

Henry Keazor, Fabienne Liptay, Susanne Marschall (Hrsg.)

FILMKUNST

**Studien an den Grenzen
der Künste und Medien**

SCHÜREN

Laokoon Reloaded Vorwort	7
I. Film in der Kunst(wissenschaft)	
<i>Thomas Hensel</i> Warburg im Kino – Kunstwissenschaft und Film	14
<i>Volker Pantenburg</i> Zur Vergangenheit des Kinos in der Gegenwart der Kunst Harun Farockis Installationen	39
<i>Ursula Frohne</i> Cinema on Display Film in installativen Konzepten	57
II. Künstler(biografie) und Film	
<i>Matthias Bauer</i> Diesseits und jenseits der Künstlerlegende Überlegungen zur Dramaturgie, Ikonografie und Szenografie von Filmen, die sich mit dem Lebenswerk von Malerinnen und Malern beschäftigen	88
<i>Henry Keazor</i> «I make art – until someone dies» Francis Bacon im Spielfilm	122
<i>Andreas Rost</i> Isadora Duncans Tanzkunst in ihrer filmischen Repräsentation Zur Rolle des Schleiers im Film ISADORA von Karel Reisz	156
<i>Rada Bieberstein</i> Porträt der Seele einer Stadt Michelangelo Merisi da Caravaggio und Mario Martone über die Stadt Neapel	179
III. Film/Bilder	
<i>Thomas Koebner</i> Hochformat im Querformat und andere Prinzipien der Bildkomposition im Film	196
<i>Hans Jürgen Wulff</i> Ins Bild gehen: Ein semiotisches Spiel Die Krähen-Episode aus Akira Kurosawas DREAMS und andere Beispiele aus der Filmgeschichte	211

Inhalt

Thomas Elsaesser

Muse und Medusa

Das gemalte Porträt in Jacques Tourneurs EXPERIMENT PERILOUS

225

Burcu Dogramaci

Großstadtmaler beim Film

Ludwig Meidner und Karl Grunes DIE STRASSE

239

IV. Medi(alität)en

Vera Cuntz-Leng

Träume auf Zelluloid

Malerei in den Filmen von Peter Weir

254

Jennifer Bleek

Film, Imagination, Geschichte

Die Verwendung historischer Fotografien in Terrence Malicks BADLANDS und DAYS OF HEAVEN

271

Joan Kristin Bleicher

Kunst + Kunst = Serie

Amerikanische Serienvorspanne im Spannungsfeld von bildender Kunst und Werbung

289

Tanja Michalsky

«The mother country. Here they make it real»

Serienhelden auf der Suche nach ihren Wurzeln: THE SOPRANOS: COMMENDATORI

304

V. Kunstschaffen im Film

Fabienne Liptay

Vom Suchen und Finden des Bildes

Die Geste des Malens in Jacques Rivettes LA BELLE NOISEUSE und Víctor Erices EL SOL DEL MEMBRILLO

320

Irene Schütze

Der Maler als Regisseur

Julian Schnabel und seine Filmkunst

343

Lydia Koglin

Ein Film über Weichkäse?

Anmerkungen zu zwei manieristischen Zitaten in Pasolinis LA RICOTTA

360

Susanne Marschall

Poetik der Vergänglichkeit

Sinn-Bilder des Flüchtigen in Malerei und Film

370

Autorinnen und Autoren

394

Bildnachweis

399

Die Erweckung des Gemäldes, seine Verwandlung in einen begehbaren Raum mit lebendigen Gestalten, ist eine Urszene der Poetik des Films. Als solche figuriert sie bei Béla Balázs, der seine Überlegungen zur Wirkung des Films auf den Betrachter mit der Legende eines alten chinesischen Malers illustriert, dem sein Landschaftsgemälde so gut gefallen habe, «dass er hineinging ins Bild und darin verschwand»¹. Balázs bestimmt hier den Film und seine medialen Möglichkeiten in Kongruenz und Konkurrenz zur Malerei. Die Legende des Malers weist den Film als visuelle Kunstform aus, die nicht nur an die augentäuschende Bilderpraxis des Zeuxis anschließt,² sondern dessen Meisterschaft noch überbietet, indem sie ein perfektes Blendwerk schafft: ein Bild, das zum Leben erwacht, sobald der Weg sich durch die Täler und hinter die Berge verfolgen lässt, Wind durch die Bäume weht, Wolken am Himmel vorüberziehen. «Sukzessiv» entfaltet sich in der bewegten Szenenfolge des Films, was im Gemälde noch «koexistent» erschien.

Ähnliche Szenen der filmischen Erweckung gemalter Bilder finden sich zuweilen im Kino selbst. In der Inszenierung dieser Urszene erweisen sich die Filmmacher als «reflexive Praktiker»³, die das Verhältnis der Künste in ihrer Arbeit ausloten. Ihr Vorgehen entspricht dabei kaum der Illustration irgendeiner vorgefertigten These, die es zu beweisen gelte; vielmehr ist es tastend, austarierend, forschend. Ein berühmter Fall ist die Krähen-Episode in Akira Kurosawas *DREAMS* (USA/Japan 1990), aus der das Titelbild dieses Buches stammt: Vermutlich als sein Alter ego entsendet der Regisseur einen jungen japanischen Museumsbesucher in die Bildwelten Vincent van Goghs, um diese im irrenden Spaziergang zu erkunden, dabei mehr Fragen als Antworten zu sammeln.⁴

Mit Gotthold Ephraim Lessings Schrift *Laokoon oder über die Grenzen der Malerey und Poesie* (1766) ließen sich die beiden geschilderten Szenen der Bildbegehung vor dem Hintergrund eines Wettstreits der Künste, des Paragone, le-

1 Béla Balázs: *Der Geist des Films* (1930). Frankfurt am Main 2001, S. 101.

2 Plinius zufolge ist es dem griechischen Maler Zeuxis gelungen, Weintrauben so täuschend echt zu malen, dass die Vögel an ihnen pickten. Vgl. dazu Plinius d. Ä.: *Naturalis historia*, XXXV (De pictura et coloribus), S. 65. Zum Kontext dieser Anekdote (Das Kunstwerk als Abbild der Wirklichkeit) vgl. Ernst Kris, Otto Kurz: *Die Legende vom Künstler*. Frankfurt am Main 1980, S. 90. Balázs schreibt die Legende an anderer Stelle dem Maler Apelles zu, von dem Plinius (XXXV, 95) tatsächlich ähnliche, wenngleich andere Tiere involvierende Täuschungen berichtet: Béla Balázs: *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*. Wien 1972, S. 40.

3 Vgl. Donald A. Schön: *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action*. New York 1982. Einen Überblick über die Debatte zur Forschung in der Kunst sowie zu ihrer Bestimmung und Legitimierung gibt: Henk Borgdorff: *The Debate on Research in the Arts*. In: *Dutch Journal of Music Theory* 12/1, 2007, S. 1–17.

4 Vgl. hierzu auch den Beitrag von Hans J. Wulff in diesem Band.

sen: als Versuch, die Zeitkunst des Films gegenüber der Raumkunst der Malerei zu profilieren und zugleich damit das jeweils Spezifische der Medien und ihrer Aufgaben zu betonen. Es gehört jedoch nicht viel Anstrengung des Blicks dazu, um anstelle scharfer Trennlinien zwischen Film und Malerei überall nur Zonen der Vermischung zu beobachten: hybride Bildräume, die das «Filmische» und das «Malerische» als Vorstellungskonzepte aufrufen, nur um diese infrage zu stellen und vorläufig neu zu bestimmen. Was den Film mit der Malerei verbindet und von ihr unterscheidet, wird bei Balázs, Kurosawa oder andernorts nicht als ontologische Kategorie vorausgesetzt, sondern in einem inszenierten Vergleich erprobt. Was «Film» ist oder «Film» kann, so die Ausgangsbeobachtung, ist dem Medium nicht mitgegeben, sondern wird in intermedialen Szenarien der Begegnung erkundet, in denen der Film seine eigenen Möglichkeiten auslotet. Volker Pantenburg hat hierfür eine schöne Formel gefunden: «Der Film spricht, indem er einen anderen Bildtypus fokussiert, über sich selbst.»⁵

Die Annäherungs- und Abgrenzungsbewegungen zwischen dem Film und den anderen Künsten lassen sich längst nicht mehr unter dem Stichwort des Wettstreits thematisieren. In der künstlerischen Praxis, selbst in den von Lessing herangezogenen Beispielen, sind «Vermischungstendenzen» zu beobachten, die den Separierungsbestrebungen des *Laokoon* auf je eigene Weise widersprechen.⁶ Die Linien, die dort eingezogen werden, um die Konturen der einen Kunst gegenüber den anderen Künsten zu bestimmen, markieren keine territorialen Grenzen, die den einmal erkämpften Bestand medialer Spezifika vor Übergriffen von «außen» sichern. Vielmehr ist die Landkarte der Künste im Sinne eines dynamischen Kräftefelds zu verstehen, das auf veränderte historische und soziale Konstellationen reagiert. So wie Lessing die Dichtkunst im Kontext der Debatten seiner Zeit gegen Dominanzansprüche der Malerei verteidigte, so galt es zu Beginn des 20. Jahrhunderts, den Film als eine neue Kunst zu etablieren, die sich gegenüber den etablierten Künsten zu behaupten hatte. Einen programmatischen Vorstoß in diese Richtung wagte der italienische Futurist Ricciotto Canudo bereits 1911, als er ein Dreiecksschema konzipierte, in dem das Kino als Gattung sogar über den älteren Künsten Architektur, Musik, Malerei, Bildhauerei, Poesie und Tanz thront und diese in sich aufzuheben scheint.⁷ Dass der Film heute, im «digitalen Zeitalter», in ein verändertes mediales Umfeld gesetzt ist, dürfte auf der Hand liegen, ebenso die Erkenntnis, dass die Konkurrenz der Medien zunehmend in einer Konvergenz aufgeht. Computer, iPod, Mobiltelefon, nicht zu vergessen die DVD koexistieren in komplexer ästhetischer, technischer und

5 Volker Pantenburg: *Film als Theorie. Bildforschung bei Harun Farocki und Jean-Luc Godard*. Bielefeld 2006, S. 25.

6 Vgl. das Vorwort von Thomas Koebner zu dem von ihm herausgegebenen Band: *Laokoon und kein Ende. Der Wettstreit der Künste*. München 1989, S. 7–9, hier S. 8.

