

EINFÜHRUNG

Im Dezember 2005 machte die Premiere von Steven Spielbergs Film „Munich“ Schlagzeilen in der internationalen Presse, allerdings nicht wie üblich im Feuilleton, sondern auf den Titelseiten. Bereits die bloße Nachricht, dass Spielberg das ungestüme Theatertalent Tony Kushner als Drehbuchautor für seinen Film engagiert hatte, versetzte einige intellektuelle Milieus in Unruhe. Ungewöhnlich war in der Tat, dass Regisseur und Drehbuchautor während der gesamten Dreharbeiten in enger Kooperation immer wieder Dialoge korrigierten oder neue Szenen einsetzten. Das Thema, das Attentat während der Olympischen Spiele 1972 in München galt vielen von vornherein als suspekt. Als dann noch die Bischofskonferenz in den USA mahnte, sich vor Ang Lees „Brokeback Mountain“ in Acht zu nehmen, kam eine weitere Polemik in Gang. Es war allerdings nicht das erste Mal, dass Filme auf der politischen Bühne für Aufregung sorgten.

Kaum in den Kinos, erregte Ende 2004 der Film „Alexander“ von Oliver Stone in Griechenland besondere Aufmerksamkeit der Medien. Vor allem die dem mächtigen Herrscher von Stone unterstellte sexuelle Neigung brachte die griechische Öffentlichkeit in Rage. Dabei hatte sich der Regisseur einen kompetenten wissenschaftlichen Berater ausgesucht, Robin Lane Fox, Geschichtspräsident an der Universität Oxford und Verfasser einer Biographie Alexanders. Schon einmal hatte es einen ähnlichen Fall in Griechenland gegeben: 2002 stürmte eine Menschenmenge in Thessaloniki den Veranstaltungssaal eines Historiker-Symposiums, weil ein Referent einen Vortrag über die angebliche Homosexualität Alexanders gehalten hatte. In Stones Film wird die Garderobe Alexanders (Colin Farrell) entsprechend subtil behandelt. Unfreiwillige politische Brisanz erlangte der Film „Der Herr der Ringe“ von Peter Jackson bereits, als die ersten Bomben auf den Irak fielen. Eine E-Mail kursierte damals im World Wide Web mit dem Porträt des amerikanischen Präsidenten George W. Bush, der am Finger den Ring Saurons trug. „Frodo has failed“, lautete die Betreffzeile.

Die Frage des Looks, genauer: die Mittel des Looks wie Kleidung, Accessoires, Kosmetik, Frisuren, Masken und Prothesen stehen im Mittelpunkt meiner Betrachtung. Für den „Herrn der Ringe“ mussten laut Begleitbücher Masken- und KostümbildnerInnen nicht nur den Look hunderter von Figuren, sondern von neun grundsätzlich verschiedenen „Kulturen“ entwerfen. Allein für die Herstellung der Kostüme, der Schuhe und des Schmucks waren 50 Personen erforderlich. So wurden für jede „Kultur“ etwa 150 Kostüme angefertigt.

Es geht mir hier nicht darum, die Stellung und die Perspektive der Kostümbildner, noch weniger die Position der Regieführung oder der Filmanalyse zu übernehmen, sondern vielmehr möchte ich eine Anthropologie der Kleidung anhand des Films und umgekehrt skizzieren. Dies heißt, verständ-

lich zu machen, wie Filmbilder konstruiert werden, wie sie wirken und welche Bedeutungsdimensionen die Kostüme darin entfalten können, vor allem welche Beziehungen sie zu den SchauspielerInnen, zur Technik, zum kulturellen Umfeld sowie zum Publikum aufbauen. Sicherlich hätte man stattdessen die gesamte intime Objektwelt des Films auf ähnliche Weise betrachten können: so das Telefon oder das Handy, die Möbel, die Türen, das Auto, das Fenster, die Treppe, den Herd, die Uhren, die Gardinen, die Lampen, das Bett. Welche Dimension und welche Rolle die Objekte in einem Film besitzen können, demonstriert eindringlich der Potlach-Film „Der Rosenkrieg“, in dem die Protagonisten Michael Douglas und Kathleen Turner sämtliche pracht- und bedeutungsvollen Gegenstände wie auch die alltäglichen Dinge nach und nach bis zum bitteren Ende zerstören. Tatsächlich war es meine ursprüngliche Absicht, diese Dingwelt zu untersuchen. Angesichts des Materialumfangs und der damit verbundenen Vielfalt der Perspektiven habe ich mich jedoch mit der Kleidung für das ambivalenteste und allgegenwärtigste aller Objekte entschieden: ein Objekt besonderer Art, das unmittelbar mit dem Körper und dadurch wiederum mit der Person verknüpft ist, im Unterhaltungsfilm mehr noch als in der Realität.

Der Begriff Unterhaltungsfilm wird hier großzügig ausgelegt, weil potentiell jeder Film auch unterhalten möchte. Dennoch liegt der Schwerpunkt auf Blockbusters, ohne jedoch die Arthouse-Filme völlig auszuschließen.

