

Das Ich im Film – Der Spiegel in filmischen Erzählungen als Medium zum Dialog mit dem eigenen Ich

Wolfgang Kern



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im Juni 2018

© Copyright 2018 Wolfgang Kern

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der Creative Commons Lizenz *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International* (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht – siehe <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 28. Juni 2018

Wolfgang Kern

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
1.1 Motivation und Ziel	1
1.2 Gliederung der Arbeit	2
2 Grundlagen	3
2.1 Funktionsweise des Spiegels	3
2.2 Der Spiegel in der Psychologie	3
2.3 Der Spiegel in der Philosophie	4
2.4 Geschichte des Spiegels	6
2.4.1 Der Spiegel in der Antike	6
2.4.2 Die Geburt des Glasspiegels	6
2.5 Der Spiegel in der Kunst	7
3 Der Spiegel im Film	12
3.1 Geschichte im Film	12
3.2 Der Spiegel im Surrealismus	17
3.3 Die Bedeutung des Spiegels	18
4 Analyse und Methodik	20
4.1 Filmanalyse im Detail	20
4.1.1 Narration	20
4.1.2 Kamerasprache und Komposition	22
4.2 Charakteranalyse	24
4.2.1 Konstellation von Figuren	26
4.2.2 Empathie zum Verständnis einer Figur	28
4.2.3 Figuren im Film und Serien	29
4.2.4 Verdoppelung einer Figur	30
4.3 Das Symbol in Spiegelform	31
5 Analyse von Fallbeispielen	33

5.1	<i>Duck Soup</i>	33
5.1.1	Handlung	33
5.1.2	Inhaltsanalyse	34
5.1.3	Der Charakter und das Ich	35
5.1.4	Der Spiegel	35
5.1.5	Conclusio	37
5.2	<i>Orphée</i>	38
5.2.1	Handlung	38
5.2.2	Inhaltsanalyse	38
5.2.3	Der Charakter und das Ich	39
5.2.4	Der Spiegel	40
5.2.5	Conclusio	42
5.3	<i>Taxi Driver</i>	43
5.3.1	Handlung	43
5.3.2	Inhaltsanalyse	44
5.3.3	Der Charakter und das Ich	45
5.3.4	Der Spiegel	46
5.3.5	Conclusio	48
5.4	<i>Raging Bull</i>	49
5.4.1	Handlung	49
5.4.2	Inhaltsanalyse	50
5.4.3	Der Charakter und das Ich	51
5.4.4	Der Spiegel	52
5.4.5	Conclusio	54
5.5	<i>Gotham</i>	55
5.5.1	Handlung	55
5.5.2	Inhaltsanalyse	56
5.5.3	Der Charakter und das Ich	56
5.5.4	Der Spiegel	58
5.5.5	Nachwort	59
6	Schlussbemerkungen	60
6.1	Analyseergebnis	60
6.2	Ausblick	61
A	Inhalt der CD-ROM/DVD	63
A.1	Masterarbeit	63
A.2	Online-Ressourcen	63
A.3	Abbildungen	63
A.4	Videos	63
	Quellenverzeichnis	64
	Literatur	64
	Audiovisuelle Medien	65
	Online-Quellen	66

Kurzfassung

Diese Masterarbeit beschäftigt sich mit dem Spiegel und dessen Einsatz in filmischen Erzählungen und die Auseinandersetzung eines Charakters mit dem eigenen Spiegelbild. Zwar wird der Spiegel nur begrenzt von Filmemachern eingesetzt, dennoch kann er Charakter weitaus detaillierter beschreiben und einen Einblick in dessen Inneres geben. Demnach ist vor allem der Aspekt der Selbstreflexion und Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich für die Dramaturgie einer Erzählung in dieser Arbeit substanziell. Durch die vielen Möglichkeiten den Spiegel in filmischen Erzählungen einzusetzen, gibt es unterschiedlichste Interpretationsmöglichkeiten. Im Fokus dieser Arbeit steht die Figur und dessen Spiegelbild, um den Zusammenhang mit dem Spiegel und die tiefere Bedeutung der Reflexion zu erörtern. Die Entwicklung eines einheitlichen Analysetools war notwendig, um sowohl Filme als auch Serien in gleicher Weise zu untersuchen. Anhand von fünf unterschiedlichen Beispielen werden verschiedene Arten des Einsatzes eines Spiegels erläutert und dessen Bedeutung im Zusammenhang mit der Figur erklärt. Die Bedeutung des Spiegels für die narrative Darstellung einer Figur stellte sich dabei als äußerst wichtig heraus.

Abstract

This master thesis deals with the mirror, its use in cinematic narratives and the confrontation of a character with their own reflection. Although the mirror is used only to a limited extent by filmmakers, it can describe the character in much greater detail and give an insight into its inner self. Thus, above all, the aspect of self-reflection and engagement with one's own ego for the dramaturgy of a narrative in this thesis is substantial. Due to the many ways to use the mirror in cinematic narratives, there are many different interpretations. The focus of the work is the figure and its mirror image to discuss the relationship with the mirror and the deeper meaning of the reflection. The development of a uniform analysis tool was necessary to study both films and series in the same way. Through analyzing five different case studies, several ways of using a mirror are explained and therefore the significance of it in connection with the figure is given. The meaning of the mirror for the narrative representation of a figure turned out to be extremely important.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Motivation und Ziel

Der Spiegel hat bereits eine sehr lange Geschichte hinter sich, und obwohl er für uns Menschen ein alltäglicher Gegenstand ist, trägt er in der Kunst und in Medien eine durchaus große Rolle. Von der Geschichte des Spiegels bis hin zur Psychologie und Philosophie hat der Spiegel seine Spuren hinterlassen und hat sich auch in Filmen und Serien als wichtiges Werkzeug etabliert. Vielschichtige Charaktere, psychologische Krankheitsbilder und andere Eigenschaften von Figuren können durch den Spiegel in filmischen Erzählungen verdeutlicht und vertieft werden. Vor allem die direkte Auseinandersetzung mit dem Spiegelbild und somit dem eigenen Ich, bringt immer wieder viele Filmemacher dazu, den Spiegel als Teil der Narration zu verwenden. Dadurch können Charakterstrukturen aufgebrochen werden, neue Konflikte entstehen und ein direkter Blick in die Psyche eines Charakters wird ermöglicht. Bereits vor dem 19. Jahrhundert experimentierten viele Künstler mit dem Spiegel als Blickfenster in eine andere Realität und einige bemerkenswerte Kunstwerke gingen daraus hervor. Bis heute ist der Spiegel in aktuellen Medien immer wieder zu finden und wird für unterschiedlichste narrative Zwecke eingesetzt. Hierbei ist zu erwähnen, dass der Spiegel viele verschiedene Einsatzzwecke erfährt und daher auch nicht immer eindeutig zu klassifizieren ist. Dies ist ein Problem, dass die Verständlichkeit und den Kontext des Spiegels in einer Erzählung nicht immer eindeutig wiedergibt. Diese Arbeit soll dabei helfen, die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten eines Spiegels näher zu erläutern und damit zum Verständnis, wieso ein Spiegel in einer bestimmten Art verwendet wurde, beitragen. Folglich soll vermehrt auf die Interaktion mit dem Spiegel und den daraus entstehenden Dialog mit dem eigenen Ich eingegangen werden, welche Teil vieler ausgewählter Beispiele sind. Dadurch soll gezeigt werden, dass der Einsatz eines Spiegels und das Gleichsetzen eines Charakters mit dessen Spiegelbild dramaturgische Auswirkungen ermöglichen, die anders kaum denkbar wären. In dieser Arbeit soll auf Grund des historischen Hintergrundes und zeitgenössischen Arbeiten sowie relevanten Filmen versucht werden, ein einheitliches Schema für die Verwendung von Spiegeln im Film oder in Serien darzustellen. Um dieses Thema auf wissenschaftlicher Ebene zu verarbeiten, wurden Fragen zur Verwendung des Spiegels in Serien und Filmen formuliert, welche in dieser Thesis erörtert werden. Da in den Beispielen Filme sowie Serien vorkommen, wird dabei auf die unterschiedlichen Erzählstrukturen und ver-

mehrt auf die Charakterisierung und Charakterentwicklung eingegangen. Da sich Serien in technischer Form kaum noch von Filmen unterscheiden, werden vermehrt übergreifende technische Bezeichnungen sowie Erklärungen verwendet, welche auf beide Medien zutreffen. Die Arbeit führt schlussendlich zu fünf ausgewählten Fallanalysen, welche in einheitlicher Form versuchen, die Verwendung des Spiegels zu klassifizieren, dessen Bedeutung herauszuarbeiten und somit die Signifikanz für den Charakter darzustellen, um dessen Figur besser zu verstehen.

1.2 Gliederung der Arbeit

Um die dargestellte Problematik und die daraus resultierenden Fragen eingehend beantworten zu können, soll der erste Teil der Arbeit theoretische Grundlagen liefern, um die Analyse durchführen zu können. Darauf folgt der analytische Teil, welcher fünf ausgewählte Beispiele gegenüberstellt.

Im folgenden Kapitel 2 sollen die Grundlagen des Spiegels, dessen Beschaffenheit und Funktion kurz erklärt werden. Zusätzlich wird der psychologische und philosophische Aspekt des Spiegels veranschaulicht und unterschiedliche Einsatzzwecke in der Psychologie vorgestellt. Daraufhin soll die geschichtliche Relevanz des Spiegels mit Hilfe des Werkes von Sabine Melchior-Bonnet [13] beschrieben werden, um schließlich den Spiegel in der Kunst und dessen Wichtigkeit verständlich zu machen.

