hürzeler, Rolf: The Draughtsman's Contract, in: Zoom, 22/84, 36. Jahrgang, S. 23.

Mr. Talmann: Madam, you [Mrs. Talmann] will look at those drawings and you will explain to me why a pleaching-ladder is conveniently placed under your window and why your revolting little dog is outside the bathhouse and why your walking-clothes casually decorate the bushes of the yewwalk (S. 105).

Die unterschiedliche Rezeptionen beruhen auf verschiedenen Vorstellungen, Erfahrungen oder Erinnerungen der jeweiligen Person. Die Personen sehen in der Zeichnung, was sie sehen wollen, was sie mit ihren persönlichen Bedürfnissen, Interessen und Vorstellungen suchen und begehren.²⁰³

Die Zeichnungen, die mit der Hilfe des optischen Apparats angefertigt werden, spiegeln die Filmbilder, die mit der Hilfe der Kamera hergestellt werden, wider. Und die unterschiedliche Zeichnungsrezeptionsweise der Personen thematisiert anschaulich die individuell unterschiedlichen Filmrezeptionen des Zuschauers.

Die Analogie zwischen der Zeichnungsrezeption der Personen und der Filmrezeption des Zuschauer bestätigt sich auch beim Streit zwischen Mr. und Mrs. Talmann, bei dem es um den Zeichner und seine Zeichnung geht.

MR. TALMANN: It is no conceit, Madam, but Mr. Neville's drawings!

MRS. TALMANN: I was sure you believed Mr. Neville incapable of complicated meaning. What has he done now?

MR. TALMANN: It is mostly what he has undone, (...)

MRS. TALMANN: I have no control over Mr. Neville's drawings. He draws what he pleases.

MR. TALMANN: He is not paid to draw for his own pleasure, nor Madam, for yours.

MRS. TALMANN: And what makes you think he has done that?

MR. TALMANN: Probably the way **it** looks.

MRS. TALMANN: How does **it** look?

MR. TALMANN: The way the world sees **it**. (S. 104)

Das Wort 'it' bezieht sich hier wieder selbstreflexiv auf den Film. In der Weise wie Mrs. Talmann keine Kontrolle über den Zeichner besitzt, um ihm zu sagen, wie er zeichnen soll, so hat auch der Filmemacher keine Kontrolle

²⁰³ Vgl. Hans Mayer: *Theaterraum - Filmraum*, München 1987, S. 29f.

über die individuelle Wahrnehmungsweise des Zuschauers. Der Zuschauer hat eine “God-like power” (S. 54), wie Mr. Talmann es ausgedrückt. Der Zuschauer rezipiert den Film, wie er es möchte. Greenaway kommentiert:

“If you make something for public consumption - (...) - it must be theirs to interpret as they wish. You cannot control it. (...) In some ways the viewer has to work harder because the material is not his. To comprehend it, he or she has to refashion it in some way – see it more personally, relate it to his or her experience, sympathies, education, cultural interests, systems of values, even ethics and morals.”²⁰⁴

Da der Film keine Kausalität besitzt und der Filmemacher keine Ideologie oder Botschaft vermittelt, hat er auf die Rezeption des Zuschauers keinen direkten Einfluß. Der Zuschauer nimmt die diskontinuierlichen Filmbilder kontinuierlich und glaubt, daß der Film eine kausale Geschichte erzähle. Was der Zuschauer wahrnimmt, ist nicht die Zusammenhanglosigkeit, in welcher der Film besteht, sondern die Illusion vom Gegenteil. Insofern ist die Wahrnehmung des Zuschauers unangemessen. Der Zuschauer nimmt den Film wahr, wie er will, obwohl es dem Regisseur und dem Film lediglich darum geht zu zeigen, daß das filmische Medium ein künstlich manipuliertes Zeichensystem ist, das zugleich die konservative Wahrnehmungsweise des Zuschauers thematisiert. Auf diese Unangemessenheit macht beispielsweise Mr. Seymour aufmerksam, als die Leute im Haus die angefertigten Zeichnungen betrachten, bevor der Zeichner das Haus verläßt.²⁰⁵ Dabei weist Mr. Seymour darauf hin, daß die Wahrnehmung des Zuschauers voll von unerwarteten und unangemessenen Betrachtungen ist.

MR. SEYMOUR: Your drawing are full of the most unexpected observation. Mr. Neville, and looking at them is akin to pursuing a complicated allegory. Are you sure this ladder was **there**? (S. 97)

²⁰⁴ Greenaway, Peter: in: Hacker, Jonathan/Price, David: Discussion with Peter Greenaway, in: Hacker, Jonathan und Price, David: Take 10. Contemporary british film directors, New York 1991, S. 216f.

²⁰⁵ In dieser Sequenz glaubt der Zuschauer, daß alle 12 Zeichnungen gezeigt würden. Tatsächlich werden nur 11 Zeichnungen gezeigt. Die gezeigten Zeichnungen sind nicht mit denen identisch, die vorher beim Zeichnen einzelnen dargestellt worden sind.

Mr. Seymour fragt, ob der Zeichner sicher ist, daß die Leiter ‘there’ war. ‘There’ bezieht sich auf der selbstreflexiven Ebene ‘auf die Zeichnung’ (Abb. 316), während auf der narrativen Ebene der Ort gemeint ist, wo sich die Leiter befindet. Auf der selbstreflexiven Ebene wird aber der Zuschauer gefragt, ob er sicher ist, daß die Leiter auf der Zeichnung (Abb. 316) zu sehen war. Die Leiter war der Gegenstand für die Zeichnung Nr. 1 der ersten Zeichnungsserie (Abb. 286, 288 und 304) und wurde vom Zeichner auf der Zeichnung Nr. 1 festgehalten. Aber in dieser Sequenz ist die Leiter nicht auf der Zeichnung Nr. 1, sondern auf der anderen Zeichnung (Abb. 316) zu sehen. Aufgrund dieses Widerspruchs kann die Zeichnung mit der Leiter keine Bedeutung hinsichtlich des Mordes besitzen. Die exakt dargestellte Leiter ist daher bedeutungslos. Trotzdem hält der Zuschauer diese Leiter für wichtiges Indiz für den Mord und stellt sich die Frage, wer die Leiter dahin gestellt hat und warum dies geschah. Diese Zeichnung ist also eher ein Indiz dafür, daß der Zuschauer den Film nicht so wahrnimmt, wie er ist, sondern wie der Zuschauer ihn sehen will.

Neben der Leiter scheinen für den Zuschauer auch die zwei Kleidungsstücke auf den Zeichnungen Indizien für einen Mord zu sein, obwohl nicht gezeigt wird, wem die Kleidungsstücke gehören und wer sie liegen gelassen hat. Nach Mrs. Talmann gehören sie ihrem Vater, aber sie können auch ihre eigenen sein, da der Film darstellt, wie sie vor dem Zeichner ihre Kleidung beim Zeichnungsprozeß der zweiten Serie verstreut. Der Film hat nicht dargestellt, daß Mr. Herbert ermordet wurde, sondern nur gezeigt, daß eine Leiche aus dem Fluß gezogen wird, wobei ihr Gesicht nicht erkennbar ist. Ob es die Leiche von Mr. Herbert ist und ob er ermordet wurde, wird also nicht deutlich.

MRS. TALMANN: Louis, they [Zeichnungen] contain evidence of another kind. A kind more valuable than that seized upon by those titillated by a scandal that smears your honour. (S. 106)

Die Zeichnungen beweisen aber etwas viel wertvolleres als den Skandal, die sexuellen Beziehungen oder den Mord. Sie machen nämlich auf die Wahrnehmungsweise des Zuschauers aufmerksam. Sie sind also

Beweisstück dafür, daß der Zuschauer die widersprüchlichen Filmbilder widerspruchsfrei wahrnimmt.

2.1.1.2. Zeichner als Verlierer

Der Film besitzt unzählige Unbestimmtheiten und Widersprüchlichkeiten innerhalb des filmischen Geschehens.

Die gegenteilige Wahrnehmung beruht auf dem Wissen, daß der Film kontinuierlich wäre und eine kausale Geschichte erzähle. Der Zuschauer bekommt die Diskontinuität der Filmbilder zu sehen. Aber er nimmt anhand seines Wissens bzw. Glaubens den Film kontinuierlich wahr. Zwischen dem Sehen und dem Wissen besteht also ein großer Unterschied. Hier geht es um "questions of representation – looking and seeing are not the same occupation and it' fascinating to examine the differences".²⁰⁶

MRS. TALMANN: Mr. Neville, (...). An intelligent man will know more about what he is drawing than he will see. And in the space between knowing and seeing, he will become constrained, unable to peruse an idea strongly fearing that the discerning – those who is eager to please will find him wanting if he does not put it, not only what he knows, but what they know as well. (S. 90)

Je mehr der Zuschauer den Film zusammenhängend und kontinuierlich wahrnimmt, desto mehr wird der Zuschauer gezwungen, eine Kausalität des filmischen Geschehens zu suchen, die der Film nicht besitzt. Der Film bietet dem Zuschauer nur die widersprüchliche und mehrdeutige Geschichte. In einigen Maßen muß der Zuschauer die Kausalität der Geschichte selbst herauszuarbeiten. Je unbestimmter die Zielrichtung des nicht kausalen filmischen Geschehens ist, desto intensiver wird der Zuschauer in die von ihm in einigen Maße selbst konstruierte Geschichte hineingezogen. In diesem Sinne ist der Zuschauer innovativ, wie Mr. Talmann sagt:

²⁰⁶ Greenaway, Peter: in: Hacker; Jonathan und Price, David: Discussion with Peter Greenaway, in: deren: Take 10. Contemporary british film directors, New York 1991, S. 192.

MRS. TALMANN: (...) They [many people] see then what they have long been searching for, do you [Mr. Talmann] think? (S. 104)

MR. TALMANN: (...). We all know that in the field of deeds and of talent, you [Mr. Neville] in our field are an innovator. (S. 113)

Es erfolgt eine individuell unterschiedliche Rezeption des Films.

Mr. Talmann klagt den Zuschauer an, daß dieser nur wenig Talent und eine zweifelhafte Ehre besitzt, denn er jagt unangemessen der Unehre der Spielfiguren, der Intrige, dem Skandal und dem Mord nach. Mr. Talmann redet über die Identität des Zuschauers:

MR. TALMANN: The identity of a man of some little talent, some dubious honour, a proper dealer in contracts. The identity of a man with an eye to the improper pursuit of dishonour to others. (S. 113)

MR. NOYES: The contract's condition, Mr. Neville, (...), is to cancel your eyes. (S. 115)

Wegen dieser Wahrnehmung des Zuschauers wird er im Film symbolisch bestraft. Die Augen des Zuschauers werden symbolisch von maskierten Männer vernichtet. Die 'innocence' und 'arrogance' des Zuschauers führt ihn symbolisch zu einem tödlichen Ende, weil er die Fragmentarität der Bilder und die Widersprüche der Handlungen nicht durchschaut.

Diese letzte Filmsequenz wird am dunklen Abend dargestellt. In dieser Sequenz werden die Zeichnungen verbrannt. Diese Dunkelheit der Sequenz und die Verbrennung der Zeichnungen allegorisieren, daß die Lichtbilder des Films langsam nicht mehr projiziert werden und somit die Wahrnehmung des Zuschauers zu Ende gehen.

Die männlichen Figuren im Dunkeln umstehen den Zeichner im Kreis. Es ist Zeit, daß die Figuren langsam von dem Zuschauer Abschied nehmen, das bedeutet der Film nähert sich seinem Ende, der Zuschauer erwacht, indem der Film die Bilder verlöschen.

Poulenc I deutet den Zuschauer an, der keinen Besitz hat, da er die Gegenstände auf der Leinwand nur vergegenwärtigt hat.

Mr. Talmann: Since we have now deprived you of your access to a living, (...).

Poulenc I: ... and for what is a man without property...

Poulenc I: ... and foresight...

Poulencs (in union): ... is your death. (S. 115)

2.1.2. Kontrakt zwischen dem Zeichner und den Frauen

Die Aufschlüsselung der rätselhaften Frauen im Film, wie Mrs. Herbert und Mrs. Talmann, führt zur Aufschlüsselung des Filmtitels *The Draughtsman's Contract*. Der Kontrakt zwischen dem Zeichner und den beiden Frauen steht für einen Kontrakt zwischen dem Zuschauer und dem Film bzw. dem Filmemacher, der mit dem Film seinen Ansatz über das filmische Medium umsetzt.

“I mean for the Draughtsman's Contract you could say The Filmmaker's Contract.”²⁰⁷

Der Inhalt des Kontraktes deutet ebenfalls die Beziehung zwischen dem Zuschauer und dem Film an. Auf Wunsch des Zuschauers kann Mr. Herbert als der Film dem Zuschauer ein Vergnügen der Wahrnehmung anbieten, die auf den privaten Erinnerungen, Erfahrungen, dem Wissen und dem Wunsch des Zuschauers basiert.

Mrs. Herbert: ... and to agree to meet Mr. Neville in private and to comply with his requests concerning his pleasure with me (S. 53).

Aber der Vertrag zwischen Zuschauer und Film existiert nicht in schriftlicher Form.

Mr. Talmann: We now have a contract with you, Mr. Neville, (...).

²⁰⁷ Greenaway, Peter: zitiert nach: Graupner, Stefan: Vernetzungsmöglichkeiten ästhetischer Ausdrucksformen im künstlerischen Arbeitsprozess als ein Modell ästhetischer Bildung (Diss.), München 1995, S. 135.

Mr. Noyes: The contract's first condition, Mr. Neville, and there is no need to write it down for you will never see it, (...). (S. 115)

Der Zeichner hat sowohl mit Mrs. Herbert als auch mit Mrs. Talmann eine sexuelle Beziehung, nachdem er jeweils mit den Frauen einen Vertrag abgeschlossen hat. Die sexuelle Beziehung zwischen der männlichen Hauptfigur und den Frauen ist in Greenaways Filmen eine Allegorie für die Interaktivität des Zuschauers bei der Filmwahrnehmung. Die Interaktivität bestätigt sich dadurch, daß er anhand seiner konventionellen Wahrnehmungsweise die zusammenhanglose Geschehen als eine kausale Geschichte rezipiert, wobei die Wünsche, Erfahrungen, Erinnerungen des Zuschauer eine große Rolle spielen. Dadurch erfolgen unterschiedliche und variable Filminterpretationen. Greenaway erklärt die Interaktivität des Zuschauers, wobei er seinen Film *Die Bettlektüre* als Beispiel nimmt:

“Nehmen wir *Die Bettlektüre* als Beispiel. Der Film beinhaltet simultan mehrfache Bilder. Irgendwie entspricht das viel mehr der menschlichen Erfahrung, denn schließlich erfahren wir die Welt nicht, als gingen wir durch ein Rechteck, sondern, wenn wir die Straße entlang gehen, umgeben von menschlichen Aktivitäten, verbinden wir unser Gedächtnis, Eindrücke und Vorstellungen in Echtzeit. Daher ist *Die Bettlektüre* in gewisser Hinsicht interaktiv, da es am Publikum liegt, in welcher Reihenfolge es die Bilder verbindet und wie es sie benutzt, wenn mehrere gleichzeitig zu Wahl stehen.”²⁰⁸

2.1.3. Gemälde von Januarius Zick als Geschichte

Die Wahrnehmungsweise wird auf verschiedenen Ebenen thematisiert. Etwa in der Mitte des Films bringt der Zeichner Mrs. Herbert ein Gemälde (Abb. 317, 318, 319, 320 und 321) zurück, das von dem deutschen Maler, Januarius Zick (1730-1797) gemalt worden ist. Das Gemälde hat den Titel ‘Allegorie auf Newtons Verdienste um die Optik’.²⁰⁹ Dieses Gemälde besitzt

²⁰⁸ Greenaway, Peter: in: Luksch, Manu: Interview mit Peter Greenaway, in: <http://www.ix-magazin.de/tp/deusch/special/film>, S. 8f.

²⁰⁹ Reinhardt, Brigitte (Hrsg.): Januarius Zick und sein Werken in Oberschwaben, Ulmer Museum-Katalog, München 1993, S. 120.

spannende Handlungsmotive, wie Liebe, Intrige und Mord. Diese Handlungsmotive spiegeln die der Geschichte des Films wider.

MR. NEVILLE: Your husband surprises me with his eccentric and eclectic taste. Whilst most of his peers are content to collect portraits, mostly of an edifying family connection, Mr. Herbert seems to collect anything. Perhaps he has an eye for optical theory. Or the plight of lovers. Or the passing of time. What do you think? Perhaps, Madam, he has – and I would stand by him in this – an interest in the pictorial conceit. Can you see why your husband had reason to buy it? (S. 92)

MR. NEVILLE: True, true, but what of the events that are happening within it, um? Shall we peruse together? Do you see, Madam, a narrative in these apparently unrelated episodes? There is drama, is there not, in this overpopulated garden. What intrigue is here? Do you think the characters have something to tell us? If your daughter had any particular interest in this painting? Madam, could you put a season to it? Madam, do you have an opinion? What infidelities are portrayed here? Do you think that murder is being prepared? (S. 92-93)

Zwischen dem Gemälde und dem Film besteht eine Analogie. Das Gemälde stellt kein Zusammenhang zwischen den einzelnen Handlungsmotiven dar. Wie der Betrachter dieses Gemälde rezipiert, hängt von der Individualität des Betrachters ab. Dieses Gemälde bezieht sich auf die Geschichte des Films, die vom Zuschauer als eine Geschichte über Liebe, Intrige oder Tod und Geburt interpretiert wird.

Wie es beim Film nicht um Liebe, Intrige und Mord, sondern um die selbstreflexive Widerspiegelung der Wahrnehmungsweise geht, geht es im Gemälde ebenfalls um die Thematisierung des Betrachters. Im Gemälde zeigt ein junger Mann in der Mitte des Gemäldes mit seiner linken Hand auf sein im Spiegel sich zeigendes Selbst (Abb. 321). Die anderen Figuren treten gegenüber dem jungen Mann zurück. Das Gemälde macht darauf aufmerksam, daß der Betrachter beim Betrachten sich selbst widerspiegelt. Die Filmwahrnehmung ist also eine Art des Sich-Begegnens, die in dem zweiten Spielfilm *A Zed & Two Noughts* durch Symbol und Allegorie ausführlich thematisiert wird.

2.1.4. Spielfigur als Schauspieler

Neben der Wahrnehmungsweise des Zuschauers thematisiert der Film auch die Schauspieler und ihre Funktion im Film.

Mrs. Talmann thematisiert metaphorisch die Schauspielerei der Darsteller und verdeutlicht, daß die Figuren im Film als Darsteller sind. Die riesigen Perücken, die protzig aufgeblähten Kostüme sind für das Schauspielen geliehen. Die Schauspieler müssen mit Pudergesicht, Stimme und Mimik der Figur Glaubwürdigkeit verschaffen.

MRS. TALMANN: ... and whereas, with your final accusation, you [Mr. Talmann] pursue the ambiguity of an abandoned **sunshade**, you Sir, are complete on paper, in a borrowed hat and a borrowed coat, and a borrowed shadow I shouldn't wonder. Posing, Sir, with your knees tucked in and your are tucked out and a face like a Dutch fig and a supercilious smug lips .. and Louis, you have always said that Mr. Neville has no imagination; he draws what he sees. Whose patrimony were you apeing then? My father's? And the world knows that he is dead and is not certain who killed him. The world might peer at those drawing and ask what conspiracy of inheritance did Mr. Neville have for you. (S. 105 - 106)

Das Wort 'sunshade' besitzt zwei Bedeutungen. In der deutschen Synchronisation wird es als 'Sonnenschirm' übersetzt, der in der Szene zu sehen ist. Gleichzeitig bedeutet dieses englische Wort aber auch 'Gegenlichtblende' der Kamera. Mr. Talmann ist ein Schauspieler, der durch die Kameraaufnahme zugleich anwesend auf der Leinwand wirkt, obwohl er abwesend ist.

Die Rolle der Schauspieler als Unterhalter wird am Filmende symbolisch angedeutet. Die Figuren nehmen ihre Masken herunter, die das Symbol für die fiktiven Figuren sind, und verkünden damit, daß ihre Aufgabe, die Darstellung einer Rolle, erledigt ist und daß es Zeit ist den Film zu beenden.

MR. NOYES: Madame, I am here to fulfil a role as entertainer, so I am sure that sooner or later I could find something for you. (S. 49)

MR. TALMANN: I did not think to hide my identity for long, Mr. Neville. (...) compared with the identity you care assume with such ease. (S. 113)

2.2. A Zed & Two Noughts

Wie oben betrachtet, ist Greenaways erster Spielfilm durch Allegorie, Metapher und Symbol verschlüsselt. Das gleiche gilt auch für den zweiten Spielfilm *A Zed & Two Noughts*, der noch hochgradiger verschlüsselt ist.²¹⁰ Dies ist der Grund dafür, daß dieser Film von Kritikern und Autoren häufig mißverstanden worden ist.

Allen bisherigen Untersuchungen bemühen sich um den Sinn der schwer auflösbaren und inkohärent scheinenden Motive. Die Ergebnisse erhalten nicht selten negative Kritik. Frommer ist beispielsweise der Ansicht, daß der Film mit der inhaltlichen Verweisungsflut den Zuschauer entmotiviert und überfordert und der Zuschauer "mit Überdruß oder sogar Langeweile auf den nicht wenig präventiös erscheinenden Film" reagiere.²¹¹ In ihrer Begründung bezieht sie sich auf die zahlreichen heterogenen Motive, die nicht im Zusammenhang mit einer einheitlichen Filmhandlung stehen. Sie schließt sich mit ihrer Kritik den Äußerungen von Karsten Visarius an, der seinerseits kritisiert, daß der Film 'ein akademischer und intellektueller Snobismus' ist.²¹² Auf der narrativen Ebene wirkt der Film einerseits

²¹⁰ Dieser Film gehört zum 'B-Film', der noch experimenteller ist, während die beiden anderen Spielfilme zum 'A-Film' gehören. Mit dem 'B-Film' meint der Filmemacher den Film, der die Zusammenhanglosigkeit im filmischen Geschehen noch offensiver zeigt und durch Metapher, Symbol und Allegorie völlig verschlüsselt ist. Deshalb erscheint dieser Film noch rätselhafter als der beiden anderen Filme.

"Ob Zufall oder nicht, gehorchten meine bisherigen abendfüllenden Spielfilme nämlich einer Art A-B-A-B-Prinzip: Ich machte einen A-Film – einen nicht unbedingt kommerziellen Film, aber einen mit einem größeren Potential, eine breitere Masse anzuziehen so wie *The Draughtsman's Contract* – und konnte dann basierend auf diesem Erfolg einen wenig experimentelleren Film in Angriff nehmen – nach *The Draughtsman's Contract* folgte *A Zed & Two Noughts*." Greenaway, Peter: in: Stodolka, Jörg: Interview mit Peter Greenaway, in: <http://www.splating-image.com/interviews/greenaway>, S. 2.