Die relative Seltenheit der Filmkostüme in Museen erklärt sich dadurch, dass sie nach ihrem Gebrauch weiter verliehen werden oder zurück in die Werkstatt wandern, um in veränderter Fassung für andere Filme oder Theaterstücke zur Verfügung zu stehen. Selten behalten SchauspielerInnen zur Erinnerung ihre Kostüme, die sie übrigens in diesem Fall selbst kaufen müssen.¹ Hauptgründe dafür sind die schnelle Alterung und die Empfindlichkeit der Textilien. Dennoch interessieren sich immer mehr Museen für die textilen Reliquien der Filmgeschichte, und daher ist man zunehmend darum bemüht, berüchtigt gewordene Kostüme aufzubewahren. Fast jedes Filmmuseum versucht eine eigene Kostümsammlung zusammen zu stellen.

So präsentierte im Mai 2004 der Pariser „Pavillon des Arts“ 50 der etwa 1000 Kostüme aus den Beständen der früheren Cinémathèque Française. Die anschließend zu einer Ausstellung an die Axa Gallery in New York gewanderten Kleider hatten Coco Chanel oder Christian Dior für Elizabeth Taylor, Vivien Leigh und viele andere entworfen hatten. Kurz bevor sie das neue Gebäude von Bercy eröffnete, präsentierte die neue Cinémathèque eines der mythischen Kleider von Scarlett O’Hara, das Henri Langlois 1957 während einer Auktion in Hollywood erstanden hatte. Ein ganzes Jahr benötigte Nicole Charley für die Restaurierung. Auch das Hochzeitskleid der Königin Margot (Isabelle Adjani) aus dem Film „Die Bartholomäusnacht“ von Patrice Chéreau, Kostüme aus „Die Reise zum Mond“ und aus anderen Filmen von Meliès gehören mittlerweile zur neuen Sammlung. Das Filmmuseum Turin in der Mola Antonelliana beherbergt zahlreiche Exemplare aus Filmen Lucchino Viscontis wie beispielsweise die Kostüme von Gherardi für „Senso“, von Piero Tosi für den Film „Der Leopard“ und Ensembles aus Werken Federico Fellinis. Das Filmmuseum Berlin seinerseits bewahrt mit dem Nachlass von Marlene Dietrich ihre umfangreiche Filmgarderobe, die von

1 Delpierre 1988, 196.

Travis Banton, Edith Head, Irene oder Jean Louis entworfen wurde. Kleider aus Filmen von Rainer Werner Fassbinder, Werner Herzog oder Ulrike Ottinger befinden sich im Düsseldorfer Filmarchiv, auch von Hildegard Knef sind einige Stücke vorhanden. Das Huntville Museum of Art zeigte 2004 eine Sammlung von fünfundzwanzig historischen Kostümen aus „Titanic“, „Evita“, „Out of Africa“, „Emma“, „Portrait of a Lady“ und weitere Kleidungsstücke, die für Meryl Streep, Gwyneth Paltrow, Nicole Kidman, Drew Barrymore oder Madonna konzipiert wurden. Hinzu kommen Wechselausstellungen: so stellte das Gemeentemuseum in Den Haag Anfang 2000 mit dem Thema „Hollywood – verkleidete Vergangenheit“ einige Kleidungsstücke aus Historienfilmen zeitgenössischer Mode gegenüber. Die Ausstellung präsentierte mit der Filmgarderobe Liz Taylors in „Cleopatra“ und den Kostümen Vivien Leighs in „Vom Wind verweht“ zwei vestimentäre Höhepunkte. Kurz, ein immenses Spektrum an Kostümvarianten und -stilen.

Lässt sich dieser Facettenreichtum an Bekleidung im Film überhaupt untersuchen? Tatsächlich ist sie derart hybrid, dass diese Analyse den Rahmen meiner Untersuchung sprengen würde. Wenn ich dennoch einige Grundzüge und -muster aufzeigen möchte, dann in der Hoffnung, es jedem zu ermöglichen, in einen intensiven Dialog mit dem Film zu treten.

Die Festungen der Träume ... und des Business

Cinecitta, Babelsberg, Bollywood (Mumbai) oder Boulogne-Billancourt, es gibt mehr als nur eine „Festung der Träume“:² jedoch stellt Hollywood immer noch einen Sonderfall dar. Das allgemeine Mediensystem Hollywoods – „das Mekka des Kinos“ (Cendrars) – hat längst das Studio- und Starsystem ersetzt und beherrscht einen großen Teil der globalen Phantasie.

Dieses „Beherrschen“ ist zum einen in sozialpolitischem Sinne zu verstehen, weil die Verbindung Hollywoods mit Washington längst ratifiziert ist, und zum anderen in wirtschaftlichem Sinne, weil die amerikanische Unterhaltungsfilm-Produktion jede Woche die europäischen, asiatischen oder afrikanischen Kinos mit ihren Filmen beliefert.

Dieser Hollywood-Effekt durchdringt sowohl die europäische Komödie oder den chinesischen Kung-Fu-Film als auch den indischen Masala-Film. Diese Wirkung sollte allerdings nicht als eine universale Sprache verstanden werden, sondern vielmehr im Sinne eines wirtschaftlichen, politischen und technisch-ideologischen Musters mit mittelbaren und unmittelbaren Rückwirkungen auf unser Alltagsleben.