7 Vgl. Ricciotto Canudo: *La Naissance d'un sixième art. Essai sur le cinématographe*. In: *Les Entrepreneurs idéalistes*, 25. Oktober 1911, wiederabgedruckt unter dem Titel «L'Esthétique du septième art» in: ders.: *L'Usine aux images*. Paris 1926, S. 13–26. Canudo setzt besonders Kino, Architektur, Skulptur und Malerei zueinander in Beziehung, da es sich bei ihnen um primär visuelle Künste handelt. Vgl. dazu Helmut Wehsmann: *Gebaute Illusionen. Architektur im Film*. Wien 1988, S. 45f. Einen vergleichbaren Standpunkt formuliert später Sergej Eisenstein, der in einem Entwurf zum Vorwort seines Buchmanuskripts *Cinématisme. Peinture et cinéma* schreibt: «Il semble que tous les arts aient, à travers les siècles, tendu vers le cinéma.» Vgl. Sergej Michajlovic Eisenstein: *Cinématisme. Peinture et cinéma*. Hrsg. von François Albera. Brüssel 1980, S. 7.

ökonomischer Verflechtung mit dem Kino, das längst nicht mehr den exklusiven Ort der Präsentation und Rezeption von Filmen darstellt. Der Film muss heute «amphibischer»⁸ denn je sein, um in verschiedenen medialen Umgebungen zu existieren. Die Ordnung der Künste, die folglich weder als hierarchisches Übereinander noch als gleichrangiges Nebeneinander zureichend beschrieben ist, muss als ein bewegliches Beziehungsgeflecht verstanden werden, das nicht fixiert oder fixierbar ist.

Jay David Bolter und Richard Grusin haben das Ineinandergreifen der Medien als Akte der «Remediation» beschrieben, worunter sie die Repräsentation eines Mediums in einem anderen Medium verstehen.⁹ Im würdigenden wie rivalisierenden Bezug wird das repräsentierte Medium dabei sowohl bewahrt als auch transformiert. Remediation meint in diesem Sinn eine Form medialer Umgestaltung in technischen, narrativen und ästhetischen Prozessen der Inkorporation. Nicht nur werden die älteren Medien dabei von den neueren aufgegriffen, sondern die Vorgängermedien reagieren ihrerseits auf die junge Konkurrenz, indem sie ihre Impulse aufnehmen: Die bildende Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts, nicht nur die Videoinstallation, inkorporiert den Film; der Film, nicht nur der Künstlerfilm, inkorporiert die bildende Kunst. Vergleichbare Tendenzen einer wechselseitigen Bezugnahme lassen sich verstärkt zwischen dem Film und den Neuen Medien beobachten: dem Fernsehen, dem Musikvideo, den Videogames, dem World Wide Web oder der virtuellen Realität.

Entsprechend haben sich die Protagonisten des Films nicht nur auf das fremde Terrain der Malerei gewagt, sondern sind auch in die Bildräume anderer Medien abgetaucht: in die Fernsehserie (PLEASANTVILLE, USA 1998, R: Gary Ross), das Videospiel (EXISTENZ, Kanada/GB 1999, R: David Cronenberg) oder die virtuelle Realität des Computers (TRON, USA 1982, R: Steven Lisberger). Wenn der Held in James Camerons AVATAR (USA 2009) im Körper seines technisch generierten Stellvertreters nach Pandora aufbricht, wo die Unterscheidung zwischen First und Second Life aufgehoben scheint, dann ist dies eben nicht als Grenzabsteckung des Films gegenüber den Neuen Medien zu verstehen. Zwar mag man die mit Camerons Film gefeierte Wiederbelebung der 3-D-Technik mit einigem Recht als Maßnahme ansehen, die große Leinwand des Kinos noch stärker von den kleinen Displays der Handys und Notebooks abzusetzen. Doch erschöpft sich diese Maßnahme nicht im Konkurrenzverhalten, wenn man die vielfältigen technischen und ökonomischen Wechselbeziehungen des Kinos im Medienverbund bedenkt. Der Kinofilm, so formuliert es Thomas Elsaesser im Blick auf die globalen Marktstrategien Hollywoods, ist nur noch ein «Supplement»¹⁰ (Jacques Derrida): Seitenschauplatz eines multimedialen Ensembles, der den Weg ebnet für die Fernsehhausstrahlung, die DVD, das Computerspiel, ja vielleicht sogar für die Etablierung digitaler 3-D-Bildschirme in anderen Anwendungsbereichen auch jenseits der Unterhaltungsindustrie.¹¹

8 Als «amphibische Filme» werden Produktionen bezeichnet, die eine doppelte Verwertung, sowohl im Fernsehen als auch im Kino, anstreben.

9 Vgl. Jay David Bolter, Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass. 2000, S. 45.

10 Jacques Derrida: *Grammatologie*. Frankfurt am Main 1983.

11 Vgl. Thomas Elsaesser: Tiefe des Raums, Angriff der Dinge oder: Wenn der Schwanz mit dem Hund wedelt. Zum digitalen 3-D-Kino. In: *epd Film* 27/1, 2010, S. 22–27, hier S. 25ff.

Ausgehend von den Erkenntnissen, die im Hinblick auf die gegenwärtige «Convergence Culture»¹² gewonnen wurden, schien es uns lohnend, noch einmal die klassischen Schauplätze einer Kollision oder Verschmelzung der Medien in den Blick zu nehmen. Die Untersuchungen dieses Bandes bleiben auf den Bereich der visuellen Künste beschränkt, wobei das Eingehen der Malerei oder des Malerischen in den Film den Schwerpunkt der Betrachtungen bildet. Eine ganze Reihe der Autoren hat sich besonders für die filmische Inszenierung von Gemälden und Malakten interessiert und dabei unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt: Mal steht die Funktionalisierung der Kunstwerke im narrativen Kontext im Vordergrund (Rada Bieberstein; Thomas Elsaesser; Vera Cuntz-Leng), mal der im Film reflexiv und performativ entfaltete Medienvergleich (Henry Keazor; Lydia Koglin; Fabienne Liptay; Hans J. Wulff; Susanne Marschall). Im Fokus der mit Film und Malerei befassten Aufsätze stehen außerdem der Beitrag bildender Künstler zum Film (Burcu Dogramaci; Irene Schütze), die unterschiedlichen Antworten von Filmemachern und Malern auf Fragen des Formats (Thomas Koebner) sowie die Gewinnung neuer Perspektiven auf den Künstlerfilm, der in der Vergangenheit allzu oft auf sein mythenbildendes Potenzial als Biopic reduziert wurde (Matthias Bauer). Aber auch anderen intermedialen Szenarien, etwa der Repräsentation des Films in der Videoinstallation (Volker Pantenburg; Ursula Frohne), der Fotografie und des Tanzes im Film (Jennifer Bleek; Andreas Rost) sowie dem Rückgriff der Fernsehserie auf (Vor-)Bilder aus der bildenden Kunst und der Filmgeschichte (Tanja Michalsky; Joan Kristin Bleicher) sind die Autoren in dichten Fallstudien nachgegangen. Am Beginn des Bandes stehen Überlegungen grundsätzlicherer Art, wenn es um den Einfluss des Films auf die Kunstwissenschaft geht (Thomas Hensel).

Gemeinsam ist den Beiträgen die Frage nach dem Verbindenden, aber auch dem jeweils Spezifischen der Künste, wie es sich in den verschiedenen Inszenierungen ihrer Begegnung und Verschränkung gestaltet. Medientheoretische Diskurse und Modelle, die insofern über den Gegenständen schweben, als sie All-gemeingültiges zu formulieren suchen, wurden dabei nur wahlweise konsultiert. Viel eher galt es, das «sinnliche Scheinen der Idee»¹³ (Hegel) in den Kunstwerken selbst aufzuspüren und das Wissen um die komplexen Medienbeziehungen zu artikulieren, das implizit oder explizit in diesen enthalten ist. Pointiert formuliert könnte man sagen, dass es in diesem Band auch darum geht, Positionen zu einer Erweiterung des *Laokoon* zu versammeln,¹⁴ die Lessings Beobachtungen zur Medienspezifik aufgreifen, um sie im Lichte jüngerer kunst- und bildwissenschaftlicher Forschung zu reformulieren. Nicht zuletzt der Wunsch, das im Wettstreit Getrennte (wieder) in ein dialogisches Verhältnis zu setzen, hat uns

12 Henry Jenkins: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York/London 2006.

13 Georg Wilhelm Friedrich Hegel: *Ästhetik*. Hrsg. von Friedrich Bassenge. Berlin 1985, S. 117.

14 Nicht zufällig haben Autoren wie Rudolf Arnheim und Clement Greenberg bei ihren filmtheoretischen Überlegungen schon im Titel an Lessings Schrift angeschlossen. Vgl. Rudolf Arnheim: *Neuer Laokoon* (1938). In: ders.: *Kritiken und Aufsätze zum Film*. Hrsg. von Helmut H. Diederichs. München/Wien 1977, S. 81–112; Clement Greenberg: *Zu einem neueren Laokoon* (1940). In: ders.: *Die Essenz der Moderne. Ausgewählte Essays und Kritiken*. Hrsg. von Karlheinz Lüdeking. Amsterdam/Dresden 1997, S. 56–81. Zur Neuperspektivierung des *Laokoon* siehe außerdem: Thomas Koebner: *Verteidigung der Bildbeschreibung. Fragmente zu einem anderen Laokoon*. In: Eberhard Lämmert, Dietrich Scheunemann (Hrsg.): *Regelkram und Grenzgänge. Von poetischen Gattungen*. München 1988, S. 136–162.

dazu bewegt, Lessings Position modifizieren zu wollen. Dringlich erscheint dies gerade dort, wo die Begegnung der Künste in einem gemeinsamen medialen Raum eine Dehnung, Verschiebung oder Überschreitung vermeintlicher Grenzen ermöglicht und etwa das Koexistente im Film oder das Sukzessive in der Malerei zum Vorschein kommt. Unter dem Stichwort eines «erweiterten Laokoon» ist ferner nach weiteren Kategorien zu fragen, anhand derer sich das Verhältnis der Künste näher bestimmen lässt, etwa im Hinblick auf Realismus und Abstraktion, Stasis und Kinesis, Narration und Kontemplation, visuelle und textuelle Argumentation etc.