²¹¹ Frommer, Kerstin: *Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways* (Diss.), Köln 1994, S. 94.

²¹² Frommer zitiert in ihrer Dissertation den Artikel von Karsten Visarius, der über den Film, *A Zed und zwei Nullen* in Filmzeitschrift *epd Film* 10 (1987) geschrieben hat: "Peter Greenaway macht denn auch den Eindruck, vor allem ein intellektuell verbrämtes Kreuzwort Rätsel zu sein. (...) Greenaway Zoo erweist sich als ein Produkt akademischer Gelehrsamkeit, bei dem der Zuschauer im Kino den Wegfall des

teilweise heterogen, zusammenhangslos, sinnlos, ungewiß oder langweilig und erscheint andererseits rätselhaft, wie Greenaway selbst formuliert:

“In association with crossword-puzzles, for example, that you relate to *A Zed and Two Noughts* it is a maze, a labyrinth, an intellectually organised film of great complexity underneath.”²¹³

Zur Auflösung der komplexen Rätselhaftigkeit oder zum Herauskommen aus dem Labyrinth ist nicht nur eine sorgfältige Betrachtung der Filmbilder, sondern auch eine Sorgfalt gegenüber dem englischen Filmtext notwendig.

“And better than to try and pretend that images can be disassociated with text, it is now very important for me to find that they are intimately linked. It’s a curious thing that I am thinking a lot of countries where people admired my films, they have admired the pictorial sense, the ability to put pictures together with many literal and metaphorical meanings. I know that probably my most excited or excitable audiences are not-English, so it probably means that they have a lot of problems with the text. However, for me the text is very, very important: the conundrums, the wordplay, the use of metaphor is intimately bounded to the text.”²¹⁴

2.2.1. Schlüssel für *L’Escargot* als Schlüssel zum Verstehen des Films

Der Film deutet mit dem Filmtext an, daß der Sinn des bizarren Films und die rätselhaften Figuren entschlüsselt werden können. Darauf macht folgende Sequenz aufmerksam. Alba zieht zahlreiche Schlüssel aus ihrer Tasche und zeigt sie den Zwillingen. Sie weist darauf hin, daß einer von den

wissenschaftlichen Fußnoten- und Anmerkungsapparats, den Nachweis der Quellen und Hinweise auf weiterführende Literatur schmerzlich vermissen könnte. Es verwickelt uns in ein ebenso mühseliges wie müßiges Exercitium, dessen Ertrag in nichts mehr als einer Binsenweisheit besteht. (...) Ein Film, dessen Denkfiguren bestenfalls einen gewissen sportlichen Ehrgeiz auszulösen vermögen, der in seinen Provokationen ganz in Abhängigkeit von der postsrukturellen Negation des Subjekts steht: und dessen angestrebter Tiefsinn nur noch die Eitelkeiten eines intellektuellen Snobismus befriedigt.” Visarius, Karsten: in: Frommer, Kerstin: *Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways* (Diss.), Köln 1994, S. 94.

²¹³ Greenaway, Peter: in: Frommer, Kerstin: Interview mit Peter Greenaway, in: deren: *Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways* (Diss.), Köln 1994, S. 193.

²¹⁴ Greenaway, Peter: in: Frommer, Kerstin: Interview mit Peter Greenaway, in: deren: *Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways* (Diss.), Köln 1994, S. 190f.

zahlreichen ein passender Schlüssel zu einem schönen Ort, namens L'Escargot ist.

ALBA: He (Oliver) ought to go there. It's full of snails and butterflies ... It's called L'Escargot on account of the snails – (...) – if you left a bicycle by the back door while you went indoors to use the toilet – when you came out – the saddle was covered in snails licking up your sweat. (...) The key is in my bag.

OSWALD: Good Lord, Alba – which one?

ALBA: I don't know, I've forgotten. You'd better try them all. Start with this one. It looks right.

OSWALD: Why on earth do you keep all these?

ALBA: I've always had them. You must never throw a key away - did you know that? (...). (S. 71)²¹⁵

Die Schnecke ist ein Zwittergeschöpf, das zwei gegensätzliche Geschlechtsteile besitzt. Das Gleiche gilt für die Filmbilder, die zwei gegensätzliche Seiten haben. Die eine Seite des Filmbilds ist Illusion und die andere Seite ist Form.

Das schöne L'Escargot, wo unzählige Schnecke wohnen, ist eine Allegorie für den Film, der aus den unzähligen Filmbildern besteht, der symmetrisch sowohl aus Illusion, bzw. Geschichte, als auch aus einer systematisch und künstlich organisierten formalen Struktur besteht. Im schönen L'Escargot mit seinen unzähligen Schnecken versinnbildlicht sich der Film selbst.

Ein passender Schlüssel für das schöne L'Escargot bedeutet metaphorisch, daß es einen Anhaltspunkt für die Entschlüsselung des bizarren und rätselhaften Films gibt.

²¹⁵ Peter Greenaway: A Zed & Two Noughts, London 1986.

2.2.2. Zwillinge als Zuschauer

2.2.2.1. Wahrnehmungsweise des Zuschauers

2.2.2.1.1. Verwesung der toten Tiere und Befreiung der Tiere im Zoo

Der Film erzählt weder eine kontinuierliche und kausale Geschichte noch wird eine ideologische Weltansicht vermittelt. Der Film thematisiert, daß der Film vom Zuschauer anhand seiner individuellen Weltansicht rezipiert wird und daß das, was der Zuschauer im Film wahrnimmt, eine Widerspiegelung des Zuschauers selbst ist. Die Selbstbegegnung des Zuschauers durch den Film steht im Vordergrund des Interesses des Filmemachers.

“Ich möchte unbedingt einen Film machen, der mit der Vorstellung, sich selbst zu begegnen, zusammenhängt.”²¹⁶

“Taking A Zed and Two Noughts, it began with a fascination with twinship. Being a twin is perhaps the nearest you can come to meeting yourself.”²¹⁷

Die Zwillinge, Oswald und Oliver, sind eine Allegorie für den Zuschauer. Nachdem Oliver seine Frau durch einen Autounfall verloren hat, beginnt er mit der Betrachtung des Dokumentarfilms. Im Dokumentarfilm geht es um die evolutionären Stufen der darwinschen Theorie. Es wird die Entwicklung des Lebens von den Bakterien über die Tiere bis zum Menschen dargestellt. Daß sich Oliver den Dokumentarfilm anschaut, spiegelt wider, daß sich der Zuschauer den Film anschaut.

Die Beobachtung der darwinschen Evolution ist für Oliver eine psychische Katharsis.

FALLAST: Oliver? I am sorry about our bad news. Can the zoo help? What are you watching?

OLIVER: The beginnings of life.

FALLAST: Do you want to take time off?

²¹⁶ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 114.

²¹⁷ Greenaway, Peter: in: Hacker, Jonathan und Price, David: Discussion with Peter Greenaway, in: deren: Take 10. Contemporary british film directors, New York 1991, S. 218.

OLIVER: No ... it's cathartic.

FALLAST: What is?

OLIVER: Watching life begin. (S. 29)

Olivers psychische Katharsis ist eine Allegorie dafür, daß der Zuschauer einen gleichen Prozeß durchläuft.

Oliver und Oswald arbeiten als Zoologen in einem Zoo. Der Zoo, der die Tiere zusammenhält, ist die Allegorie für den Film, der die Filmbilder zusammenhält. Den Tieren kommt damit die allegorische Funktion als Filmbilder zu. Die Beschäftigung der Zwillinge mit den Zootieren ist eine Metapher für die Beschäftigung des Zuschauers mit den Filmbildern. Der Zuschauer ist in gleicher Weise für die Beobachtung der Filmbilder zuständig, wie die Zwillinge für die Beobachtung der Tiere.

OLIVER: I'm an animal behaviourist, madam.

BOLNES: (...). What animals are you a behaviourist of?

OLIVER: All animals. (...) (S. 66)

OLIVER: (...). I am employed to *watch*²¹⁸ **animals**... (S. 83)

Oliver gibt zu verstehen, daß sein Aufgabe darin besteht, die Tiere genau zu beobachten ('*watch* animals') und nicht, sie nur anzuschauen ('*look* animals'). Seine Tätigkeit entspricht damit der Aufgabe des Zuschauers, der die Filmbilder nicht nur flüchtig anschauen, sondern genau beobachten soll.

Oliver und Oswald, die ursprünglich ein Siamesische Zwillinge waren, allegorisieren die Wahrnehmungsweise Zuschauer. Damit wird die Wahrnehmungsweise des Zuschauers zweigeteilt allegorisiert. Ferner teilen die Zwillinge symmetrisch die Oberfläche des Filmbildes.

Oswald und Oliver verkörpern zwei gegensätzliche Eigenschaften, Verstand oder Wissen einerseits und Gefühl oder Vorstellung andererseits. Oswald steht in diesem Sinne für Verstand oder Wissen, d.h. er weiß einerseits daß die Filmbilder leblos sind und sich bloß die toten Filmbilder anschaut, während Oliver für Gefühl und Vorstellung steht, d.h. er läßt beim Anschauen der Filmbilder seine Vorstellungen und Gefühle frei.

²¹⁸ Im Drehbuch hat Greenaway '*watch*' kursiv geschrieben, damit der Sinn des Wortes betont wird.

Dementsprechend charakterisiert Greenaway Oswald als 'kalte' und Oliver als 'warme Person'.²¹⁹

Oswald thematisiert, daß sich der Zuschauer im dunklen Kinosaal die Filmbilder auf der Leinwand anschaut und unbewußt ihre Organisation und Manipulation verfolgt. Oliver versinnbildlicht die Tatsache, daß der Zuschauer mit seiner Vorstellung und seinem Gefühl den Film so wahrnimmt. Die beiden personifizierten Eigenschaften des Zuschauers werden auf verschiedenen Ebenen gegensätzlich dargestellt.

Die Wohnungen der Zwillinge sind entsprechend eingerichtet und beleuchtet. Oswalds Wohnung wirkt hart, trocken und kalt. In seiner Wohnung sind mechanische Geräte, Videogerät, Projektor und Fernseher zu sehen (Abb. 331, 334, 338 und 340). Mit Hilfe dieser Geräte schaut er sich den trübsinnigen Verwesungsprozeß an. Oswald spiegelt mit seiner technisch ausgerüsteten Wohnung wider, daß der Zuschauer bloß die Filmbilder vor Augen hat, die durch mechanische Geräte hergestellt werden. Im Gegensatz zu Oswalds Wohnung besitzt Oliver's Wohnung eine warme und lebendige Atmosphäre. Sie ist warm beleuchtet, es sind lebendige Schnecken und Pflanzen zu sehen (Abb. 336 und 342). Oliver spiegelt wider, daß der Zuschauer die Filmbilder mit seinen Gefühle, Erinnerungen oder Wünsche lebendig wahrnimmt. Greenaway sagt:

"Kino heißt ja: die volle bildliche Ansprache aller Gefühle, Sinne und Erinnerungen. Und jeder kann sich da heraussuchen, was ihm gefällt. Je nachdem, wie kompliziert oder einfach er empfindet."²²⁰

Die Beschäftigung der beiden mit den Zootieren ist ebenfalls gegensätzlich. Während sich Oswald für die toten Tieren interessiert, läßt Oliver die Tiere im Zoo frei. Die toten Tiere sind eine Metapher für die leblosen Filmbilder und zugleich die Verwesung eines toten Tieres ist eine Metapher für das Filmbild, das aus Gedächtnis des Zuschauers schnell wieder verschwindet. Wie die Verwesung eines toten Tieres die Voraussetzung für das Leben der

²¹⁹ Vgl. Ciment, Michel: Entretien avec Peter Greenaway, in: Positif 302 (Avril 1986), S. 37.

²²⁰ Greenaway, Peter: zitiert nach: Lüdeke, Jean: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 174.

nächsten Tiere bedeutet, bedeutet das Verschwinden eines Filmbilds die Voraussetzung für das nächste Filmbild, das die nächste Vorstellung des Zuschauers ins Leben ruft. Das heißt, daß die aufeinander folgenden leblosen Filmbilder die Voraussetzung für das lebendige Fortlaufen der Gefühle und Erinnerungen oder Wünsche des Zuschauer ist.

Das einzelne diskontinuierliche und diskontinuierliche Filmbild wird auf diese Weise in einen Kreislauf einbezogen.

“Die Ausrichtungen der Evolution haben jedoch offenkundig genau soviel mit Tod und Verwesung zu tun wie mit Leben und Fortpflanzung. Um den Zyklus also zu vervollständigen, sollte man vielleicht Tod und Verwesung mit deren äußerst ökonomischer effizienter Art der Selbstorganisation genauso beachten. (...) Wir sollten uns deshalb besser nicht gegen die außergewöhnlichen Faszinationen und Notwendigkeiten der Verwesung und des Todes sträuben, die eben sehr wichtig für all die anderen Teile des evolutionären Prozesses sind. Über diese besondere Faszination wollte ich nachdenken, wollte sie erweitern, und schließlich wurde sie ein Teil meines filmischen Vokabulars.”²²¹

Während Oswalds Beschäftigung mit der Verwesung der toten Tiere metaphorisch bedeutet, daß sich der Zuschauer die leblosen Filmbilder anschaut, bedeutet die Befreiung der Zootiere durch Oliver, daß die leblosen Filmbilder lebendig wirken. Die illusionäre Wirkung der Filmbilder ermöglicht es dem Zuschauer, mit seiner Vorstellung, Gefühle und Erinnerung nach der Kausalität zu finden und dadurch mit dem Film interaktiv zu bleiben.

Auf diese Weise werden die physikalisch bedingten Filmbilder in eine psychologische Wirkung verwandelt. Die Motive Leben/Tod der Tiere werden im Film nicht als Antagonismen verstanden, sondern als ein spiralförmig gebundener Zyklus, wie ihn die Evolutionstheorie darstellt.

²²¹ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 91f.

2.2.2.1.2. Taxonomie als Wahrnehmungsweise des Zuschauers

Im allgemein liegt die Aufgabe der Evolutionstheorie darin, eine Reihe von Fakten aus verschiedenen biologischen Disziplinen entsprechend eines Ursachen- und Wirkungszusammenhangs des Evolutionsprozesses, lückenlos zu erklären. Ein Zentralproblem der Evolutionstheorie ist die Erklärung abrupter Diskontinuität, plötzlicher Strukturänderungen nach langen Perioden der Stagnation oder des inkrementellen Wachstums.²²²

Bei der Evolutionstheorie ist von großer Bedeutung, wie die Vielgestaltigkeit der Organismen systematisch und kontinuierlich klassifiziert werden kann.²²³ Die auf dem Ursache-Wirkungs-Prinzip beruhende Evolution ist die Allegorie für die Rezeption des Zuschauers, der den diskontinuierlichen und zusammenhanglosen Film kontinuierlich und kausal rezipiert. Wie die Evolution auf der systematischen und kontinuierlichen Taxonomie beruht, beruht die Gesamtrezeption des Zuschauers darauf, daß er die diskontinuierlichen und widersprüchlichen Filmbilder kontinuierlich und kausal zusammenfügt, indem er einerseits das systematische Organisationsprinzip und die künstliche Manipulation verfolgt und andererseits mit Hilfe der Geschichte seine Wünsche, seine Erinnerung und seine Erfahrung die Kausalität des Films findet.

Ein Beispiel dafür ist eine Sequenz in Albas Krankenzimmer. In Einstellung (Abb. 322) ist Alba allein zu sehen, in der nächsten Einstellung (Abb. 323) gemeinsam mit Oliver und Oswald. Diese beide Einstellungen wirken so, als ob erstens Alba im selben Krankenzimmer wäre, obwohl die unterschiedliche Größe des Betts in beiden Einstellungen beweist, daß sich Alba in unterschiedlichen Räumen aufhält. Zweitens wirken beide Einstellungen, als ob Oliver und Oswald bei ihr wären, obwohl Alba in Einstellung (Abb. 322) allein ist.

Die folgenden Einstellungen (Abb. 324 und 325) zeigen Äpfel und ein Spielzeugzebra, die jeweils auf einem kleinen Tisch stehen. Es wirkt, als ob der Tisch mit den Äpfeln und der andere Tisch mit dem Spielzeugzebra der

²²² Vgl. Kämpfe, Lothar: Evolution und Stammesgeschichte der Organismen, Jena 1992, S. 26.

²²³ Vgl. Mayr Ernst: Grundlagen der zoologischen Systematik, Hamburg/Berlin 1975, S. 19.

Einstellungen (Abb. 324 und 325) mit denen der Einstellungen (Abb. 323 bzw. 326) identisch und nur die Einstellungsgrößen unterschiedlich wären.

Tatsächlich verhält es sich anders, denn der Abstand und die Größe zwischen den Gegenständen auf dem Tisch in Einstellung (Abb. 323 bzw. 326) entsprechen nicht denen in Einstellungen (Abb. 324 und 345).

Die nächsten Einstellungen (Abb. 327 und 328) wirken so, als ob sich Oliver (Abb. 327) und Oswald (Abb. 328) mit Alba in einem Raum (Abb. 326) befänden. Die beiden Einstellungen (Abb. 327 und 328) entsprechen aber räumlich ebenfalls nicht der Einstellung (Abb. 326), da die Tische und die Abstände zwischen den Gegenständen (Abb. 327 und 328) unterschiedlich sind. Trotzdem wirken alle Einstellungen in dieser Sequenz, als ob sie den selben Raum darstellten. Diese Wirkung kann erstens auf die systematische Organisation der Einstellungsgröße, zweitens auf die in den Einstellungen hörbare Geschichte Albas über eine einbeinigen Hure in Marseille und drittens auf die Bewegungen von Oliver und Oswald zurück geführt werden. Die Kombination von technischen, akustischen und visuellen Zeichen bewirken eine kontinuierlich und einheitlich Wahrnehmung des Geschehens. Ein anderes Beispiel für die Veranschaulichung der Wahrnehmungsweise ist die Darstellung von Oswalds Experiment. Oswald stellt einen Apfel unter die Zeitrafferkamera (Abb. 330), in einer späteren Sequenz schaut sich Oswald in seiner Wohnung den Verwesungsprozeß des Apfels an (Abb. 339 und 341). Der Zuschauer glaubt, daß der Apfel in den drei Einstellungen (Abb. 330, 339 und 341) der selbe Apfel sei. Tatsächlich ist es anders. Der Apfel von (Abb. 330) und der von (Abb. 339) unterscheiden sich durch die Randform des angebissenen Teils. Der Apfel von (Abb. 330) ist rund, während der verwesende Apfel von (Abb. 339) wie ein Zahnrad angebissen ist. Die beiden Äpfel unterscheiden sich auch vom nächsten Apfel (Abb. 341), denn dieser ist (Abb. 341) rot, während die beiden anderen (Abb. 330 und 339) grün sind. Trotzdem taxonomiert der Zuschauer die drei Äpfel in den unterschiedlichen Sequenzen als identisch und bringt dadurch das Geschehen in einen Kausalzusammenhang.

Ein weiteres Beispiel ist das Experiment mit den Garnelen. Der Dokumentarfilm berichtet über Garnelen (Abb. 333). In einer Sequenz

schüttelt Oswald die Garnelen aus einer Tüte in eine Schale (Abb. 335), in einer späteren Sequenz werden die aufgenommenen Garnelen in einer Schale (Abb. 337) dargestellt. Die Garnelen und die Schale der beiden Sequenzen (Abb. 335 und 337) werden als identisch wahrgenommen, obwohl sowohl die Garnelen als auch die Schale unterschiedlich sind. In Einstellung (Abb. 335) sind die Garnelen kleiner als die in (Abb. 337), die Schale von (Abb. 335) besitzt schwarze Muster, die von (Abb. 337) hat keine Muster. In Einstellungen (Abb. 335 und 337) werden die kleinen Garnelen viel mehr als die in Einstellung (Abb. 343) dargestellt, die in der späteren Sequenz gezeigt wird, außerdem sind die Schalen in drei Einstellungen ebenfalls verschieden.²²⁴

Durch die zusammenhanglosen und diskontinuierlichen Darstellungen der Garnelen und der Schale wird veranschaulicht, wie der Zuschauer ihre Kontinuität und Kausalität taxonomiert. Daraus erfolgt die Illusion von Kontinuität und Kausalität. Durch die Illusion erlebt der Zuschauer den Film lebendig und real. In diesem Zusammenhang ist die Beziehung zwischen dem Zuschauer und den leblosen Filmbildern dubios, wie in Vorwort des Drehbuchs angedeutet wird:

It [trauma of loss and the fascination of decay] offered a platform for consideration, without judgement, of man's persistently dubious relationship with animals and provided another opportunity to play with taxonomies - used, no longer used, wholly invented, unlikely, irrelevant or impossible - (S. 14)

Die kontinuierliche und kausal zusammenhängende Taxonomie des Zuschauers wird durch das Kinderspiel mit dem Alphabet widergespiegelt,

²²⁴ Die bisherigen Untersuchungen erkannten den Sinn der Aufnahme und der Projektion der Tierverwesung darin, daß dieser Film die verschiedene Medien, Film, Fotografie, Fernsehen und Malerei vergleichend thematisierte. Dabei gehen die Autoren davon aus, daß die zur Aufnahme hingestellten toten Tiere mit denen in der Vorführung des Verwesungsprozesses identisch wären. Vgl. Spielmann, Yvonne: Intermedialität. Das System Peter Greenaway, München 1994, S. 141ff, vgl. Frommer, Kerstin: Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways, Köln 1994, S. 84, vgl. Barchfeld, Christiane: Filming by numbers. Peter Greenaway: ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino, Tübingen 1992, S. 102ff, vgl. Pascoe, David: Peter Greenaway. Museums and Moving Images, London 1997, S. 106ff und vgl. Schuster, Michael: Malerei im Film. Peter Greenaway, Hildesheim/Zürich/New York. 1998, S. 89ff.

ähnlich wie dies im ersten Spielfilm der Fall ist.²²⁵ Beta und eine Frau spielen auf einem Sofa mit dem Alphabet:

FRAU: A steht für ...?

BETA: Antilope.

FRAU: B steht für ...?

BETA: Bundfalter.

‘A’ soll an den Anfangsbuchstaben von ‘Antilope’ erinnern. Zwischen ‘A’ und ‘Antilope’ besteht keine inhaltliche, sondern nur eine formale Beziehung. Wie ‘A’ Beta an ‘Antilope’ erinnert, erinnert ein Filmbild den Zuschauer an die vorherigen Filmbilder, was zur einheitlichen Wahrnehmung der Sequenzen führt.

Die Taxonomie des Zuschauers könnte teilweise auf den Glauben zurückgeführt werden, daß die Filmbilder kontinuierlich und zusammenhängend wären.

“The supreme example is A Zed and Two Noughts, where, in a very straightforward parable, all those elaborate systems those brothers believed in, fail.”²²⁶

Die Taxonomie des Zuschauers wird auch in anderen Sequenz thematisiert, als Beta die Insekten taxonomiert und die Zwillinge dies kommentieren.