Abschnitt 3.1 soll kurz die Geschichte des Spiegels im Film umreißen und anhand einiger Beispiele verdeutlichen. Hier soll auch die Bewegung des Surrealismus angesprochen werden, welche die Thematik des Spiegels in Kunstwerken sowie in Filmen immer wieder aufgriff.

Um die Analyse der Fallbeispiele durchführen zu können, soll Kapitel 4 die für diese Arbeit nötigen Bausteine der Film-, Figuren und Serienanalyse genauer erklären und sich mit diesen beschäftigen. Folglich stellt Kapitel 5 die Analyse der fünf gewählten Beispiele dar, welche im selben Schema untersucht werden, um einen deutlicheren Vergleich zu ermöglichen. Zu guter Letzt werden die Analyseergebnisse der Fallbeispiele im Kapitel 6 resümiert und ein möglicher Ausblick soll gegeben werden.

Kapitel 2

Grundlagen

2.1 Funktionsweise des Spiegels

Es gibt verschiedene Arten von Spiegeltypen, wobei im Alltag der plane Spiegel sehr häufig vorkommt. Konvexe Spiegel – also jene Spiegel, die durch ihre Krümmung deutlich mehr von der Umgebung zeigen – sind vor allem im Straßenverkehr zu finden. Konkave Spiegel wirken dagegen vergrößernd. Daher werden diese vor allem bei wissenschaftlichen Geräten wie Teleskopen verwendet. Der plane Spiegel ist die für uns bekannteste und gebräuchlichste Art. Er gibt ein genaues Abbild dessen wieder, was sich in ihm spiegelt. Dadurch sind auch die Abstände und Größenverhältnisse exakt dieselben. Der Spiegel hat die Eigenschaft, dass er augenscheinlich links und rechts vertauscht. Dies tut er natürlich nicht, ansonsten müsste er auch oben und unten vertauschen. Unser Gehirn dagegen ist so gepolt, dass wir uns in unser Spiegelbild hineinversetzen und wir uns gedanklich um 180° drehen. Das Gehirn versucht die Reflexion dadurch zu interpretieren und das scheinbare Vertauschen von Links und Rechts entsteht daher in unserem Kopf.

Der Spiegel hat bereits eine lange Geschichte hinter sich und so auch das Herstellungsverfahren, siehe Abschnitt 2.4. Der Alltagsspiegel ist heute eine Glasplatte, welche mit Aluminium beschichtet wurde. Früher war dieses Verfahren nicht oder sehr schwer möglich, weshalb Spiegel im Laufe der Zeit durch Oxidation oder Kratzer zerstört wurden [52].

2.2 Der Spiegel in der Psychologie

Der Spiegel wird in der Psychoanalyse bereits seit Jahrzehnten eingesetzt. Der Psychoanalytiker Jacques Lacan stellte das Konzept unter dem Namen „Spiegelstadium“ 1936 vor [45]. Darunter versteht man eine Entwicklungsphase des Kindes zwischen dem 6. und 18. Lebensmonat. Das „Spiegelstadium“ beschreibt demnach den Prozess der Individualisierung. [45]. Jacques Lacans Theorien berufen sich auf Beobachtungen von James Mark Baldwin¹, der erkannte, dass Kinder in jenem Alter ihr eigenes Spiegelbild entdecken. Tatsache ist jedoch, dass Lacan das Konzept des „Spiegelstadiums“ von

¹Ein amerikanischer Philosoph und Psychologe, der auch das erste psychologische Labor im englischen Sprachraum gründetet.

Henri Wallon² beanspruchte [46].

Wenn ein Kind sich selbst im Spiegel sieht, nimmt es ein Abbild wahr. Diese Vorstellung des Abbildes wird als das Imaginäre bezeichnet. Neben dem Imaginären existieren auch noch das Reale und das Symbolische. Lacan nennt dies die drei Register des Psychischen. Er bezeichnete das Selbst aber als Ich und unterscheidet dabei aber unter zwei Aspekten: dem erlebten Ich und dem erlebten Abbild. Das erlebte Ich ist das Kind. Unter erlebtes Abbild versteht Lacan die Entdeckung einer Abbildung des Selbst, also dem Imaginären – siehe Abbildung 2.1. Darin begründet Lacan das Selbstbewusstsein [7, S. 101].

Das Imaginäre: Unter dem Imaginären versteht man die Erkenntnis des Abbildes des Selbst. Das Selbstbild ist eine Selbsttäuschung und ist daher der Ort des Selbstbewusstseins und der Selbsterkennung. Auch das Begehren und die Vorstellung von Befriedigung und Fantasie sind Teil davon [7, S. 103].

Das Symbolische: Das Symbolische ist die Ordnung, verbunden mit der Sprache als ein Instrument. Es besteht wiederum aus dem Signifikanten und Signifikaten³, die ineinander verwoben sind. Das Unbewusste ist Teil des Symbolischen [7, S. 103].

Das Reale: Dies bezieht sich auf den unauflösbaren Rest, der in keinem der anderen beiden Begriffe untergebracht werden kann. Es ist das Verdrängte, etwas Unvorstellbares. Laut Lacan ist es im Tod, in der Gewalt und beim Sex vorzufinden. Das Reale hat demnach nichts mit der Realität zu tun [7, S. 103].

Daraus ergibt sich, dass das Spiegelstadium einen wichtigen Teil der Entwicklung darstellt und für das Selbstbewusstsein von großer Bedeutung ist. Der Spiegel war immer wieder ein wichtiges Thema in der Psychologie und wird auch zur Therapie herangezogen. Die Spiegeltherapie, von Vilayanur S. Ramachandran zuerst praktiziert, ist Teil der Imaginationstherapien. Diese Maßnahme wird bei Phantomschmerzen nach Amputationen eingesetzt. Das Spiegelbild der gesunden Gliedmaßen dient dabei als Repräsentation der amputierten Körperteile. Somit kann der Schmerz im Kopf durch Bewegen oder Positionierung gestillt werden [53].

Ein weiterer Begriff in der Psychologie ist der Narzissmus. Nach der griechischen Sage des Narziss (siehe Abschnitt 2.5) benannt, handelt es sich dabei um eine Person, die stark selbst bezogen ist. Umgangssprachlich spricht man auch von selbstverliebten Menschen. Natürlich gibt es noch weitere Spiegelthemen in der Psychologie. Die Eisoptrophobie ist die Angst vor Spiegeln und/oder dem Spiegelbild. Betroffene Personen meiden daher spiegelnde Oberflächen und Spiegel.

2.3 Der Spiegel in der Philosophie

In der Philosophie hat der Spiegel insofern eine Bedeutung, als dass die Auseinandersetzung mit dem Spiegelbild in der Geschichte der Philosophie doch eine sehr weitrei-

²Ein französischer Philosoph und Psychologe, der in der Sozial- und Neuropsychologie beheimatet war und auch als Lehrer und Politiker agierte.

³Als Signifikant wird in der Semiotik die Ausdrucksseite eines Zeichens genannt. Als Signifikat wird die Inhaltsseite eines Zeichens erklärt [50].



Abbildung 2.1: Der Borromean Knoten beschreibt, wie die drei Instanzen zueinander stehen. Bildquelle: [57].

chende ist. Umberto Eco setzte sich ebenfalls mit dem Spiegelthema auseinander. Als Semiotiker⁴ geht er etwas anders an das Thema heran. So nennt Eco auch Lacans Spiegelstadium – siehe Abschnitt 2.2] – und ist mit ihm einer Meinung: Der Spiegel ist die Grenze zwischen dem Imaginären und dem Symbolischen und beschreibt dies in drei Phasen. In der ersten Phase ist das Spiegelbild die Wirklichkeit, danach begreift das Subjekt, dass es nur ein Bild ist. In der dritten Phase erliegt die Erkenntnis, dass es sich um ein Spiegelbild handelt [5, S. 27].

Umberto Eco geht dabei aber noch einen Schritt weiter und definiert den Spiegel als rechteckige Fläche, die Lichtstrahlen reflektieren kann. Der Spiegel zeigt uns immer nur einen bestimmten Ausschnitt des Lebens und ist dabei ähnlich eingeschränkt wie unser Sehvermögen. Wie bereits erwähnt, vertauscht der Spiegel nicht die Seiten. Der Spiegel zeigt uns die volle Wahrheit und möchte uns nicht die reale Welt vorspielen, wie eine Kamera es tut. Der Mensch hat sich über Jahrhunderte an den Spiegel gewöhnt, aber in gewissen Situationen stellt der Spiegel keine Hilfe dar. Die Divergenz zwischen Wahrnehmung und Verstandesurteil bringt uns dazu motorisch unbeholfen zu wirken [5, S. 29 ff.].

So kommt Eco zum Schluss, dass der Spiegel immer die Wahrheit sagt. Durch das angelernte Vertrauen hinterfragen wir das Spiegelbild auch nicht. Eco vergleicht den Spiegel mit einer Prothese, welche es erlaubt, den Aktionsradius eines Organs zu erweitern. Demnach ermöglicht uns der Spiegel Dinge zu sehen, die unsere Augen normalerweise nicht wahrnehmen können [5, S. 34 ff.]. Der Spiegel ist also immer eine Repräsentation

⁴Die Semiotik wird als Wissenschaft der Zeichensysteme bezeichnet.

der Wirklichkeit.