Nicht zuletzt haben wir die Frage nach der Bestimmung einer hybriden Film-Kunst aufgeworfen, um Kunsthistoriker und Filmwissenschaftler über einem gemeinsamen Gegenstand zusammenzubringen. Obwohl der «iconic turn» in aller Munde ist und die mit Bildern befassten Fächer sich verstärkt um einen interdisziplinären Dialog bemühen, haben ausgerechnet Kunstgeschichte und Filmwissenschaft nur selten den Austausch gesucht.¹⁵ Dass es sich bei den jüngeren Verständigungsversuchen tatsächlich um Wieder-Annäherungen handelt, macht Regine Prange in einem Text deutlich, der nach der Vorgeschichte wie nach den aktuellen Gründen für die nur zögerliche Annäherung fragt. So verweist sie auf den Umstand, dass sich bereits in den dreißiger Jahren des 20. Jahrhunderts namhafte Kunsthistoriker mit dem Film befassten:

Hatten Rudolf Arnheim (*Film als Kunst*, 1932) und Erwin Panofsky (*On Movies*, 1936) als Kunsthistoriker ohne Legitimationsproblem über Film geforscht, müssen Kunsthistoriker heute ihr Forschungsinteresse an diesem Gegenstand rechtfertigen. Die Intention etwa, den Erzählfilm systematisch als Kunstform zu untersuchen und die Geschichte der Filmtheorie als spezifischen Teil der Kunsttheorie auszuwerten, stößt dort nicht auf Unterstützung, wo die Interessen der Film- und Medienwissenschaften an der Ausbildung und Verteidigung eines eigenen Fachkanons jenseits der Kunstgeschichte berührt sind.¹⁶

Doch nicht nur die wachsende Ausdifferenzierung der Wissenschaften im Verbund mit damit einhergehenden Abgrenzungsbestrebungen ist für die zunehmende Entfernung von Kunstgeschichte und Filmwissenschaft verantwortlich zu machen; auch hat es die Disziplin der Kunstgeschichte versäumt, die Aktivitäten Arnheims und Panofskys fortzusetzen und ihre Gedanken weiterzuführen. Die Zurückhaltung ist umso befremdlicher, als es mitunter die Vertreter ihres Fachs waren, die sich erfolgreich bemühten, den Film als eigenständige Kunst zu betrachten und zu erforschen. Der Mangel an kunstwissenschaftlicher Filmforschung bietet nicht gerade ideale Voraussetzungen für die Bemühungen um den Dialog, lassen diesen aber umso dringlicher erscheinen. Dem Wagnis, sich auf den Spuren der künstlerischen Praxis durch an die Grenzen der Medien und Künste zu begeben, sich auf «fremdes» Terrain zu begeben, auch auf die Gefahr

15 Vgl. so auch die in diesem Sinne formulierte Feststellung von Henning Engelke in seiner Rezension von Thomas Koebner, Thomas Meder, Fabienne Liptay (Hrsg.): *Bildtheorie und Film*. München 2006, online erschienen in: *sehpunkte* 7/6, 2007: www.sehpunkte.de/2007/06/12949.html (1.3.2010).

16 Regine Prange: Kunstgeschichte als Geschichte ästhetischer Raumkonstruktionen. In: *Kunstgeschichte. Texte zur Diskussion*, 2009-23 (urn:nbn:de:0009-23-18091), www.kunstgeschichte-journal.net/discussion/2009/prange/ (1.3.2010).

hin, wie Kurosawas Alter ego ratlos zurückzukehren – diesem Wagnis haben sich die hier versammelten Autoren gestellt.

Der vorliegende Band wurde aus Mitteln des Forschungsfonds der Johannes Gutenberg-Universität Mainz sowie durch einen anteiligen Druckkostenzuschuss der Speyer'schen Hochschulstiftung finanziert, denen wir für die großzügige Förderung herzlich danken. Unser Dank gilt außerdem einer Reihe von Menschen, die an der Vorbereitung des Buches für den Druck entscheidenden Anteil hatten: Vera Cuntz-Leng hat die Aufsätze des Bandes äußerst gewissenhaft Korrektur gelesen und redaktionell bearbeitet, dabei auch hilfreiche inhaltliche und konzeptionelle Anregungen gegeben. Anja Kühn hat das gesetzte Manuskript noch einmal sorgfältig vor der Drucklegung auf Fehler durchgesehen. Danken möchten wir schließlich dem Schüren Verlag, namentlich der Verlegerin Dr. Annette Schüren und dem Grafiker Erik Schüßler, die keine Mühen gescheut haben, eine ansprechende Form für den von uns gelieferten Inhalt zu finden.

Henry Keazor, Fabienne Liptay und Susanne Marschall

*Saarbrücken, München und Tübingen
im März 2010*

Ins Bild gehen: Ein semiotisches Spiel¹

Die Krähen-Episode aus Akira Kurosawas DREAMS und andere Beispiele aus der Filmgeschichte

I

Mit den modernen Bildmedien endet die Herrschaft der Schriftkultur, das Visuelle tritt wieder in den Vordergrund der kulturellen Produktion und Reproduktion. «Kalte» Medien werden von «heißen» abgelöst. So oder ähnlich wird Marshall McLuhans simple Mediengeschichte bis heute kolportiert. Theorien des Bildes sind gleichwohl rar geblieben, so zentral ihre Bedeutung für die Veränderung der symbolischen Umwelt auch sein mag. Dabei wird dem Bild oft eine anarchische Tendenz zugeschrieben, eine Existenz außerhalb der Kontrolle der Konventionalität. Das Bild wird unifiziert, ist eine eigene Zeichenklasse, die in sich homogen angenommen wird. Differenzierung tut Not. Kriterien für Bildbeschreibung aus dem intermedialen Vergleich zu gewinnen, scheint eine opportune Methode zu sein. Im Folgenden soll eine einfache szenische Figur genauer bedacht werden – jemand betritt in einem Film ein Bild und verbringt eine Zeit in der Welt des Bildes. Die meisten Beispiele aus der Filmgeschichte erzählen vom Betreten einer anderen Welt im Kino. Der Held mag dann in eine zweite Filmwelt eintreten, in eine Genrewelt – so wie Woody Allens *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* (USA 1985) oder auch John McTiernans *LAST ACTION HERO* (*DER LETZTE ACTION HELD*, USA 1993) das vorgeführt haben. Manche betreten aber auch Bilder und können dann in eine ontologisch andere Welt gelangen – und das hängt mit dem semiotischen Status des Bildes zusammen, das sie betreten.

II

Eine der acht Episoden aus Akira Kurosawas *DREAMS* (*AKIRA KUROSAWAS TRÄUME*, USA/Japan 1990) handelt davon, dass ein Museumsbesucher in einer zutiefst verwirrenden Fantasie den Bildraum von Vincent van Goghs *BRÜCKE VON LANGLOIS MIT WÄSCHERINNEN* (Otterlo, Kröller-Müller-Museum), gemalt im März 1888, betritt (Abb. 1a–b). Es folgt eine atemlos erscheinende Wanderung durch die ganz eigene Welt, die sich hinter dem Bild verbirgt und sich auf dieser Begehung als eine rein synthetische Realität erweist, die nach den kompositorischen Eigenar-

¹ Der folgende Artikel basiert auf einem kurzen Vergleich zwischen fotografischem und filmischem Bild: James zu Hüningen, Hans J. Wulff: *Bildbild und Filmbild. Medienwechsel und Praxis der Medientheorie*. In: *Tiefenschärfe* 2, 2001, S. 11–13. Ich danke James zu Hüningen für seine geduldigen Diskussionen; darüber hinaus haben Wolfgang Beilenhoff, Jens Eder, Lars Grabbe und Frank Kessler sich mit mir auf das Problem eingelassen – ihnen gebührt mein Dank.



1a-b Ein Museumsbesucher betritt den Bildraum von Vincent van Goghs *Brücke von Langlois mit Wäscherinnen*, 1888, Otterlo, Kröller-Müller-Museum (DREAMS, USA/Japan 1990, R: Akira Kurosawa)

ten der späten Bilder van Goghs gestaltet ist. Am Ende trifft er in einem Szenario, das dem im Juni 1890 entstandenen Gemälde *KORNFELD MIT KRÄHEN* (Amsterdam, Van Gogh Museum) zugrunde liegen könnte, auf den Maler, der ihn aber schon bald verlässt. Am Ende ist der Besucher wieder im Museum, findet sich ratlos und nachdenklich außerhalb des Bildes vor. Es handelt sich um den berühmten Krähen-Traum, der in der Literatur sogar eigene Aufmerksamkeit gefunden hat.² Es sind ausschließlich Bilder aus van Goghs spätem Werk, die Kurosawa verarbeitet. Und doch scheint die medienphilologische Annahme, dass die Episode eine Auseinandersetzung mit der zunehmenden Abstraktheit der Landschaftsdarstellung darstelle, ebenso wenig Ertrag zu produzieren wie die Annahme, dass sie eine Reise durch die Evolution des Bildes im 20. Jahrhundert darstelle.³

Wie die Ins-Bild-Reise zu interpretieren ist, ob sie mit der historischen Figur van Goghs zusammen bedacht werden sollte, ist völlig unklar. Vielleicht kann man den im Film auftretenden japanischen Museumsbesucher als Agenten oder Stellvertreter des eigentlichen Träumers Kurosawa ansehen (in diesem Sinne spricht Stephen Prince von einem «Surrogat» des Regisseurs)⁴ und so eine autobiografische

Spur verfolgen, die auf Kurosawas Anfänge in der Malerei verweist.⁵ Und vielleicht ist auch der van Gogh des Films, der dem unerwarteten Besucher atemlos vom Licht und von dem Zwang berichtet, in diesem Licht malen zu müssen, tatsächlich eine Inkarnation des historischen Malers aus der Sicht Kurosawas. All dieses würde aber über den Rahmen des Films hinwegsehen – es sind Träume, die Kurosawa hier inszeniert, und der Realitätsbezug sollte darum nicht allzu sehr zentriert werden. Die Episode ist eine Phantasmagorie, in der phantasmatische Gestalten auftreten, subjektive Bilder alles dominieren, so sehr auch die materiale Inszenierung an den Stil van Goghs angelehnt zu sein scheint.