OLIVER: But with a brand new taxonomy. Only an innocent would put a spider and a fly in the same cage because they were both brown.

OSWALD: Putting them together will probabale tell an innocent more about spiders and flies than keeping them apart. (S. 103)

Diese Unwissenheit des Zuschauers führt ihn dazu, daß er die zusammenhanglosen Filmbilder verbindet.

Das ungeprüfte Wissen des Zuschauers wird auch an anderen Stellen im Film zur Sprache gebracht. Oliver und Oswald befinden sich mit Beta in

²²⁵ Im ersten Spielfilm wird dargestellt, daß Neffe von Mr. Talmann mit Kindermädchen durch den Garten geht und sie dabei mit Alphabet spielen:

‘A’ ist für ‘Ananas’, ‘C’ ist für ‘Citrone’,

²²⁶ Greenaway, Peter: in: Smith, Gavin: Interview mit Peter Greenaway, in: Film Comment 26 (1990), S. 56.

einem Restaurant. Oliver fragt Bolnes, welche Farbe ihr Slip habe. Sie antwortet, daß er schwarz-weiß gestreift sei. Dabei glaubt der Zuschauer, daß ihr Slip tatsächlich schwarz-weiß gestreift ist, denn er hat in einer vorherigen Sequenz Bolnes' schwarz-weiß gestreiften Slip gesehen. Bolnes befiehlt Oliver, ihr zu folgen, um ihren Slip mit seinen eigenen Augen zu sehen, indem sie sagt:

BOLNES: If you are zoologists as you claim and you pride yourselves on your powers of observation, you must continue the experiment. If you don't look at the evidence, you're cheating the child. (S. 66.)

Bolnes und Oliver betreten einen Waschraum. Dort vergewissert sich Oliver über die Farbe ihres Slips. Oliver zieht ihr Rock nach oben und sieht, daß sie keinen Slip trägt. In diesem Augenblick wird die ungeprüfte Vermutung des Zuschauers entlarvt. Diese Sequenz weist darauf hin, daß die auf dem ungeprüften Glauben beruhende Wahrnehmung unangemessen ist.

Diese unangemessene Wahrnehmung der Filmbilder ist aber eine Art des 'Mehr-Sehens'. Dieses 'Mehr-Sehen' wird durch ein Gespräch zwischen Alba und Oliver reflektiert. Als Alba Oswald auffordert, ihre Beine zu betrachten, fürchtet er, daß er mehr sehen sieht als ihre Beine.

ALBA: (...) Look.

OSWALD: No. I can't.

ALBA: Why not?

OSWALD: Because...

ALBA: You see what I mean?

OSWALD: I've seen more than that.

ALBA: Oh that. Well, that's pretty redundant now, isn't it – (...).

(S. 46)

Das 'Mehr-Sehen' des Zuschauers ist ein schöner Überfluß, da 'Mehr-Sehen' eine scheinbare Linearität und Kausalität bedeutet, die den Film wirken läßt, als ob er eine Geschichte erzähle.

2.2.2.2. Symmetrisches Spiegelbild als Selbstbegegnung des Zuschauers

Am Anfang des Films sehen die Zwillinge sehr verschiedenen aus. Oliver ist blond, Oswald dunkelhaarig. Beide tragen unterschiedliche Kleidung. Sie werden meist getrennt dargestellt. Aber im Verlauf des Film werden sie langsam, Schritt für Schritt immer ähnlicher. Die beiden werden immer öfter zusammen dargestellt, die Haarfarbe gleicht sich an und sie tragen gleiche Kleidung (Abb. 345 und 346). Am Ende des Films kann man sie nicht mehr unterscheiden.

BETA: Now you look so alike, I can't tell the difference between you any more. (S. 103)

Oswald und Oliver ziehen sich gemeinsam eine Jacke an. Ihre zunehmende spiegelgleiche Ähnlichkeit ist eine Metapher für die Selbstbegegnung des Zuschauers.

Der Zuschauer begegnet sich selbst, indem er die Reihe der filmischen Ereignisse anhand seiner Erfahrungen, Wünsche, Erinnerungen, Weltansicht, Wissen, Glauben, Gefühle usw. ordnet und sich nach den kausalen Zusammenhängen im filmischen Geschehen begeben. Daraus ergeben sich die individuell unterschiedliche Interpretationen.

Die Selbstbegegnung durch den Film und das breite Rezeptionsspektrum wird von Alba thematisiert.

ALBA: You [Oliver] are already beginning to build yourself a case for the supernatural – another set of details from the same crash could produce something completely different. (S. 65)

Die Zwillinge metaphorisieren durch ihre symmetrische Ähnlichkeit die Begegnung des Zuschauers mit sich selbst, wie Greenaway wiederholend im Interview betont:

“Schließlich wollte ich über das Phänomen Zwilling als nächstmögliche Begegnung mit sich selbst sprechen.”²²⁷

“Wenn wir uns mit zwei Personen befassen, die quasi Spiegelbilder ihrer selbst sind, so wurde der Film folglich nach sehr strengen symmetrischen Festlegungen aufgebaut. Hier fand eine Vermählung der linken mit der rechten Leinwandhälfte statt. Die Charaktere halbierten stets den Bildausschnitt und häufig wurden Spiegelbilder eingesetzt. Wiederum war dies ein Versuch, eine formale Struktur zu erstellen, worin sich der Inhalt »Zwilling« - also einer der Verdoppelung, der Wiederholung, der binären Codes, aller Verbindungen der Ziffern 1 und 2 - durcharbeiten läßt.”²²⁸

“Der zweite Film sollte sich mit dem Thema Zwilling befassen, zumal mich schon immer die Möglichkeit faszinierte, sich selbst zu begegnen. Und am nächsten kann man sich vielleicht kommen, indem man ein Zwilling wird.”²²⁹

Auch in der Einleitung des Drehbuchs erklärt der Filmemacher, daß die Zwillinge eine Metapher für die Selbstbegegnung des Zuschauers sind:

“To match the content, the major compositional device is twinship and symmetry. The facts, fictions, mythology and apocrypha on twins is limitlessly rich – two of everything, the search for your other half, mistaken identities, mirror-imaging, substitution, the doppelgänger, the lateral line and cloning.”²³⁰

Der Zuschauer bleibt mit dem Film interaktiv und begegnet sich selbst Schritt für Schritt, indem er nach seiner individuellen Gefühle und Erinnerungen die Filmbilder wahrnimmt. Daraus ergibt sich die persönliche und individuelle Filmrezeption, ein Spiegelbild des individuellen Zuschauers, wie Oswald und Alba sagen:

OSWALD: Why we’ve come all this way - slowly and painfully
- inch by inch - fraction by fraction – second by second - (...)

²²⁷ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 111.

²²⁸ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 110.

²²⁹ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 82.

²³⁰ Greenaway, Peter: A Zed & Two Noughts, London/Boston, 1986, S. 14f.

ALBA: A very personal view of evolution. (S. 70)

Im Film wird das Spiegelbild des Zuschauers wiederum als symmetrische Bilddarstellung symbolisiert. Oliver und Oswald teilen das Filmbild in zwei symmetrische Hälften (Abb. 347 und 348), indem sie Alba in die Mitte nehmen. Diese Symmetrie wird als eine Vollkommenheit thematisiert.

ALBA: (...) Two legs look so good together, don't you think? They complement one another - it's obvious they were made for each other.

OLIVER: (looking at his brother) Like us.

OSWALD: like your legs, Alba, we are complementary. (S. 85)

OSWALD: It also keeps them together.

ALBA: Why do we have to have two nostrils? Why do we have to have two of everything?

OSWALD: Symmetry is all. (S. 85)

Das symmetrische Spiegelbild der Zwillinge ist eine Metapher für die Selbstwidderpiegelung oder Selbstbegegnung des Zuschauers, wie Oswald sagt.

OSWALD: ... a mirror image. It's not that impossible to find. (S. 82)

Die Art wie der Zuschauer den Film rezipiert, hängt damit zusammen, was für ein Mensch der Zuschauer ist. Dieser Film ist also das "general investigation about man's image of himself".²³¹

Das Spiegelbild des Rezipienten hat nicht nur die Künstler in der Malerei und in der Literatur, sondern auch die Theoretiker inspiriert.²³² Anhand der Spiegelsituation beschreibt beispielsweise Lacan die Spiegelbild-Wahrnehmung des Kindes. Ein Kind, das zwischen sechs bis achtzehn Monate alt ist, nimmt sein Körper im Spiegel nicht als eigenen, sondern als einen anderen Menschen und zwar nicht als ein Spiegelbild, sondern als einen wirklichen Menschen wahr. Das, was das Kind im Spiegel wahrnimmt,

²³¹ Greenaway, Peter: zitiert nach: Graupner, Stefan: Vernetzungsmöglichkeiten ästhetischer Ausdrucksformen im künstlerischen Arbeitsprozess als ein Modell ästhetischer Bildung (Diss.), München 1995, S. 141.

²³² Vgl. Kulenkampff, Jens, Spiegelein, Spiegelein an der Wand, in: Recki, Birgit/Wiesing, Lambert (Hrsg.), Bild und Reflexion, München 1997, S. 273.

ist also imaginär. Die Imagination geschieht intrasubjektiv, das Subjekt macht sich ein Bild über eine Außenwelt.²³³ Lacans Theorie ist von Metz und von der Apparatus-Theorie²³⁴ in das Gebiet der Filmtheorie eingebracht worden. Metz erklärt mit dieser Wahrnehmung des Kindes die Wahrnehmungspsychologie des Zuschauers.

“In the cinema, the object remains: fiction or no, there is always something on the screen. But the reflection of the own body has disappeared. The cinema spectator is not child and the child really at the mirror stage (...) would certainly be incapable of “following” the simplest of films. Thus, what *makes possible* the spectator’s absence from the screen – or rather the intelligible unfolding of the film despite that absence – is the fact that the spectator has already known the experience of the mirror (of the true mirror), and is thus able to constitute a world of objects without having first to recognize himself within it. In this respect, the cinema is already on the objects exist, that he himself exists as a subject, that he becomes an object for others: he knows himself and he knows his like: it is no longer necessary that this similarity be literally *depicted* for him on the screen, as it was in the mirror of his childhood. Like every other broadly “secondary” activity, the practice of the cinema presupposes that the primitive undifferentiation of the ego and the nonego has been overcome.”²³⁵

Der Zuschauer fällt vermittelt des Spiegels, den der Film darstellt, symbolisch seinem Irrtum zum Opfer, ähnlich wie Narziß, der das Spiegelbild nicht erkennt, daß er selbst darstellt. Wie Narziß zum Opfer der Selbstspiegelung wird, wird der Zuschauer zum Opfer des Sich-Selbstbegegnens, was als Tod der Zwillinge allegorisiert wird.

²³³ Vgl. Lacan, Jacques: Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse, Olten 1978, S. 61ff.

²³⁴ Vgl. Winkler, Hartmut: Der filmische Raum und der Zuschauer. Apparatus – Semantik – Ideology. Heidelberg 1992, S. 25ff. Die Apparatus-Theorie ist an Lacans Spiegelsituation orientiert. Baudry versucht beispielsweise, die psychologische Wirkung der Maschinerie des Kinos, Kamera, Leinwand, Projektors, dunklen Kinoraum etc. auf den individuellen Zuschauer zu übertragen. Seiner Auffassung nach identifiziert sich der Zuschauer durch die Position, in die die Maschinerie des Kinos ihn bringt, mit der Hauptfigur und zugleich mit dem Kamerablick, d.h. daß die Identifikation durch die Maschinerie selbst wie ein konstituierter Mechanismus entsteht. Für die Erklärung der psychologischen Wirkung der Maschinerie wendet Baudry Lacans den psychoanalytischen Subjektbegriff an.

²³⁵ Metz, Christian: The Imaginary Signifier, in: Communication 23 (1975), S. 250f.

2.2.2.3. Zwillinge als Verlierer

Der Film fordert den Zuschauer durch Olivers Gespräch mit Fallast dazu auf, die systematisch organisierte Form von der Illusion bzw. Geschichte zu trennen.

FALLAST: Then I'm sorry that you will find this film inaccurate.

OLIVER: Don't ruin **it** for me, Fallast ... I'm going to take **it** in stages, **it** needs absorbing. I'm sure I must have got **it** wrong before, and I'm on the look out for clues.

FALLAST: What sort of clues?

OLIVER: I need to separate **the true clues from the red herrings**. (S. 29)

Oliver redet über 'true clues' und 'red herrings', die man als 'vernünftiger Anhaltspunkt' und 'Ablenkungsmanöver' zu übersetzen kann. Den 'Ablenkungsmanöver' ('the red herrings') vom 'vernünftigen Anhaltspunkt' ('true clues') zu trennen, bedeutet, den Unterschied zwischen den zwei Seiten des Films, einerseits die Diskontinuität und Widersprüchlichkeit der Filmbilder und andererseits die Illusion ihrer Kontinuität und Kausalität zu verstehen. Der Zuschauer soll die zwei Seiten des Films erkennen, statt den Film kontinuierlich und zusammenhängend wahrzunehmen. Derartige Wortspiele wie 'true clues' und 'red herring' im Dialog sind wichtige Wortspiele, die auf die Wahrnehmung des Zuschauers anspielen. Dies wird von Greenaway erwähnt:

"It is extremely important that all the words are heard - not just heard, but listened to, because of the puns, conundrums, word plays, red herrings and so on."²³⁶

Um solche Wortspiele entsprechend ausdrücken zu können, engagiert Greenaway zumeist Theaterschauspieler.

"So, that was another reason why we chose to use people with a very considerable theatrical background. Because of the rhythm of the

²³⁶ Greenaway, Peter: in: Jaehne, Karen: *The Draughtsman's Contract: An Interview with Peter Greenaway*, in: *Cineaste* 13/2 1984. S. 14.

dialogue, I would have preferred to take a more cerebral approach and to stand back more from the action.”²³⁷

Der Zuschauer nimmt den Film kontinuierlich und kausal wahr, ohne die zwei Seiten des Films von einander zu trennen. Diese unangemessene Wahrnehmung des Zuschauers wird durch Olivers unverantwortliches Verhalten gegenüber den Zootieren metaphorisiert.

Fallast warnt Oliver vor diesem Verhalten. Gemeint ist damit die Haltung des Zuschauers gegenüber den Filmbildern.

FALLAST: Oliver, a warning. Snails, butterflies and now birds have escaped from the zoo. I take them all to be irresponsible acts, increasing in irresponsibility. It is possible to make allowances for your behaviour. (S. 83)

Wie Oliver die Tiere frei läßt, läßt der Zuschauer beim Filmwahrnehmung seine Wünsche, seine Erinnerung und seine Erfahrung frei. Das beschreibt eine Interaktivität zwischen dem Zuschauers und dem Film.

Wie Olivers mangelnde Verantwortlichkeit zunimmt, nimmt auch die unverantwortliche, unkorrekte Filmbilderwahrnehmung des Zuschauers zu. Deshalb macht Fallast den Zwillingen den Vorwurf, daß sie sich anmaßend gegenüber den Tieren verhalten:

FALLAST: What makes you [Oliver und Oswald] two think you can behave so cavalierly in this zoo? (S. 101)

Diese Ermahnung ist an den Zuschauer gerichtet. Oliver und Oswald werden wegen des Tiermißbrauchs aus dem Zoo entlassen. Sie sind Amateure, wie Fallast und Van Hoyten feststellen:

FALLAST: Maltreatment of animals for one ... misuse of zoo property for another ... unauthorized freeing of animals... (S. 101)

VAN HOYTEN: (...). You're [Oswald] an amateur. (S. 99)

²³⁷ Greenaway, Peter: in: Brown, Robert: from a View to a Death, Interview mit Peter Greenaway, in: Monthly Film Bulletin, 49/586 1982, S. 256.

Die Zwillinge verlieren nicht nur ihren Job, sondern auch ihre Vaterschaft. In Greenaways Filmen ist ein geborenes Kind eine Allegorie für die gesamte Filmwahrnehmung. Diese Allegorie wird eindeutiger, wenn man die sexuelle Beziehung zwischen den männlichen Hauptfiguren und den Frauen betrachtet, die eine Allegorie für die Interaktion zwischen dem Zuschauer und dem Film ist. Die Folge der sexuellen Beziehung ist die Geburt eines Kindes. Alba will, daß Felipe Vater ihrer Kinder wird. Alba ist der Meinung, daß die Brüder für die Vaterschaft aufgrund ihres extremen Verhaltens nicht geeignet sind und außerdem die Vaterschaft ihr Zusammensein verhindert.

ALBA: (...) I cannot risk your extreme behaviour.

OSWALD: You risked **it** before.

ALBA: It's too much responsibility for you ... and you would be prevented from being together. (S. 104)

Der Zuschauer steht am Ende des Films als Verlierer da, da er den Film nicht angemessen wahrnimmt und das Organisationsprinzip verkennt, indem er sich durch die kontinuierliche Wahrnehmung selbst begegnet.

Alba deutet darauf hin, daß der Zuschauer den Sinn des Films begreifen kann, wenn er es will. Offensichtlich aber er will nicht, wie Alba sagt:

ALBA: (...), you can have **it**, if you can get **it**. But I know you won't get **it** (...). (S. 107)

ALBA: (...) I can't imagine that you would win, (...). (S. 105)

2.2.3. Milo und Alba

Der Filmemacher äußert sich über die Rolle der Frauen in seinen Filmen und zugleich deutet darauf hin, daß die männliche Hauptfigur den Zuschauer allegorisiert, der sich im Kinosaal untätig nur den Film anschaut, während die Frauen den männlichen Hauptfiguren überlegen sind.

“Wenn Sie *The Cook* als Beispiel nehmen, dann ist die Frau die einzige Person, die auf eine Reise geht, hingegen stehen die Männer

meistens untätig daneben und sind im Grunde am Filmende die gleichen, die sie zu Anfang waren.“²³⁸

“Wir stellen die klassische Handlung auf den Kopf, denn unsere Geschichte endet nicht mit dem Tod der Frau. Hier ist sie es, die (...) die Handlung zu einem für sie positiven Ende führt, (...).“²³⁹

In diesem zweiten Spielfilm sind Milo und Alba die Allegorie für den Film selbst. Milo verkörpert die Geschichte des Films, Alba personifiziert die fragmentarischen Filmbilder, die systematisch organisiert und künstlich manipuliert sind.

“Ich versuche ein Kino zu machen, das keine Handlung hat. Eines der Mittel, dies zu erreichen, ist das Schaffen eines narrativen Exzesses, was letztlich den gleichen Effekt hat. (...) Aber das ist wohl ein weiteres Merkmal meines Kinos, diese Spannung zwischen dem Bedürfnis, etwas erzählen zu wollen und gleichzeitig eine absolute strukturelle und formale Ordnung zu entwerfen.“²⁴⁰

2.2.3.1. Milo als Geschichte

Milo ist die sinnbildliche Darstellung eines abstrakten Begriffes, gemeint ist damit die Geschichte des Films, die die sich aus der formalen Struktur ergebene Illusion voraussetzt.

Die schwarze Kleidungsfarbe, die Geschichtenerzählung, die Näherin und die Prostituierte sind Attribute von Milo, die ihre allegorische Bedeutung erkennen lassen.

2.2.3.1.1. Geschichtenerzählerin

Milo wird als die Geschichte des Films allegorisiert. Mit der Geschichte, die keinen kausalen Zusammenhang besitzt, wirkt der Film, als ob der Film eine

²³⁸ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 114f.

²³⁹ Greenaway, Peter: in: Stodolka, Jörg: Interview mit Peter Greenaway, in: <http://www.splating-image.com/interviews/greenaway>, S. 5.

²⁴⁰ Greenaway, Peter: in: Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996, S. 231.

kausale Geschichte erzähle. Genau dies erwartet der Zuschauer. Oswalds Mitteilung spielt darauf an.

OSWALD: I hear you [Milo] are supposed to tell animal stories.
(S. 38)

Milo als die Geschichte sorgt dafür, daß der Film vom Zuschauer individuell interpretiert werden kann. Dabei braucht er keine spezielle Kenntnis über den Film, sondern nur die Betrachtung des Films. Im Gespräch mit Oliver macht Milo darauf aufmerksam:

MILO: Polar bears, contrary to expectation, are not so enormously endowed as you would imagine...

OLIVER: Special knowledge?

MILO: No. Just observation ... (...). (S. 36)

Milo verlangt für ihre Geschichte von den Zwillingen, (gemeint ist der Zuschauer), entweder Geld oder sucht einen Verleger (gemeint ist ein Filmverleiher). Die Geschichtenerzählung hat demnach den Charakter einer geschäftlichen Vereinbarung mit dem Zuschauer. Daß der Zuschauer diesen Film mit der Geschichte so wahrnimmt, daß der Film nur eine Geschichte erzählte, ist symbolisch so thematisiert, daß Milo zu teuer ist.

MILO: It'll cost four pounds a story. (S. 36)

MILO: Was my story worth £ 10? (S. 40)

MILO: **I'm very expensive.** (S. 72)

OLIVER: (...) This is another wingeing story about money (...).
(S. 37)

MILO: All right, I'll strike a bargain. Get me a story published (...). (S. 92)

Daß der Zuschauer, der die Eigenschaft der Filmbilder und ihre illusionäre Wirkung nicht durchschaut, heißt folglich, daß er durch das Kaufen einer Eintrittskarte nur für die Erzählung einer Geschichte bezahlt. Somit wird der Film für den Zuschauer nicht mehr Kunstwerk, sondern Konsumgegenstand. Der Film angesichts der filmischen Kunst ist zu teuer, wenn der Zuschauer vom Film nur eine Geschichte verlangt, was für Greenaway nur das

kommerzielles Geschäft bedeutet. Auf den Tauschvorgang deutet Milo hin, als Oliver und Oswald mit ihrer Hilfe nachts auf dem Zoogelände bewaffnet umhergehen und versuchen, ins Innere des Zoos zu gelangen. Damit spielt sie auf die Geschichtenerzählung des konventionellen und kommerziellen Films an.

OLIVER: Why are you doing this for me.

MILO: Because you're going to pay me generously; (...) (S. 81)

2.2.3.1.2. Zooprostituierte

Milos Erzählungen sind ihr Hobby, die Prostitution ist ihr Job. Mit ihrer Arbeit als Prostituierte kümmert sie sich um Oliver und Oswald. Schließlich bringt sie die Zwillinge zusammen. Das bedeutet, daß Milo dazu beiträgt, daß sich der Zuschauer selbst begegnet.

Milo besucht nicht nur Oliver, sondern auch Oswald. Sie schläft mit beiden. Ihre sexuelle Beziehung zu den männlichen Hauptfiguren ist eine Allegorie für die Interaktivität zwischen dem Film und dem Zuschauer, die die Selbstbegegnung des Zuschauers möglich macht.

MILO: Isn't it time you [Oliver und Oswald] two became a little more friendly? (S. 41)

ALBA: (...). So who found you [Oliver und Oswald]?