Der Spiegel hat nicht nur in der Geschichte der Menschheit, sondern auch in der Kunst eine große Bedeutung. So hat Platon bereits mit dem Wort Idee – lat. *idéa* – etwas beschrieben, das jeder Künstler kennt: ein Bild, das reflektiert wird. Ein Kunstwerk beispielsweise reflektiert die Gedanken des Künstlers. Demnach ist die Kunst selbst eine Art Spiegelbild. Viele Künstler glaubten, dass der Geist eines Menschen ein Spiegel Gottes ist. So schrieb auch der heilige Paulus bereits in der Bibel Folgendes [2, Korinther 2:18]:

Nun aber spiegelt sich in uns allen des HERRN Klarheit mit aufgedecktem Angesicht, und wir werden verklärt in dasselbe Bild von einer Klarheit zu der andern, als vom HERRN, der der Geist ist.

Um es weniger religiös auszudrücken: Die kosmische Energie des Schaffens spiegelt sich in uns wider und so können wir auch neue Dinge erschaffen, die es nur in unserer Fantasie geben kann. Wie das Auge kann auch die Seele sich nicht selbst erkennen. Daher ist die Reflexion notwendig.

2.4 Geschichte des Spiegels

2.4.1 Der Spiegel in der Antike

Die Geschichte des Spiegels beginnt bereits sehr früh. In der Antike war vor allem die mediterrane Zivilisation von Schönheit besessen. Für die ersten Spiegel wurde Metall oder auch etwas Bronze verwendet. Der griechische Gott des Feuers und Metalls war laut den Griechen verantwortlich für die Erfindung des Spiegels. Diese Spiegel waren generell sehr klein und meistens rundlich. Auch die Römer nutzten Spiegel bereits. Polierter Obsidian war ein beliebtes Material für römische Spiegel. Glasspiegel konnten eine lange Zeit kaum produziert werden, da die technischen Hilfsmittel dafür beschränkt waren [13, Kapitel 1].

Die ersten Spiegel aus Glas waren kaum größer als ein kleiner Teller. Im Mittelalter waren Glasmacher bereits sehr erfolgreich im Produzieren von farbigem Glas. Die chemischen Inhaltsstoffe waren zu dieser Zeit noch nicht ausgereift, um klares Glas herzustellen. Die Glasbläserei brachte einen großen Fortschritt in der Produktion von Glas. Bereits die Römer versuchten flüssiges Metall auf das Glas aufzutragen, was jedoch nur in kleinen Dimensionen möglich war. Im 13. und 14. Jahrhundert machten europäische Spiegelmacher erste Fortschritte mit anderen Metallen als Silber [13, Kapitel 1].

2.4.2 Die Geburt des Glasspiegels

Im 15. Jahrhundert wurden in Venedig die ersten klaren und durchsichtigen Gläser produziert. Die Venezianer bezeichneten sich als Meister der Glasmacher. Das Geheimnis der Venezianer war das Meerwasser, die Klarheit des Feuers durch ein bestimmtes Holz und eine präzise Menge an Salz und Natriumkarbonat. Eine lange Zeit waren die Italiener führend in der Herstellung der ersten Glasspiegel. Erst um das Jahr 1685 wurden sie durch Konkurrenz aus Frankreich und Böhmen verdrängt [13, Kapitel 1].

Im 16. Jahrhundert waren die kleinen Metallspiegel nicht mehr wegzudenken. Glasspiegel dagegen waren eine sehr seltene Ware und dementsprechend teuer. Spiegel waren zu dieser Zeit überall zu finden und auch für jedermann zu haben. Die Mittelschicht musste sich mit Metallspiegeln zufriedengeben, während die Reichen anfangen ihre Spiegel zu verzieren. Zudem fand der Spiegel auch in der Mode und bei Schmuck Verwendung [13, Kapitel 1].

Erst 1830 wurde die Spiegelmanufaktur revolutioniert und verbessert. Verschiedenste Firmen versuchten den Prozess zu verbessern und einigen von ihnen gelang es auch. Durch moderne Technik war es möglich, das Glas ohne Fehler herzustellen, auszurollen und zu laminieren [13, Kapitel 2]. Der Glasspiegel wurde zum Luxus. Er entwickelte sich aber auch schnell zur Notwendigkeit. Der Spiegel war vorerst nur für adelige und reiche Leute zu haben. Das arme Volk musste sich noch länger mit billigen Metallspiegeln herumschlagen. Erst nach Veränderung der Herstellung durch Maschinen wurden die Preise erschwinglich, und auch das normale Volk konnte sich Glasspiegel leisten.

Nach einiger Zeit am Markt wurden Spiegel auch für kleinere Wohnungen und Häuser interessant. Ein Spiegel konnte nämlich etwas liefern, das sonst kein Einrichtungsgegenstand lieferte: Raum. Ein Spiegel bringt ein Gefühl von Raum und Platz in eine Wohnung. Bald waren Spiegel überall zu finden. Jedes öffentliche Gebäude, Hotels, Casinos und Restaurants versuchten den Spiegel in ihren Häusern diesbezüglich unterzubringen [13, Kapitel 3].

2.5 Der Spiegel in der Kunst

Die Auseinandersetzung mit dem Spiegelbild begann bereits in der Antike. Die Geschichte von Narcissus aus der griechischen Mythologie ist ein berühmtes Beispiel dafür. Er war der Sohn des Flussgottes Kephissos und Leiriope. Narcissus sollte ein langes Leben haben, sofern er sich nicht selbst in Form eines Spiegelbildes sehen sollte. So schön, wie er war, wurde er von vielen Jungen und Mädchen verhimmelt. Doch er war zu allen kalt und zurückweisend. Auch die Nymphe Echo verliebte sich in Narcissus, doch auch ihr Herz wurde gebrochen. Echo verschwand und nur ihre Stimme blieb zurück. Die Götter verwandelten sie in einen Felsen und bestrafte Narcissus. Dieser erblickte in einer klaren Quelle sein Spiegelbild und verliebte sich sofort, siehe Abbildung 2.2. Narcissus verzehrt sich nach seinem Spiegelbild und stirbt schlussendlich [58].

Der Spiegel hat auch in der japanischen Mythologie einen Einfluss gehabt. Der Spiegel ist eines der drei Reichsinsignien Japans. Es gibt nur wenig Informationen über das Aussehen der Artefakte, aber in der Geschichte des Landes haben sie eine große Bedeutung. Der Spiegel soll demnach das Böse vertreiben und Dämonen vernichten können [51].

Im Laufe der Menschheitsgeschichte fand das Thema Spiegel auch immer wieder in der Kunst Anklang. Das Gemälde der Arnolfini-Hochzeit des flämischen Malers Jan van Eyck, siehe Abbildung 2.5, entstand 1434 in Brügge. Der Spiegel im Hintergrund ist in runder Form typisch für das Mittelalter. Durch die runde Form funktioniert dieser wie ein Weitwinkelobjektiv. Im Detail sieht man dabei im Spiegel mehr vom Raum als im gesamten Gemälde selbst. Man erkennt auch weitere Personen vor dem Hochzeitspaar. Diese könnten Trauzeugen oder auch der Maler des Bildes sein.

Der Spiegel ermöglichte es Künstlern des Barocks erste Selbstporträts vor dem Spie-



Abbildung 2.2: Ein Ölgemälde, das den jungen Narzis zeigt, wie er sein Spiegelbild betrachtet. Michelangelo Merisi da Caravaggio. Narzis. 1594–1596. Bildquelle: [39].

gel zu malen. Ein berühmtes Gemälde ist das Selbstporträt im konvexen Spiegel von Francesco Mazzola oder Parmigianino, siehe Abbildung 2.3. Das Ölgemälde zeigt ein Porträt des Künstlers, seine Hand im Vordergrund und auch Teile des Hintergrundes. Der Künstler malte es angeblich, nachdem er durch seinen Rasierspiegel inspiriert wurde [49].

Johannes Gump – ein österreichischer Maler des Barocks – setzte sich in einer seiner Arbeiten auch mit dem Selbstporträt auseinander. Das Gemälde von 1646 zeigt den Maler von hinten vor einem Spiegel stehend, während er sein Porträt auf eine Leinwand rechts davon malt, siehe Abbildung 2.4. Der Maler selbst ist, wie bereits erwähnt, nur von hinten sichtbar. Die Reflexion des Künstlers starrt auf den Maler, und das Porträt sieht den Betrachter des Gemäldes an. Auf der linken Seite des Bildes befindet sich eine fauchende Katze und auf der rechten Seite ein zähnefletschender Hund. Demnach könnte die Reflexion im Spiegel und das Porträt für das Ich und das Ego stehen, welche im Konflikt miteinander sind. Das Ich steht hierbei für all jene Fähigkeiten, Kompetenzen, Einstellungen und Verhaltensmuster, die wir uns angeeignet haben um unsere Entwicklung, Sicherheit und Integrität zu gewährleisten und zu fördern. Das Ego dagegen ist destruktiv und entwicklungshemmend und stellt den nötigen Gegenpart in einem Menschen dar [41].

René Magritte hat sich in seinen Arbeiten mit surrealistischen Themen auseinan-



Abbildung 2.3: Das Bild zeigt die Reflexion des Künstlers und dessen Hand im Vordergrund. Parmigianino. Selbstporträt in einem konvexen Spiegel. 1524. Bildquelle: [48].



Abbildung 2.4: Dieses Selbstporträt zeigt den Künstler von hinten, dessen Spiegelbild und ein unfertiges Gemälde. In der unteren Hälfte sind eine Katze und ein Hund zu sehen. Johannes Gump. 1646. Bildquelle: [44].