III

Nochmals zurück zum Anfang, das Geschehen im Detail: Die Krähen-Episode beginnt im Museum. Ein junger Japaner besichtigt Bilder von van Gogh, interessiert, aber von erkennbarer Unruhe. Er greift schließlich zu seiner Staffelei, als wolle

- 2 Vgl. Jens Schröter: Der (digitale) Film öffnet die Tür in den virtuellen Raum der Malerei. Ein medientheoretischer Versuch zur KRÄHEN-Episode aus Akira Kurosawas *DREAMS* (YUME, 1990). In: Nicola Glaubitz, Lee Hyonseon (Hrsg.): *Akira Kurosawa und seine Zeit*. Bielefeld 2005, S. 115–138, online verfügbar: www.theorie-der-medien.de/text_detail.php?nr=52 (7.4.2009).
- 3 Vgl. Aurora Corominas: *The Artist's Gesture. An Initial Approach to the Cinematic Representation of Vincent van Gogh's Pictorial Practice*, online verfügbar: www.iaa.upf.es/formats/formats3/cor_a.htm (7.4.2009).
- 4 Vgl. Stephen Prince: Memory and Nostalgia in Kurosawa's Dream World. In: *Post Script* 11/1, 1991, S. 28–39, hier S. 35 und Zvika Serper: Kurosawa's *DREAMS*. A Cinematic Reflection of a Traditional Japanese Context. In: *Cinema Journal* 40/4, Sommer 2001, S. 81–103.
- 5 Vgl. Michael Stratton: Akira Kurosawa's *DREAMS*. Creating an Unconscious Autobiography. In: *The Arts in Psychotherapy* 28/2, Mai 2001, S. 103–108.

er sich zum Gehen wenden, bleibt noch einmal nachdenklich vor einem Gemälde stehen. Er scheint selbst Maler oder Kunststudent zu sein, und es ist unklar, was die Unruhe des jungen Mannes erregt. Der folgende Umschnitt deutet auf einen tiefen Eingriff in die diegetische Realität, die bislang noch so ganz der des Zuschauers ähnlich schien: Das neue Bild zeigt die Landschaft des Bildes als reale Landschaft, der Rahmen ist verschwunden, die Grenzen des Bildes sind die Grenzen der Leinwand; am Beginn bleibt das Szenario noch unbewegt, wird dann aber animiert. Die Waschfrauen am Fluss bewegen sich, ein Wagen rollt über die Brücke. Der japanische Betrachter, der durch eine geheimnisvolle Transformation in die Bild-Welt hineingeraten ist, läuft auf die Frauen zu, fragt nach van Gogh – und sie weisen ihn in die Felder, warnen ihn noch einmal, van Gogh sei im Irrenhaus gewesen. Über ein gemähtes Feld hinweg erreicht der Japaner schließlich den Maler, der einen Skizzenblock in der Hand hält und ohne große Beachtung des Hinzugekommenen vom «Licht» stammelt und davon, dass er malen müsse (Abb. 2). Auf den Kopfverband angesprochen, erzählt er, er habe am Morgen ein Selbstporträt versucht, nur das Ohr sei nicht gelungen, da habe er es abgeschnitten. Mit größter Eile rafft er seine Sachen zusammen, lässt den japanischen Gast stehen. Der zaudert kurz, eilt dann van Gogh hinterher. Es ist nun aber keine tatsächliche Landschaft mehr, durch die er dem Maler hinterherläuft, sondern es sind Landschaftsskizzen und -gemälde van Goghs, Landschaften in grobem Umriss, ohne die Feinheiten der fotografisch-realistischen Abbildung, in hartem Farbkontrast hintereinander montiert.⁶ Van Gogh verschwindet schließlich im Hintergrund des letzten fotografischen Bildes der Zeit, die der Agent-Betrachter «im Bild» verbirgt. Der Maler stört noch einige Krähen auf, die zunächst in diesem filmischen Bild zu sehen sind – um dann in ein Gemälde van Goghs überzugehen, das ein Kornfeld mit aufliegenden Krähen zeigt. Der Japaner ist wieder im Museum, er nimmt verstört die Mütze ab.

Die Figur ist *in das Bild hineingegangen*, hat nach dem Maler gesucht, ihn getroffen und doch keine befriedigenden Antworten auf seine Fragen gefunden. Aus dem Gegenüber von Subjekt und Objekt – Bildbetrachter und Bild – ist eine Verschmelzung der beiden geworden. Die äußere und Sicherheit gebende Welt des Museumsbesuchers ist versunken, als solle das, was die Krähen-Episode erzählt, wie eine Allegorie von allzu großer Versunkenheit der Kunstbetrachtung handeln. Immerhin behaupten psychologische wie naive Rezeptionstheorien die Möglichkeit der Immersion, des zeitweiligen Heraustretens des Kunstbetrachters aus seiner Alltags- und Leiblichkeit. Dann wäre der überraschende Sprung des Japaners nicht so sehr eine Transsubstantiation (die dem «Beamen» in der Fernsehserie STAR TREK ähnelte), sondern vielmehr eine *ontologische Transformation*, die das Subjekt der Kunstbetrachtung mit der diegetischen Realität des Kunstobjekts vereinigt. Man könnte das Geschehen als fantastisch ansehen; man kann es aber auch allegorisch zu lesen suchen – wie etwa Carl Pletsch, der



2 Unmögliche Begegnung: Betrachter und Künstler (Martin Scorsese) treffen im Bild aufeinander (DREAMS, USA/Japan 1990, R: Akira Kurosawa)

6 Es handelt sich bei dieser Sequenz um eine Produktion von George Lucas' Firma Industrial Light and Magic. Ob ILM tatsächlich die Realisierung der Episode betreut hat, ist nicht ganz klar. Vgl. dazu Schröter, Der (digitale) Film öffnet die Tür in den virtuellen Raum der Malerei, S. 129, Anm. 40.

die Begegnung des Japaners mit van Gogh als Bildungserlebnis interpretiert, das den Besucher dazu befähigt, seinen eigenen Weg als Künstler zu gehen.⁷

Beispiele, in denen Figuren der erzählten Welt Bilder betreten, die dort an der Wand hängen, sind rar.⁸ Dazu zählt Susan Seidelmans 26-minütiger Kurzfilm *THE DUTCH MASTER* (*DER FLÄMISCHE MEISTER*, Deutschland/USA 1994), der in der Kategorie Bester Kurzspielfilm für den Oscar nominiert wurde. Er erzählt die Geschichte der New Yorker Zahnarztassistentin Teresa, die kurz vor ihrer Heirat im Metropolitan Museum Pieter de Hoochs aus dem 17. Jahrhundert stammendes Gemälde *FRÖHLICHE TRINKER* (ca. 1650, Berlin, Gemäldegalerie) entdeckt. Als sie ganz allein vor dem Bild ist, scheint sie ein junger Mann im Bild anzulächeln, sie einzuladen, der kleinen Genre-Szene im Wirtshaus beizuwohnen. Wir sehen den Akteur als Akteur im Bild, die Textur der Leinwand scheidet ihn deutlich von den Szenen im Museum. Es ist kein Zufall, dass die junge Frau erst dann, als die Begegnung mit dem Bild ein *privater Moment* geworden ist, die Bewegung der Dargestellten wahrnimmt – die Intimität der Begegnung von Betrachter und Bild kann nur im Moment der Unbeobachtetheit zustande kommen.

In einem zweiten solchen Moment betritt die junge Frau das Szenario; noch ist sie eine Fremde, wird von den Figuren des Bildes nicht beachtet, sie steht im Szenario herum wie ein störendes Objekt, das die Bild-Figuren nicht wahrnehmen können. Der Bildraum weitet sich zum Szenenraum, die Betrachterin begeht jene anderen Räume des Wirtshauses, die im diegetischen Off des Bildes stehen. Sie sieht den jungen Mann, der sie von Beginn an fasziniert hatte, im Bad, und sie beobachtet heimlich einen Beischlaf im Nebenzimmer. Am Ende ist sie für immer im Bild verschwunden, wir sehen sie auf einem Bett in einem der Hinterzimmer liegend; sie trägt Reizwäsche, streichelt sich sacht – so Antwort gebend auf die zutiefst depravierenden Erfahrungen mit Sexualität, die sie in der äußeren Realität sammeln konnte. Dass ein Auge vom *MANN MIT DEM GOLDHELM* (ca. 1650/55, Berlin, Gemäldegalerie) – ein Gemälde, das aus dem Umkreis Rembrandts stammt und hier im hintersten Schlafzimmer an der Wand hängt – ausgestochen ist und dass sich dahinter ein ungekannter Voyeur befindet, kehrt die Blickrelationen endgültig um; die Bildbetrachterin wird zur betrachteten Akteurin im Bild. Eine langsame Zufahrt und eine Irisblende auf das Auge beenden den Film.

Die Versunkenheit der Bildbetrachtung, die Privatheit der Berührungen, die ein Bild induzieren kann, all dieses ist in Seidelmans kleinem Film verbunden mit der Entdeckung einer zutiefst intimen Lust-Fantasie, einer eigentlich narzisstischen Körper-Entdeckung, mit der die Museumsbesucherin sich gegen ihre Umwelt abschirmt. Gerade deshalb, weil die Protagonistin am Ende die Realität New Yorks verlassen hat, ist auch diese Geschichte als Allegorie lesbar, in der behauptet wird, dass Bilder für den Betrachter eine Projektionsfläche aufreißen, in der er sich selbst reflektieren kann.

7 Vgl. Carl Pletsch: Akira Kurosawa's Reflection on Becoming a Genius. In: *Journal of Popular Film & Television* 32/4, Winter 2005, S. 192–199.

8 Zu den Filmen dieses Motivs gehört auch *WHAT DREAMS MAY COME* (*HINTER DEM HORIZONT*, USA/Neuseeland 1998) von Vincent Ward, wo die Malweise der gezeigten Bilder zum Teil an van Gogh angelehnt ist. Der Film ist zwar in letzter Instanz eine furchtbare Melange aus avancierter Technik, sentimentalem Kitsch und religiös-philosophischem Anspruch, aber er handelt nun einmal ganz zentral davon, dass man Bilder betreten und auf diese Weise ihren verstorbenen Urhebern begegnen kann.