OLIVER: De Milo. (S. 44)

2.2.3.1.3. Näherin

Die Funktion der Geschichte wird auf verschiedenen Ebenen symbolisch, allegorisch und metaphorisch versinnbildlicht. Sie ist eine Geschichtenerzählerin, Zooprostituierte und zugleich eine schöne Näherin.

OLIVER: She makes all her own clothes - she is a seamstress -. She is a beautiful stitcher. (S. 44)

Auch als Näherin steht Milo für die Geschichte. Sie ist die Näherin, in dem Sinne, daß sie das filmische Geschehen zusammenhängend und kausal erscheinen läßt. Diese illusionäre Wirkung der Geschichte bringt den

Zuschauer zur Selbstwiderspiegelung. Ausgedrückt wird dieser Zusammenhang in der Form, daß sie für die Zwillinge einen Anzug nach Maß anfertigt:

OLIVER: We want you to make us **a suit**. (S. 92)

Die Zwillinge tragen gemeinsam einen Anzug. Das bedeutet, daß sich der Zuschauer selbst begegnet.

Milo versinnbildlicht auch die Beziehungen zwischen ihr, Alba und Van Meegeren. Nach den Vorschriften von Van Meegeren muß sie auch für Alba Kleidung anfertigen.

VAN MEEGEREN: De Milo, *my* seamstress on my instructions, has made you [Alba] a dress. (S. 76)

Wegen Albas langer Kleidung, die Milo angefertigt hat, sieht man nicht, daß Albas Bein amputiert ist, so daß sie in dieser Kleidung aussieht, als ob sie beide Beine besäße. Das ist eine Metapher dafür, daß die systematische Organisation und die künstliche Manipulation der fragmentarischen Filmbilder hinter der Illusion bzw. Geschichte zurücktreten und der Film daher zusammenhängend und kontinuierlich erscheint.

Am Anfang des Films tritt Milo sehr oft auf, als sie Oliver oder Oswald besucht, sich mit den anderen Zoomitarbeitern unterhält oder sich im Zookino den Dokumentarfilm anschaut. Ihre Auftritte werden im Verlauf des Films immer seltener. Ihre häufigen Auftritte zu Beginn sind allegorische und selbstreflexive Darstellungen dafür, daß der Film am Anfang überwiegend mit der Geschichte beschäftigt ist, um den Zuschauer in dieses zu verstricken.

2.2.3.2. Alba als formale Struktur

Während Milo die Geschichte des Films allegorisiert, personifiziert Alba das diskontinuierliche Filmbild, das systematische strukturiert wird. Ihre Attribute sind der Schwan, ihr amputiertes Bein und ihre weiße Kleidung.

Die Auftritte von Milo zu Beginn des Films werden im Verlauf des Films immer seltener. Alba dagegen tritt immer öfter auf. Dadurch ist es möglich, daß der Film die systematische Organisation und künstliche Manipulation des diskontinuierlichen Filmbildes allegorisch, symbolisch und metaphorisch thematisiert. Daß Van Meegeren Alba operiert, heißt schließlich, daß er ein Tier operiert, was letztendlich metaphorisch bedeutet, daß der Filmemacher die Filmbilder systematisch und künstlich operiert.

Die formale Struktur der Filmbilder bauen den ganzen Film auf, und dieser besteht aus den einzelnen Filmbildern.

ALBA: I made it up. (S. 26)

Albas Beziehung zu den Zwillingen und zum Chirurg, Van Meegeren, metaphorisiert sowohl die Beziehung zwischen dem Zuschauer und der formalen Struktur des Filmbildes als auch die Beziehung des letzteren zum Regisseur.

2.2.3.2.1. Beziehung zwischen Alba und Van Meegeren

Alba trägt fast immer weiße Kleidung und ihr Bein amputiert ist, während Milo schwarze Kleidung trägt und im Zoo herum läuft.

Alba ist durch einen Autounfall verletzt. Ihr rechtes Bein wird von dem Chirurgen Van Meegeren amputiert. Der Chirurg ist eine Allegorie für den Filmemacher und die vom ihm durchgeführte Operation versinnbildlicht, daß der Filmemacher die einzelnen Filmbilder visuell, akustisch und technisch manipuliert und organisiert.²⁴¹

Der Chirurg ist im Drehbuch nur mit dem Nachnamen, ohne Vornamen angegeben, während Alba, Milo, Oswald und Oliver mit ihren Vornamen angeführt werden. Der Nachname des Chirurgen deutet an, daß der

²⁴¹ Im Film *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover* stellt der Koch, Richard, auch metaphorisch den Filmemacher dar. Er charakterisiert die Kochkunst bzw. die Kunst des Filmemachers. Ein raffinierter Koch kombiniert Speisen, die nichts miteinander zu tun haben.

ALBERT: A clever cook puts unlikely things together - duck and oranges, for example, or ham and pineapple - it's called artistry. Greenaway, Peter: *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover*, Paris 1989, S. 85.

Filmmacher kein konventioneller und durchschnittlicher, sondern ein bestimmter ist, der in seinen Filmen das filmische Medium anschaulich thematisiert.

Van Meegeren besitzt offensichtlich die Fähigkeit, gut zu 'nähen', wie Alba sagt:

ALBA: Van Meegeren has a great reputation for stitching.

OSWALD: Stitching?

ALBA: Yes. Suturing – sewing up wounds – operations. He's made a beautiful job on me. (S. 46)

Van Meegerens chirurgische Tätigkeit, 'stitching', die auf der narrativen Ebene medizinisches Nähen bedeutet, bedeutet auf der selbstreflexiven Ebene, daß die Tätigkeit des Filmmachers darin besteht, die diskontinuierlichen Filmbilder kontinuierlich und einheitlich wirken zu lassen, d.h. die Illusion der Wirklichkeit erwecken zu lassen. In diesem Sinne ist der Filmmacher ein Fälscher, der die Filmbilder durch systematische Organisation manipuliert und dadurch die Wirklichkeitsillusion erweckt. Hinsichtlich der Manipulation besteht zwischen dem großen Maler, Vermeer und seinem Fälscher, Van Meegeren, der im Film den Filmmacher verkörpert, eine Analogie. In gleicher Weise wie Van Meegeren ein Fälscher ist, ist Vermeer ebenfalls ein Manipulator, wie Greenaway im Vorwort des Drehbuchs schreibt:

The overall visual master-of-ceremonies of the film was to be Vermeer - adroit and prophetic manipulator of the two essentials of cinema - the split-second of action, and drama revealed by light. It cannot be proved that Vermeer's 'Milkmaid' is a painting representing one twenty-fourth of a second of seventeenth-century time, exposed at f8, but the direction of the light is certain: always from the left of frame, coming from a source four and a half feet off the ground. (S. 14)

Vermeers Gemälde 'Milchmädchen' stellt ein Mädchen im augenblicklichen Moment einer Vierundzwanzigstelsekunde mit größter dramatischer und

narrativer Wirkung dar.²⁴² In diesem Sinne ist Vermeer der visuelle Zeremonienmeister und zugleich ein geschickter Manipulator.

“Ferner wollte ich mich auch mit der Metaphorik von Vermeer befassen, dem ersten Künstler der Kinematographie.”²⁴³

Durch diese Figur will Greenaway die Manipulation von Vermeer in Betrachtung ziehen, um die Beziehung zwischen dem Filmbild und dem Filmemacher metaphorisch und anschaulich zu thematisieren.

Van Meegeren erscheint in dieser Hinsicht als derjenige, der den Film herstellt.

VAN MEEGEREN: (...). I can perform **it**. (S. 97)

2.2.3.2.2. Beziehung zwischen Alba und den Zwillingen

Die Zwillinge versuchen, den unbegreiflichen Unfall zu erklären, indem sie zunächst Alba getrennt besuchen, um sich zu erkundigen, wie der Unfall geschah. Im Verlauf des Films besuchen die Zwillinge Alba immer gemeinsam und immer häufiger. Durch den Besuch finden die Zwillinge zueinander, genau so wie sie sich durch Milo näherkommen. Die Beziehung zwischen den Zwillingen und Alba wird immer intensiver und intimer, so daß sie mehr Zeit mit ihr verbringen und mit ihr schlafen. Alba gibt sich als Hure der Zwillinge zu verstehen, ebenso wie Milo, die Zooprostituierte.

ALBA: Hello. I am a whore for freaks – separated Siamese twin a speciality. (S. 100)

OLIVER: (...); it was you [Alba] that reunited us. (S. 89)

²⁴² Greenaway vermutet, daß Vermeers Gemälde, ‘Milchmädchen’ eine Vierundzwanzigstelsekunde darstellt, die mit Blende 8 belichtet wurde, d.h. Vermeer eine Art Kamera ‘obscura’ für das ‘Milchmädchen’ benutzt hat, wie es im Drehbuch heißt: It cannot be proved that Vermeer’s Milkmaid’ is a painting representing one twenty fourth of a second of seventeenth-century time, exposed at f8, but the direction of the light is certain: (...). (S. 14)

²⁴³ Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 111.

Die sexuelle Beziehung zwischen den Zwillingen und Alba ist ebenfalls eine Allegorie für die Interaktivität des Zuschauers mit dem Film. Der Zuschauer versteht das artifizielle und systematische Organisationsprinzip unbewußt und nimmt das diskontinuierliche und fragmentarische Filmbild kontinuierlich und einheitlich wahr. Die unbewußte Verfolgung des Organisationsprinzips und die kontinuierliche Wahrnehmung ist eine Voraussetzung für das Sich-Selbstbegegnen des Zuschauers auf dem Film. Diese Selbstbegegnung wird als symmetrisches Spiegelbild allegorisiert.

Alba ist eine fruchtbare Frau: Sie war bereits vor dem Unfall schwanger und wird es nach dem Unfall erneut. Sie bringt Zwillinge zur Welt, deren Väter Oliver und Oswald sind. Aber Alba fordert Oliver und Oswald zum Verzicht auf die Vaterschaft auf und will, daß der Krüppel, Arc-en-Ciel der Vater der Kinder wird, denn er hat wie sie selbst kein Beine.

Der Nachname Arc-en-Ciels allegorisiert einen bestimmten Zuschauer, der den Sinn des Films verstehen kann. Arc-en-Ciel ist die Allegorie für den idealen Zuschauer, der die Diskontinuität und Widersprüchlichkeit des Filmbilds und die durch artifizielle und systematische Organisation entstehende illusionäre Erscheinung des Filmbildes erkennt, während die Zwillinge (gemeint ist hier der konventionelle und durchschnittliche Zuschauer) den Film unangemessen wahrnehmen und dadurch nur sich selbst begegnen. Die konventionelle Wahrnehmungsweise des Zuschauers wird noch einmal deutlich, wenn Alba am Ende des Films den Zwillingen folgende Frage stellt.

ALBA: What's the point of watching *me*. (...) (S. 107)

2.2.4. Tier als Filmbild und der Filmtitel, *A Zed & Two Noughts*

Milo und Van Hoyten tragen beide schwarze Kleidung, während Alba und Felipe Arc-en-Ciel weiß gekleidet sind. Die schwarze Farbe weist symbolisch auf die Geschichte des Films hin, während Weiß für die formale Struktur des Filmbildes steht. Mit Hilfe dieser symbolischen Bedeutungen von Schwarz und Weiß kann man Van Hoytens Frage entschlüsseln. Er fragt,

ob das Zebra ein weißes Tier mit schwarzen Streifen oder ein schwarzes mit weißen Streifen ist.

VAN HOYTEN: (...) Tell me Milo, do you think **a zebra is a white animal with black stripes, or a black animal with white stripes?** (S. 28)

Seine Frage kann auf der selbstreflexiven Ebene anders verstanden werden. Er fragt, ob das Filmbild hauptsächlich aus dem Inhalt (Schwarz) mit der wenigen formalen Struktur (Weiß) besteht, wie dies für den konventionellen Film gilt, oder hauptsächlich aus der formale Struktur (Weiß) mit der wenigen inhaltlichen Bedeutung (Schwarz), wie dies in der europäischen Filmtradition gesehen wird? Die richtige Antwort darauf ist vom Gespräch zwischen Arc-en-Ciels und Milo abzulesen.

ARC-EN-CIEL: Do you think that black and white stripes are useful?

MILO: I'm sure they are. (S. 72)

Das Zebra ist weder ein schwarzes Tier mit weißen Streifen noch ein weißes Tier mit schwarzen Streifen, sondern ein Tier, das schwarze und weiße Streifen besitzt. Das heißt, daß das Filmbild symmetrisch aus dem Inhalt (Schwarz) und in der formalen Struktur (Weiß) besteht, wie dies für Greenaways Filme gilt, die Inhalt und die Struktur symmetrisch reflektieren.

“As well as the demands for a strong narrative content I am sure a good movie needs a sound sense of structure and I also believe a film needs an overall sense of metaphor. Content and structure and metaphor. I think without all three it is difficult to find a really good movie. (...) I believe that much cinema - much American cinema - is too content heavy. Much European cinema may be too structure conscious. I can also think of filmic trends that might be seen as too metaphor heavy.”²⁴⁴

²⁴⁴ Greenaway, Peter: in: Hacker, Jonathan und Price, David: Discussion with Peter Greenaway, in: deren: Take 10. Contemporary british film directors, New York 1991, S. 216.

Die beiden untrennbaren und symmetrischen Seiten, Inhalt und Struktur des Filmbildes, werden auch als ein mythisches Wesen metaphorisiert, dessen Körper aus menschlichen und tierischen Anteilen besteht. .

ARC-EN-CIEL: Since the zebra is such a beautiful animal, you'd have thought perhaps that man would have invented a fanciful hybrid, wouldn't you? You know, like a centaur, a black and white centaur perhaps – half woman, half zebra? ... with striped breasts, ever-ready haunches and a white tail ... and black hair? (S. 72)

Der Hybrid ist eine Allegorie für das Filmbild, das symmetrisch aus der Form und dem narrativen Inhalt besteht. Der Filmemacher, der in der Figur Van Meegeren allegorisiert wurde, weist darauf hin, daß das Filmbild symmetrisch sein soll.

VAN MEEGEREN: Animals, on the whole, are designed with a view to symmetry. (S. 96)

Die Beziehung zwischen der formalen Struktur und dem Inhalt des Films wird versinnbildlicht, als Alba die Kleidung anprobiert, die Milo für sie genäht hat. Diese lange Kleidung verdeckt ihr amputiertes Bein, so daß man nicht erkennt, daß es ihr fehlt. Dies ist eine Metapher dafür, daß die Diskontinuität des Films aufgrund der systematischen Organisation und künstlichen Manipulation bei der konventionellen Wahrnehmung des Zuschauers unerkannt bleibt, indem der Film die Illusion der Kontinuität und der Kausalität erweckt. Die formale Struktur ist also in Greenaways Filmen nichts Dogmatisches, da sie zur Erzeugung der Illusion dient.

“Formale Systeme sind lediglich Instrumente, die als Werkzeuge nützlich sind. Außerdem zeigt die Vielfalt der von mir angewandten Systeme, daß ich zu diesem Punkt keine besonders dogmatische Position vertrete.”²⁴⁵

²⁴⁵ So lautet Greenaways Antwortet auf die Frage Spielmanns: “Warum bleiben Sie in formalen Systemen stecken?” Greenaway, Peter: in: Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995, S. 74f.

Die Beziehung zwischen dem Inhalt des Film und der formalen Struktur wird deutlicher, wenn man den Filmtitel betrachtet. Der Titel *A Zed & Two Noughts* (Abb. 349, 350, 351 und 352) besteht aus zusammenhanglosen Zeichen, ein alphabetisches Zeichen 'A' und zwei numerischen Zeichen, nämlich 0 0. Insofern besitzt der Titel *A Zed & Two Noughts* keine Bedeutung und bezieht sich daher keineswegs auf dem Wort 'Zoo'. Trotzdem identifiziert der Zuschauer den Filmtitel als das Wort 'Zoo', welches aus drei alphabetischen Zeichen besteht.

Der Filmtitel spiegelt nicht nur die beiden Seiten, Form und Inhalt des Films wider, sondern thematisiert auch die Rezeption, die Selbst-Begegnung des Zuschauers. Der Filmtitel ZOO besteht in dieser Hinsicht aus zwei Os, das eine von 'Oliver' und das andere von 'Oswald'.

(...), the brothers Oliver and Oswald Deuce, the two letter Os, the two noughts, the two zeros of the film's title – put together to make a spectacle of themselves. (S. 15)

Albas folgende Frage, die sie gegen Ende des Films stellt, zieht die Aufmerksamkeit auf die Analogie zwischen dem Titel und dem ganzen Film.

ALBA: A Zed and two Noughts. What a zoo. (...). (S. 108)

2.3. The Belly of an Architect

Im dritten Spielfilm, *The Belly of an Architect*, wird, wie im ersten und zweiten Spielfilm, das Verhältnis zwischen dem Organisationsprinzip und der Illusion von Kontinuität, zwischen dem Zuschauer, dem Filmemacher und dem Film thematisiert, .

2.3.1. Kracklite als Zuschauer

Kracklite, ein Architekt aus Chicago, kommt mit seiner Frau in das fruchtbare Land Italien und nach Rom, um zu Ehren des französischen Architekten Etienne-Louis Boullée eine Ausstellung vorzubereiten. Am

Ankunftstag des Ehepaars hat Kracklite Geburtstag. Sein Geburtstag ist eine Allegorie für das entstehende Ego des Zuschauers, das sich mit dem Filmanfang zu entfalten beginnt und im folgenden sich selbst begegnet. In gleicher Weise wie der konservative Zuschauer den Film rezipiert, spiegelt er seine innere Tiefe.

KRACKLITE: Now – although is *my* birthday, (...). (S. 9)

Die Rezeption des Films ist ein Spiegel des Geistes, sein Doppel- oder Widergänger, ein Echo des Zuschauers. Die narrative Wahrnehmung des Zuschauers wird aus dem Verstehen des Organisationsprinzips abgeleitet und ist eine Umschaltung seiner individuellen Erfahrung, Erinnerung, Wissen, Phantasie, Wünsche usw. Die Rezeption des Films entsteht dadurch, daß das psychische Ich des Zuschauers seine physische Energie stimuliert, daß also der Zuschauer mit seinem Vorstellungs- und Verstandesvermögen die zweidimensionalen Filmbilder als Realität wahrnimmt und sich selbst begegnet. Diese fruchtbare Wahrnehmung des Zuschauers wird im Film allegorisch durch die Schwangerschaft von Kracklites Frau dargestellt:

LOUISA: (...) – I make sure his [Kracklites] ego stimulates his physical energy which means I might get pregnant. (...). (S. 25)

Der Filmbeginn ist nicht nur mit Kracklites Geburtstag, sondern auch mit der Beginn der Schwangerschaft. Louisas Schwangerschaft beginnt schon am ersten Tag der Ankunft. Die Schwangerschaft endet in der letzten Sequenz des Films, in der das Baby geboren wird und Kracklite stirbt. Die Dauer der Schwangerschaft ist die Metapher für die Dauer des Films bzw. für den Zeitraum der Selbstbegegnung des Zuschauers. Die Bedeutung des allegorischen Zeitraums der Selbstbegegnung wird auch im Film *A Zed & Two Noughts* von Alba angedeutet:

OSWALD: ... and we need the use of the garden at L'Escargot ... for nine months ...

ALBA: A significant period. (S. 106)

Die neun Monate bedeuten gleichzeitig den Beginn ein neues Leben und den Tod eines anderen. An ersten Tag in Rom beginnen auch Kracklites Bauchbeschwerden.

Das Wort ‘belly’ im Filmtitel *The Belly of an Architect* spielt zweideutig auf Verdauungsorgane und Gebärmutter an. Während seine Magenschmerzen im Verlauf des Films heftiger werden entwickelt sich das Leben eines Babys in Louisas Bauch. Am Ende der Geschichte stürzt sich Kracklite aus einem Fenster und stirbt in der gleichen Sekunde, in der sein Baby geboren wird.

Die Entstehung eines neuen Lebens und Kracklites Verdauungserkrankung, die durch das zweideutige Wort ‘belly’ symbolisiert sind, metaphorisieren die unangemessene Filmwahrnehmung des Zuschauers, die es ihm ermöglicht, sich selbst zu begegnen.

Die unangemessene Wahrnehmungsweise des Zuschauers wird als ‘schlechte Verdauung’ ‘ungewöhnliches Essen’²⁴⁶ und als ‘zu großer Egoismus’ metaphorisiert, wenn in der Geschichte ein Arzt Kracklites Verdauungsproblem diagnostiziert.

DOCTOR: Mr Architect – let me assure you – you are not being poisoned. I suggest that you are suffering from dyspepsia, fatigue, over-excitement, excess – and unfamiliar food, lack of exercise and too much coffee – maybe too much egotism. (S. 41)

Kracklites Krankheit deutet metaphorisch darauf hin, daß der Zuschauer die ungewöhnlichen fragmentarischen Filmbilder unangemessen wahrnimmt.

Flavias Mitteilung an Kracklite macht darauf aufmerksam, daß der Zuschauer nicht auf die Details der Filmbilder achtet, die die Diskontinuität und Widersprüchlichkeit der Filmbilder hinweisen, weshalb sie ihn zur Vorsicht gemahnt.

FLAVIA: (...) – you’ll [Kracklite] miss the details. (S. 79)

FLAVIA: Architects must be careful. (S. 84)

FLAVIA: Kracklite – sick men must be careful. (S. 84)

²⁴⁶ Die Thematisierung der konservativen Wahrnehmungsweise wird im fünften Spielfilm *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover* durch die Allegorie des Essens noch deutlicher dargestellt.

Kracklites Krankheit ist eine Metapher für die Verkennung der Filmbilder und die unangemessene Wahrnehmung. Seine Krankheit führt schließlich zum Scheitern seines Ausstellungsprojekts:

JULIO: Well – Caspetti has to be pacified. Stourley – I’m sorry, but it looks as though Trettorio has mentioned to him that you are a sick man ... (S. 91)

Aus der unangemessenen Wahrnehmung ergibt sich die Selbstbegegnung. Die individuell unterschiedliche Selbstbegegnung des Zuschauers wird durch die unterschiedlichen Meinungen der Römer über das Victor-Emanuel-Denkmal allegorisiert.

SPECKLER: ... the Romans are very equivocal about this building. They call it the typewriter or the wedding cake ... But whatever you think of it – it gives you the most amazing views of Rome. It’s like a box at the theatre which Rome is the play. (S. 23)

Die Fähigkeit des Zuschauers, den Sinn des Films zu erkennen, wird schon am Anfang des Films in Frage gestellt, als Louisa skeptisch nach Kracklites Kompetenzen als Architekt fragt.

LOUISA: And where is the evidence for *your* [Kracklite] talent? (S. 19)

LOUISA: (...). Don’t damn well start what you [Kracklite] can’t finish. (...). (S. 20 - 21)

Kracklite steht am Ende des Films als Verlierer da, als sein Ausstellungsprojekt scheitert, seine Frau ihn verläßt und er sich schließlich ermordet. Sein tragisches Ende metaphorisiert das Scheitern einer unangemessenen Rezeption. Sie bewirkt allerdings die Selbstbegegnung des Zuschauers, die durch die Geburt des Kindes metaphorisiert wird.