Abbildung 2.5: Ein Spiegel im Hintergrund zeigt weitere Personen, die im Türrahmen stehen. Es könnte sich um Zeugen für die Eheschließung handeln. Jan van Eyck. Arnolfini-Hochzeit. 1434 Bildquelle: [42].

dergesetzt und dabei interessante Werke hervorgebracht. Das Ölbild namens *The False Mirror* – zu Deutsch *Der Falsche Spiegel* – hat jedoch eine ganz besondere Bedeutung. Das Werk ist zwischen dem ersten und zweiten Weltkrieg entstanden und zeigt ein großes Auge, dessen Iris mit einem Himmel ausgefüllt ist, siehe Abbildung 2.6. Der Titel weist bereits auf die Bedeutung des Gemäldes hin. Ein Spiegel zeigt eine objektive, starre Reflexion, das Auge dagegen selektiert und ist subjektiv. Der Betrachter sieht zudem durch das Auge hindurch, aber das Auge blickt auch auf den Betrachter.

Paul Delvaux – ein belgischer Maler – beschäftigte sich ebenfalls mit Spiegeln in seinen Werken. Er hat sich mehr dem Surrealismus zugewandt und des Öfteren prägen nackte Frauen seine Gemälde. Durch den Kontakt mit André Breton⁵, veränderte sich Paul Delvauxs Stil in den 1930er Jahren. Sein erstes Werk mit einem Spiegel wurde 1936 veröffentlicht. Darauf ist eine Frau mit nacktem Oberkörper in einer Höhle zu sehen, die auf einen Spiegel an der Wand starrt. In den darauf folgenden Jahren malte er mehrere Gemälde, in denen der Spiegel immer wieder ein Thema war. Marcel Duchamp⁶ referenzierte sogar eines der Werke von Paul Delvaux. Das Gemälde namens *Der Spiegel* wurde 1939 veröffentlicht, siehe Abbildung 2.7. Das Gemälde zeigt eine Frau mit langem Kleid vor einem Spiegel sitzend. Die Reflexion zeigt eine nackte Frau in dem Raum,

⁵Ein französischer Dichter und Schriftsteller. Er wird als Gründer des Surrealismus bezeichnet.

⁶Ein französisch-amerikanischer Maler und Künstler.



Abbildung 2.6: Das Gemälde zeigt ein menschliches Auge, in dessen Iris Wolken zu sehen sind. René Magritte. Der falsche Spiegel. 1928. Bildquelle: [56].

wobei durch eine Öffnung in der Wand Bäume, der Himmel und auch ein Gebäude im Hintergrund erkennbar sind. Die Themen seiner Werke – nackte Frauen und Bahnhöfe – ziehen sich durch beinahe all seine Bilder.

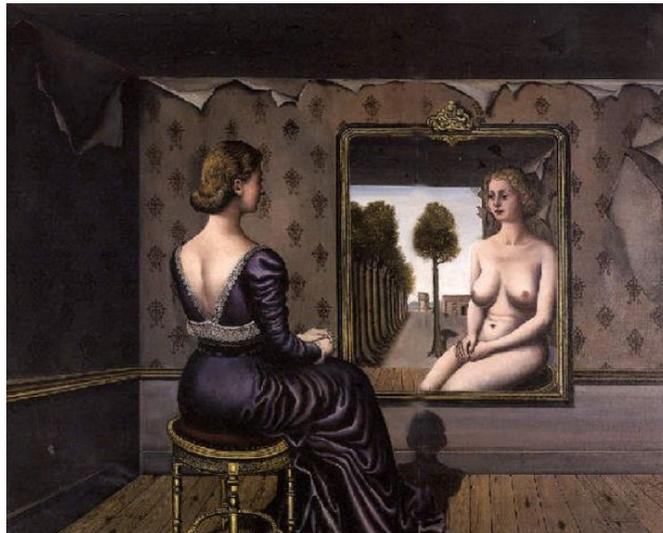


Abbildung 2.7: Die Reflexion zeigt eine nackte Frau, Bäume und ein Gebäude im Hintergrund. Paul Delvaux. Der Spiegel. 1939 Bildquelle: [40].

Künstler wurden immer wieder inspiriert, in ihren Arbeiten Spiegel und deren einzigartige Ansicht der Welt zu verarbeiten. Ob es nun die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich ist oder die weitwinkelige Ansicht, um mehr Details des Ausschnittes zu zeigen. Der Spiegel vergrößert nicht nur realen Raum, sondern auch zweidimensionalen auf einer Leinwand. Spiegelt das Kunstwerk bereits die innere Welt des Künstlers, kann ein Spiegel im Bild noch einmal eine Ebene tiefer gehen.

Kapitel 3

Der Spiegel im Film

3.1 Geschichte im Film

Der Spiegel und den Film verbindet bereits eine gemeinsame Vergangenheit. Durch die unterschiedliche Einsatzweise wurde dieser sowohl in Komödien als auch in dramatischen Filmen sowie in surrealistischen Werken immer wieder verwendet. Ähnlich wie zur Kunst – siehe Abschnitt 2.5 – waren Filmemacher sich sehr wohl der raumerweiternden Wirkung bewusst.

In dem Film *Duck Soup* [21] aus dem Jahre 1933 wird der Spiegel als komödiantisches Hilfsmittel eingesetzt. Durch den ungeschickten Spion zerbricht ein Spiegel und Groucho versucht dem auf den Grund zu gehen. Vor einem Türrahmen probiert der Spion nun Groucho nachzuahmen und ihm so sein Spiegelbild vorzutäuschen, siehe Abbildung 3.1. Am Ende hin tauschen sie sogar den Platz. In diesem Beispiel wird gut gezeigt, dass unsere Vorstellung eines Spiegels – fest verankert durch die tägliche Erfahrung im Leben – in einem komplett anderen Kontext gezeigt werden kann. Die Furcht, dass das eigene Spiegelbild ein eigenes Leben besitzt, wird in komödiantischer Weise dargestellt.

Ein weiteres Beispiel ist die Spiegel-Szene mit Herbert Marshall aus dem Film *Murder!* [25] von Alfred Hitchcock aus dem Jahr 1930. Diese Szene ist sehr simpel gehalten, aber durch den Spiegel wird dem Zuseher immer das Gesicht des abgewandten Schauspielers gezeigt. 1930 ist eine Zeit, in der Tonfilm erst ein paar Jahre alt war. Und dennoch wollte Hitchcock in dieser Szene etwas sehr Außergewöhnliches probieren: ein Voice-Over. So spricht der Schauspieler Herbert Marshall in Gedanken, während sich sein Gesichtsausdruck passend dazu verändert. Zusätzlich läuft im Hintergrund Musik, welche ebenfalls synchron mit dem Höhepunkt der Szene verläuft.

Der Film *Into the Mirror* [23] von Kim Sung-ho aus dem Jahr 2003 und das amerikanische Remake *Mirrors* [24] von Alexandre Aja aus dem Jahr 2008, haben denselben Hintergrund. Die Reflexion des Spiegels entwickelt in den Filmen ein eigenes Leben und wird zur Realität. Genauer gesagt entwickeln die Spiegelbilder der Darsteller eine eigene Identität und durch den Selbstmord des Spiegelbildes, stirbt auch die reale Person im Film. Die Idee der Angst vor Spiegeln – siehe Abschnitt 2.2 – in einer filmischen Erzählung umzusetzen ist hier klar zu erkennen. Aber auch hier ist die Interaktion mit dem Spiegel bzw. mit dem Spiegelbild ein wichtiger Aspekt.

Über die Zeit hat sich der Einsatz eines Spiegels im Film verändert und es wurden



Abbildung 3.1: Groucho und der Spion aus dem Film *Duck Soup* vor dem Türrahmen, der den Spiegel darstellen soll. Bildquelle: [21].

durch technische Hilfsmittel neue Wege ermöglicht, Spiegel im Film einzusetzen. Durch seine physikalische Eigenschaft, direkt das zu zeigen, was vor dem Spiegel ist, war es bis vor einigen Jahren noch sehr kostenintensiv und mühsam, Einstellungen direkt vor einem Spiegel zu drehen. Alles in der Reflexion Sichtbare, musste dabei mit viel technischem Aufwand oder durch Tricks am Set, in der Einstellung entfernt werden. Durch Tracking¹, Greenscreen² und leistungsfähige Computer sind Spiegel-Shots kein Problem mehr. Viele ältere Filme arbeiteten damals noch mit statischen Kameraeinstellungen, welche den Spiegel in einem bestimmten Winkel zeigen. Durch die Perspektive ist die Kamera nicht in der Reflexion des Spiegels zu sehen. Kamerafahrten vor dem Spiegel waren kaum möglich.

Dennoch wurde immer wieder mit Tricks gearbeitet, um Spiegelaufnahmen mit einer Kamerabewegung zu kombinieren. So gibt es einige Beispiele in der Filmgeschichte, wo Filmemacher die Hinterköpfe von Doubles filmen und in einem unechten Spiegel die eigentlichen Schauspieler sitzen und deren Bewegungen kopieren. Dies geschieht zum Beispiel in dem Film *Sucker Punch* [30] von Zach Snyder aus dem Jahr 2011. Zuerst wurden Doubles von hinten gezeigt und die Schauspielerinnen mimten deren Bewegungen in einem falschen Spiegel, siehe Abbildung 3.2. Danach bewegt sich die Kamera durch den Spiegel hindurch. Mit einer beweglichen Wand wurden nun echte Spiegel platziert und die tatsächlichen Spiegelbilder der Schauspielerinnen sind in der darauffolgenden Kamerafahrt sichtbar. In Abbildung 3.3 soll der Aufbau der Szene etwas verständlicher veranschaulicht werden.

Diese Spiegelszene beschreibt einen aufwendigen Prozess, der aber beinahe ohne Computer-Tricks auskommt. Durch moderne Tracking-Verfahren werden Flächen in der Post-Produktion getrackt und danach digital das Spiegelbild eingefügt. So können

¹Als Tracking bezeichnet man die Technik bewegende Objekte im Film zu verfolgen.