Vergessen werden sollte dabei nicht, dass Hollywood an unterschiedliche Traditionen gebunden ist und selbst transkulturelle und hybride Aspekte beinhaltet.³ Zudem führt der mit jedem Film verbundene Exportanspruch dazu, für die Story einen größtmöglichen gemeinsamen Nenner zu finden. Es überrascht daher nicht, dass die globalen Blockbuster vor allem exotische Fantasy- oder Science-Fiction-Filme sind wie „Der Herr der Ringe“ (2001-2003), „Harry Potter und der Stein der Weisen“ (2001), „Star Wars: Episode 1“ (1999), „Shrek 2“ (2004) oder „Jurassic Park“ (1993). Fest steht auch, je stärker die lokale Filmproduktion ist, umso mehr Alternativen bietet sie zu

2 So bezeichnete Marcello Mastroianni einmal Cinecitta. Mastroianni 1998, 20.

3 Hepp 2006, 174.

Hollywood. So weisen Indien, China/Hongkong oder die Philippinen eine viel höhere Filmproduktion auf als die USA.

Die gängigen Filmhandlungen und -strukturen Hollywoods mögen häufig veraltet sein, die Film- und Produktionstechnik hingegen haben den Look des Films radikal verändert und den Umsatz vervielfacht. Ein Film deckt kulturelle Marktbedürfnisse ab und versucht potentielle Rezipienten in die Form und Gestaltung seiner Erzählung einzubeziehen. Er ist also ein Konsumprodukt und bestätigt, dass Bilderwelt und Produktionswelt heute unauflösbar miteinander verbunden sind.

Der Soziologe Jean Baudrillard bezeichnet den Konsum als tribale Mythologie, als Moral der Modernität. Ihm zufolge bildet der Konsum den Diskurs der modernen Gesellschaften über sich selbst aus, einen Diskurs mit manchmal hegemonialen Ansprüchen und globalen Erklärungsmustern. Man muss sich nur die gigantischen Werbekampagnen für die Filme George Lucas, Steven Spielberg oder Peter Jackson in Erinnerung rufen, um dies zu begreifen. Die Verfilmung des „Herrn der Ringe“ – die gesamte Trilogie wurde mit 17 Oscars ausgezeichnet – hat alles in allem 306 Millionen US-Dollar eingespielt. Die Frage des Looks wurde dabei durch zahlreiche Merchandising-Artikel auf dem internationalen Markt kommerzialisiert.

Derivatprodukte

Seit der „Jedi“-Saga wurde dieser Zweig der Filmbranche beachtlich ausgebaut durch ein breites Spektrum an Produkten wie Bücher, Spielzeug und Spielfiguren, Computerspiele, Kostüme und Accessoires. So kostete bei der „Star Wars: Episode 1“ eine Kopie des Kostüms mit den Pagodenärmeln der Königin Amidala rund 40 Euro und in der luxuriöse Variante über 1500 Euro. Bei den Kostümreproduktionen von Obi-Wan-Kenobi richtete sich das Preisspektrum nach den Varianten „Normal“, „Luxus“ und „Superluxus“. Die Anzahl der Kostüme von Anakin Skywalker war begrenzter, da es sich um ein Kind handelte. Berühmt wurde vor allen die asymmetrische Kleidung des intergalaktischen Gay Monsters Jar Jar Binks, auf Französisch „Chou Chou“ Binks genannt: Die Marketing-Abteilung der George-Lucas-Produktionsgesellschaft machte ein hervorragendes Geschäft mit dem Vertrieb dieser Produkte. Inzwischen kann man die Produkte zur „Der Herr der Ringe“-Saga auch online bestellen: Legolas-T-Shirt, Galadriels Ring NENYA, Arwens Abendstern, Elben-Bettwäsche oder „Gollum“-Fußmatte Selbst als gebrauchte Angebote erfreuen sie sich im Netz immer noch großer Beliebtheit. Auch andere Bereiche profitieren vom Geschäft: so steigerte die amerikanische Kaufhauskette Bloomingdale's im Zuge des Erfolgs von „Moulin Rouge“ (2001) drastisch ihren Absatz von Korsagen. Die Vermarktung läuft heute häufig über Lizenzen mit Mode- oder Accessoires-Unternehmen wie bei „Die Geisha“ (2006), für die sich die Columbia Pictures zunächst einen Kimono ausgedacht hatte, der anschließend mit anderen Produkten wie einer Handtasche von Banana Republik im Internet angeboten wurde.

Die Derivatprodukte gehören heute zusammen mit dem ausländischen Markt und dem DVD-Markt zu den wichtigsten Einnahmequellen. Die Kinoeintritte im Produktionsland machen hingegen nur einen kleinen Teil der Gesamteinnahmen aus und stehen an dritter oder vierter Stelle. Beim Derivatprodukte-Geschäft haben längst auch europäische und japanische Studios den

Duft des zusätzlichen Profits geschnuppert. Jedoch konnten weder Asterix noch seine japanischen Pendanten die Legionen Hollywoods aufhalten.