IV

All diese Beobachtungen deuten darauf hin, dass Bildbetrachtung eine fundamental ichbezogen-reflexive Tätigkeit ist. Das wird hier aber nicht zentral sein. Die These, der ich nachgehen will, besagt vielmehr, dass die Krähen-Episode ein semiotisches Spiel entfaltet, in dem es um den Bildcharakter und um die Rezeption von Bildern geht. Auf eine ähnliche Spur führen auch die Überlegungen Jens Schröters, der seine Analyse auf die Annahme zentriert, dass die Episode unterschiedliche Charakteristiken der Malerei und des Films zutage fördere, weil der Träumer-Agent in das Bild hineingehe und so das malerische Bild (das «Bildbild») in einen anderen – den filmischen – Seinszustand transformiere. «Die «Krähen»-Episode aus DREAMS legt eben die Opposition indexikalisch/nicht-indexikalisch als signifikante Differenz zwischen Film und Malerei nahe»,⁹ heißt es am Ende eines älteren Aufsatzes Schröters, so scheinbar die weitverbreitete Annahme bestätigend, dass das Foto ein *Index* sei und sich jedenfalls auf eine vorfotografische Realität beziehe, wohingegen das Gemälde *bloß ikonisch* sei, also die Spur auf eine Wirklichkeit vor dem Gemälde nicht impliziere oder voraussetze. Die Behauptung hört sich plausibel an, sie scheint evident zu sein – aber trägt sie?

Das erste Bild der Episode ist ein Foto – ein Mann im Museum, die Exponate an der Wand. Das Bild aber, das dem gemalten Bild im Museum nachempfunden ist und in dem die geheimnisvolle Transformation des Bildbetrachters zum Bewohner der Bildwelt geschieht, ist zwar material auch ein fotografisches Bild. Man kann also – wie beim Foto üblich – annehmen, dass sich die Brücke im Vorfilmischen befunden hat. Aber die Brücke trägt auch untrügliche Hinweise darauf, dass es sich nicht um eine reale Brücke handelt, sondern um diejenige aus van Goghs Bild. Auffällige Spuren von Malfarbe auf dem Brückengemäuer, ja sogar auf den Gräsern am Flussufer, lassen keinen Zweifel daran. Fotografische und malerische Qualitäten überlagern sich von Beginn an – kein eigentliches Foto wird auf die Leinwand projiziert, sondern ein hybrides *Bild*, das *zwischen* (realer) Landschaft und Gemälde oszilliert (Abb. 3). Die Repräsentation einer Landschaft im Foto und die Darstellung der gleichen Landschaft im *Gemälde* sollen also getrennt werden; unzweifelhaft liegt beiden das gleiche Ausgangsobjekt vor; und doch sind die Transformationen dessen, was man ohne die Hilfe von Fotoapparat und Malwerkzeug sehen könnte, zutiefst unterschiedlich. Fotografie und Malerei sind in diesem Sinne nicht in apparativer Differenz gefasst, sondern als unterschiedliche Strategien, das Ausgangsobjekt darzustellen.¹⁰ Die Darstel-



3 Hybride Bilder: Zwischen Fotografie und Malerei (DREAMS, USA/Japan 1990, R: Akira Kurosawa)

9 Jens Schröter: Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs. In: *Montage/AV* 7/2, 1998, S. 129–154, hier S. 146.

10 Ich habe an anderer Stelle das gleiche Problem mit dem Bild des Relationsfundaments disku-

lungsentention kommt beiden zu; aber die Wege, das Ausgangsobjekt im zweiten darstellenden Objekt wiederzugeben, sind zutiefst verschieden. Mag auch das Indexikalische, das so wesentlich der Fotografie zuzugehören scheint, sich hier nicht so sehr als eine Beziehung zwischen Real- und Zeichenobjekt aufschließen als vielmehr als Effekt von Strategien einer Darstellung, die Strukturen des Realobjekts in der Zeichengestalt erfasst.

Das erste Bild der Van-Gogh-Realität zeigt lebende Menschen, einen Wagen mit einem wirklichen Pferd. Aber die Steine, aus denen die Brücke gebaut ist, weisen Farben und eine grafische Gestalt auf, die nicht der Wirklichkeit, sondern dem Bild zugehören. Kann man in ein Bild hineingehen und dort etwas anderes finden als das Bild selbst? Ist das Bild nur eine Abbildung, möglicherweise eine mechanische Reproduktion? Oder ist es eine Transformation des Vorfilmischen in eine andere Realität oder Realitätsstufe hinein? Das Eintrittsbild, in dem sich der Besucher in der Bildwelt van Goghs wiederfindet, ist ganz offensichtlich ein *Mischbild* aus fotografischen und bildlichen Elementen.¹¹ Für den Zuschauer ist die Komponiertheit der Einstellung aus zwei unterschiedlichen semiotischen Quellen durchsichtig, das macht nicht nur die semiotische Überraschung des Bildes, sondern auch seinen ästhetischen Reiz aus.¹²

V

Ähnlich wie die erzählte Welt vor und nach der Geschichte, die ein Film wiedergibt, besteht, können wir mitunter auch ein Gemälde als schmalen Ausschnitt aus einer Welt ansehen, die viel weitere Extensionen hat als das, was das Bild zeigt. Mit Albertis Metapher des «offenen Fensters» bietet das Bild einen gerahmten Blick auf das, was draußen ist (auf der anderen Seite des Fensters), auf eine Realität, die möglicherweise nicht auf das einzugrenzen ist, was das Bild zeigt. Wer will entscheiden, ob jenseits der Szene, die dem Betrachter offen liegt, sich nicht eine zweite Szene öffnet, die denselben Realitätsstatus beanspruchen darf wie das Gezeigte selbst? In der Texttheorie spricht man von der *Diegese* und

tiert: «Die Geschichte der Bildformen zeigt, dass das Verhältnis von Urbild und Abbild auf ein jeweiliges *Fundament* gründet, das erst die ikonische Relation der beiden Relata konstituiert. Die Fundamente, die in den verschiedenen Bildarten das Bildverhältnis konstituieren, sind von sehr unterschiedlicher Natur und können auf keinen Fall auf Prinzipien der geometrischen Invarianz oder der angebbaren geometrischen Projektion zurückgeführt werden. (...) Ein Bild *instantiiert immer auch das Fundament*, das es als Bild erst konstituiert.» Hans J. Wulff: *Bilder und imaginative Akte*. Ein Beitrag zur Theorie ikonischer Zeichen. In: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* 38/2, 1993, S. 185–205.

- 11 Die Differenz betrifft auch den Zeit-Modus der beiden Bezugsbilder: Schon Roland Barthes machte in seiner *Rhetorik des Bildes* auf die ontologische Unterschiedlichkeit von fotografischem und filmischem Bild aufmerksam: Signifiziert das Foto (oder allgemeiner: das allgemein-indexikalische Bild, das eine Referenz in der Realität hat) das Da-gewesen-Sein, hat das Filmbild einen präsentischen Modus und aktualisiert das Da-Sein des Gegenstandes. Ich werde dieser Problematik hier nicht weiter nachgehen. Vgl. dazu Roland Barthes: *Rhetorik des Bildes*. In: ders.: *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III*. Frankfurt am Main 1990, S. 28–46, hier S. 39.
- 12 Mischbilder kombinieren häufiger verschiedene Bildarten. Ein Extremfall ist Zbigniew Rybczynskis Kurzfilm *STEPS* (USA 1987), der eine Touristengruppe durch Sergej Eisensteins berühmte Treppensequenz aus *BRONENOSETS POTEMKIN* (*PANZERKREUZER POTEMKIN*, Sowjetunion 1925) führt und so eine im klassischen Stil geschnittene Sequenz mit einem Videobild kontrastiert.

meint damit eine ganze mögliche Welt, sei sie nun realistisch-historisch oder fingiert-fantastisch. Ähnlich brauchte es eine *Texttheorie des Bildes*, die das Gezeigte nur als ausschnitthaften Einblick in eine eigene mögliche Welt auffasst. Will man sie begehen, muss man das Bild betreten. Nur so kann sich zeigen, was außerhalb des Rahmens ist und was sich hinter den Objekten, die man im Bild sieht, verbirgt. Man gerät in die *Welt des Bildes* hinein.¹³

Diese Welt weicht möglicherweise von der Welt ab, in der wir leben. Die Objekte haben vielleicht andere Texturen, die Pflanzen sind von anderer Konsistenz und Farbe, die Größenverhältnisse sind andere. Aber es bleibt eine Welt für sich. In Robert Stevensons *MARY POPPINS* (USA 1964) findet sich eine Szene, in der Mary Poppins und die Kinder in ein Bild hineingehen, das ein Maler aufs Straßenpflaster gemalt hat und dabei in eine Cartoonwelt geraten. In einer seinerzeit ganz ungewöhnlichen Art kombiniert die Sequenz Realspielfilm- und Zeichentrick-Bilder, so dass es nicht verwundert, dass der Film für die Special Visual Effects prompt einen Oscar erhielt.