²Unter Greenscreen versteht man einen grünen Hintergrund, vor dem gedreht wird. Dieser wird später durch einen anderen Hintergrund digital ausgetauscht.

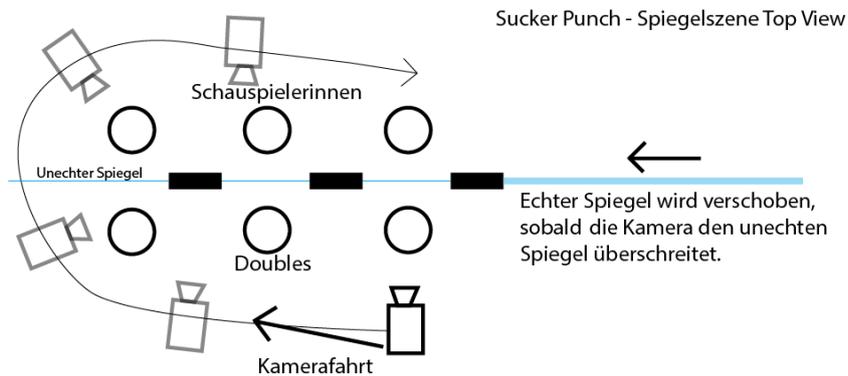


Abbildung 3.2: Eine Skizze der Spiegelszene von *Sucker Punch*. Die Szene wird von oben gezeigt und die Kamerabewegung wird durch die Linie dargestellt. Die Kreise stellen die Schauspielerinnen sowie deren Doubles dar.



Abbildung 3.3: Die Spiegel-Szene aus dem Film *Sucker Punch*. Hier sieht man die Doubles von hinten und in der gefälschten Reflexion die tatsächlichen Schauspielerinnen. Bildquelle: [30].

aufwendigere Spiegelszenen in einfacher Weise realisiert werden. Dadurch ist es völlig gleichgültig, wie sich die Kamera vor dem Spiegel bewegt, da die Spiegelfläche erst in der Post-Produktion eingefügt wird. Ein Prozess, der einige beeindruckende Aufnahmen mit Spiegeln ermöglichte.

Egal ob Komödie, Drama, Krimi oder ein anderes Genre, beinahe jeder Film implementiert den Spiegel als Objekt der Interaktion. So gibt es immer eine Komponente, die den Spiegel dadurch hervorhebt und ihn der alltäglichen Funktion entzieht. Eine der narrativ meist genutzten Einsatzgebiete ist der Dialog mit dem eigenen Ich bzw. mit dem Spiegelbild. Durch die filmischen Möglichkeiten ist es so sehr einfach, einen Dialog mit dem Spiegelbild zu inszenieren.

Zum einen kommt in den unterschiedlichsten Beispielen Schuss-Gegenschuss³ vor.

³Eine Technik des Filmschnitts, in der jeweils einer von zwei Schauspielern im Dialog gezeigt wird. Mittels Schnitt wird zwischen den Sprechenden hin und her geschnitten.

Dadurch wird eine klassische Dialogszene vorgetäuscht, welche durch den Schnitt denselben Schauspieler zeigt, jeweils in einer anderen Perspektive. Als Beispiel wäre hier die Spiegel-Szene aus *Spider-Man 1* [29] von Sam Raimi aus dem Jahr 2002 zu nennen. Willem Dafoe spielt hierbei Norman Osborn, der sich im Film langsam zum Bösewicht entwickelt. In einer Schlüsselszene steht Norman Osborn seinem bösen Zwilling direkt gegenüber. Mithilfe des Spiegelbildes wurde hier eine Dialogszene inszeniert, welche zusätzlich die innere Zerrissenheit der Figur darstellt.

Eine weitere Szene dieser Art ist in dem Film *25th Hour* [17] von Spike Lee aus dem Jahr 2002 zu sehen. Edward Norton spielt in dem Film den Hauptcharakter und hat seine letzte Nacht in Freiheit vor sich, bevor er ins Gefängnis muss. In der Eröffnungsszene findet sich Edward Norton vor einem Spiegel auf dem „Fuck You!“ geschrieben steht, wieder. Edward Nortons Charakter liest es laut vor, worauf hin sein Spiegelbild mit einem „Fuck me?! Fuck YOU!“ antwortet. Das Spiegelbild beginnt dann mit einer Rede gegen alles und jeden in New York City und lässt keinen einzigen Stereotypen aus. Nach knappen fünf Minuten antwortet der echte Edward Norton seinem Spiegelbild erneut und lässt ihm seine Meinung hören. Hierbei wird ebenfalls wieder Schnitt-Gegenschnitt angewendet. Durch diese Szene wird deutlich, dass der Charakter sich und seine Taten kritisiert und tief in seinem Inneren auch weiß, dass er selbst dafür verantwortlich ist.

Eine beliebte Art den Spiegel im Film einzusetzen ist der Monolog mit dem Spiegelbild. Der Charakter setzt sich dabei kritisch mit seiner Reflexion auseinander und versucht sich selbst zu motivieren oder aufzumuntern. Hierbei wird meistens mittels einem Over the shoulder Shot⁴ das Spiegelbild in den Vordergrund gerückt. In *Reservoir Dogs* [28] von Quentin Tarantino aus dem Jahr 1992 setzt der Regisseur bewusst diese Einstellung ein, während Tim Roths Charakter mit seinem Spiegelbild spricht. Er versucht sich hier bewusst Mut zuzusprechen. Die Kameraeinstellung verändert sich während der gesamten Szene nicht.

Ebenfalls in dieselbe Kategorie fällt die Spiegelszene aus der Komödie *Wanderlust* [36] von David Wain aus dem Jahr 2012. Paul Rudds Charakter ist einer Hippie-Kommune beigetreten und versucht die freie Liebe zu exerzieren. Um sich Mut zu machen, steht Paul Rudd vor einem Spiegel und spricht in einem improvisierten Monolog mit sich selbst. Die zwei genannten Szenen sind insofern besonders einprägsam, da man ähnliche Situationen aus dem eigenen Leben kennt.

Eine weitere interessante Art den Spiegel im Dialog einzusetzen ist der Austausch des Spiegelbildes mit einer anderen Person. Dadurch wird zum Beispiel Magie assoziiert, oder dass eine andere Person in dem Charakter vor dem Spiegel steckt. In der Komödie *All Of Me* [18] von Carl Reiner aus dem Jahr 1984 spielt Steven Martin einen Mann, in dessen Körper die Seele einer verstorbenen Frau steckt. Vor dem Spiegel kommt es dabei immer wieder zu Auseinandersetzungen mit dem ungewohnten Spiegelbild. Im Film wurde Steven Martins Spiegelbild mit dem der Frau ausgetauscht, siehe Abbildung 3.4.

Die Thematik eines falschen oder nicht vorhandenen Spiegelbildes gibt es auch in etlichen Vampir-Filmen. Dabei gibt es unterschiedlichste Erklärungen, wieso ein Vampir im Spiegel nicht sichtbar ist. Zum einen wird es dadurch erklärt, dass Vampire seelenlose Kreaturen sind und ein Spiegel die Seele reflektiert. Aber auch auf physikalischer Ebene gibt es eine Erklärung: Die Teilchen eines Vampires bewegen sich so schnell, dass keine

⁴Over the Shoulder nennt man eine Einstellung, in der die Schulter und der Kopf eines Charakters leicht angeschnitten gezeigt wird.



Abbildung 3.4: Steve Martin im Vordergrund mit einem Over the Shoulder Shot auf den Spiegel. Als Spiegelbild ist Lily Tomlins Charakter zu sehen. Bildquelle: [18].

Reflexion zustande kommt. Im Kontext des Films ist hierbei interessant, wieso zum Teil auch die Kleidung der Vampire nicht sichtbar ist. Im Film *The Return of the Vampire* [35] aus dem Jahr 1944 sieht man den Körper des Vampirs, in der Reflexion hingegen nur seine Kleidung. Im Film *Tanz der Vampire* [31] aus dem Jahr 1967 ist hingegen am Ende der großen Tanzszene weder ein Vampir noch dessen Kleidung zu sehen. Nur die drei Menschen sind im Spiegel erkennbar. Eine weitere interessante Theorie – wieso das Spiegelbild eines Vampirs nicht sichtbar ist – beläuft sich auf Dorian Gray. Der Charakter des Dorian Gray wurde von Oscar Wilde 1891 ins Leben gerufen und hat ein Gemälde von sich, welches statt ihm immer älter wird. Ein Vampir wird ebenfalls nicht älter, demnach kann es auch keine zeitlich aktuelle Repräsentation von ihm in Form einer Reflexion geben [38].

Sieht man sich die dargebrachten Beispiele genauer an erkennt man, dass der Spiegel im Film viel mehr darstellt, als nur eine zweidimensionale Repräsentation dessen, was vor ihm liegt. Die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich, einer alternativen Version des Ichs oder einer komplett anderen Entität ist beinahe immer Teil der Narration. Daraus ergeben sich unterschiedlichste Bedeutungen des Spiegels und dessen Einsatzweise, auf welche im Abschnitt 3.3 näher eingegangen wird.

3.2 Der Spiegel im Surrealismus

Wie André Breton in seinem ersten Manifest des Surrealismus schrieb, glaubt er an die Auflösung dieser scheinbar so gegensätzlichen Zustände von Traum und Wirklichkeit in einer Art absoluter Realität, wenn man so sagen kann: Surrealität [4]. Daraus ergibt sich unweigerlich auch das Hauptthema der Filme und Bilder, welche unter dieser Bewegung veröffentlicht wurden.