Die Begeisterung für die Derivatprodukte der Lucas-Corporation sowie für seine Filmproduktion insgesamt hält sich allerdings in Grenzen: „Wenn ich seine Filme sehe“, sagt der italienische Regisseur Gianni Moretti, „habe ich Mitleid mit ihm. Es muss tödlich langweilig sein, solche Filme zu machen“.⁴ Aufmerksame ZuschauerInnen, die mit dem Geschäft Lucas und Co nicht viel anfangen können, haben die Möglichkeit sich mit einem anderen Spiel – diesmal kostenlos – zu beschäftigen: nämlich dem Spaß an der Entdeckung der kleinen Schlampereien, die sich hinter den großartig inszenierten Gefühlen verbergen: man beginnt mit den Requisiten oder den technischen Elementen des Films, so beispielsweise bei „Titanic“ (1997), wenn sich das Material der Filmmannschaft in den Glasscheiben reflektiert, oder die Kontaktlinsen des Kapitäns Smith – vielleicht ein Grund dafür, warum er den Eisberg zu spät sichtete, meinen einige, weil er sie wahrscheinlich herausgenommen hatte.⁵ Das Spiel ist zwar schon alt – man denke hier an die elektrische Straßenlaterne in „Vom Winde verweht“ –, wird jedoch immer wieder aktualisiert. Bei einem historischen Film ist entscheidend, dass kein unerwünschtes oder anachronistisches Element auftaucht: ein Flugzeug am Himmel einer Geschichte, die im alten Ägypten spielt („Cleopatra“ 1963), ein weißer Bus in einer mittelalterlichen Schlacht („Braveheart“), eine Armbanduhr in der römischen Antike (der berühmte Trompeter des Wagenrennens in „Ben Hur“ 1959). Dann versucht man die strukturellen oder kulturellen Irrtümer aufzudecken. Dieses „Jeu des erreurs“ kann übrigens eine sehr subversive Dimension annehmen. Ganze Websites beschäftigen sich mit der Auflistung und Beschreibung der kleinen und großen Pannen der Filmgeschichte. Interessant ist, dass die Anachronismen als störend bemerkt werden, während bei der Kleidung eine Menge solcher zeitlicher Widersprüche kaum auffällt.

Spielbergs „Der Weiße Hai“ hatte die Epoche der Megaerfolge eröffnet, die Ära „Titanic“ hat die Regeln der globalen Blockbuster verhärtet. Schwindelregende Summen kommen ins Spiel, Stars erhalten von den Studios immense Gagen, die besten Regisseure werden ausgesucht, manchmal sogar schon bevor die erste Zeile des Drehbuchs geschrieben wurde. So wurde bei „Gladiator“ (2000) von Ridley Scott, der unter dem Druck der Produktionsfirma den Drehbuchautor John Logan engagiert hatte, nach einem Wutanfall des Hauptdarstellers Russel Crowe John Logan kurzerhand gefeuert. Bei „Drei Engel für Charlie“ (2000) wurden sogar achtzehn verschiedene Drehbuchautoren nacheinander ausgewechselt, mit dem Ergebnis, dass sich das Drehbuch fast jeden Tag änderte.

Diese andauernde und oft chaotische Veränderung des Originalskripts gehört zur allgemeinen Praxis bei Großproduktionen. Nicht nur die SchauspielerInnen leiden darunter, sondern auch KostümbildnerInnen oder die historischen BeraterInnen. Letztere werden ab der zweiten Veränderung

4 Interview mit Gianni Moretti, in: Le Monde 23.5.2002.

5 Die „Demoiselles d’Avignon“ von Picasso, der „Wasserlilien-Teich“ von Monet und eine von Degas Ballerinen, die zur Sammlung Roses gehören, sind dagegen eindeutig als Metapher zu verstehen.

meist nicht mehr gefragt, auch wenn ihre Namen als Authentizitätsgarantie im Abspann auftauchen.⁶

Aber Hollywood ist nicht sentimental, außer wenn es ums Geld geht. „Wenn man einen Film dreht“, sagt Hollywood-Autor Charles Fleming, „ist es so, als ob man in den Krieg zieht“ – mit den entsprechenden Verlusten.⁷ Es gelten für die Produktion keinerlei Grundregeln, „weil man sie ohnehin ständig bricht“, so der Produzent Peter Gruber. „Am besten sucht man ein paar Navigationspunkte und versucht so auf Erfolgskurs zu kommen“.⁸

Die entscheidenden Fragen werden hier nie gestellt, sie interessieren offenbar auch niemanden. Die Grundfrage bleibt nach wie vor aktuell: Besitzt der Unterhaltungsfilm nicht die ambivalente Funktion, „eine falsche und isolierte Kohärenz, mal dramatisch, mal dokumentarisch vorzuführen“, – als Ersatz für den Mangel an menschlicher Kommunikation, wie es Guy Debord einmal formulierte.⁹ Unterhaltung und Flucht, so stellten bereits die Surrealisten fest, sind die zwei Säulen der modernen Welt: „Wissen, dass wir eine fröhliche Komödie spielen, weil wir da draußen die Schreie nicht hören wollen, erzeugt eine Atmosphäre von Malaise.“¹⁰ Die Malaise ist längst verschwunden. Für Hollywood steht diese Frage nicht einmal mehr zur Debatte, da es die „Gesellschaft des Spektakels“ im wahrsten Sinne des Wortes verkörpert und mit Abstand dominiert.