2.3.2. Boullée als Filmemacher

Boullée ist eine Allegorie für den Filmemacher. Seine Allegorisierung als Filmemacher ist im Interview deutlich erkennbar:

“And again, just following your thesis, Belly of an Architect, for architect read filmmaker, ... Also, there’s the secret character of Etienne Boulez in the background, a classic example of an man who organized, designed, and thought about some amazing visionary buildings, (...) - which, we all know, is very much a filmmaker’s position too.”²⁴⁷

Vor dem Pantheon hält Kracklite eine Dankesrede für den freundlichen Empfang. Er führt aus, daß Boullées Entwürfe zahlreiche Architekten inspirierte, aber nur wenige wirklich umgesetzt wurden:

KRACKLITE: Friends – I propose a toast to Etienne-Louis Boullée whose designs were – and are – an inspiration to thousands of architects, but – alas – whose completed buildings can be counted on the fingers of one hand. (S. 8)

KRACKLITE: Boullée has less than *three* buildings standing to his credit, and look at his reputation. (S. 20)

Wie Boullée zahlreiche Architekten mit einer geringen Zahl von nur drei Bauwerken inspiriert hat, inspiriert Greenaway ebenfalls die zahlreichen Zuschauer mit weniger als drei Spielfilmen, nämlich mit dem ersten und zweiten Spielfilm.

Die Ausstellung (‘exhibition’) über Boullée ist eine Allegorie für diesen dritten Spielfilm *The Belly of an Architect*.

KRACKLITE: I am grateful that you [Kracklite] are now to be the hosts of an extraordinary and comprehensive **exhibition** of his life and work, (...). (S. 8)

LOUISA: (...) and now you’re [Kracklite] wasting your time putting on an **exhibition** in memory of another architect who also built practically nothing! (S. 20)

²⁴⁷ Greenaway, Peter: in: Smith, Gavin: Interview mit Peter Greenaway, in: Film Comment 26 (1990), S. 56.

Das Wort 'exhibition' ist im Drehbuch mit dem kleinen Anfangsbuchstaben 'e' geschrieben und deutet metaphorisch auf diesen dritten Spielfilm hin. Der Zuschauer ist zur Filmanschauung eingeladen und schaut sich diesen Film an. Louisa macht Kracklite den Vorwurf, daß er mit der Ausstellung über den Architekten Boullée seine Zeit verschwende. Ihre Kenntnis, daß Boullée der Architekt ist, der 'nichts' baute, macht deutlich, daß Boullée eine Metapher für den Filmemacher ist. Boullée (gemeint ist der Filmemacher) baut praktisch nichts, da er als der Filmemacher den Film macht.

Das Wort 'Exhibition' wird im Drehbuch an anderer Stelle auch mit einem großem 'E' geschrieben. Das mit einem großen Buchstaben beginnende Wort wird in der englischen Grammatik als ein Eigenname bezeichnet. 'Exhibition' mit dem großen 'E' soll daher eine einzigartige Ausstellung bedeuten. Das Wort ist damit eine Metapher für die individuelle Ausstellung des Zuschaueregos bzw. seine einzigartige und individuelle Sichtschaustellung, da er da er sich nach den kausalen Zusammenhängen im filmischen Geschehen begibt und dabei seine individuellen Wünsche, Erfahrungen, Erinnerungen usw. eine große Rolle spielen.

Das Wort 'Exhibition' wird häufig mit Kracklites Krankheit in Verbindung gebracht, wie der Filmtext unten zeigt.

CASPASIAN: So how is the **Exhibition** progressing, Kracklite? Are you fully in control – would you say? (S. 85)

IO: Look, Kracklite – I'm afraid they've put up an ultimatum. You'll have to resign if you want the **Exhibition** to go on. We can't let it collapse now. How was the medical? (S. 92)

IO: Look, Stourley - we want to see you well again ... and the **Exhibition** can now look after itself. Whatever the results of the medical examination - everyone feels that you can do no more for Boullée - he's in safe hands - why not take a well-deserved rest? Don't worry. Boullée will be celebrated in the way that he should ... We should like you to open the **Exhibition** – as you should – and then you must leave the running of the **Exhibition** to us ... after the opening – why don't you go back to Chicago and take a well-deserved rest ...? (S. 97)

Die Sich-Zurschaustellung ergibt sich aus der unangemessenen Wahrnehmung des Zuschauers, die als Kracklites Krankheit und sein späterer Tod metaphorisiert ist. Der Zuschauer nimmt den Film in einem bestimmten Maße symbolisch so selbstgefällig wahr, daß der Zuschauer am Ende des Films zur Tode kommt. Die Selbst-Widerspiegelung des Zuschauers wird durch Frederico metaphorisch thematisiert:

FREDERICO: He [Caspetti] thinks that the **Exhibition** is too gloomy – too melodramatic. (S. 92)

FREDERICO: He [Caspetti] thinks that you've [Kracklite] got too many domestic problem on your mind. (S. 92)

Der Zuschauer glaubt, daß es sich im Film um eine trübsinnige und melodramatische Geschichte handelte.

2.3.3. Louisa und Flavia als Film

Louisa und Flavia sind zwar eine Allegorie für die zwei Seiten des Films, die formale Struktur und die Illusion. Die sexuelle Beziehung Kracklites sowohl zu seiner Frau als auch zu Flavia ist eine Allegorie für die Interaktivität des Zuschauers.

Louisa ist eine Allegorie für die systematische Organisation und die künstliche Manipulation, die die Illusion von Kontinuität erweckt. Diese Illusion führt den Zuschauer dazu, daß er den Film unangemessen rezipiert und sich selbst begegnet, was symbolisch als Kracklites Tod und zugleich als Geburt seines Kindes metaphorisiert ist. In diesem Zusammenhang gräbt Louisa, die die Schwanger ist, ein Grab für Kracklite (gemeint ist damit der konservative Zuschauer):

PASTARRI: Are *you* [Louisa] building a tomb for *your* husband, Senora Kracklite? (S. 30)

Louisa thematisiert metaphorisch die Wahrnehmungsweise des Zuschauers, als sie Kracklite die Photos zeigt, die Flavia gemacht hat.

LOUISA: (...) ? If you [Kracklite] are – here’s something to remind you of what they look like. (S. 96)

Die Photos, die den Bauch einer Frau zeigen, sind nicht die von Louisa. Auch das Gesicht der Frau auf den Photos ist nicht das von Louisa. Dennoch glaubt der Zuschauer, daß die Photos von Louisa seien. Der Zuschauer nimmt also nicht das wahr, was die Filmbilder darstellen, sondern das, was den Filmbildern ähnelt, wie Louisa oben sagt.

Louisa kleidet sich meistens in Weiß, Flavia in Schwarz, wie dies im zweiten Spielfilm bei Alba und Milo ebenso zu beobachten ist. Flavia, die schwarze Kleidung trägt, ist eine Allegorie für die Geschichte des Films. Wie Milo im zweiten Spielfilm ist der Preis für Flavia ebenfalls sehr hoch, wenn der Zuschauer glaubt, daß der Film nur eine Geschichte erzählte.

FLAVIA: (...). You see – **I’m not that cheap.** (...) (S. 79)

Die Geschichte, die im Film durch die schwarze Kleidung von Milo und Flavia symbolisiert ist und als teuer erscheint, wird im Film *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover* als eine schwarze Delikatesse metaphorisiert, die ebenfalls teuer ist.²⁴⁸

2.3.4. Caspasian als der ideale Zuschauer

Die beiden Architekten, Kracklite und Caspasian, werden als konkurrierende Rivalen hinsichtlich ihrer Beziehung zu Louisa und ihrer Ausstellung dargestellt. Am Filmende steht Kracklite gegenüber Caspasian als der Verlierer da. Louisa will bei Caspasian einziehen und Kracklite muß ihm die Verantwortung für die Ausstellung übergeben.

Während Kracklite den allgemeinen und konservativen Zuschauer verkörpert, ist Caspasian die Metapher für den idealen Zuschauer, der das

²⁴⁸ **RICHARD:** I charge a lot for anything black - grapes, olives, blackcurrants. People like to remind themselves of death - like saying - ha, ha Death! I’m eating you ... don’t you think? Black truffles are the most expensive - and caviare - death and birth. The end and the beginning. Don’t you think it’s appropriate that the most expensive items are black? We also charge a lot for vanity. Diet foods have an additional surcharge of thirty per cent. Aprodisiacs - fifty per cent. Greenaway, Peter: *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover*, Paris 1989, S. 85.

Wesen des Films, seine beiden Seiten, erkennt.²⁴⁹ Louisa weist darauf hin, daß Caspasian als der ideale Zuschauer den Film (it) begreift. Wort 'it' bedeutet auf der selbstreflexiven Ebene den Film.

LOUISA: You [Caspasian] seem to know a lot about **it**. (S. 47)

Caspasian erkennt die metahphorische Bedeutung der männlichen und weiblichen Figuren und ihre sexuelle Beziehung.

CASPASIAN: Architects ought to know about everything – reproduction ... gender ... sex ... expecially sex. (S. 47)

CASPASIAN: Every architect should know about shape and form an function and know what is proportionally strong... and enduring ... and reliable. (S. 47)

Während Caspasian die formale Struktur und deren illusionäre Wirkung erkennt, ist Kracklite als konservativer Zuschauer für den Film nicht so fortschrittlich, nicht so begabt und verhält sich gegenüber dem Film arrogant.

LOUISA: Jesus Christ, Caspasian – Kracklite was never **that** forward.

CASPASIAN: He was never **that** talented.

LOUISA: Or **that** arrogant. (S. 47)

Wie sich der zweite Spielfilm *A Zed & Two Noughts* selbst als Zwitter metaphorisch thematisiert, thematisiert sich dieser Film ebenfalls so, indem er deutlich macht, daß er symmetrisch aus dem Gegensatz von Form und Illusion von Kontinuität besteht.

²⁴⁹ In dem Film *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover* bezeichnet der Koch, Albert den Buchhändler, Michael, der als intellektuell charakterisiert ist und die Kunst zu goutieren beherrscht, als "ideal customer", der die Metapher für den ideale Zuschauer ist, während der vulgäre und gefräßige Albert für den konsumierenden Zuschauer ist. Für den idealen Zuschauer wird der Film nicht teuer sein, weil er den Film nicht als Ware konsumiert, sondern als Kunst genießt, wie Albert sagt:

Albert: It cost him [Michael] virtually nothing to eat here. I charged him maybe the price of the pepper. A token charge. A peppercorn rent for the use of the chair. (Greenaway, Peter: *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover*, Paris 1989, S. 86.)

LOUISA: He's [Kracklites Baby] no bastard ... Yours would be the bastard!

CASPASIAN: *Ours*. For a start – **he will be a girl**.

LOUISA: Some sort of **hermaphrodite**? (S. 76-77)

Am Filmende hält Caspasian eine Rede zur Eröffnung der Ausstellung. Seine Rede drückt metaphorisch und literarisch Greenaways Auffassung über das filmische Medium aus. Greenaway faßt am Filmende durch Caspasiens Rede die Rolle des Filmemachers für die Bedeutung des gezeigten Films und für das filmische Medium im Ganzen zusammen. Dabei wird der Film dem Zuschauer gewidmet.

CASPASIAN: Ladies and Gentlemen, honoured guests – **Architecture** in the Western world is ferment ... and it is the responsibility of *contemporary* architects to be seriously concerned. The very role of the architect itself is changing – possible out of all recognition.

We have seen that the public over the last few years has developed strong opinions about the roles and purposes of **architecture** and has every intention of entering the debate. In their search for an **architecture** that avoids the excesses of utility and function, **architects** are searching for new inspiration. They are looking for new ways to use the examples of the **Past**. In Etienne-Louis Boullée they have found an excellent example(...). This **exhibition** – which confirms the visionary spirit of Boullée's contribution to **Architecture** – has come about because of the dedication of **another architect** – one of Boullée's most fervent twentieth-century admirers. (...). (S. 111)

Seine Eröffnungsrede werden 'Architecture' und 'architecture' im Drehbuch unterschiedlich geschrieben, einmal als Eigenname mit große 'A' und als normales Substantiv mit kleinem 'a'. Die Kleinschreibung, 'architecture' bezieht sich metaphorisch auf den Film als Kunstform, während die Großschreibung, 'Architecture' sich auf den gezeigten Film bezieht.²⁵⁰ Außerdem bedeutet 'architects' ganz allgemein den Beruf des Filmemachers und 'another architects' meint den Zuschauer.

²⁵⁰ Das englische Wort 'architecture' besitzt zwei unterschiedlichen Bedeutungen, Baukunst und Struktur.

Caspasians metaphorische und literarische Rede läßt sich im folgenden so zusammenzufassen: Die formale Struktur des filmischen Mediums wird in Gärung gebracht. Die Verantwortung der zeitgenössischen Filmemacher ist von großer und ernsthafter Bedeutung und seine die Rolle verändert sich. Die Leute entwickeln eine Meinung über die seine Rolle und über den Zweck des filmischen Mediums.

Bei der Erforschung des filmischen Mediums, das seinen überflüssigen Zweck wie etwa die Ideologievermittlung vermeiden kann, suchen die Filmemacher eine neue Inspiration. Sie suchen einen neuen Weg, wie man die vergangene konservative Wahrnehmungsgewohnheit des Zuschauers zum Filmthema macht. Ein gutes Beispiel dafür ist Boullée. (Hier spricht Greenaway über sich selbst.) Sein Film, *The Belly of an Architect* wurde gemacht, um dem anderen 'architectect', dem Zuschauer zu widmen.

V. Zusammenfassende Schlußbemerkung

Eine fotografische Abbildung der Wirklichkeit profitiert von der Übertragung der Realität des Objektes auf seine Reproduktion. Diese Abbildung macht in der Tat die bestmögliche Aussagen über ein Stück Wirklichkeit und besitzt eine psychologische Macht, die uns zwingt, an die Existenz des repräsentierten Objektes, das in Raum bzw. Zeit präsent war, zu glauben. Bazin plädiert dafür, daß das filmische Medium realistischer als alle anderen Künste sei und eine Repräsentation der Wirklichkeit darstelle.²⁵¹ Nach Kracauer ist das fotografische Filmbild ein Stück der physischen Wirklichkeit, d.h. das einzelne Filmbild ist eine getreue, ganz unpersönliche Wiedergabe der Wirklichkeit und hinterläßt einen tiefen Eindruck der Wirklichkeit.²⁵²

Der konventionelle Film nutzt diese Eigenschaft der einzelnen Filmbilder aus. Er stellt sich nicht als konstruiertes Struktursystem dar, sondern als Repräsentation der Wirklichkeit, indem er mit seiner in sich geschlossenen und kausalen Erzählstruktur eine moralische oder politische Ideologie, ein Wertsystem oder eine Weltansicht vermittelt. Dabei geht das Bewußtsein für die Künstlichkeit des filmischen Mediums verloren.

Greenaway setzt sich in seinen Filmen mit dem verbreiteten Glauben auseinander, daß das filmische Medium die Wirklichkeit repräsentiert, indem er veranschaulicht, wie sich die Illusion der Realität aus der künstlich konstruierten formalen Struktur ergibt. Wie der ersten Teil der vorliegenden Studie zeigt, läßt sich durch die sorgfältige Beobachtung der Filmbilder feststellen, daß die einzelnen fotografischen Filmbilder bzw. einzelnen Einstellungen zueinander diskontinuierlich sind. Die einzelne Einstellung ist also die 'kleinste und autonome Einheit'.²⁵³

²⁵¹ Vgl. Bazin, André: Was ist Kino Bausteine zur Theorie des Films. Köln 1975, S. 24 f.

²⁵² Kracauer argumentiert weiter, daß das Filmbild es vermag, die physischen Dimensionen unserer Existenz, der Gegenstände und ihrer verborgenen Beziehungen darzustellen. Vgl. Kracauer, Siegfried: Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit, Frankfurt/a. M. 1979, S. 25ff.

²⁵³ Durch die Analyse von Greenaways Filmen kann man das Problem der semiotischen Filmtheorie von Metz mit den Begriffen wie 'kleinste Einheit', 'System', 'Syntax' oder 'Segmentierung' lösen. (Vgl. Metz, Christian: Semiotologie des Films, München 1972)

Greenaways Filme sind mit ihrer Diskontinuität analysierbar und rekonstruierbar. Sie zeigen, wie der ganze Film systematisch formal strukturiert ist, d.h. wie die visuellen, akustischen und technischen Zeichen miteinander kombiniert sind. Diese Rekonstruktion und Analyse macht es möglich, zu veranschaulichen, wie die diskontinuierlichen Einstellungen durch die systematische Organisation der filmischen Zeichen zu einem einheitlichen filmischen fiktiven Raum bzw. zu einer kontinuierlichen Zeit werden. Es läßt sich aufzeigen, wie die Illusion der Kontinuität und Einheitlichkeit der diskontinuierlichen Filmbilder, d.h. die Illusion der Realität durch die formale Struktur erzeugt wird. Durch diese formale Struktur wirken die Filme, als ob sie ein einheitliches und kontinuierliches Raum-Zeit-Gefüge besäßen, eine kausale Geschichte erzählen und eine bestimmte Realität repräsentieren würden. Auf diese Weise machen seine Filme bewußt, daß das filmische Medium keine Repräsentation der Wirklichkeit ist, sondern die Eigenschaft besitzt, die Illusion der Wirklichkeit hervorzurufen vermögen, und zwar aufgrund ihrer systematischen und künstlich organisierten Struktur.

Die formale Struktur bei Greenaway ist so vielschichtig und kompliziert, daß man die Diskontinuität der Filmbilder und ihre formale Struktur nicht leicht erkennen kann.

und Metz, Christian: Sprache und Film, Frankfurt/a. M. 1973.) Infolgedessen hält Winkler beispielsweise die semiotische Filmtheorie lediglich für ein Idealmodell:

“Wichtig dabei ist, daß die Frage nach der Segmentierung diejenige nach den ‘kleinsten Einheiten’ gewissermaßen umkehrt; eine Semiotik, die die Mechanismen der Segmentierung zu klären versucht, kann beanspruchen, zunächst nur die empirischen Prozesse nachzuzeichnen, die ein Verstehen des dargebotenen Zeichenkonglomerats ermöglichen, und einen Vorgang zu beschreiben, den der Rezipient konkret in jedem einzelnen Akt des Verstehens zu vollziehen hat; die Strukturannahme, daß die Segmentierung kleine, ‘kleinste’ oder was auch immer für Einheiten zum Ergebnis haben müsse, ist damit ebenso ausgespart wie das Bedürfnis, diese Einheiten unmittelbar in ein ‚System‘ einzubringen, das es an Klarheit und Rigidität mit demjenigen der Phonologie, dem Idealmodell der strukturalistischen Semiotik, aufnehmen kann.” (Winkler, Hartmut: Der filmische Raum und der Zuschauer. ‘Apparatus’ – Semantik - ‘Ideology’, Heidelberg 1992, S. 127.)

Aufgrund des Mangels an einem konkreten Filmbeispiels kapitulierte Metz schließlich vor der Aufgabe der weiteren Ausarbeitung seines semiotischen Ansatzes und wendete sich der psychoanalytische Theorie zu:

“Man begibt sich auf die Suche nach der kleinsten kinematographischen Einheit, die man gelegentlich in der Aufnahme oder im einzelnen photographischen Bild, d.h. im Photogramm, im gefilmten Gegenstand zu finden glaubt.” (Metz, Christian: Sprache und Film, Frankfurt/a. M. 1973, S. 204.)

Beispielsweise werden die Bewegungsrichtungen der Figuren mit anderen visuellen Zeichen wie Farbe und Beleuchtung so systematisch kombiniert, daß die Illusion der Kontinuität entsteht. Diese visuellen Kombinationen werden zugleich so mit den akustischen Zeichen wie Musik, Geräusch und Dialog verbunden, daß die diskontinuierlichen Filmbilder einheitlich und zusammenhängend wirken. Der systematischen Kombination der visuellen und akustischen Zeichen werden wiederum technische Zeichen wie Einstellungsgröße, Kameraarbeit, Kameraperspektive, Filmtrick und Schnitt hinzugefügt.

Die einzelnen Beziehungen der filmischen Zeichen sind Teil eines geordneten Ganzen, in dem alle Teile in Relation zueinander und zum Ganzen stehen und so zu einer Struktur verknüpft sind. Alle filmischen Zeichen des formalen Struktursystems lassen die diskontinuierlichen Filmbilder kontinuierlich und einheitlich wirken.

In seinen Filmen nimmt die Form weder die Stelle des Inhalts ein, wie im 'Struktural Film', noch besetzt der Inhalt die Stelle der Form, wie es im konventionellen Film der Fall ist. Greenaway gelingt eine neue Art des Films, der gegensätzliche Begriffspaare, wie etwa die Dichotomie von 'Form und Inhalt' aufhebt und die Form-Inhalt-Bezug als eine 'conditio sine qua non' behandelt. Die formale Struktur in seinen Filmen ist nicht nur eine reine Form ohne Inhalt, sondern sie dient letztendlich dem Erzählen der Geschichte, indem sie die für die Geschichte voraussetzte Illusion der Kontinuität erweckt. Die Geschichte als Filminhalt, das die Illusion einer zeitlichen und räumlichen Einheitlichkeit und Kontinuität voraussetzt, verdankt sich der systematische Organisation und Kombination der Filmzeichen.

Die Geschichte in Greenaways Filmen besteht aber in den widersprüchlichen, unbestimmten, zusammenhanglosen und mehrdeutigen filmischen Geschehen. Es wird weder dargestellt, was im Inneren der einzelnen Spielfigur vorgeht, noch wird expliziert, was sich hinter den gegenseitigen Beziehungen der Personen verbirgt und was ihr Tun und Lassen zu bedeuten hat. Das Fehlen eines Ursache-Wirkung-Zusammenhangs im filmischen Geschehen und einer Aktions-Reaktions-

Dynamik zwischen den handelnden Spielfiguren macht die Geschichte bei Greenaway aus. Auf diese Weise vermeiden Greenaways Filme, eine zusammenhängende und lineare Geschichte zu erzählen, die sich als Repräsentation der Wirklichkeit darstellt. Durch das Vermeiden der Kausalität können sich Greenaways Filme nicht als Repräsentation der Wirklichkeit, sondern als die Illusion erzeugende Struktur darstellen.