Abbildung 3.5: Ausschnitt aus der Spiegelszene vom Film *L'Age d'Or*. Bildquelle: [19].

Der Spiegel an sich ist eigentlich schon surreal. Da der Surrealismus vor allem mit unrealistischen, traumhaften, bizarren und unvorstellbaren Themen arbeiten bot sich der Spiegel bereits in frühen Werken einiger Künstler als Stilmittel an. Der Spiegel zum eigenen Inneren, dem Unbekannten. Wie bereits in Abschnitt 2.5 erklärt, haben sich in der Kunst einige namhafte Künstler mit dem Thema auseinandergesetzt. Der Surrealismus ist in den 1920er Jahren entstanden und durch ihn sind im Laufe der Jahre auch immer wieder Filmemacher im surrealistischen Genre hervorgegangen und konnten mit ihren unkonventionellen Filmen Aufmerksamkeit erregen.

Luis Buñuel war einer der ersten Filmemacher des Surrealismus, welcher den Spiegel als Teil seiner Filme eingeführt hat. Der spanisch-mexikanische Filmemacher setzte sich sehr in der Frühzeit des Films mit dem Surrealismus auseinander und seine Werke werden noch heute referenziert. Da sich der Surrealismus immer mit einer alternativen Traumwelt auseinandersetzt, ist der Spiegel als Portal ein beliebtes Werkzeug. Der Inhalt des Spiegels wird teilweise entfremdet, verzerrt oder gar komplett ersetzt. In Buñuels Film *L'Age d'Or* [19] aus dem Jahr 1930 – zu Deutsch „Das goldene Zeitalter“ – wird der Spiegel in folgender Szene eingesetzt: In einer Einstellung sitzt die Schauspielerin

Lya Lys vor einem Spiegel, wobei dieser keine Reflexion sondern Wolken zeigt – siehe Abbildung 3.5.

Ein sehr bekannter Film des Surrealismus ist *Orphée* [27] oder *Orpheus* von Jean Cocteau aus dem Jahr 1950. Dies war der zweite Teil einer Trilogie von Cocteau. Wie der Name bereits erahnen lässt, lehnt sich der Film an die klassische Sage von Orpheus an, welcher seiner toten Frau in den Hades folgt, um sie zurückzugewinnen. In der Sage darf Orpheus aber nicht auf seine Frau zurückblicken, während sie aus dem Hades entkommen. Er tut es dennoch, und beide sind verloren. Der Film nimmt einige Elemente dieser Geschichte auf, geht aber einen eigenen Weg. Als Handlangerin des Todes wird zu Beginn eine mysteriöse Frau eingeführt, welche durch einen Spiegel in die Unterwelt gehen kann. Angelehnt an die *Femme fatale*⁵ löst die mysteriöse Frau Neugier bei Orpheus aus. Der Spiegel als Portal zum Hades wird in unterschiedlichen Formen dargestellt. Ein Handlanger der mysteriösen Frau hilft Orpheus in die Unterwelt zu gelangen. Orpheus muss Handschuhe tragen und tritt vor den Spiegel, welcher plötzlich ein Portal darstellt. Der Spiegel als Weg in eine andere Welt ist auch in *Orphée* eine klare Anspielung auf Luis Buñuel. Als ausgewähltes Fallbeispiel wird der Film *Orpheus* im Kapitel 5 genauer analysiert.

Der erste Teil der Orpheus-Trilogie von Cocteau ist der Film *The Blood of a Poet* [33] aus dem Jahr 1932. In diesem Film ist der Spiegel ebenfalls ein Thema und ist als Portal zu einer anderen Welt zu verstehen. So wird der Protagonist von einer lebendigen Statue verleitet, durch einen Spiegel in eine alternative Realität zu gehen. Er durchlebt ein Horror-Szenario bis er sich schließlich das Leben nimmt. Der Spiegel als Mittel zur Selbstreflexion oder als Weg in eine alternative Realität bzw. Traumwelt sind Varianten, die in surrealistischen Werken immer wieder vorkommen. Interessanterweise wird der Spiegel aber zumeist als Fenster oder eben Weg in eine andere Welt dargestellt. Die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich findet hierbei nicht immer Bedeutung.

3.3 Die Bedeutung des Spiegels

Im Abschnitt 2.4 wurden bereits einige Beispiele zum Thema Spiegel im Film und die Einsatzweisen genannt. Gehen wir noch ein Stück tiefer, setzen wir uns bereits mit der Bedeutung des Spiegels im Film sowie der Beziehung zum Protagonisten sowie Rezipienten auseinander. Wie im Kapitel 2 beschrieben zeigt der Spiegel eine zweidimensionale Reflexion dessen, was sich in einem bestimmten Winkel vor ihm befindet. Die Reflexionen im Spiegel sind nicht real, sondern vielmehr eine Kopie dessen, was sich vor der reflektierenden Oberfläche befindet.

In vielen Filmen stellen Spiegel aber eine Art Durchgang oder Portal zu einer alternativen Realität dar. So kann der Spiegel zum Beispiel wie eine Tür durchschritten werden und versetzt den Protagonisten sowie den Zuschauer in eine andere Welt. Durch dieses Eintauchen in eine alternative Realität können plötzlich physikalische Gesetze, Konventionen und anderen Elemente im Film umgekehrt werden. Ein gutes Beispiel dafür ist der Film *Matrix* [34] von den Wachowski Geschwistern⁶ aus dem Jahr 1999.

⁵Als *Femme fatale* bezeichnet man im Film eine mysteriöse, attraktive Frau, welche Männer verführt und zumeist in ihrem Vorhaben scheitern lässt.

⁶Die Wachowskis wurden als Brüder geboren, identifizieren sich aber heute als Frauen unter den Namen Lana und Lilly Wachowski.

Neo – der Hauptcharakter des Films – lebt in einer Scheinwelt, welche nur in seinen Gedanken existiert. Durch einen Spiegel erkennt er, dass die scheinbar echte Welt nur eine Lüge ist. Neo sitzt direkt vor dem Spiegel und glaubt, dass die Reflexion die reale Welt widerspiegelt. Doch in Wahrheit sieht die reale Welt ganz anders aus. Neo berührt den Spiegel, welcher nachgibt und plötzlich fast flüssig erscheint. Dies war der erste Schritt in die reale Welt durch den Spiegel. Auch hier findet sich eine klare Anspielung auf Buñuel und den Surrealismus.

Wenn die Kamera durch den Spiegel fährt hat dies ebenfalls eine Bedeutung für die Geschichte oder einen Charakter. Narrativ wirkt sich diese Überschreitung einer physikalischen Grenze immer in unterschiedlichsten Formen aus. Das Passieren der Kamera durch den Spiegel kann zum Beispiel die gespiegelte Filmrealität darstellen. Dies bedeutet, dass der Charakter plötzlich etwas macht, das er sonst nicht getan hätte. Oder aber die Szene wirkt für den Betrachter ungewohnt und neu.

Ein zerbrochener Spiegel ist ebenfalls ein Motiv, das in vielen Filmen vorkommt und die unterschiedlichsten Bedeutungen haben kann. Zum einen kann es die innere Zerrissenheit einer Figur darstellen oder auch eine persönliche Auseinandersetzung, welche auch in zerstörerisches Verhalten ausarten kann. Zudem kommt es auch auf die Darstellung des zerbrochenen Spiegels an. Steht ein Charakter vor einem kaputten Spiegel, werden meist nur Fragmente seines Gesichts gezeigt. Das zerbrochene Glas des Spiegels kann aber auch ein weltliches Problem darstellen, welches innerhalb der Filmrealität existiert. Zumeist ist ein zerbrochener Spiegel aber ein schlechtes Omen. Angeblich soll ein zerbrochener Spiegel sieben Jahre Pech bringen. Dieser Aberglaube wurde bereits im antiken Rom erzählt.

Der Spiegel im Film hat aber auch weitreichend dieselben Aufgaben, welche er im realen Leben haben kann. So kann sich ein Charakter mit sich selbst auseinandersetzen, mit dem was er getan hat oder wie er sich verhalten hat. Die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich in Form einer Reflexion, trägt zumeist einen Erkenntnisgewinn in sich. So erkennt ein Charakter plötzlich etwas, das ihm vorher nicht aufgefallen ist, er macht sich Mut oder klärt einen Fehler auf. Dadurch erhält der Rezipient einen tieferen Einblick in das Innere eines Charakters. So gesehen sind Dialoge mit dem eigenen Ich in Spiegelbildform eine narrativ sehr wertvolle Art dem Charakter noch mehr Tiefe zu verleihen. Zwiespalt, Unentschlossenheit oder ein innerer Kampf kann dadurch in einfacher Art dargestellt werden. So erfährt man Edward Nortons Charakter in *25th Hour* – siehe Abschnitt 3.1 – bereits auf zwei unterschiedliche Weisen. Man blickt durch den Spiegel in sein Inneres. Neo in *Matrix* dagegen, setzt sich mit der Realität und einer Scheinwelt auseinander und der Spiegel hilft ihm dabei, die Wahrheit zu sehen. Der Spiegel zeigt immer mehr, als tatsächlich sichtbar ist, im Film sowie in der Realität. Er zeigt einen anderen Blickwinkel auf die Welt, auf eine Person oder Charakter und erweitert dadurch die Wahrnehmung und Rezeption.