Hollywood hat die Mega-Unterhaltungskultur sicherlich nicht erfunden. Schon die antiken Römer wussten damit umzugehen.¹¹ Das Imaginäre des heutigen Kinos scheint immer noch in den Bedeutungsschemata des 19. Jahrhunderts verankert zu sein, wenngleich mit anderen Mitteln. So gestaltet Ridley Scott, der Regisseur von „Gladiator“, die visuelle Bildkomposition nicht nach historischen Vorlagen, sondern nach Motiven aus der Trivialmalerei des 19. Jahrhunderts wie Jean-Léon Gérômes Gemälde „Pollice Verso“ (Abb. 1). Das Anknüpfen des Kinos an die Trivialkünste des späten 18. und 19. Jahrhunderts bleibt eine Konstante Hollywoods. Bereits das brennende Atlanta in „Vom Winde verweht“ nimmt mittels Spezialeffekten Bezug auf neoklassizistische Bilder wie auf die Darstellungen von Pierre-Jacques Volaire und Joseph Wright of Derby. Der Film Ridley Scotts („Gladiator“) verharret allerdings nicht auf dieser Ebene, sondern steht wie die Filme vieler anderer amerikanischer Regisseure – Cameron, Tarantino oder der Brüder Cohen – unter dem Einfluss der großen postmodernistischen idées fixes: Distanz, Hyperrealismus, Selbstreferentialität, Faszination/Ablehnung der Massenkultur, „Mise en abîme“.

Bereits die gezielte Distanzierung – samt der dahinter stehenden Dandyhaltung – drängt den Zuschauer in eine apathische Konsumentenrolle mit allen regressiven Zügen.

6 Über die „Leiden des historischen Beraters“ im Film vgl. Junkelmann 2005. Er unterscheidet zwischen dem „Feigenblatt-Berater“, „dem lebendigen Lexikon“ und, seltener, „dem integrierten Berater“.

7 Interview in: Die Kulisse Hollywoods. BBC-Dokumentarfilm 2002.

8 Interview in: Die Hollywood AG. BBC-Dokumentarfilm 2003.

9 Debord 1978, 39-40.

10 Ribemont-Dessaignes 1978, 130.

11 Vgl. Caesaren und Gladiatoren 2000.

Abbildung 1: Jean-Léon Gérôme: *Pollice Verso*



In all diesen Filmen spielen Kostüme eine zentrale Rolle, im doppelten Sinn: über sie lernen wir nicht nur die Handlung, den Film und die Figuren kennen, sondern ebenso die Zeit, in der die Handlung spielt. Das Ziel eines Films ist es, die gegenwärtige Kundschaft anzusprechen, nicht die der Zukunft und noch weniger die von gestern. Dennoch bleiben Widersprüche nicht aus.

In welcher Weise nehmen Kleidung, Bilder, Körpervorstellungen und kultureller Kontext im Film und die reale Welt aufeinander Bezug? Wie und inwiefern können sie derart auf die Individuen einwirken, so dass neue Wahrnehmungen, neue Einsichten, Gedanken und Handlungen entstehen können? Auf diese Fragen möchte ich konkret eingehen. Beginnen wir also am Anfang, am Ort der Handlung und des Erlebnisses: im Kino.

Die Welt am/als „Fenster“

Mir bleibt in unvergesslicher Erinnerung, wie ich mit elf oder zwölf Jahren zum Pariser Gaumont Palace ging, um für ein kleines Vermögen einen „Mammutfilm“ anzusehen. Das Gaumont an einer Ecke der Place Clichy war nicht irgendein Kino, sondern mit seiner monumentalen Leinwand das zweitgrößte der Welt, zumindest stand es so als zusätzliche Werbung auf den Plakaten des Kinos. Was an technischen Raffinessen hinter dieser Werbung steckte, war mir nicht klar. Klar war mir hingegen, dass ich jedes Mal für die Kassierererin am Eingang eine überzeugende Geschichte bereithaben musste. Denn es war damals nicht so einfach, mit elf Jahren allein und während der offiziellen Schulstunden ein Kino zu besuchen. Dies gelang nicht immer: Doch was auch immer der Grund gewesen sein mag, viele von ihnen lieferten das erlösende Ticket zur Fantasiewelt, nicht selten mit einem kleinen Lächeln. Das Nirwana fing nach der Werbung mit der Filmmusik an, die einige Minuten vor dem Film begann. Minuten des Genusses, während der riesige gelb-beige Vorhang sich ganz langsam nach beiden Seiten öffnete und den

Zugang in eine andere Welt freigab. Das Gaumont existiert längst nicht mehr, die Magie des Moments aber bleibt.

Der Kinosaal ist zwar nicht mehr der privilegierteste Ort des Films, er bleibt aber bis heute der Ort seiner optimalen sinnlichen Erfahrung. Ein Projektionsverfahren, das die kanadische Firma Inthree – unterstützt von George Lucas und James Cameron – entwickelt hat, versucht seit Januar 2006 eine Renaissance des Kinosaals zu erreichen. Diese Technik funktioniert bis jetzt nicht auf dem häuslichen Fernsehschirm. Ein digitaler Projektor wirft 48 Bilder pro Sekunde, abwechselnd für das rechte und das linke Auge, auf die Leinwand, anstatt der bisher 24 Bilder pro Sekunde für beide Augen zugleich. Dadurch entstehen im Kopf des Zuschauers ein scharfes dreidimensionales Bild und ein räumlicher Eindruck ohne Drei-D-Brille oder Laserstahl.