Jedoch erweckt die Geschichte durch die Illusion der Kontinuität, die sich aus der formalen Struktur ergibt, den Eindruck, als ob in Greenaways Filmen doch eine Handlungskausalität zugrunde läge und als ob eine zusammenhängende Geschichte erzählt und schließlich Intrige, Geld, Macht, Sexualität, Gewalt, Liebe oder Tod usw. zu thematisiert würde. So wird der Zuschauer gezwungen, sich auf die Suche nach den kausalen Zusammenhängen im filmischen Geschehen zu begeben, wobei er die Filme mit seinen individuellen Erfahrungen, Wünschen, Erinnerungen, Empfindungen und Gefühle usw. wahrnimmt. Auf diese Weise bleibt der Zuschauer mit den Filmen interaktiv. Das heißt, daß er sich in den Filmen selbst wiedergespiegelt findet. Er begegnet sich im Film selbst. So werden Greenaways Filme zum Spiegel eines integralen und narzißtischen Selbstbildes des Zuschauers.²⁵⁴ Auf diese Selbstbegegnung des Zuschauers weisen die individuell unterschiedlichen Interpretationen des Zuschauers. Was der Zuschauer in den Filmen rezipiert, ist das Selbstbild des Zuschauer, obwohl er glaubt, daß Greenaway Filme wie konventionelle Filme eine Geschichte erzählen, um den bestimmte Thema wie Intrige, Geld, Macht, Sexualität, Gewalt, Liebe oder Tod zu handeln. Wo sich der Zuschauer begegnet, wird die Vermittlung der bestimmten Ideologie oder der moralische Botschaft unmöglich.

Das Selbstbegegnen des Zuschauers wird in Greenaways Filmen auf einer anderen Dimension allegorisch, symbolisch und metaphorisch thematisiert. Greenaways Filme führen uns nicht nur die Selbstbegegnung des Zuschauers durch die interaktive Wahrnehmungsweise vor Auge, sondern thematisieren auch anschaulich das Verhältnis zwischen der formalen Struktur und ihrer

²⁵⁴ Vgl. Baudry, Jean-Louis: Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus, in: Rosen, Philip (Hrsg.): Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader, New York 1986, S. 293.

illusionären Wirkung, die interaktive Wahrnehmungsweise des Zuschauers, die Beziehung zwischen dem Zuschauer, dem Film, dem Filmemachers und schließlich der Schauspieler. Diese selbstreflexive Thematisierung in Greenaways Filmen wird auf der metaphorischen, allegorischen und symbolischen Ebene durchgeführt, wobei die unterschiedlichen Motive wie z.B. Gewalt, Sexualität, Geburt und Tod, die in allen Greenaways Filmen zu finden sind, eine große Rolle spielen. Mit diesen Filmmotiven erzählen seine Filme nicht von den schockierende Dingen des Lebens, sondern der Film leiht sich diese Motive als Sinnbilder für das Verhältnis zwischen der formalen Struktur und ihrer illusionären Wirkung, die Wahrnehmungsweise des Zuschauers aus. So entwickeln seine Filme Metaphern für die Beziehung zwischen dem Film, dem Zuschauer, dem Filmemacher und dem Schauspieler. Zur Aufschlüsselung der Allegorie, der Symbole und der Metapher ist eine genaue Analyse der Filmtexte notwendig, die zahlreiche englische Wörterspiele und die mehrdeutige Wörter enthalten.

Wie im zweiten Teil der vorliegenden Arbeit ausführlich dargestellt wurde, metaphorisiert die männliche Hauptfigur den konventionellen Zuschauer, der nur der Geschichte folgt, indem er mit den filmischen Geschehen interaktiv bleibt. In Greenaways Filmen wird die Interaktivität des Zuschauers mit dem filmischen Geschehen als sexuelle Beziehung der männlichen Hauptfigur mit einer oder mehreren Frauen allegorisiert. Durch die interaktive Wahrnehmung begegnet sich der Zuschauer selbst, was besonders ausführlich durch die Zwillinge, Oliver und Oswald in Film *A Zed and Two Noughts* thematisiert wird. Die Selbstbegegnung des Zuschauers weist nicht nur auf den Glauben des Zuschauers zurück, als ob die Greenaways Filme eine kausale Geschichte erzählen würden, sondern auch auf Naivität des Zuschauers, der nicht weiß, daß die Filmbilder diskontinuierlich sind und daß ihre Kontinuität nur eine Illusion ist.

Der naive Zuschauer erkennt nicht die systematische Organisation bzw. artifizielle Manipulation in Greenaways Filmen und ihre illusionäre Wirkung. Die Unwissenheit des konventionellen Zuschauers, wird in Greenaways Filmen als Unschuld oder Naivität der männlichen Spielfigur allegorisiert. Wie Narziß die Wahrheit seines Spiegelbilds nicht erkennt,

erkennt der Zuschauer nicht, daß das, was er wahrgenommen hat, sein Spiegelbild ist. Er verbleibt in seiner naiven Täuschung, weil er glaubt, daß das, was er nur wahrgenommen hat, mit dem identisch ist, was der Film gezeigt hat.²⁵⁵ Wie Narziß zum Opfer der Selbstspiegelung wird, wird der Zuschauer zum Opfer des Sich-Selbstbegegnens, was in den Filmen immer als Tod der männlichen Hauptfigur, allegorisiert wird.

Die männliche Hauptfigur, die in Greenaway Filme den Zuschauer verkörpert und ohne Ausnahme dem Tod zum Opfer fällt, weist darauf hin, daß er ihm bewußt ist, daß seine Filme vom Zuschauer ausschließlich in konventioneller Weise nur als die Erzählung einer Geschichte wahrgenommen werden, ohne daß es dem Zuschauer gelingen würde, die selbstreflexive Thematisierung des Films zu erkennen.

Die unangemessene Wahrnehmung des konventionellen Zuschauers wird z.B. als Prozeß des Zeichnens in *The Draughtsman's Contract* metaphorisiert. Wie der Zeichner fest daran glaubt, daß er mittels eines Apparats auf seinen Zeichnungen die Wirklichkeit festhalten kann, so glaubt der Zuschauer, daß das filmische Medium mittels der Kamera Wirklichkeit repräsentieren und daß Greenaways Filme so ein Fenster zur Welt sind und eine Geschichte erzählen. In den Filmen *A Zed & Two Noughts* und *The Belly of an Architect* wird die Wahrnehmungsweise des Zuschauers als Verwesung von Tieren und

als Kopien von verschiedenen Bäumen auf der symbolischen, allegorischen und metaphorischen Ebene anschaulich thematisiert. Die sich immer wiederholende Darstellung solcher Motive ist eine Allegorie für die augenblickliche interaktive Wahrnehmungsweise des Zuschauers, die während des Filmverlaufs das einzelne Filmbild begleitet und so veranschaulicht, was bei der Wahrnehmung des Zuschauers geschieht. Andererseits weisen diese Motive, die von der männlichen Hauptfigur ohne vernünftigen und erklärbaren Grund durchgeführt werden, auf das konsumierende Verhalten des Zuschauers gegenüber den Filmen hin.²⁵⁶

²⁵⁵ Vgl. Koebner, Thomas: Lehrjahre im Kino, St. Augustin 2000. S. 375f.

²⁵⁶ In dem Film, *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover* wird das Konsumverhalten des Zuschauers durch den Fresser, Albert noch anschaulicher thematisiert.

Die Frauenfiguren allegorisieren die zwei Seiten des Films, die systematisch und künstlich organisierte formale Struktur und die Geschichte. Die Metaphern für die formale Struktur und die Geschichte des Films werden besonders deutlich in dem Film *A Zed & Two Noughts* versinnbildlicht. In diesem Film verkörpern Milo die Geschichte und Alba die formale Struktur des Films.

Die sexuelle Beziehung zwischen den Frauen und der männlichen Hauptfigur umfaßt auf der metaphorischen Ebene die Interaktivität zwischen dem Zuschauer und dem Film. Der Erfolg dieser Interaktivität ist die Selbstbegegnung des Zuschauers. Sie wird in den Filmen nicht nur als Tod, sondern auch als die Geburt eines Babys allegorisiert. Sie steht für die Begegnung des Zuschauers mit seinem zweiten Ich.

Die künstlerische Tätigkeit des Filmemachers wird in den Figuren des Chirurgen oder des Architekten (Boullée) verkörpert.

Nicht selten wird auch die Beteiligung der Schauspieler thematisiert, die für die Erzeugung der Illusion notwendig sind.

Greenaway zielt mit seinen Filmen auf eine selbstreflexive Thematisierung, indem er einerseits die Diskontinuität der Filmbilder, die formale Struktur und die Illusion der Kontinuität veranschaulicht, und sich andererseits allegorisch, symbolisch und metaphorisch mit der Beziehung zwischen Film, konventionellem Zuschauer, Filmemacher und Schauspieler auseinandersetzt.

Die selbstreflexive Thematisierung in Greenaways Filmen läßt sich nur erkennen, wenn man die einzelnen Filmbilder sorgfältig betrachtet und den Filmtext mit großer Aufmerksamkeit hört oder liest. Der Eindruck, daß die Rede der Spielfiguren in einem Zusammenhang nur mit der Geschichte stehen und nur zu einer kausalen Geschichtenerzählung dienen würde, verwischt sich, wenn man die Filmtexte genau hört oder liest.

Wenn man den einzelnen Sinn der Dialoge nur in einem Zusammenhang mit irgend einer Geschichte sucht, bleibt der Sinn der Dialoge nicht selten unklar, denn es gibt die Sinne, die sich nur auf einer allegorischen, symbolischen und metaphorischen Ebene im Hinblick auf die selbstreflexiven Thematisierung aufschlüsseln lassen.

Gerade das genaue Sehen und Lesen sind für den zeitgenössischen Zuschauer aber schwer. Das liegt daran, daß der Zuschauer eher an flüchtiges Sehen und Hören bzw. Lesen gewöhnt ist. Der Blick des Zuschauers rutscht auf einzelne Gesten, Farben, Lichter, Schatten oder vorbeihuschende Fragmente, die in Greenaways Filmen vorkommen. Er versinkt in den Eindrücken der Filmbilder und der Töne, so daß er Greenaways Filme wie konventionelle Filme rezipiert.

Auf diese flüchtige Wahrnehmungsweise des zeitgenössischen Zuschauers macht Koenber aufmerksam, wenn er feststellt, daß der Zuschauer höchst selektiv wahrnimmt, d.h. nur bestimmte Systeme von Zeichen in seinen Kopf einlassen, während er andere völlig ausfiltert und nicht mehr aufnimmt. Koebner plädiert dafür, daß man Filmbilder genau und langsam betrachten soll,²⁵⁷ denn die Filmbilder und die Filmtexte beginnen, "über anders zu sprechen als darüber, was auf Anhieb erkennbar ist."²⁵⁸

Greenaways Filme unterscheiden sich deutlich vom konventionellen Film, der die Form zugunsten einer linearen und kausalen Erzählung vernachlässigt. Der konventionelle Film besitzt eine in sich geschlossene und kausale Erzählstruktur und legt wenig Gewicht auf die formale Struktur; gleichzeitig gibt er vor, eine Repräsentation der Wirklichkeit zu sein. Obwohl Greenaways Filme von den konventionellen Strukturen und Erzählungen abweichen,²⁵⁹ erwecken sie die Illusion, daß sie die konventionellen Struktur des Erzählens einer Geschichte besitzen würden.

Greenaways Filme unterscheiden sich auch vom Film, der mit seinen willkürlichen Konstruktionsprinzipien die Illusion der Kontinuität zerbricht und somit die subjektive und assoziative Wahrnehmung des Zuschauers motivieren soll. Im Gegensatz zum intellektuellen Film steht die Illusion in Greenaways Filmen auch in der Vordergrund, denn für Greenaway ist die Illusion eine faszinierende und wesentliche Eigenschaft des filmischen Mediums.

²⁵⁷ Vgl. Koebner, Thomas: Halbnah, St. Augustin 1999, S. 210f.

²⁵⁸ Koebner, Thomas: Halbnah, St. Augustin 1999, S. 212.

²⁵⁹ Vgl. Koebner, Thomas: Halbnah, St. Augustin 1999, S. 214.

Die einzige Botschaft, die Wahrheit²⁶⁰ all seiner Filme besteht in der Selbstreflexion des filmischen Mediums, das sich aus einer formalen Struktur und aus einer Illusion zusammensetzt und keine Repräsentation der Wirklichkeit ist, wie Greenaway immer wieder betont:

“Mich interessieren nur Kunstwerke, die sich ihrer Künstlichkeit bewußt sind. Das Kino kann unmöglich ein Fenster zur Welt, ein Stück des Leben sein. Alles, was ich möchte, ist in diesem Sinne selbstreflexiv, voll von Zeichen, welche die Künstlichkeit des Spiels betonen.”²⁶¹

“My cinema is deliberately artificial, and it’s always self-reflexive. Every time you watch a Greenaway movie, you know you are definitely and absolutely *only watching a movie*. **It’s not a slice of life, not a window on the world. It’s by no means an exemplum of anything ‘natural’ or ‘real’.** I do not think that naturalism or realism is even valid in the cinema. Put up a camera and everything changes. Pursuit of realism seems to me a dead end. Having said that, I think there’s a way in which probably most artists, whatever their particular medium, tend to work according to the other artifacts they like. The artifacts I most like are deliberately artificial and acknowledge their own artificiality, and are made with an incredible amount of self-consciousness. I [don’t mean that as a] synonym for self-indulgence, because that is extraordinarily dangerous.”²⁶²

Seine Filme machen die Beziehung zwischen der formale Struktur und der daraus ergebenden Illusion der Kontinuität anschaulich, denn sie wirken, als ob sie eine Realität repräsentieren würden. So spielen Greenaways Filme selbstreflexiv die Funktionsweise der formalen Struktur des filmischen Medium und der Illusion von Kontinuität durch. Gerade diese Illusion, die das Ergebnis der formalen Struktur ist, ist die Faszination des filmischen Mediums, wobei es nicht um einen Stil der Erzählweise oder um ein Filmgenre geht, sondern das filmische Medium selbst.

²⁶⁰ Vgl. Greenaway, Peter: in: Luksch, Manu: Interview mit Peter Greenaway, in: <http://www.ix-magazin.de/tp/deusch/special/film>, S. 14.

²⁶¹ Greenaway, Peter: in: Kilb, Andreas: Der Koch bin ich. Ein Gespräch mit Peter Greenaway, in: Die Zeit, 24.11.1989.

²⁶² Greenaway, Peter: in: Smith, Gavin: Interview mit Peter Greenaway, in: Film Comment 26 1990, S. 59.

Literaturverzeichnis

1. Filmdrehbuch und Katalog

Greenaway, Peter: The Draughtsman's Contract, in: L'Avant-Scène 333 (1984).

Greenaway, Peter: A Zed & Two Noughts, London/Boston 1986.

Greenaway, Peter: The Belly of an Architect, London/Boston 1988.

Greenaway, Peter: The Cook, the Thief, his Wife and her Lover, Paris 1989.

Greenaway, Peter: Das Wunder von Mâcon, Hamburg 1993.

Greenaway, Peter: Prosperos Bücher, Zürich 1991.

Greenaway, Peter: The Stairs 2: Munich. Projection, London 1996.

2. Interview mit Peter Greenaway

Boorman, John/Bonohue, Walter (ed.): Film-makers on Film-making, London/Boston 1995.

Brown, Robert: From a View to a Death, Interview mit Peter Greenaway, in: Monthly Film Bulletin 49/586 (1982).

Elliott, Bridget/Purdy, Anthony: An Interview with Peter Greenaway, in: deren: Peter Greenaway. Architecture and Allegory, Chichester 1997.

Frommer, Kerstin: Interview mit Peter Greenaway, in: ders: Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways (Diss.), Köln 1994.

Hacker, Jonathan/Price, David: Discussion with Peter Greenaway, in: deren: Take 10. Contemporary british film directors, New York 1991.

Jaehne, Karen: The Draughtsman's Contract: An Interview with Peter Greenaway, in: Cineaste 13/219 (1984).

Kilb, Andreas: Der Koch bin ich. Ein Gespräch mit Peter Greenaway, in: Die Zeit, 24.11.1989.

Lüdeke, Jean: Peter Greenaway im Gespräch, in: ders: Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme, Belgisch Gladbach 1996.

Luksch, Manu: Interview mit Peter Greenaway, in: <http://www.ix-magazin.de/tp/deusch/special/film>.

Muser, Martin: Postmodern ist bloß ein Modewort. Interview mit dem britischen Regisseur Peter Greenaway, in: tip 24 (1989).

Poppenbert, Dorothee J./Weinrichter, Antonio: Gespräch mit Peter Greenaway, in : epd Film 4 (1984).

Sainsbury, Peter: Interview mit Peter Greenaway. From a View to a Death, in: Monthly Film Bulletin 49/586 (1982).

Smith, Gavin: Interview mit Peter Greenaway, in: Film Comment 26 (1990).

Simonovicsz, A. J./Pyszora, A. F.: Das Kino liegt im Sterben. Ein Gespräch mit Peter Greenaway, in: tip 25 (1988).

Spielmann, Yvonne: Peter Greenaway. Film eine Kunst nach Regeln?, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Der schöne Schein der Künstlichkeit, Frankfurt/a. M. 1995.

Stodolka, Jörg: Interview mit Peter Greenaway, in: <http://www.splattimg.com/interviews/greenaway>.

Interview mit Peter Greenaway im Rahmen der WDR-Reihe "Kurzfilme von Peter Greenaway". (Februar 1991)

3. Artikel und Literatur zu Greenaways Filmen

Auty, Chris: H Can Wait, in: Time Out 450 (1978).

Barchfeld, Christiane: Filming by Numbers: Peter Greenaway, Tübingen 1993.

Bergan, Ronald: Food for Thought, in: Films & Filming 420 (1989).

Biga, Tracy E: Cinema bulimia: Peter Greenaways corpus of excess (Diss.), Los Angeles 1994.

Ciment, Michel: Entretien avec Peter Greenaway, in : Positif 302 (1986).

Elliott, Bridget/Purdy, Anthony: Peter Greenaway. Architecture and Allegory, Chichester 1997.

Frommer, Kerstin: Inszenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways (Diss.), Köln 1994.

Graupner, Stefan: Vernetzungsmöglichkeiten ästhetischer Ausdrucksformen (Diss.), Würzburg 1995.

Gregor, Ulrich: Der Kontrakt des Zeichners, in: epd Film 4 (1984).

Hacker, Jonathan/Price, David: Take 10. Contemporary British Film Directors, New York 1991.

Heath, Stephen: Afterword, in: Screen 20/2 (1979).

Hohenberger, Eva: Die Früchte der Frauen, in: Frauen und Film 40 (1986).

Januszcak, Waldermar: The Draughtsman's Contract, in: Studio International, 196/999 (1983).

Kapp, Hans-Jörg: Musik, Zeit und anderes, in: filmwärts 21 (1992).

Kass, Judith M.: The Draughtsman's Contract, in: Filmstellen VSETH/VSU (Hrsg.): Paris Cinéma, Peter Greenaway, Zürich 1992.

Kötz, Michael: Ein Kunstgriff in die Bilder des Lebens, in: Deutsches Allgemeines Sonntagsblatt (Hamburg), 20. 05. 1984.

Kötz, Michael: Arroganz des Sehens, in: Frankfurter Rundschau, 05. 05. 1984.

Kremer, Detlef: Peter Greenaways Filme: Vom Überleben der Bilder und Bücher, Stuttgart 1995.

Lawrence, Amy: The Films of Peter Greenaway, Cambridge 1997.

Malcomson, Scott: The Draughtsman's Contract, in: Film Quarterly 37/2 (1983).

Matthews, Peter: Continental Movies, in: The Modern Review 8/9 (1993).

Pascoe, David: Peter Greenaway. Museums and Moving Images, London 1997.

Prill, Meinhard: Vom Illusionscharakter der Medien, in: Medien + Erziehung 28 (1987)

Schnelle, Joseph: Bizarre Rätselspiele - herzlos und kalt. Peter Greenaway, in: Kogel, Jörg Dieter (Hrsg.): Europäische Filmkunst. Regisseure im Portrait, Frankfurt/a. M. 1990.

Schuster, Michael: Malerei im Film: Peter Greenaway (Diss.), Hildesheim/Zürich/New York 1998.

Schwartz, Russell: To Appeal Cook, Thief... X-Rating, in: Miramax News Release. March 21, 1990 (New York)

Spielmann, Yvonne: Intermedialität: Das System Peter Greenaway (Habi.), München 1994.

Ulrich, Jörg: Kein Zweifel an der Verworfenheit dieser Welt, in: Münchner Merkur 30. 03. 1984.

Visarius, Karsten: Ein Z und zwei Nullen, in: epd Film 10 (1987).

4. Allgemeine Literatur

Adorno, Theodor: Ästhetische Theorie, Frankfurt/a. M. 1970.

Albersmeier, Franz-Josef: Die Auseinandersetzung um die Montage als filmhistorisches Paradigma, in: Fritz, Horst (Hrsg.): Montage in Theater und Film, Tübingen 1993.

Bal, Mieke: Narratology: Introduction to the Theory of Narrative, London 1985.

Balazs, Béla: Der sichtbare Mensch. Eine Film-Dramaturgie, Halle (Saale) 1924.

Barthes, Roland: Die strukturalistische Tätigkeit, in: Schiwy, Günther (Hrsg.): Der französische Strukturalismus. Mode – Methode - Ideologie, Reinbek 1969.

Baudry, Jean-Louis: Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus, in: Rosen, Philip (Hrsg.): Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader, New York 1986.

Bazin, André: Orson Welles, Wetzlar 1980.

Bazin, André: Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films, Köln 1975.

Bershen, Wanda: Zorn's Lemma, in: Artforum 10 (September. 1971).

Bigsby, Christopher: Art, Theatre and the Real, in: Couturier, Maurice (Hrsg.): Representation and Performance in Postmodern Fiction, Montpellier 1983.

Blüher, Dominique: Le cinéma dans le – Zu Formen filmischer Selbstreflexion, in: Frieß, Jörg/Lowry, Stephen/Wulff, Hans Jürgen (Hrsg.): Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium, Berlin 1994.

Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Madison 1985.

Dusinberre, Deke: Struktural Film Anthology, London 1976.

Eisenstein, Sergej M.: Dramaturgie der Film-Form. Der dialektische Zugang zur Film-Form, in: Albersmeier, F. J. (Hrsg.): Texte zur Theorie des Films, Stuttgart 1979.

Elsaesser, Thomas: Reflection and Reality. Narrative Cinema in the Concave Mirror, in: Monogram 2 (1971).

Gombrich, Ernst H.: Bild und Auge. Neue Studien zur Psychologie der bildlichen Darstellung, Stuttgart 1984.

Gidal, Peter: Materialist Film, London/New York 1989.

Gidal, Peter: "The Anti-Narrative", in: Screen 20/2 (1979).

Gieseler, Walter: Komposition im 20. Jahrhundert, Celle 1975.

Hauptmann, Carl: Film und Theater, in: Kaes, Anthon (Hrsg.): Kino-Debatte. Texte zum Verhältnis von Literatur und Film 1909-1929. München/Tübingen 1978.

Hein, Birgit: Film im Underground. Von seinen Anfängen bis zum Unabhängigen Kino, Frankfurt(a. M.)/Berlin/Wien 1971.

Hein, Birgit/Herzogenrath, Wulf: Film als Film – 1910 bis heute, Stuttgart 1977.

Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse, Stuttgart/Weimar 1993.