Kapitel 4

Analyse und Methodik

Bevor über die Analyse ausgewählter Beispiele gesprochen werden kann, müssen vorerst die Rahmenbedingungen für die Analyse gesteckt werden. Wichtig ist, sich die unterschiedlichen Methoden und Analysetools anzusehen, um dann die für diese Arbeit wichtigen Aspekte ordentlich analysieren zu können. So erklären Wolfgang Becker und Norbert Schöll die Situation sehr treffend [1, S. 5]:

Mancher, der am Film interessiert ist, hat vielleicht schon vor dem Problem gestanden, „analytisch“ mit Filmen umgehen zu müssen – sei es, dass er einfach auf eine genauere Erklärung neugierig war, sei es, dass er die Filme anderen erklären musste. Er mag sich dann vielerorts umgesehen haben, in der Vielfalt von methodischen Hinweisen zur Filmanalyse, möglicherweise auch in sogenannten „exemplarischen“ Einzelanalysen, und schließlich – einigermassen verwirrt – zu der Einsicht gelangt zu sein, dass Filmanalyse ein schwieriges Unterfangen sei. In dieser (resignierten) Einsicht drückt sich aber nicht zuletzt die Schwierigkeit aus, unter dem vielfältigen methodischen Angebot eine Auswahl zu treffen.

Durch die thematische Wichtigkeit der Figuren und wie sie in diesem Fall zu sich selbst stehen ist die Figurenanalyse in dieser Arbeit besonders wichtig. Aber auch, wie eine Figur zum Rezipienten steht. Da der Spiegel ein im Raum platziertes Objekt darstellt, wird hier die Kamerasprache, sowie die direkte Auseinandersetzung mit dem Protagonisten eine wichtige Rolle spielen. Da sich die gewählten Beispiele in technischer, zeitlicher und auch inhaltlicher Weise stark voneinander unterscheiden, ist es hier wichtig ein gemeinsames Set an Tools zu generieren. Daher gehe ich im folgendem Kapitel auf die verwendeten Analysetools und deren Methodiken ein, um in Kapitel 5 eine transparente Analyse zu gewährleisten. Zurückgegriffen wird dabei unter anderem auf die Werke von James Monaco und Oliver Keutzer, Knut Hickethier, Lothar Mikos und Jens Eder.

4.1 Filmanalyse im Detail

4.1.1 Narration

Einen Film zu analysieren ist auf verschiedenste Arten möglich. Da sich diese Arbeit auf die Charaktere, die Geschichte und die Kamerasprache fokussiert, werden zuerst Narra-

tion und Erzählung im Vordergrund stehen. Um eine Geschichte als filmisches Medium darstellen zu können braucht man zunächst eine Struktur in Form eines Drehbuches. Doch immer wieder wird die Erwartungshaltung, dass jeder das gleiche Drehbuch erhält, dazu genutzt, falsche oder unvollständige Drehbücher an Schauspieler auszuhändigen, um überraschende Ereignisse mit realen Reaktionen zu provozieren. In dem Buch *Filmanalyse* von Oliver Keutzer, Sebastian Lauritz und Claudia Mehlin steht dazu folgendes [12, S. 194]:

Auf der Ebene des Drehbuchs wird das zu erzählende Geschehen in Szenen und Akte gegliedert sowie in Dialogen und Handlungsanweisungen ausgeführt, wobei Aspekte der Kamera und Montage in der Regel vernachlässigt werden. Es wird in mehreren Stufen – vom ersten Exposé über das Treatment bis zum Drehbuch – schriftlich fixiert, ein kreativer Akt, der sich meist im Kontext bestimmter Genre-Traditionen bewegt.

Zusätzlich zum Drehbuch fungiert der Regisseur als Leitung und versucht die Schauspieler sowie die Crew nach und nach durch die Szenen zu leiten. Des Weiteren wird zwischen Story und Plot unterschieden. Die Story ist jenes Element, das den gesamten Zusammenhang der Geschichte umfasst. Der Plot dagegen beschreibt die rezipierte Oberflächenstruktur und somit nur eine gekürzte Form dessen, was passiert [12, S. 195]. Nach David Bordwell gibt es drei Elemente filmischer Narration [3, S. 53]:

Story/Fabula: der chronologische Gesamtzusammenhang der erzählten Ereignisse.

Plot/Syuzhet: das konkrete Arrangement der erzählten Ereignisse.

Stil: die systematische Nutzung medienspezifischer Ausdrucksmittel.

Im Erzählfilm ist Narration jener Prozess, in dem Film-Plot und Film-Stil interagieren, um die Konstruktion einer Story beim Zuschauer anzuregen und zu steuern.

Demnach ist der Betrachter selbst Teil der Erzählung, da er auf mehreren Ebenen wahrnimmt, was ihm gezeigt wird. Dies ist insofern wichtig, als dass Wahrnehmung subjektiv ist. Das heißt, dass jeder Mensch Geschichten – in diesem Fall Filme oder Serien – unterschiedlich wahrnimmt. Durch den kreativen Prozess, die einzelnen Elemente des Films zusammenzusetzen und zu verstehen, ergeben sich wiederum Vorstellungen und Bilder im Kopf des Rezipienten. Da Filme über mehrere Ebenen hinaus funktionieren sind Betrachter durch ihre Erfahrungen und ihr Wissen in der Lage, vorausgesetzte Elemente der Narration zu erschließen. Dies ist auch notwendig, da ein Film immer gewisse Vorkenntnisse voraussetzt. Bei Serien werden die Charaktere in den ersten Episoden zumeist eingeführt und so sollte man diese in weiteren Staffeln bereits kennen, um bestimmte Verhaltensmuster auch zu verstehen.

Die Dramaturgie ist ein wichtiger Teil der narrativen Erzählung. Die erzählerischen Komponenten des Films sind bereits viele hundert Jahre alt. Die drei Akte eines Films – Exposition, Konfrontation und Auflösung – wurden bereits in der Antike im Theater verwendet. Die meisten Filme besitzen diese oder mehr Akte und können sich in diese gliedern lassen. Die Exposition stellt den Anfang und somit Ausgangspunkt der Geschichte dar. Die Konfrontation lässt die Handlung walten. Es kommt zu Konflikten,

welche idealerweise in einem Höhepunkt enden. Die Auflösung beendet den Konflikt und somit auch die Geschichte [12, S. 197].

Um also die Charaktere in einem Film verstehen zu können ist es wichtig, die Geschichte zu begreifen und somit den Ausgangspunkt, Konflikt und das Ende. Setzt sich ein Charakter mit seinem eigenen Ich auseinander, ist dies bereits ein (innerer) Konflikt, der dramaturgische Merkmale aufweist. Der Charakter hinterfragt somit seine bisherigen Aktionen, seine Existenz oder sich selbst. Ein Konflikt mit einem anderen Charakter ist zwar ähnlich, hat aber andere Tragweiten für die Geschichte und zumeist weniger für den Rezipienten. Die bekannte Reise des Helden ist ebenfalls ein dramaturgischer Bogen, der in mehrere Akte unterteilt wird und den Betrachter mit dem Helden verknüpfen möchte. Hinterfragt jener Held aber sich selbst, ist auch das Vertrauen mit dem Helden gebrochen. Am Ende ist der Konflikt das Wesentliche. Sei es nun der klassische Konflikt Gut gegen Böse oder eben ein Konflikt mit dem eigenen Ich. In der westlichen Film-landschaft ist Gut gegen Böse besonders vertreten und wird vor allem im Mainstream-Kino nach wie vor zelebriert.

4.1.2 Kamerasprache und Komposition

Neben der narrativen Ebene einer Filmanalyse ist auch die Kameraperspektive bzw. der Bildausschnitt ein nicht unwesentlicher Aspekt für dieses Thema. Vor allem im Bezug auf den Spiegel – die technische Revolution durch den Computer und die damit verbundene Erleichterung, kompliziertere Einstellungen zu drehen – ist die Kamerasprache ein wichtiger Teil der Analyse. Um also die Kamerasprache verstehen zu können sind einige Faktoren wichtig. Laut Oliver Keutzer gibt es schlicht zwei Aspekte, die hier von Bedeutung sind [12, S. 10]:

Die Nähe beziehungsweise Distanz, die die Kamera zu dieser Figur einnimmt und die Positionierung der Kamera im Koordinatensystem des Raums.

Die Distanz beschreibt zum einen die Nähe zur Person oder zum Objekt und auch den gewählten Ausschnitt. Die Positionierung dagegen sagt nur aus, wo sich die Kamera befindet und auf welcher Höhe. Durch bestimmte Einstellungsgrößen¹ werden so die Figuren oder Objekte gezeigt. Durch technische Parameter und Kamerabewegung, sind Einstellungsgrößen natürlich variabel und können ohne Schnitt ineinander übergehen. Dennoch gibt es acht bekannte Größen, wie Keutzer sie beschreibt [12, S. 11f]:

- Die Panoramaaufnahme
- Die Totale (long shot)
- Die Halbtotale (medium long shot)
- Die amerikanische Einstellung (knee shot)
- Die Halbnahe (medium shot)
- Die nahe Einstellung (medium close-up)
- Die Großaufnahme (close-up)

Die Position der Kamera sowie die Höhe im Verhältnis zur Person gibt ebenfalls wichtige Informationen preis. Wie die Kamera in Bezug auf das abgelichtete Subjekt

¹Ist das Größenverhältnis des abgebildeten Objektes oder der Person zum Ausschnitt der Kamera.

steht oder und welche Höhe sie einnimmt, verrät bereits viele Details zu den Charakteren. Jede dieser Positionen gibt uns Einblick in das Innenleben des Charakters und wie er von der Außenwelt – in diesem Fall auch vom Rezipienten – wahrgenommen wird. Da die Kamera gewollt Konventionen durchbricht, sind schräge Aufnahmen, unrealistische Fahrten, Boden-Shots und viele weitere Möglichkeiten nur ein Teil davon, was möglich ist. Vor allem in Kombination mit Kamera-Robotern und Computer-Kameras in Programmen gibt es kaum Einschränkungen mehr. Eine Einstellung, die durch Erfahrungen und Vorwissen nicht bekannt ist, wirkt sogleich befremdlich. So kann man gezielt Emotionen beim Betrachter auslösen.