Wir sitzen also gemütlich im Kino, der Raum verdunkelt sich und die Stimmen des Publikums verstummen. Langsam verschwinden die Verbindungen zur Außenwelt und zu den Nachbarn. Die gewöhnlichen Sehbedingungen verändern sich, und spontan unterwerfen wir uns mit Lust und Freude diesem Verwirrspiel. Eine Lichtquelle orientiert unseren Blick.¹² Auf diese Weise wird eine Art „mythischer Abgrund“ hergestellt. Unsere ganze Aufmerksamkeit wird in Anspruch genommen und konzentriert sich auf eine weiße Reproduktionsfläche: die Leinwand. Durch die Lichtquelle entsteht ein Rahmen, in dem sich bald etwas ereignen wird. Bereits diese „banale“ Situation führt uns direkt in das Herz dichter Theoriefelder.¹³

Die „Welt“, die wir durch dieses „Fenster“ erblicken, kann fremd oder merkwürdig vertraut sein, in jedem Fall bleibt sie eine „gerahmte“ Welt. Dieser Blick aus dem „Fenster“ ist keine Perspektive ausschließlich des Modernen, sondern war zahlreichen literarischen Figuren der Vergangenheit bereits vertraut, wie etwa das Fenster der Madame Bovary. Über diesen Blick entstand für Madame Bovary der Kontakt zur Welt, er verschaffte ihr zunächst die einzigen Anregungen in ihrem Alltag. Umgekehrt könnte es auch der Blick ins Fenster sein wie bei Theodor Fontanes „Cécile“, was unsere eigene Einstellung als Betrachter noch besser illustriert. Keiner hat diesen Fenstereffekt des Films besser vorgeführt als Hitchcock in „Fenster zum Hof“ (Abb. 2).

Das Kino, das Fernsehen oder der Computer setzen eine lange Tradition fort. Auch in der Malerei ist das Rahmungsphänomen unübersehbar, wird jedoch häufig unterschätzt. Als kulturelle Leistung gilt, Hans Belting zufolge, der Rahmen als ebenso bedeutsam wie die Kunst selbst, jede einzelne Kunstgattung stelle einen Rahmen dar. „Aber die Bedeutung des Rahmens, der den Betrachter auf Distanz hält und ihn zu einem passiven Verhalten zwingt, erweitert sich darüber hinaus auf die allgemeine Situation, in welcher Kultur

12 Die digitale Leinwand im Kino ändert diese Perspektive nicht.

13 Das Konzept des Schirms (écran/screen) ist eines der berühmtesten Themen Jacques Lacans und der „Ecole freudienne de psychanalyse“. Es gehört ebenso zum theoretischen Instrumentarium Gilles Deleuzes, Vilem Flussers oder des Soziologen Cornelius Castoriadis. Flusser verwendet den Begriff „(Wand-)Schirm“, wenn er die Mittlerrolle der Fotografie in unserer Kultur zu erklären versucht. Für die Screen-Theorien und die Cultural Studies stellt das Konzept des Schirms den Ort dar, „an welchem der Blick für eine bestimmte Gesellschaft definiert wird“. Silverman 1997 (b), 253.

als solche erfahren wird.¹⁴ So waren die Bilderrahmen der italienischen Renaissance „wie Fenstereinfassungen gestaltet“.¹⁵ Dagegen, so Svetlana Alpers, glichen die niederländischen Bilderrahmen des 17. Jahrhunderts Spiegelrahmungen.¹⁶ Damit wird eine weitere Verbindung aufgebaut: zum Spiegel. Und ganz selbstverständlich stoßen wir hier auf Lacan und Co.

Abb. 2: „Fenster zum Hof“



Dieser Fenstereffekt reduziert unseren gewöhnlichen Blick drastisch, fordert ihn aber zugleich zu erhöhter Konzentration auf. Diesem Diktat der Blickrichtung kann man sich im Gegensatz zu dem der Zentralperspektive oder der Erzählperspektive, die übrigens auch im Film vorkommt, kaum entziehen

Ist das Kino-Fenster wirklich eine Öffnung, oder ist es ein Spiegel? Ein Spiegel, der sich vielleicht in einer Frühphase der Kindheit, dem so genannten „Spiegelstadium“, entwickelt hat, um die berühmte Formulierung von Lacan zu zitieren. Heute spricht man allerdings nicht mehr von Stadium, sondern von einer Ontogenese, d.h. vom langsam und mühsam entwickelten Konstruktionsvermögen des Kindes. Das Spiegelstadium bezeichnet die Fähigkeit zwischen Bild (Reflexion) und Wirklichkeit zu unterscheiden und entspricht der Geburt des „Ich“ in der Sprache.¹⁷ Diese Ich-Werdung vollzieht sich etwa zwischen dem zweiten Monat und dem dritten Lebensjahr. Irgendetwas scheint jedoch in diesem Unterscheidungsprozess zwischen realen und Fiktion bei den Zuschauern unbearbeitet oder ungelöst zu bleiben.