Ein anderes Beispiel, das unmittelbar den Dialog mit der bildenden Kunst aufruft: In Vincente Minnellis *AN AMERICAN IN PARIS* (EIN AMERIKANER IN PARIS, USA 1951) tanzt Gene Kelly eine Nummer in einem Ambiente, das aus Bildern von Henri de Toulouse-Lautrec gewonnen ist – vor gemalten Kulissen, mit realen Figuren im Lautrec-Look, selbst als Wiederholung einer Lautrec-Figur. Und die zwischen Traum und Realität schwebende Schlusssequenz des gleichen Films ist ganz der bildenden Kunst abgelauscht – teilweise in gemalter Kulisse, teilweise als Folge von *Tableaux vivants* realisiert. «Die großen französischen Maler geben den Ton an: Dufy für die Place de la Concorde, Renoir für den Blumenmarkt, Utrillo für die Montmartre-Straße, Rousseau für den Jahrmarkt, van Gogh für die Place de l'Opéra, Toulouse-Lautrec für das Moulin Rouge.»¹⁴ Die Szenarien sind nicht so sehr einzelnen Bildern nachgestellt, sondern – ähnlich wie in großen Teilen von *DREAMS* – dem Stil der Bilder nachempfunden. Der Effekt ist enorm: Die Tänzer bewegen sich in einem Paris der Repräsentation, die Tänzer entstammen

13 Gelegentlich ist mit der Umkehrung dieser epistemischen Bewegung gespielt worden – erst im Bild zeigt sich die Realität als das, was sie ist. In Alfred Hitchcocks *THE TROUBLE WITH HARRY* (IMMER ÄRGER MIT HARRY, USA 1955) zeichnet der Maler eine Landschaftsskizze – und erst beim Blick auf das Bild sieht er, dass zwei Füße in das Bild ragen; ein Blick auf das Vorbild zeigt: Tatsächlich liegt eine Leiche im landschaftlichen Szenario. Zentrales Thema ist der Blick vom Bild auf die Realität in Michelangelo Antonionis *BLOWUP* (GB/Italien/USA 1966). Vgl. dazu auch Peter Greenaways *THE DRAUGHTSMAN'S CONTRACT* (DER KONTRAKT DES ZEICHNERS, GB 1982). Im Akustischen hat sich Brian De Palma in *BLOW OUT* (BLOW OUT – DER TOD LÖSCHT ALLE SPUREN, USA 1981) mit dem gleichen Phänomen befasst – der Titel deutet bereits auf die Verwandtschaft mit Antonionis Film hin: Ein Toningenieur, der Naturlaute aufnimmt, erfasst dabei zufällig die Geräusche eines Mordes. Schon Francis Ford Coppolas *THE CONVERSATION* (DER DIALOG, USA 1974) erzählte von Fragmenten eines Dialogs, den ein Abhörspezialist aufgenommen hatte, dessen Bedeutungen äußerst unklar waren; tatsächlich stellen sich die Abgehörten am Ende nicht als Opfer, sondern als Täter heraus. Mittelbar thematisiert auch *DREAMS* das Problem, die Realität dem Bild anzupassen und nicht umgekehrt resp. das Bild als das Primäre, die Realität aber als das Abgeleitete zu nehmen: Wie schon erwähnt, erklärt van Gogh dem japanischen Besucher, er habe morgens ein Selbstporträt versucht; dabei sei ihm das Ohr misslungen, er habe es abgeschnitten und weggeworfen. Die Vermutung, diese Selbstverletzung habe etwas mit dem filmischen Schnitt zu tun (wie z. B. bei Schröter, *Der (digitale) Film öffnet die Tür in den virtuellen Raum der Malerei*, S. 126), scheint mir ganz abwegig zu sein.

14 Helmut Merker: *EIN AMERIKANER IN PARIS*. In: Thomas Koebner (Hrsg.): *Filmklassiker. Beschreibungen und Kommentare*. Bd. 2. 5., überarb. und erw. Aufl. Stuttgart 2006, S. 163–168, hier S. 167.

einer Fantasie, die sich an Bildern und Skizzen entflammt hat; der Tanz, der das zentrale Paar einander näherkommen, sich aber auch wieder verlieren lässt, erscheint suchend und orientierungslos, einem Geschehen ausgesetzt, das die beiden nicht kontrollieren, dem sie sich aber auch nicht entziehen können. Am Ende bleibt der Maler in einem grauen nächtlichen Paris zurück, der Spuk ist vorüber, die Gestalten aus Fantasie und Kunstgeschichte haben sich in Nichts aufgelöst. Es bleibt die Erinnerung an ein Geschehen außerhalb der innerfilmischen Realität.

All diese Fälle leben von einer offenkundigen Differenz zwischen der Welt, die der Film zeigt, und der Realität ihrer Protagonisten. Jene bleibt Fotografie ihrer Darsteller; diese aber entstammt offensichtlich einem anderen Prozess der Bildentstehung. Das Vorfilmische dieser Szenen entstammt Bildern, nicht der Realität. Ein nochmals anderes Beispiel zeigt, wie sich die ontologische Differenz der Bildelemente noch weiter entfalten kann: In *SHERLOCK JR.* (USA 1924) steigt Buster Keaton in eine Kinoleinwand und wird mit jeder neuen Einstellung des Films im Film in eine andere Umgebung versetzt. Der Übergang der Figur in die angebotene Welt des Bildes gelingt aber nicht ganz, die Montage selbst scheint sich gegen den Eindringling zu sperren. Keaton ist mühelos in die Leinwand hineingegangen. Doch nun desintegrieren sich Bild und Keaton. Keaton steht vor verschlossener Tür, kann nicht eindringen, wendet sich nach vorn, zum Zuschauer hin. Mit dem letzten Schritt auf die Straße hinab kommt der Schnitt – Keaton fällt ein Stück nach unten, er ist in einem neuen Bild, in ein neues Szenario hineingeraten. Die Bildfolge scheint sich gegen ihn verschworen zu haben – alle Anpassungsversuche werden nämlich durch erneute Schnitte vereitelt: Will der Held sich hinsetzen, landet er – Schnitt – auf harter Erde; will er ins Meer springen, findet er sich – Schnitt – kopfüber im Schnee wieder usw. Der Ausschnitt veranschaulicht, dass die Figur Keatons vom Match Frame nicht in Frage gestellt wird. Allenfalls gerät sie in die Probe hinein, wie sie ihre Identität und Selbstbestimmung angesichts der Abstoßung durch die anderen Welten bewahren kann – weil sie in allen diesen Welten ein semiotischer Fremdling bleibt.

Das Bild wechselt, Keaton bleibt. Das Bild, das wir sehen, besteht aus zwei Schichten: Dem projizierten Bild steht Keaton entgegen, ein semiotischer Eindringling. Zeigt das Bild denjenigen, der das Bild betritt, zugleich mit dem, was das Bild zeigt, treffen zwei ikonografische, diegetische und epistemische Modi aufeinander. Gleichgültig ob der Bildbegeher ein Neugieriger ist oder ein Spion, ein Flüchtiger oder ein Sendbote, wird er von der Bildwelt nicht assimiliert. Er bleibt menschliche Figur, auch wenn die Welt, in der er sich bewegt, eine Comic-Welt ist.¹⁵ Natürlich ist das, was in Keatons Film geschieht, auch ein Nachdenken

15 Ein skurriles, aber auf ähnlichen Grundannahmen aufbauendes Beispiel stammt aus dem Grotesk-Episodenfilm *AMAZON WOMEN ON THE MOON* (*AMAZONEN AUF DEM MOND*, USA 1987): «Murray (Lou Jacobi), der Held der 3. Episode von *AMAZON WOMEN* (*MURRAY IN VIDEOLAND*, Robert K. Weiss), sitzt im Pyjama vor dem Fernseher und möchte nur in Ruhe die halbnackten Tänzerinnen einer Show sehen, seine Frau kommt jedoch dauernd ins Zimmer und er muss mit der Fernbedienung ständig den Kanal wechseln. Als er versehentlich die Fernbedienung auf sich statt auf den Fernseher richtet, wird er in den Fernseher hineinversetzt. Seine Frau erkennt ihn auf dem Bildschirm und versucht, ihn mithilfe der Fernbedienung zurückzuholen, versetzt ihn aber nur in das jeweils laufende Programm: eben noch in einem Baseballspiel, landet er in den Armen von King Kong. Und sein Auftritt ist damit nicht zu Ende, denn später taucht er in seinem Pyjama in zwei weiteren Episoden auf: im titelgebenden SciFi-Streifen *AMAZON WOMEN ON THE MOON* (Robert K. Weiss) und in *SON OF THE INVISIBLE MAN* (Carl Gottlieb).» Gloria Withalm: *Der Blick des Films*

über die impliziten Realitätsannahmen, die der Montage zugrunde liegen: Auch wenn das Bild nach einem harten Schnitt wechselt, bleiben die Figuren und Objekte des vergangenen Bildes erhalten; im Verstehen der Geschehnisse gilt eine stillschweigende «Pertinenzhypothese». Betritt nun jemand die erzählte Welt, kann er in ihr aufgehen oder nicht; fällt er nicht unter die Pertinenzannahme, muss das Bild ihn abstoßen (sonst würde die Figur auf Nimmerwiedersehen verschwinden). Insofern erzählen die Geschichten der Bildbegeher auch von einer semiotischen Kollision (weshalb sie immer reflexiv sind und immer eine eigene ästhetische Distanz eröffnen).

Das Beispiel zeigt auch, dass es nicht um den reinen Übertritt geht, sondern um einen Übergang, in dem der Begehende dem Begangenen gegenüber fremd bleibt. Die kleine Sequenz basiert auf der Trennung von Keaton und den Bildern der Leinwand. Er geht nicht ganz in ihnen auf, sie sind noch selbstständig. Sie sind natürlich daraufhin komponiert, dass Keatons Position am Ende des einen und am Anfang des folgenden Bildes aufeinander abgestimmt sind. Er schwebt nicht in der Luft, macht keine zu tiefen Stürze. Noch ist der Rahmen der Kinoleinwand zu sehen, als sollte in Erinnerung gerufen werden, dass Keaton nicht zu jenem Film gehört, in den er einzudringen versucht. Erst nach dieser Sequenz, in der die Erzählung im Übrigen stillsteht, gehen wir wieder in den Vollbild-Modus über – nun hat der Held den geträumten Film erreicht, der aus dem Film auf der Leinwand heraus bislang nur induziert wurde. Insofern zeigt die Sequenz einen Übergang vom Gegenüber «Keaton = Zuschauer und Film» über eine Phase des gespannt-desintegrierten Verhältnisses zu einer erfolgreichen Assimilation von «Keaton = Zuschauer in den Film» (weshalb man das kleine Stück auch als Etüde über die Verückung ansehen kann, die ein Zuschauer bei der Filmrezeption erfahren kann).