Iser, Wolfgang: Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung, München 1976.

Jakobson, Roman: Die neueste russische Poesie, in: Stempel, Wolf-Dieter (Hrsg.): Texte der russischen Formalisten II, München 1972.

Jauß, Hans Robert: Kleine Apologie der ästhetischen Erfahrung, in: Stöhr, Jürgen (Hrsg.): Ästhetische Erfahrung heute, Köln 1996.

Kämpfe, Lothar: Evolution und Stammesgeschichte der Organismen, Jena 1992.

Kanzog, Klaus: Erzählstrukturen - Filmstrukturen. Erzählungen Heinrich von Kleists und ihre filmische Realisation, Berlin 1981.

Katz, David: Gestaltpsychologie, Basel/Stuttgart 1969.

Kloppenburger, Josef: Die dramaturgische Funktion der Musik in Filmen Alfred Hitchcocks, München 1986.

Koebner, Thomas: Halbnah, St. Augustin 1999.

Koebner, Thomas: Lehrjahre im Kino, St. Augustin 2000.

Kracauer, Siegfried: Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit, Frankfurt/a. M. 1979.

Kulenkampff, Jens: Spiegelein, Spieglein an der Wand, in: Recki, Birgit/Wiesing, Lambert (Hrsg.): Bild und Reflexion, München 1997.

Kofman, Sarah: Die Melancholie der Kunst, in: Engelmann, Peter (Hrsg.): Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart, Stuttgart 1993.

Lacan, Jacques: Schriften. Bd. 1, Olten 1973.

Lacan, Jacques: Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse, Olten 1978.

Lämmert, Eberhard: Bauformen des Erzählens, Stuttgart 1980.

Lange, Konrad: Das Kino in Gegenwart und Zukunft, Stuttgart 1920.

Lepsky, Klaus: Ernst H. Gombrich. Theorie und Methode, Wien/Köln 1991.

Lindemann, Bernhard: Experimentalfilm als Metafilm (Diss.), Hildesheim 1977.

Lotman, Jurij M.: Die Struktur des künstlerischen Textes, Frankfurt/a. M. 1973.

Lotman, Jurji M.: Probleme der Kinoästhetik, Einführung in die Semiotik des Films, Frankfurt/a. M. 1977.

Mayr, Ernst: Grundlagen der zoologischen Systematik, Hamburg/Berlin 1975.

Metz, Christian: Semiologie des Films, München 1972.

Metz, Christian: Sprache und Film, Frankfurt/a. M. 1973.

Metz, Christian: The Imaginary Signifier, in: Communication 23 (1975).

Minas, Günter: Zehn Thesen – Zur Wahrnehmungspsychologie des Experimentalfilms, in: Petzke, Ingo: Der Experimentalfilm – Handbuch, Frankfurt/a. M. 1989.

Möller-Naß/Karl-Dietmar: Filmsprache. Eine kritische Theoriegeschichte, Münster 1986.

Monaco, James: Film verstehen, Hamburg 1980.

Mukarovsky, Jan: Kapitel aus der Ästhetik, Frankfurt/a. M. 1970.

Ohler, Peter: Kognitive Theorie der Filmwahrnehmung: der Informationsverarbeitungsansatz, in: Hickethier, Kunt/Winkler, Hartmut (Hrsg.): Filmwahrnehmung, Dokumentation der GFF-Tagung 1989, Berlin 1990, S. 44-46.

- Oudart, Jean-Pierre: Cinema und Suture, in: Screen 18/4 (1977).
- Paech, Joachim: Literatur und Film, Stuttgart 1988.
- Pasolini, Pier Paolo: Ketzereferenzen. "Empirismo eretico". Schriften zu Sprache, Literatur und Film. München/Wien 1979.
- Peters, Jan-Marie-Lambert: Die Struktur der Filmsprache, in: Albersmeier, Franz-Josef (Hrsg.): Text zur Theorie des Films, Stuttgart 1995.
- Peters, Jan Marie: Bild und Bedeutung, in: Knilli, Friedrich (Hrsg.): Semiotik des Films, München 1971.
- Peters, Jan Marie: Die malerische und die erzählerische Komponente in der bildlichen Formgebung der Fotografie und des Films, in: Paech, Joachim (Hrsg.): Film, Fernsehen, Video und die Künste, Stuttgart/Weimar 1994.
- Peterson, James: The Artful Mathematicians of the Avant-Garde, in: Wide Angle 7/3 (1985).
- Prendergast, R. M.: Film Musik. A Neglected Art. A Critical Study of Music in Films, New York 1977.
- Pudowkin, Wsewolod I: Über die Filmtechnik, in: Johnen, Kurt/Lohrmann, Jost (Hrsg.): Film, Hannover/Dortmund/Darmstadt/Berlin 1979.
- Oudart, Jean-Pierre: Cinema and Suture, in: Screen 18/4 (1977).
- Reinhardt, Brigitte (Hrsg.): Januarius Zick und sein Wirken in Oberschwaben Ulmer Museum-Katalog, München 1993.
- Schleicher, Harald: Film-Reflexionen. Autothematische Filme von Wim Wenders, Jean-Luc Godard und Federico Fellini, Tübingen 1991.
- Simon, Bill: New Forms in Film, in: Artforum 11 (1972).
- Sitney, P. Adams: Structural Film, 1969, in: Sitney, P. Adams (Hrsg.): Film Culture Reader, New York 1970.
- Stam, Robert: Reflexivity in Film and Literature. From Don Quixote to Jean-Luc Godard, New York 1992.
- Titzmann, Michael: Strukturelle Textanalyse, München 1977.
- Ulrich, Winfried: Wörterbuch. Linguistische Grundbegriffe, Kiel 1981.
- Vogt, Hans: Neue Musik seit 1945, Stuttgart 1972.

Winkler, Hartmut: Der filmische Raum und der Zuschauer. 'Apparatus'–Semantik - 'Ideology', Heidelberg 1992.

Wollen, Peter: From Signs and Meaning in the Cinema. The Auteur Theory, in: Mast, Gerald/Cohen, Marshall/Braudy, Leo (Hrsg.): Film Theory and Criticism , New York 1992.

Zima, Peter V.: Literarische Ästhetik, Methoden und Modelle der Literaturwissenschaft, Tübingen 1991.