Beim Spiegel handelt es sich darum, zu erkennen, was auf eine Spaltung und Doppelung des Subjekts hinausläuft. Ich denke dabei an Dürers obsessive Neigung, sich selbst im Spiegel darzustellen. Erklärt Lacans Spiegeltheorie damit, warum die Identifikation im Kino so leicht und schnell funktioniert?

14 Belting 1995, 24.

15 Ebd, 24.

16 Alpers 1998, 105.

17 Vgl. Lacan 1996 oder Cyrulnik 1986, 153-159.

Der Spiegel stellt nach Lefèbvre auch ein Objekt dar, das uns über die räumliche Dimension in Kenntnis setzt. Er konstruiert einen imaginären Raum, der aber das Original ebenso respektiert wie die Trennung zwischen Realität und Reflexion.¹⁸ Das Kino geht großzügig mit dem Spiegel um und respektiert diese Trennung nicht immer. Vielleicht dienen das Kino-Fenster oder der Spiegeleffekt auch als ein Ersatz für die Maske? Bereits sehr früh hat sich in der Geschichte (Antike) eine Substitution der Maske zugunsten des Spiegels ereignet. Heute scheint das Kino ebenso wie der Computer diese ambivalente Stellung einzunehmen. Es hat die Maske, das Fenster sowie den Spiegel ersetzt.

Vor diesem Kino-Rahmen haben sich kulturelle Gewohnheiten eingebürgert. Das Verhalten der Surrealisten, begeisterten Kinobesuchern, scheint uns heute von einem anderen Stern zu kommen. Sie nahmen Essen, Käse, Brot und Wein ins Kino mit, kommentierten mit lauter Stimme den Inhalt und die Form der Filme – ganz besonders bei Horror- oder Science-Fiction-Filmen – und unterhielten sich, als ob sie auf der Terrasse eines Cafés säßen.¹⁹ Vergleichbare Verhältnisse herrschen heute in den Kinos des indischen Subkontinents, stellen aber für uns in den westlichen Kinosälen beinahe eine Häresie dar.

Bewegte Bilder!

Kaum haben wir also bequem im Sessel Platz genommen – Licht aus –, bewegt sich das Bild und das Anschauen wird zu einer Erfahrung, in der die Welt der Bilder mit unseren eigenen Innenbildern einen Dialog, ja eine Liebesbeziehung (Mulvey) entwickelt. Beim klassischen Film handelt es sich grundsätzlich um bewegte Bilder. Oder ist nur alles eine falsche Bewegung?

Bei näherer Betrachtung erkennen wir jedenfalls, dass das Bild dauernd geschnitten wird, somit die Bewegung behindert, gestoppt oder umgewandelt wird. Dass es sich bei allem um eine Konstruktion handelt, wurde zwar irgendwie mit dem Vorspann samt den Namen aller Mitbeteiligten vorgeführt: SchauspielerInnen, Kameraführung, Kostüme, Bühnenbild, Musik, Technik, Schnitt, Regie und Produktion. Was wir auf der Leinwand sehen, ist materiell wie konzeptuell mehr als die Summe der verschiedenen Elemente der Konstruktion, also mehr als die Summe der Kategorien Bewegung, Bild, Rahmen, Inhalt, Struktur, Farbe, Text, Schnitt, Rhythmus, Ton oder Musik. Denn im Film verschwinden all diese Kategorien, beziehungsweise werden unsichtbar, der Wahrnehmung sozusagen entzogen.

Dabei brauchen wir nur an die Technik zu denken oder uns den Rahmen ins Gedächtnis zu rufen, und schon wird der Film wieder als Konstruktion erkennbar. Die Mittel, um diese Faszination zu kontrollieren und die gesamte Aufmerksamkeit in Anspruch zu nehmen, sind jedoch außerordentlich wirkungsvoll. Diese Mittel, gleich ob technischer oder kulturell-ästhetischer Natur, scheinen mühelos unsere tiefenpsychologische Vergangenheit zu berühren.²⁰ Je mehr das Bild alle Bereiche unseres Gehirns mobilisiert, umso

18 Lefèbvre 1974, 211-212 und 216-218.

19 Und dies nicht nur in der Zeit des Stummfilms, sondern ebenso später beim Tonfilm. Vgl. Baron 1969.

20 Filmtheoretiker wie Christian Metz, Stephen Heath oder näher E. Ann Kaplan und Elisabeth Bronfen haben darauf hingewiesen, wie sehr sich die

besser scheint das Kino zu funktionieren und umso leidenschaftlicher ist unsere Beteiligung.²¹

Grundsätzlich ist ein Film, selbst wenn er sich nicht mit historischen Themen befasst, eine Erfahrung des Vergangenen, und zwar der unmittelbaren immerwährenden Vergangenheit. Im Unterschied zur Malerei oder zur Fotografie entwickelt sich die Idee nicht aus der Präsenz des Bildes, sondern aus der Tatsache heraus, die Bilder gesehen zu haben.²² Dabei jagt ein Bild das andere.

Darin liegt jedoch gerade die Kunst des Films, durch diese (falsche) Bewegung der Bilder die innere flüchtige Berührung des Sehens in Ideen umzuwandeln und zu gestalten. Dafür hat das Kino Werkzeuge und riesige Werkstätten errichtet und erzählt Geschichten, unendlich viele Geschichten, selbst wenn sie nur gerahmt sind.