VI

Das Motiv des Ins-Bild-Gehens ist mehrfach auch in der Filmtheorie aufgetaucht: Béla Balázs erzählt die folgende Legende: «Einst lebte ein alter (chinesischer) Maler, der ein herrliches Landschaftsbild schuf. Darauf wand sich durch ein reizendes Tal ein Pfad, schlängelte sich um einen hohen Berg, hinter dem er schließlich verschwand. Dem Maler gefiel sein Bild so gut, daß ihn die Sehnsucht packte. Er ging in sein Bild hinein und folgte dem Pfad, den er selbst gemalt hatte. Er wanderte immer weiter in die Tiefe des Bildes, dann verschwand er hinter dem Berg und kam nie mehr zum Vorschein.»¹⁶ Balázs deutet die Geschichte als Allegorie für die Neigung des Films, den Zuschauer an einen anderen Ort zu versetzen. Keine Selbstentdeckung, keine Spiegelung des Subjekts, sondern ein Verschwinden und Aufgehen des Subjekts in der Fiktion: Die gleiche Episode wird auch bei Siegfried Kracauer als Bild des Kontrollverlustes erzählt, die der Zuschauer angesichts des «Banns» erfährt, den der im Bild gezeigte Gegenstand ausübt.¹⁷

auf Film und Kino. Selbstreferentialität und Selbstreflexivität im Überblick. In: Michael Latzer (Hrsg.): *Die Zukunft der Kommunikation. Phänomene und Trends in der Informationsgesellschaft*. Innsbruck/Wien 1999, S. 147–160, online verfügbar: www.uni-ak.ac.at/culture/withalm/wit-texts/wit99-kwt.html (7.4.2009).

¹⁶ Béla Balázs: *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*. Wien 1972, S. 40.

¹⁷ Siegfried Kracauer: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt am Main 1973, S. 224.

Man mag auch an die Behauptung denken, dass die griechischen Maler Apelles, Zeuxis und Parrhasios zu einer Natur-Illusion fähig gewesen seien, die nicht nur die Tiere zu täuschen wusste, sondern sogar die Künstler selbst.¹⁸ Balázs berichtet von einem Weintrauben-Bild Apelles', das so naturnah war, dass sich die Spatzen darauf niedergelassen hätten – die Legende schweige aber darüber, ob die Spatzen von den Trauben auch satt geworden seien.¹⁹

All diese Anekdoten berichten von einem Betrachter, der das Dargestellte, nicht aber die Tatsache der Darstellung sieht. Die Wahrnehmung von Bildern aber ist eine Zwiefach-Wahrnehmung, die in einem Zugleich beide Relata des Bildes erfasst. Die Vorstellung eines «naiven Realismus», in der das Reale durch das Bild substituiert werden könnte, ist ebenso naiv wie das, was sie zu erfassen behauptet. Auch wenn Zeuxis, der keine Frau finden konnte, die seinen Schönheitserwartungen in jedem Punkt entsprach, sich die schönsten Mädchen der Stadt nackt vorführen ließ und sich anschließend aus den Körperteilen der fünf schönsten ein Idealbild erschuf, so blieb dieses doch ein Bild; reale Zuwendung konnte auch zu Zeuxis' Zeiten das Bild nicht gewähren. Rudolf Arnheim ist nur zuzustimmen, wenn er dieser Auffassung von Kunst vorwarf, den «grundlegenden Unterschied zwischen der Welt der physischen Wirklichkeit und ihrem gemalten oder in Stein gehauenen Abbild»²⁰ systematisch und gegen jede Erfahrung zu missachten.²¹

VII

Doch helfen diese rezeptionsästhetischen Bemerkungen zu den illusionistischen Energien des Filmbildes beim Verständnis des Geschehens in DREAMS nicht weiter. Hier scheint die Begehung des Bildes viel eher einem semiotischen Abenteuer zu ähneln als einem Sehnsuchtsmotiv zu folgen. Das van Gogh'sche Bild sei ein Ikon, das Kurosawa'sche Foto dagegen ein Index, hatte die Ausgangsannahme geheißen – aber was bedeutet das in Kurosawas Film? Das erste Filmbild zeigt das Bild van Goghs *als Gemälde*; das zweite nimmt das Bild *als Filmbild resp. Foto*. Das erste zeigt das Bild in seinem Rahmen, an seinem Platz im Museum, auf den Betrachter wartend, für ihn bereitgestellt. Das zweite zeigt das Bild als Kinobild,

18 So etwa Plinius: *Naturgeschichte*, XXXV, 10.

19 Andere schreiben das Traubenbild Zeuxis zu, der seinerseits durch einen von Parrhasios gemalten Vorhang selbst getäuscht wurde. Vgl. Kurt Gschwantler: *Zeuxis und Parrhasios. Ein Beitrag zur antiken Künstlerbiographie*. Wien 1975 und Constanze Perez: *Nachahmung der Natur. Herkunft und Implikation eines Topos*. In: Hans Körner (Hrsg.): *Die Trauben des Zeuxis. Formen künstlerischer Wirklichkeitsaneignung*. Hildesheim/Zürich/New York 1990, S. 3–39. Auf die umfangreichen Diskussionen um den Trompe-l'œil-Effekt – den Effekt der Augentäuschung, demzufolge Gemaltes dem visuellen Eindruck des Realen annähernd gleich werde – werde ich hier nicht weiter eingehen.

20 Rudolf Arnheim: *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*. Berlin/New York 1978, S. 95.

21 Es sei festgehalten, dass das Projekt einer ‚Verschönerung‘ des Objekts durch seine Abbildung resp. die Bearbeitung des Bildes in der Geschichte der Fotografie eine lange Tradition hat und in der Werbefotografie bis heute gepflegt wird. Auch in der künstlerischen Fotografie – etwa in den Arbeiten Keith Cottinghams –, insbesondere mittels der Möglichkeiten des Morphing hat es mehrfach Projekte gegeben, aus verschiedenen Vorbildern neue Bildobjekte zu generieren, denen kein vorfotografisches Objekt korrespondiert. Die Ähnlichkeiten zu der antiken Zeuxis-Anekdote dürften auf der Hand liegen.

die Leinwand ist gefüllt, einen Rahmen gibt es nicht; der Beginn des Bildes wirkt für einen Moment wie eingefroren, man kann die neue Bildqualität ebenso identifizieren wie den Bezug zu dem Gemälde, das man vorher sah.

Dann aber zieht das Leben der Akteure ein – und es erscheint der Horizont von Bewegung, von Zeit und von Handlung. Beide Bilder (Gemälde und Foto) stehen zwischen malerischer Erfindung und mechanischer Abbildung. Beide verweisen nicht so sehr auf ein *So-ist-es-gewesen!*, sondern vielmehr auf eine *mögliche Szene*, die sich aus der Neukontextualisierung des Van-Gogh-Bildes ergibt. Man könnte der Fotografie anlasten, sie würde nur das reproduzieren, was außerhalb ihrer schon existiere, und als Kunstform lasse sie sich allein durch das *Wie*, nicht aber durch das *Was* bestimmen. Das changierende Bild aus Kurosawas Film sagt ganz anderes, deutet darauf hin, dass das, was das Foto zeigt, nicht auf einer Wirklichkeits-, sondern einer Möglichkeitsform beruht! Es verweist nicht auf eine vorfilmisch gegebene Szene, sondern auf ein Szenario selbst, auf eine Stilisierung, wie man sie in der bildenden Kunst, im Theater, in Storyboards und Ähnlichem finden könnte.

Noch ist das erste Bild der Binnengeschichte eine Melange zwischen den beiden Bildformen, aber die Landschaften werden unähnlicher, «unfotografischer», Bild und Filmbild treten auseinander (Abb. 4a–b). Die Bilder entstammen nicht mehr einem realistischen Impuls, sondern mischen die Bildmodelle der Skizze und des fotografischen Bildes – gleich in zweierlei Hinsicht. Zum Ersten läuft das fotografische Bild des japanischen Betrachters schließlich in überdimensional großen Skizzen und Ölgemälden herum, die Texturen der Objekte verraten deutlich ihre Nicht-Realität (Abb. 5a–b). Aber bis zum Schluss der Episode enthält jedes Bild beide Bild-Arten. Zum Zweiten stehen die Werke van Goghs im Kontext einer filmischen Sequenz aus fotografischen Bildern – auch das akzentuiert den Unterschied. Zweifacher Kontrast, in der Sequenz / im Bild selbst – darum fällt die Differenz so ins Auge. Noch das erste Bild zwischen malerischem und filmischem Bild hatte ähnliche *Bildfundamente* für beide Affinitäten zu den Kunstgattungen, beide waren dem Prinzip einer an das Fotografische gemahnenden Ähnlichkeit gebunden. Das ändert sich rabiāt, wenn die Episode die realistische Grundebene aufgibt.

Die Frage stellt sich, ob das filmische Bild immer ein Index sei, der auf Realität rückverweist, oder aber ein Szenario anzeigt, das durchaus keine äußere Realität haben muss, sondern eine ähnliche Stilisierung oder Symbolisierung darstellen kann wie das Bühnenbild des Theaters. Für eine Theorie des filmischen Bildes hat die Überlegung einige Konsequenzen: Es würde so nicht auf die mechanische Re-



4a–b Bildbegehung: Im Labyrinth der gezeichneten Landschaft (DREAMS, USA/Japan 1990, R: Akira Kurosawa)
5a–b Farbkörper: Die Faktur als Bedrohung (DREAMS, USA/Japan 1990, R: Akira Kurosawa)



produktion der Fotografie angewiesen bleiben und nicht auf Realität, sondern schon auf eine Repräsentation von Realität verweisen – weil das Vorfilmische der *Mise en scène* selbst schon zeichenhaft ist und der Akt der Kadrierung eine Transformation des Vorfilmischen in den Charakter des Szenarischen umfasst.²² Die Frage stellt sich also, ob das Foto in einem ähnlichen Sinne eine Ikone und ein Gegenstand einer eigenen semiotischen Praxis ist wie das Gemälde auch. Frederick Wisemans Film *MODEL* (USA 1980) spielt genau mit dieser Transformation, die die menschlichen Vorbilder der Model Pictures erleben, wenn sie abgelichtet werden: Sie werden ihres Leibes und ihres sozialen Seins entbunden und in eine andere Existenzweise überführt – in ihr Leben auf den Titelseiten der Magazine, in Modeberichten und Ähnlichem. Worüber der Film schweigt, der zwei Realitätsstufen seiner Protagonisten illuminiert, ist die Tatsache, dass schon jene erste Stufe, die wie ungefilterte Realität wirkt, signifikativ angehoben ist.