ANHANG



Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3



Abb. 4



Abb. 5



Abb. 6



Abb. 7



Abb. 8

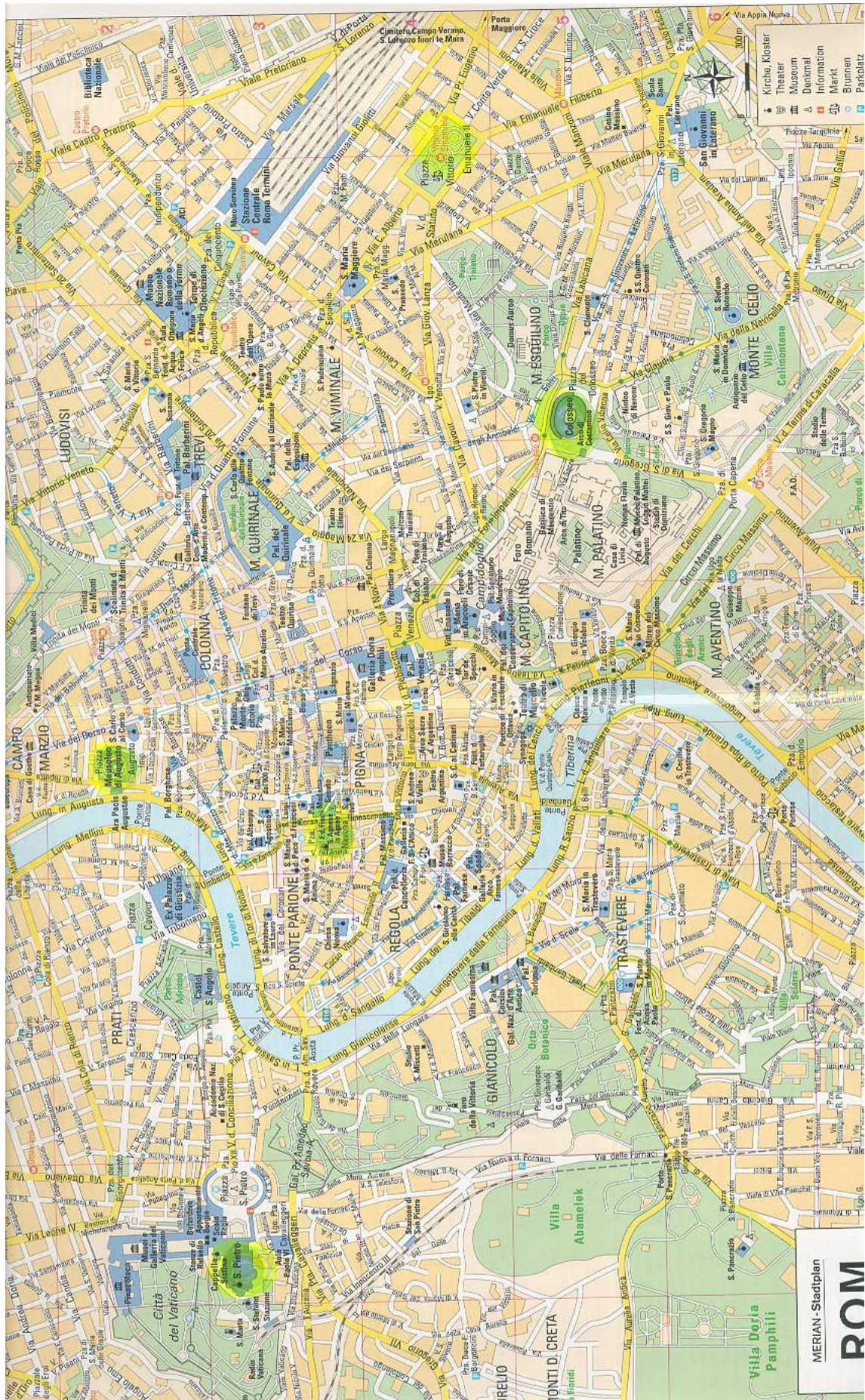


Abb. 9



Abb. 10



Abb. 11



Abb. 12



Abb. 13



Abb. 14



Abb. 15a



Abb. 15b



Abb. 16



Abb. 17a



Abb. 17b



Abb. 18a



Abb. 18b



Abb. 19a



Abb. 19b



Abb. 19c



Abb. 20a



Abb. 20b



Abb. 21



Abb. 22a



Abb. 22b



Abb. 22c



Abb. 23a



Abb. 23b



Abb. 23c



Abb. 24



Abb. 25



Abb. 26a



Abb. 26b



Abb. 27a



Abb. 27b



Abb. 28a



Abb. 28b



Abb. 29a



Abb. 29b



Abb. 30



Abb. 31a



Abb. 31b



Abb. 31c



Abb. 31d



Abb. 32a



Abb. 32b



Abb. 33a



Abb. 33b



Abb. 33c



Abb. 34



Abb. 35



Abb. 36



Abb. 37



Abb. 38



Abb. 39



Abb. 40



Abb. 41



Abb. 42



Abb. 43



Abb. 44



Abb. 45a



Abb. 45b



Abb. 46



Abb. 47a



Abb. 47b



Abb. 48



Abb. 49



Abb. 50



Abb. 51



Abb. 52



Abb. 53



Abb. 54



Abb. 55



Abb. 56



Abb. 57



Abb. 58a



Abb. 58b



Abb. 59



Abb. 60



Abb. 61a



Abb. 61b



Abb. 61c



Abb. 61d



Abb. 62

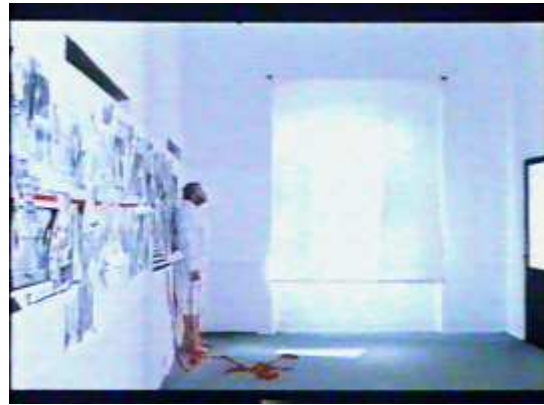


Abb. 63



Abb. 64



Abb. 65



Abb. 66a



Abb. 66b



Abb. 66c



Abb. 66d



Abb. 67a



Abb. 67b



Abb. 67c



Abb. 68



Abb. 69a



Abb. 69b



Abb. 70a



Abb. 70b



Abb. 70c



Abb. 71a



Abb. 71b



Abb. 71c



Abb. 71d



Abb. 71e



Abb. 72a



Abb. 72b



Abb. 73a



Abb. 73b



Abb. 81



Abb. 82



Abb. 83



Abb. 84



Abb. 85



Abb. 86



Abb. 87



Abb. 88



Abb. 89



Abb. 90



Abb. 91a



Abb. 91b



Abb. 92



Abb. 93



Abb. 94



Abb. 95



Abb. 96



Abb. 97



Abb. 98a



Abb. 98b



Abb. 99a



Abb. 99b



Abb. 100



Abb. 101



Abb. 102



Abb. 103



Abb. 104



Abb. 105



Abb. 106



Abb. 107



Abb. 108



Abb. 109a



Abb. 109b



Abb. 110



Abb. 111



Abb. 112



Abb. 113



Abb. 114



Abb. 115



Abb. 116



Abb. 117



Abb. 118



Abb. 119



Abb. 120



Abb. 121



Abb. 122



Abb. 123



Abb. 124



Abb. 125



Abb. 126



Abb. 127



Abb. 128



Abb. 129



Abb. 130



Abb. 131



Abb. 132



Abb. 133



Abb. 134



Abb. 135



Abb. 136



Abb. 137



Abb. 138



Abb. 139



Abb. 140a



Abb. 140b



Abb. 141



Abb. 142



Abb. 143



Abb. 144



Abb. 145a



Abb. 145b



Abb. 145c



Abb. 145d



Abb. 146



Abb. 147



Abb. 148



Abb. 149



Abb. 150a



Abb. 150b



Abb. 150c



Abb. 150d



Abb. 150e



Abb. 150f



Abb. 150g



Abb. 150h



Abb. 150i



Abb. 151



Abb. 152



Abb. 153a



Abb. 153b



Abb. 153c



Abb. 154a



Abb. 154b



Abb. 154c



Abb. 155a



Abb. 155b



Abb. 156a



Abb. 156b



Abb. 156c



Abb. 157



Abb. 158a

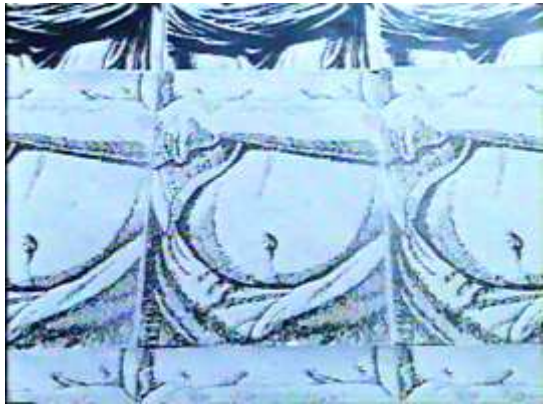


Abb. 158b

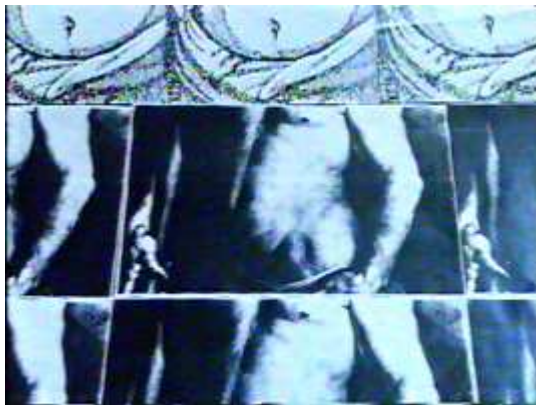


Abb. 158c

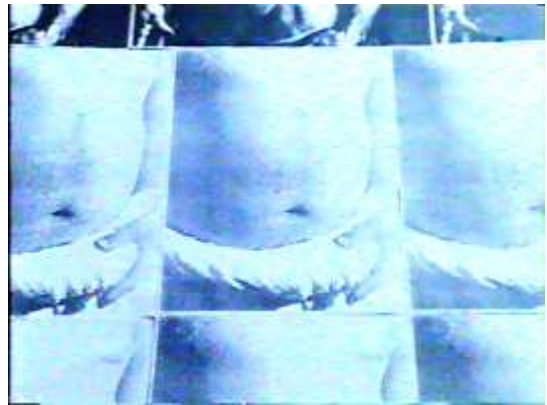


Abb. 158d



Abb. 159a



Abb. 159b



Abb. 159c



Abb. 159d



Abb. 159e



Abb. 159f



Abb. 159g



Abb. 159h



Abb. 160a



Abb. 160b



Abb. 161



Abb. 162



Abb. 163



Abb. 164



Abb. 165



Abb. 166



Abb. 167



Abb. 168



Abb. 169



Abb. 170



Abb. 171



Abb. 172

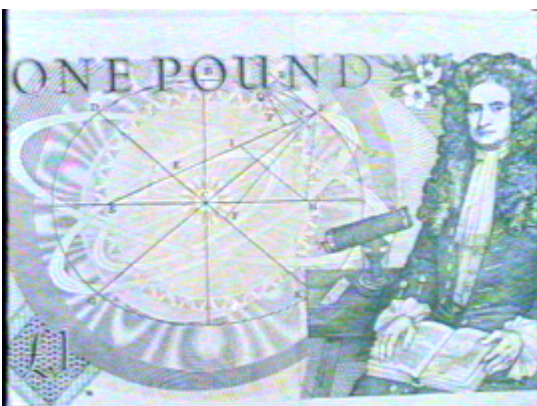


Abb. 173



Abb. 174



Abb. 175



Abb. 176



Abb. 177



Abb. 178



Abb. 179a



Abb. 179b



Abb. 180a



Abb. 180b



Abb. 181a



Abb. 181b



Abb. 182



Abb. 183



Abb. 184



Abb. 185



Abb. 186



Abb. 187



Abb. 188



Abb. 189



Abb. 190



Abb. 191



Abb. 192



Abb. 193



Abb. 194



Abb. 195

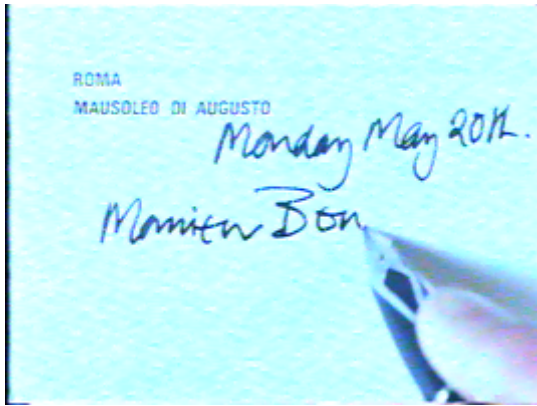


Abb. 196



Abb. 197



Abb. 198



Abb. 199



Abb. 200

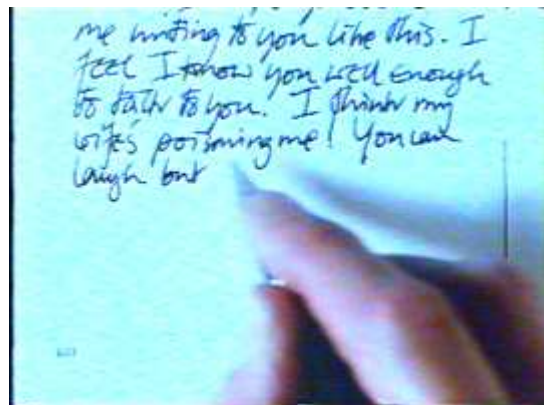


Abb. 201



Abb. 202

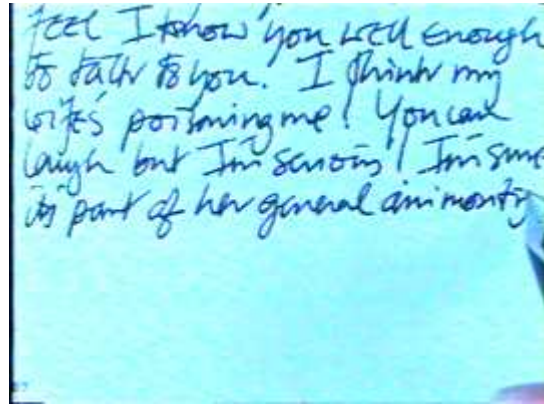


Abb. 203



Abb. 204

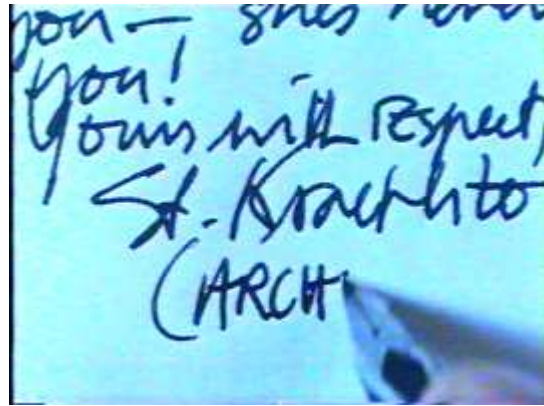


Abb. 205



Abb. 206



Abb. 207



Abb. 208



Abb. 209



Abb. 210



Abb. 211

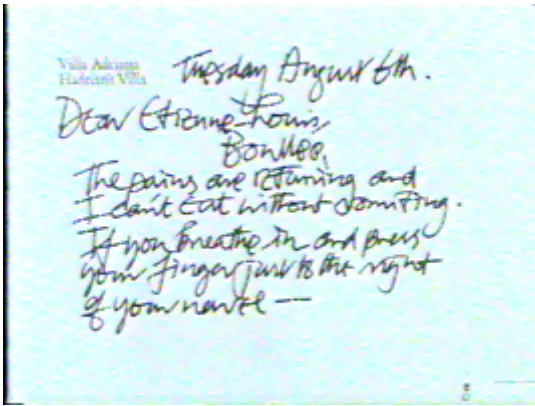


Abb. 212



Abb. 213



Abb. 214

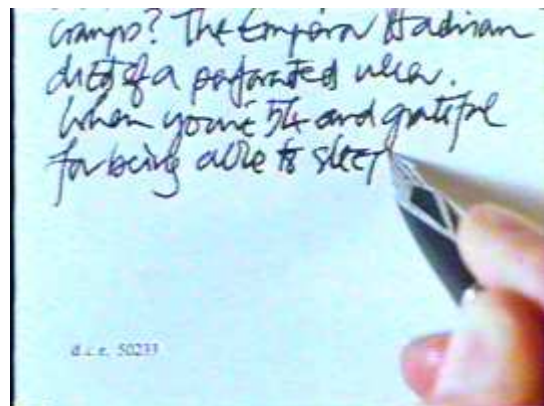


Abb. 215



Abb. 216



Abb. 217



Abb. 218



Abb. 219

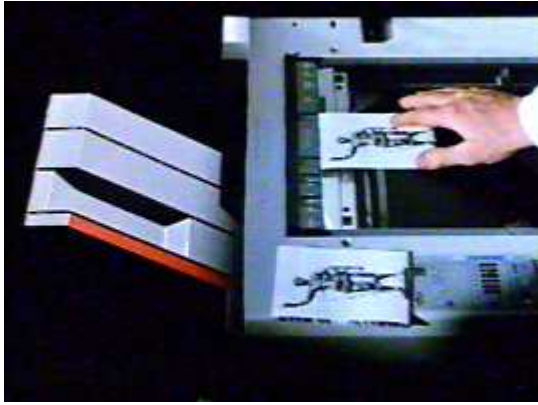


Abb. 224

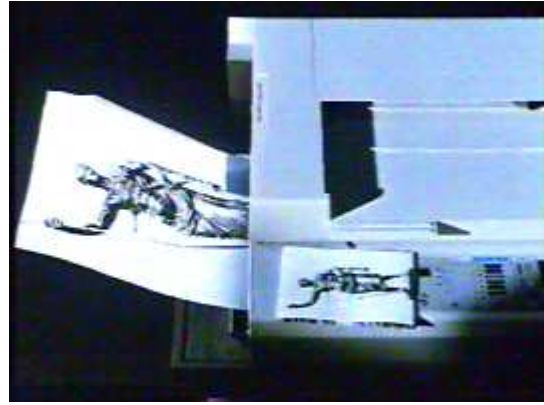


Abb. 225a



Abb. 225b

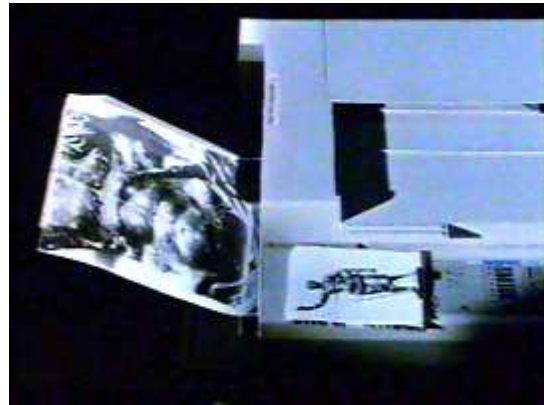


Abb. 226a

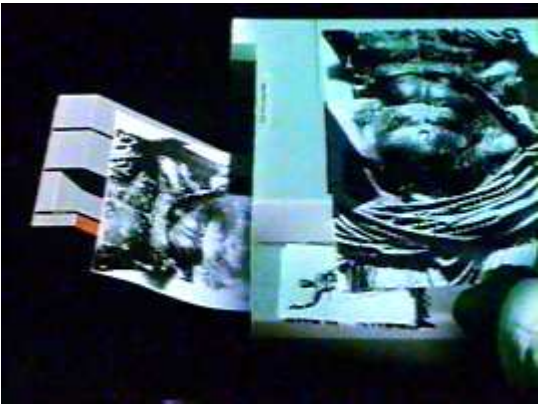


Abb. 226b



Abb. 227



Abb. 228



Abb. 229



Abb. 230a



Abb. 230b



Abb. 231



Abb. 232

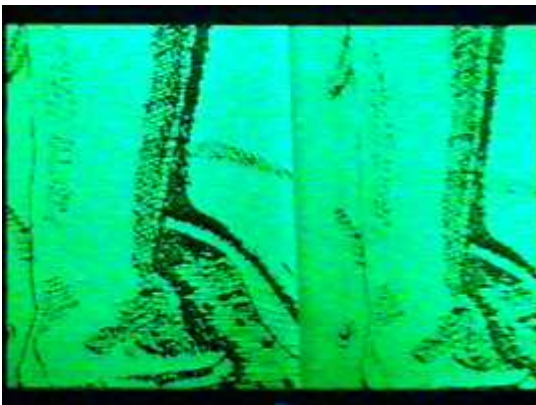


Abb. 233a

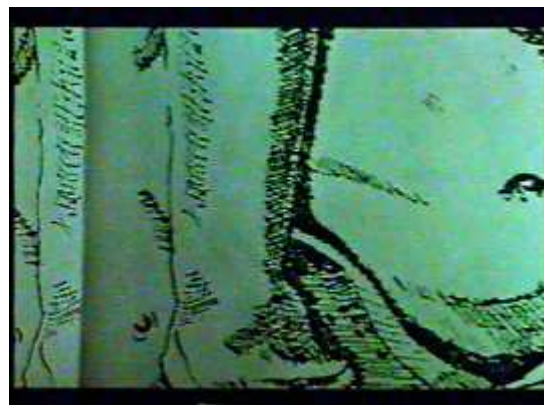


Abb. 233b



Abb. 234



Abb. 235



Abb. 236



Abb. 237



Abb. 238



Abb. 239



Abb. 240



Abb. 241



Abb. 242

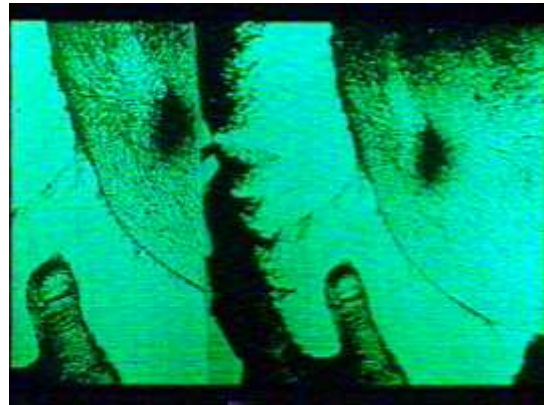


Abb. 243a

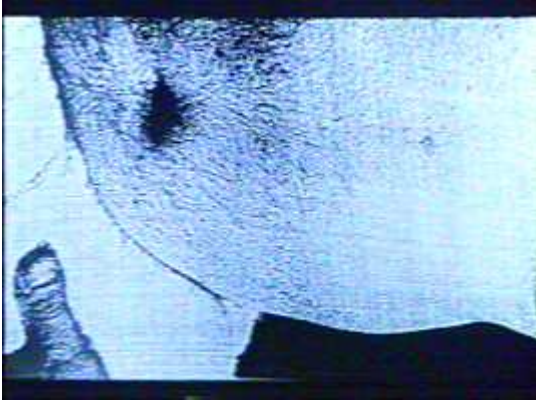


Abb. 243b



Abb. 251



Abb. 252



Abb. 253



Abb. 254



Abb. 255

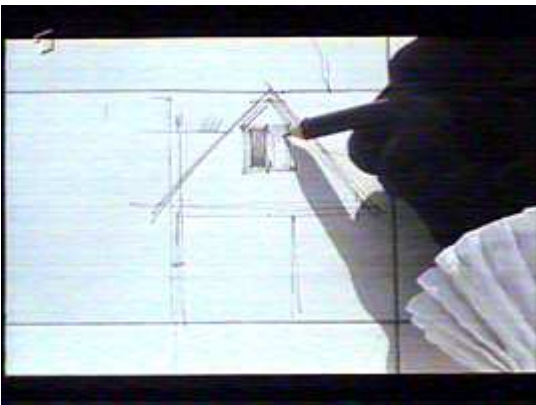


Abb. 256



Abb. 257

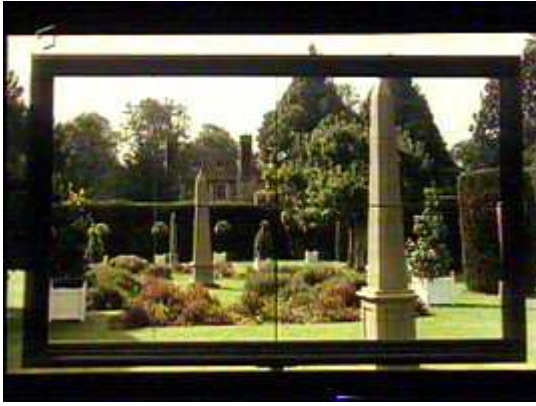


Abb. 258



Abb. 259



Abb. 260



Abb. 261



Abb. 262



Abb. 263



Abb. 264



Abb. 265



Abb. 266



Abb. 267



Abb. 268



Abb. 269



Abb. 270



Abb. 271



Abb. 272

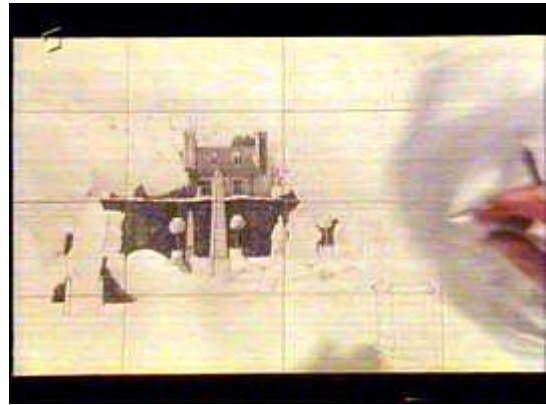


Abb. 273



Abb. 274



Abb. 275

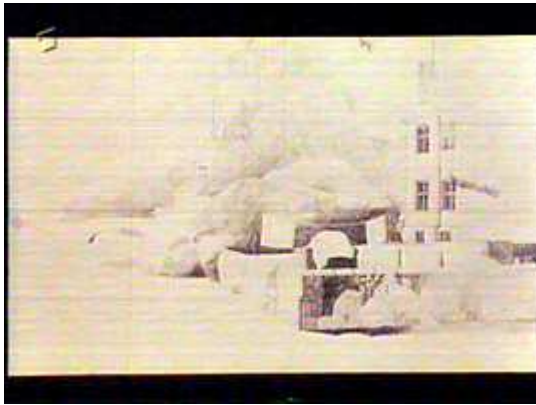


Abb. 276



Abb. 277

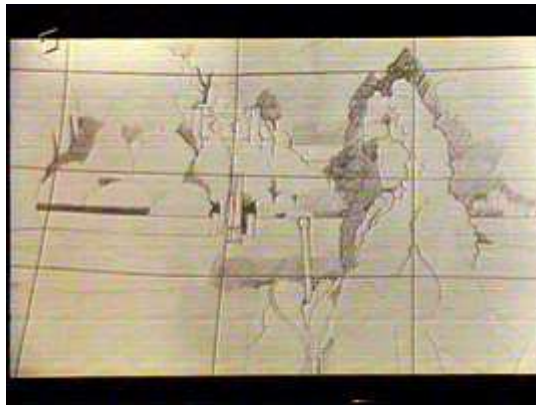


Abb. 278

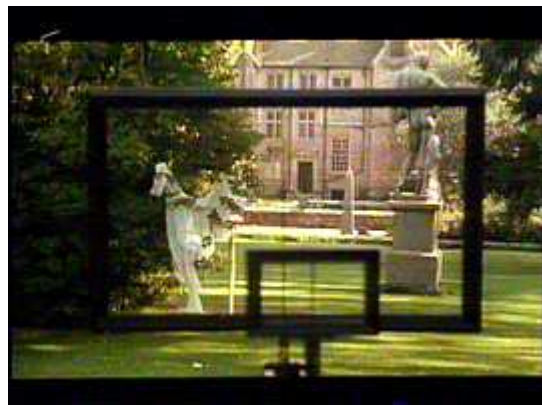


Abb. 279



Abb. 280

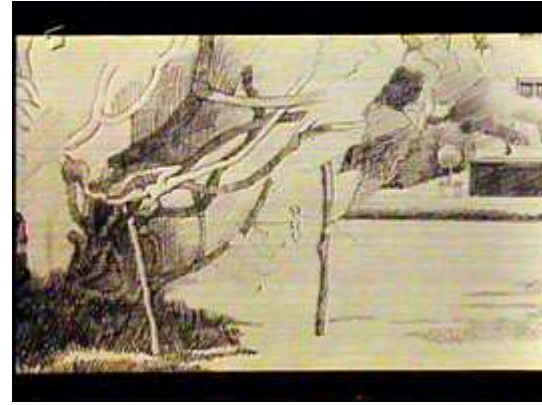


Abb. 281



Abb. 282



Abb. 283



Abb. 284



Abb. 285

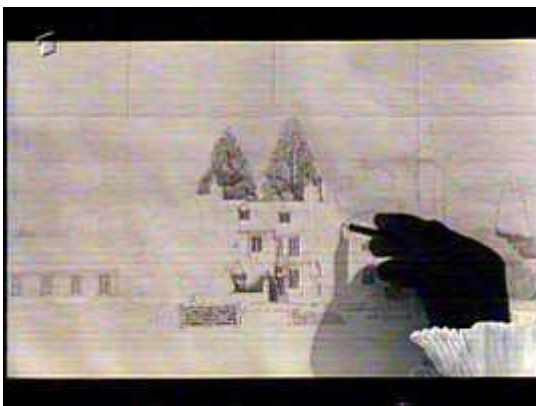


Abb. 286



Abb. 287

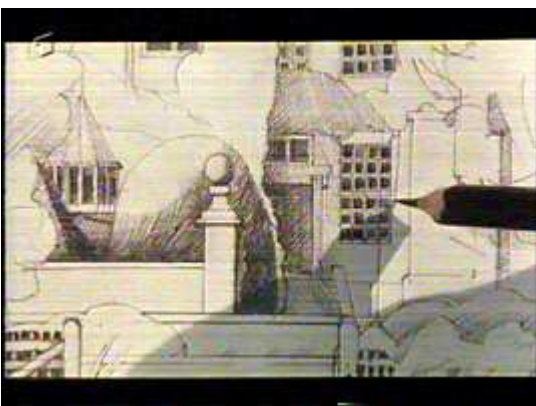


Abb. 288



Abb. 289



Abb. 290



Abb. 291



Abb. 292



Abb. 293



Abb. 294

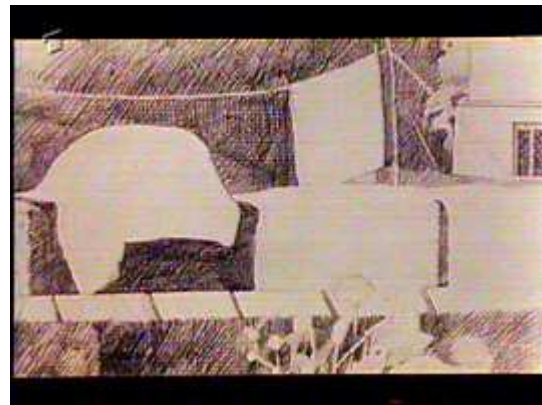


Abb. 295



Abb. 296



Abb. 297



Abb. 298a



Abb. 298b

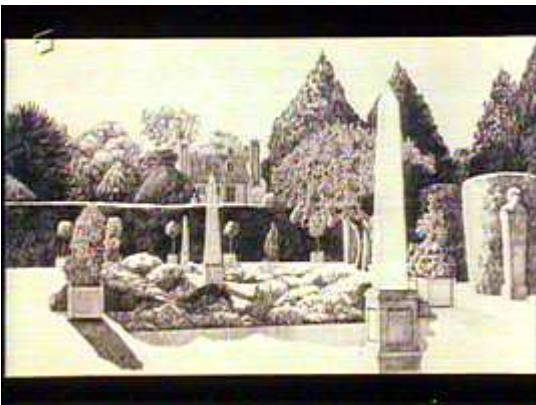


Abb. 299



Abb. 300



Abb. 301



Abb. 302



Abb. 303

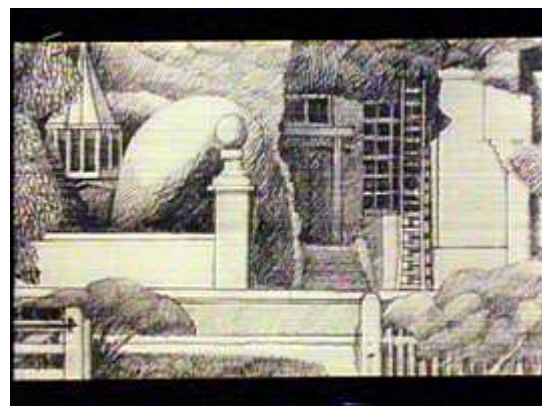


Abb. 304



Abb. 305



Abb. 306



Abb. 307

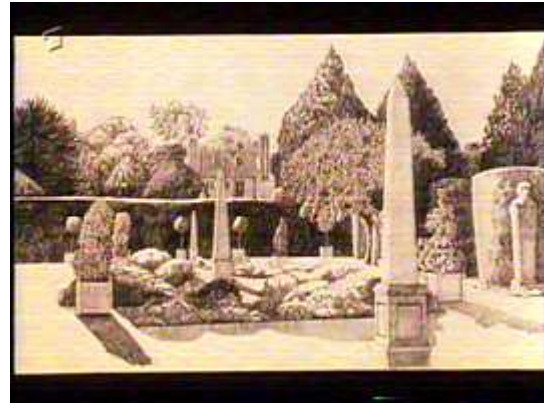


Abb. 308

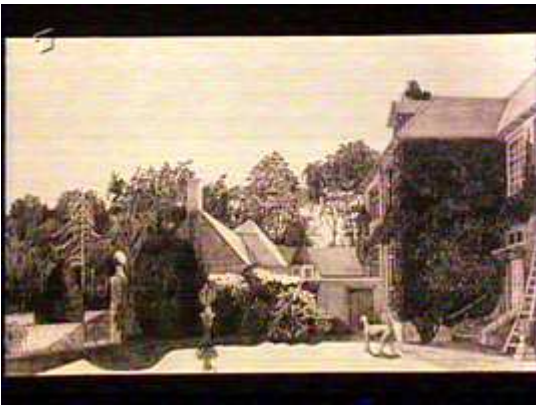


Abb. 309



Abb. 310



Abb. 311

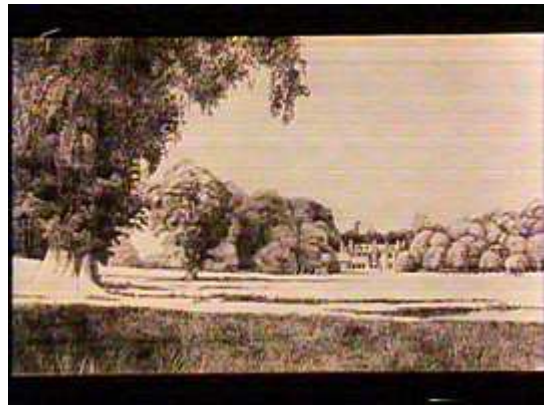


Abb. 312

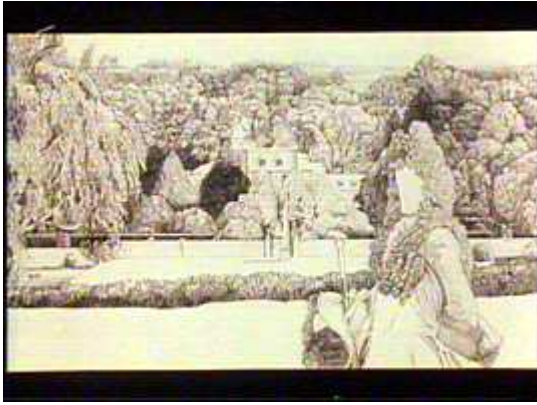


Abb. 313

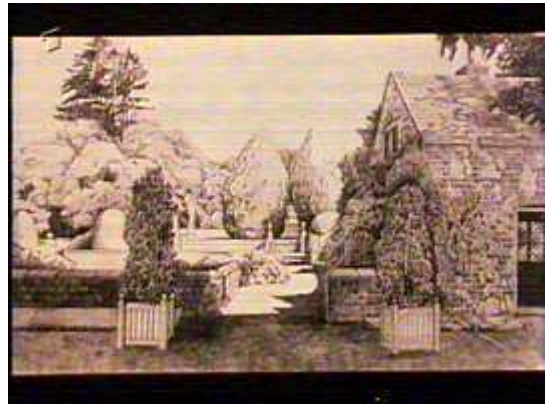


Abb. 314



Abb. 315

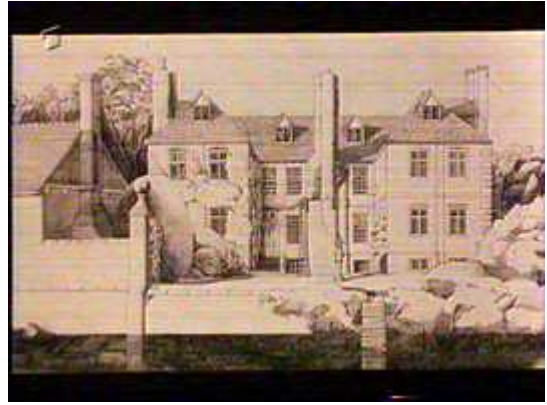


Abb. 316



Abb. 317



Abb. 318



Abb. 319



Abb. 320



Abb. 321



Abb. 322



Abb. 323



Abb. 324



Abb. 325



Abb. 326



Abb. 327



Abb. 328



Abb. 329



Abb. 330



Abb. 331



Abb. 332



Abb. 333



Abb. 334



Abb. 335



Abb. 336



Abb. 337



Abb. 338

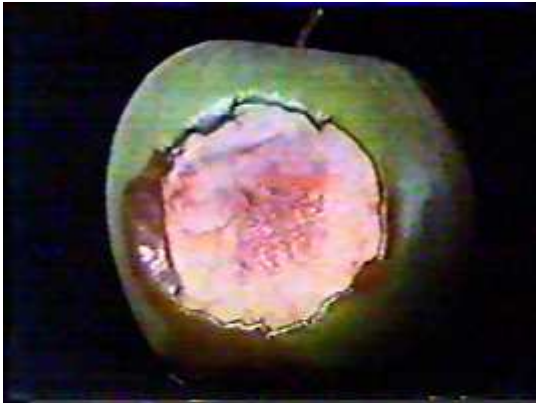


Abb. 339



Abb. 340



Abb. 341



Abb. 342



Abb. 343



Abb. 344



Abb. 345



Abb. 346



Abb. 347



Abb. 348

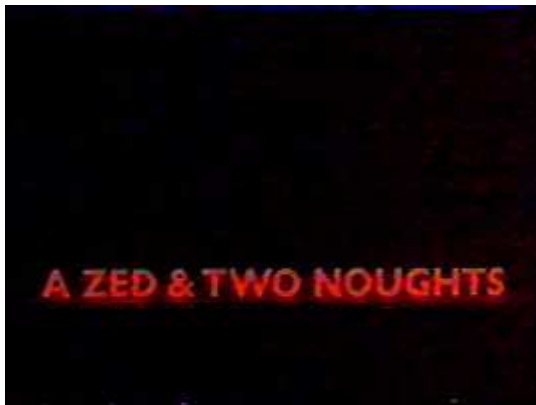


Abb. 349



Abb. 350



Abb. 351



Abb. 352