Dies bedeutet, dass alle Elemente innerhalb des Rahmens bestimmend werden für die Story. Sie sind auch ausschlaggebend für alles Fiktive, was sich außerhalb des Rahmens dank unserer Vorstellungskraft ereignen kann, aber auch dank der Überzeugungskraft des Bildes. Wenn der Blick der Heldin in die Ferne schweift, denken wir an eine Landschaft, an eine Stadt oder an einen Partner oder einer Partnerin, keineswegs jedoch an die Filmmanufaktur, die hinter der Kamera steht. Dennoch sind diese Objekte, die ihre Augen anschauen, noch fiktiver als die fiktive, aber sichtbare Welt des Films. Wir haben es also innerhalb der Rahmung mit einer methodischen Konstruktion im wahrsten Sinn des Wortes zu tun.

Erzählfilm

Die Inhaltsorganisation eines Films kann zwei verschiedene Grundformen annehmen: narrativ-erzählend oder deskriptiv-beschreibend (im weiteren Sinn). Beide Formen können sich vermischen.

Es gibt viele Formen, filmisch etwas darzustellen oder abzubilden, ohne dabei eine Story zu erzählen und dabei dennoch die einzelnen Filmkomponente mit Sinn auszustatten oder sie kraftvoll zu gestalten, wie z.B. durch die Inszenierung von Spannung zwischen verschiedenen Elementen einer Einstellung, einer Szene oder einer Sequenz. Aus der Verbindung dieser unterschiedlichen Einzelkomponenten entsteht eine neue Bedeutung: man spricht hier von „Kollisionsmontage“²³ Auf diese Weise versetzen uns etwa die Kostüme – ein Grundelement des poetischen Diskurses –, in dem Film „Die Farbe des Granatapfels“ (Sergej Paradjanov) regelrecht ins Mittelalter und damit in die Welt des armenischen Dichters Sayad Nova. Auch Kubricks „2001 – Odyssee im Weltraum“ verfährt auf ähnliche Weise.

Unterhaltungsfilm aber folgen bis heute weitgehend der Form und der Logik der Erzählung. Eine Erzählung ist eine nachvollziehbare Modellbildung der realen Welt in der Absicht, die LeserInnen oder ZuschauerInnen zu unterhalten. Unterhaltung funktioniert aus unserer Perspektive (als Zuschauer),

„Mechanismen“ des Kinos mit denen der Tiefenpsychologie vergleichen lassen.

21 Vgl. Leblanc 1996, 147.

22 Vgl. Badiou 1994, o.S.

23 Der Begriff geht auf Sergej Eisenstein zurück, vgl. Borstnar 2002, 39. Ich übernehme hier ihre Grundkonzepte der Filmstruktur (S. 35-40).

so Kaspar Maase, „wo Kurzweil und Abwechslung, Spannung und Mitgerissenwerden, sinnlicher Effekt und Gefühlsintensität, Originalität und Witz dominieren“.²⁴ Die Erzählung wird im Allgemeinen in drei Akte eingeteilt, drei Phasen von ungleicher Länge. Interessant ist dabei, dass das Kino sich der traditionellen Aktstruktur der Erzählung (Theater, Roman) in just jenem Moment zugewandt hat, als viele Schriftsteller sich gerade um eine Abkehr von diesen herkömmlichen Formen bemühten. Es hat sich im Gegenteil, so Michaela Krützen, bis heute weiter verfestigt und scheint damit die These McLuhans zu bestätigen „dass ein neues Medium immer die Form des Mediums annehme, das es langfristig ersetzen wird“.²⁵

Ein Erzählfilm ist meist so konstruiert, dass die Story von einer zentralen Hauptfigur ausgeht und dass ein kleiner Kern von Hauptrollen die ganze Geschichte zeiträumlich strukturiert. Anlass, Motive und Triebkräfte der Story bestehen zumeist aus kontrastiven Gefühlen wie Liebe, Hass, Eifersucht, Großzügigkeit, Gier, Geiz, Traurigkeit oder Glück, die die Personen in Konfliktsituationen bringen. Die Dramatik des Umfeldes, seien es Kriege, Tumulte, Revolutionen, Katastrophen, atemberaubende Naturereignisse oder bedrohliche Großstadtlandschaften, dient dabei im Allgemeinen nur als Rahmen der Handlung. Der besseren Übersicht wegen hat man das Themenspektrum des Kinos in verschiedene Genres eingeteilt, die Filme nach Handlungsplot, Thema, raumzeitlicher Gestaltung sowie visuell-ästhetischen oder narrativen Motiven und Stil klassifiziert. Die Genres haben einen großen Einfluss auf die Kostümentwürfe. Jane Gaines betrachtet die Melodramen als den idealsten Schmelztiegel für gewagte Kostümprojekte und als bestes Genre für eine wirkungsvolle Kostümrhetorik, weil die KostümbildnerInnen „ihre wildesten Vorstellungen und unerhörtesten Launen zu Kleidern machen können“.²⁶

24 Maase 2006, 22.

25 McLuhan 1991, 18, zitiert nach Krützen 2004, 106.

26 Gaines 1998, 244.