VIII

In welchem Sinne ist nun aber der Film indexikalisch, die Malerei dagegen nicht-indexikalisch? Der Film behauptet ja durchaus, dass das gemalte Bild einen indexikalischen Hinweis umfasse – es sind *Landschaftsskizzen*, durch die der Held läuft (im fotografischen Bild, per Bluebox-Verfahren in das van Gogh entlehnte Grundbild eingemischt). Und er behauptet zudem, dass das filmische Bild sich nicht im baren Wirklichkeitsverweis erschöpfe, sondern in weitere Kontexte der Signifikation eingelassen sei.

Das signifikative Verhältnis, in das Bilder der bildenden Kunst, fotografische Bilder und Filmbilder gefasst sind, erweist sich als komplex und von zahlreichen Konventionen kontrolliert. Insbesondere die Indexikalität des Fotografischen erfasst nur einen gewissen Moment im Prozess der fotografischen resp. der bildlichen Kommunikation: Zwar kann die Kamera nicht anders, als Licht zu quantifizieren und den chemischen Vorgang auf dem Filmmaterial zu eröffnen. Aber es ist keineswegs so, dass das so entstandene Bild notwendigerweise einen Index darstellt. Mehreres ist zu bedenken. Zum Ersten kann das Bild manipuliert werden (und es entstehen im Zeitalter des Morphing Bildwelten, die fotorealistisch aussehen, aber keinen wirklichen Referenzbezug haben). Zum Zweiten kann das Vorfotografische schon signifikantes Material sein, so dass die Indexikalität des Fotos zumindest so differenziert werden müsste, dass es auf etwas hinweist, ohne dass man aber genauer sagen könnte, wie dieses Etwas beschaffen sein sollte, dass es also typologisch zu den Symbolen oder Allegorien zählt und sich ein realistischer, die Einmaligkeit des Vorfotografischen akzentuierender Signifikationsmodus gar nicht einstellen würde. Zum Dritten ist unsere Annahme, dass das Foto etwas Indexikalisches sei, auch fundiert auf dem Wissen um die apparative Struktur des Fotografischen. Danach wäre meta-apparatives Wissen mit im Spiel. Zum Vierten

22 Darum auch scheint mir die mehrfach geäußerte Annahme, die Bildreise des Museumsbesuchers sei eine Exkursion in die Virtualität, den Kern der Krähen-Episode nicht zu treffen. Meines Erachtens geht es um ein *Spiel mit Formen dargestellter Realität*, um *Modi des Darstellens*, um die *Kollision signifikanter Standards*. «Virtualität» ist als Konzept zu schwach, um die signifikativen Brüche zu erfassen – in Hinsicht auf Möglichkeitsformen von Welten geht es genau um die Homogenität des Virtuellen, nicht um das Heterogen – und Durchsichtigmachen der Darstellungsmittel und ihrer semiotischen Voraussetzungen.

wäre die Frage, ob das fotografische Bild eine Abbildung oder eine Transformation des Vorfotografischen ist, unbeantwortet. Und Fünftens wird in der Übertragung der Indexikalität des Fotos auf den Film von den inneren Kontextbindungen des filmischen Bildes abstrahiert, das als Teil der filmischen Bilderkette immer die Tendenz hat, Bild zwischen anderen Bildern zu sein und so unter Umständen eine Affinität zu anderen Bildern im eigenen Nahfeld aufzubauen.

IX

Das Filmbild ist Teil eines Stils, einer besonderen visuellen Art, darzustellen; und dieser Stil kann seine Ursprünge natürlich auch in der Malerei haben, die ihrerseits wieder auf eine vormalerische Realität verweisen kann. Ob sie gegenständlich orientiert ist (wie in Peter Webbers *GIRL WITH A PEARL EARRING* / *DAS MÄDCHEN MIT DEM PERLENOHRING*, GB/Luxemburg 2003) oder deutliche Abstraktionen am Dargestellten vornimmt (wie in *DREAMS*), ob sie szenische Inszenierungen nachahmt (wie in Stanley Kubricks *BARRY LYNDON*, GB 1975) oder besondere fotografische Stile (wie John Fords *THE GRAPES OF WRATH* / *FRÜCHTE DES ZORNS*, USA 1940, der den Stil der Fotografen der FSA aufgreift), spielt dabei keine Rolle. Das hängt mit der Doppelschichtigkeit des filmischen Bildes zusammen, das nicht nur das zeigt, was es zeigt, sondern immer auch zeigt, wie es zeigt. Es ist Bild dessen, dessen Abbild es ist; und es ist zugleich Bild, das das Verfahren des Abbildens selbst zeigt. Es zeigt etwas, und es zeigt, dass es zeigt.

Es ist dabei ein Element im filmischen Kontext, in einer Szene und einer filmischen Erzählung, und es lohnt, am Beispiel von *DREAMS* genauer in die Krähen-Episode hineinzusehen. Der Museumsbesucher betritt die Welt der Bilder van Goghs an der Brücke, deren Gemälde wir vorher noch im Museum gesehen hatten. Die Wäscherinnen weisen in die Felder, van Gogh male dort. Die Bilder, die den Weg des Besuchers zeigen, sind fotografischer Natur – allerdings gelegentlich durch übertrieben klare Farben (bspw. an Tür- und Fensterrahmen, Leitern und Pferdekarren) vom rein naturalistischen Modus getrennt. Auf einem abgeernteten Kornfeld arbeitet tatsächlich van Gogh. In einem atemlosen Gespräch behauptet er, er sei getrieben von diesem Licht, wie eine Maschine – und das farbige Bild des Malers wird mit der Schwarzweiß-Aufnahme einer Lokomotive unterschritten, so, wie wir sie aus dem russischen Montagekino kennen (Abb. 6a–b). Auch die Musik wechselt, als solle der intertextuelle Rückverweis intensiviert werden (unterlegt ist nicht mehr das von Ikuo Endou gespielte elegische Regentropfen-Prélude, Op. 28 Nr. 15, in Des-Dur von Frédéric Chopin, dessen erster Teil den Hinweg begleitete, sondern eine andere, stampfende Musik aus dem zweiten Teil, wie sie Dramatisches im Stummfilm hätte begleiten können).²³ Nun, als van Gogh den Besucher stehen lässt,



6a–b Malen wie eine Maschine: Eine Eisensteinsche Assoziationsmontage (*DREAMS*, USA/Japan 1990, R: Akira Kurosawa)

23 Das Bild lässt sich möglicherweise noch weiter interpretieren – als Hinweis auf die Frühzeit der Kinematografie, auf den Film *L'ARRIVÉE D'UN TRAIN À LA CIOTAT* (*DIE ANKUNFT EINES ZUGES AUF*



7a-b Ende der Reise: Vom Kornfeld mit Krähen zurück ins Museum (DREAMS, USA/Japan 1990, R: Akira Kurosawa)

einen neuen Ort suchend, wo er malen kann wie eine Lokomotive, wechselt der Bildmodus endgültig.²⁴ Es sind von nun an die Bilder van Goghs selbst, in denen der japanische Museumsbesucher herumirrt, van Gogh nacheilend, ihn suchend. Er gerät bis in die unmittelbare Nähe der Leinwand, wenn die Textur des Bildes das Bild der dargestellten Landschaft verdrängt. Am Ende sieht er ihn über einen Hügel zwischen den Kornfeldern verschwinden – eine Unzahl von Krähen wird aufgescheucht, sie überlagern das ganze Bild. Aber gerade ihre Schattenbilder vertiefen den Eindruck der Künstlichkeit der Welt, in der wir uns befinden. Sie erinnern deutlich an die Vogelsilhouetten aus Alfred Hitchcocks *THE BIRDS* (DIE VÖGEL, USA 1963), als Elemente eines Bildes, das nur realistisch wirkt, es aber keinesfalls ist. Die Silhouetten der Vögel sind als Schwarzmasken in das Bild eingefügt und zeigen Vögel, die auf einem nicht-fotografischen Wege in das Filmbild importiert wurden (Abb. 7a–b). Und genaueres Hinsehen macht deutlich: Dies sind Vögel eines anderen Bildmodus. Dieses Bild beendet die Reise des Museumsbesuchers durch die Bildwelten van Goghs – wir sehen ihn erneut im Museum, Angesicht zu Angesicht mit dem Bild *KORNFELD MIT KRÄHEN*; er ist irritiert, nimmt den Sonnenhut

ab, gleichzeitig Zeichen der Ehrerbietung wie der Verwirrung.

Noch während der Reise ertönt zweifach der Pfiff einer Dampflokomotive – und dieser Pfiff ist ganz offensichtlich kein Pfiff einer Lokomotive in der abgebildeten Kunstwelt, sondern ein spielerisch-symbolischer Hinweis auf das Bild der Lokomotive, das van Gogh sich selbst gegeben hatte, als Symbol einer Getriebenheit, die das Gegeben-Natürliche in Bilder umsetzen muss.

X

Das filmische Bild ist schließlich sowohl dem kulturellen Kontext des Kinos wie dem der Künste zugehörig – und dass der berühmte *Maler* van Gogh von einem berühmten *Filmregisseur* (nämlich Martin Scorsese) gespielt wird, trägt sicher eine eigene Information über die Mischung der signifikativen und kulturellen Sphären.

DEM BAHNHOF IN LA CIOTAT, Frankreich 1896) der Lumières insbesondere. Nicht umsonst hat Maurice Pialat seinen van-Gogh-Film von 1991 dann ja auch mit der Einfahrt eines Zuges in einen französischen Bahnhof begonnen – ob es dabei um die Parallele von Projektor und Lokomotive geht oder um die zeitliche Nähe der Arbeit van Goghs und des Entstehens des Kinos, sei dahingestellt. Vgl. dazu Christa Blümlinger: *Lumière, der Zug und die Avantgarde*. In: Malte Hagener, Johann N. Schmidt, Michael Wedel (Hrsg.): *Die Spur durch den Spiegel. Der Film in der Kultur der Moderne*. Berlin 2004, S. 27–41.

24 Zum Folgenden vgl. die genaue Analyse von Schröter, *Der (digitale) Film öffnet die Tür in den virtuellen Raum der Malerei*, S. 129ff.