Natürlich gibt es noch viele weitere Faktoren wie Objektive, Kamerafahrten, Zoom und vieles mehr. Die Einstellungen können mit Schnitt in Gegensatz gebracht werden oder Subjekte bzw. Objekte können absichtlich nicht zentriert im Bild gezeigt werden. Vor allem im Kontext des Spiegels im Film ist diese Herangehensweise eine sehr beliebte. Durch zusätzliche Computer-Tricks werden Spiegel erst in der Post-Produktion ausgetauscht und so können auch Kamerafahrten einfach realisiert werden. Die Kamera ist am Ende aber nur ein Instrument, welches dazu dient, bestimmte Ausschnitte einer Szene einzufangen. Da ein Kameramann die Kamera bedient, befindet sich hier bereits ein großer Einfluss darauf, wie etwas zu sehen sein wird. Der Kameramann kann mit unterschiedlichsten Hilfsobjekten die Kamera bedienen, und daraus ergibt sich erneut ein Aspekt, der in der Analyse nicht uninteressant ist.

In den Anfängen des Films wurde viel auf einem Stativ gedreht. Erst Ende der 1950er wurden Dollys und Kamerakräne verwendet. Da die Kameras schwer und umständlich zu bewegen waren, gab es kaum andere Möglichkeiten diese einzusetzen. Die ersten Hilfsmittel versuchten mehr Bewegung in die Filme zu bringen. Dadurch ergaben sich durchgeplante Sequenzen, welche ohne Fehler oder zufällige Veränderungen des Ausschnitts auskamen. Erst durch die Handkamera und deren flexiblen Einsatzmöglichkeiten wurden neue Wege geschaffen, Filme zu drehen. Vor allem die *Nouvelle Vague*² versuchte mit der Handkamera authentischere Stile zu verwirklichen. Mittels der Steadicam Anfang der 1970er Jahre war es möglich, wackelfreie Aufnahmen von Hand zu machen [12, S. 21ff]. Interessant hier ist die Point-of-View – kurz POV – welche als subjektive Kamera zum Einsatz kommt, um das Geschehen aus der Perspektive der handelnden Figur zu zeigen. Dadurch wird die Identifikation mit einer Figur erleichtert [12, S. 173]. Das Bild 5.4 aus dem Abschnitt 3.2 zeigt einen POV-Shot.

Die Bildkomposition – also wie Objekte oder eine Person im gezeigten Bild positioniert sind und wie sie im Kontext mit der Umgebung stehen – ist für das Thema dieser Arbeit ebenfalls von Wichtigkeit. Jedes Bild wird dabei durch eine Bildmitte gekennzeichnet. Diese Bildmitte ist nicht die grafische Mitte des Bildes, sondern ein Punkt, auf den unsere Aufmerksamkeit sofort fällt, sofern diese nicht durch ein Objekt am Rand abgelenkt wird [11, S. 50]. Somit kann die Platzierung einer Person in der Bildmitte oder am Rand bereits ausschlaggebend für einen inneren Zustand sein. Das Bild selbst kann durch Linien, Formen oder Flächen geteilt werden. Da alles im Film eine Form besitzt, ist die Anordnung der Personen und Objekte wichtig. Durch die Komposition eines Bildes kann man so leicht eine Harmonie oder Disharmonie erstellen. Harmonisierend wirken in der Regel Bilder, deren Anordnung Symmetrie aufweist. Dies muss nicht zwangsläufig

²Eine Bewegung des französischen Kinos, die ab den 1950er Jahren an Bedeutung gewann.

fig durch symmetrische Objekte oder Abläufe vor der Kamera geschehen, sondern kann auch durch die gleichmäßige Positionierung von Objekten und Personen funktionieren. Zusätzlich dazu kann man die Aufmerksamkeit durch bestimmte Merkmale im Bild lenken und so Teile des Bildes in den Vordergrund rücken.

4.2 Charakteranalyse

Um Beweggründe eines Charakters verstehen zu können, das Innen- sowie Außenleben näher zu beschreiben, sowie Einflüsse von außen interpretieren zu können, bedarf es einer Analyse des Charakters bzw. des Protagonisten im Film. Die Figuren im Film treiben durch ihre Handlungen den Film voran, und ohne sie gäbe es keine Geschichte. Die Figur stellt hierbei eine fiktive Geburt oder Idee eines Autors dar [11, S. 123]. Aber nicht nur in fiktionalen Geschichten gibt es diese Figuren. Sie kommen in TV-Shows, Dokumentationen und vielen anderen Medien vor [14, S. 155]. Eine Figur muss nicht unbedingt in einem Medium etabliert werden, aber vielen Rezipienten fällt es dadurch leichter, sich in den Charakter hineinzusetzen und ihn zu verstehen. Dadurch kann eine Geschichte auch verständlicher werden.

Eine Figur im Film kann ein Sympathieträger sein oder auch das Gegenteil. Dies ist im narrativen Zusammenhang wichtig, da sich der Betrachter üblicherweise eine Geschichte im Kopf konturiert, welche nicht nur zwangsläufig mit seinen bisherigen Erfahrungen zu tun hat. Wie Lothar Mikos beschreibt, hängt es oftmals nicht nur von der persönlichen Einstellung und den Lebenshintergründen des Zuschauers ab, ob man sich mit einer Figur identifiziert, sondern auch von ihrer Funktion im Rahmen der Narration und den filmischen Gestaltungsmitteln [14, S. 155]. Das bedeutet, dass hier neben den narrativen Komponenten auch die technischen Aspekte wie Kamera, Licht und Bildkomposition eine Rolle spielen. Farben können in diesem Zusammenhang ebenfalls eingesetzt werden. Durch subtile Verwendung von Farben kann so einem Charakter auf einer weiteren Ebene mehr Tiefe verliehen werden.

Figuren sind aber nicht immer alle gleich. Durch verschiedenste Eigenschaften können sie kategorisiert und so besser analysiert und verglichen werden. Um nun die Figuren in den Fallbeispielen – siehe Kapitel 5 – analysieren zu können, bedarf es hier ebenfalls einer Kategorisierung. Da in den Beispielen Film- und Seriencharaktere vorkommen, bietet es sich an, diese zu unterscheiden und auch unterschiedlich zu analysieren. Daher ist es auch wichtig zu verstehen, wie jene Figuren im Zusammenhang mit der Geschichte stehen. Da vor allem in Serien viele Nebencharaktere vorkommen, ist die Kategorisierung in Haupt- und Nebencharaktere sinnvoll. Henry McKean Taylor beschreibt dabei die Konstellation dieser Figuren wie folgt [16, S. 161f]:

Daher unterteilt die klassische Erzählung ihr Personal in Haupt- und Nebenfiguren, wobei es meist eine deutliche zentrale Figur geben sollte. Sie trifft die wichtigsten handlungsrelevanten Entscheidungen und [...]. Folglich dominieren die Hauptfiguren die wesentlichen narrativen Entwicklungen. Demgegenüber hat das sekundäre Personal vor allem dienende und unterstützende Funktion.

Die Nebenfigur hat im klassischen Film kaum an Bedeutung verloren, in der Serie jedoch an Bedeutung gewonnen. Durch die Möglichkeit, eine längere Geschichte über

mehrere Episoden und Staffeln hinweg zu erzählen, wird den Nebenfiguren deutlich mehr Raum und Aufmerksamkeit zugeordnet. So kann es auch passieren, dass aus Nebencharakteren Hauptcharaktere werden. Eine Nebenfigur sollte jedoch nicht mit einem Antagonisten verwechselt werden, da dieser dem Protagonisten schaden will. Jens Eders *Uhr der Figur*, lässt sich sowohl auf den Spielfilm, als auch auf die Serie anwenden. Eder unterteilt dabei in folgende vier Aspekte, welche untereinander in einem Wechselspiel stehen [6, S. 131ff]:

- Das fiktive Wesen der Figur erscheint menschlich und kann auch danach beschrieben und wahrgenommen werden.
- Das Artefakt der Figur ist dem audiovisuellen Teil des Films zugehörig und wird ästhetischen Reflexionen unterworfen.
- Das Symbol steht für indirekte Bedeutungen
- Das Symptom erschließt kommunikative Kontexte, welche auf die Figur einwirken.

Jeder der vier Punkte kann auf jede Figur in einer Serie angewandt werden. Die Tatsache, dass im Film die Figur immer sichtbar ist, kann im Kontext eines Genres dazu verwendet werden, um Spannung aufzubauen, Erwartungshaltungen zu schüren oder auch um narrative Bögen zu spannen. Eine Figur und ihre Idee wächst im Laufe des Films oder der Serie. So erfährt einer Figur eine Reihe von narrativen Eindrücken, welche sich auf ihre Entwicklung auswirkt und somit auch auf das Bild, welches ein Zuschauer in seinen Kopf konstruiert. Im Film werden meistens nur für die Narration sehr wichtige Ereignisse gezeigt, welche die Charaktereigenschaften prägen. In der Serie dagegen wird auch auf unbedeutendere Thematiken eingegangen, was die Bindung zu einer Serienfigur deutlich erhöht. Demnach sind Entscheidungen eines Charakters in Serien nachvollziehbarer und können spürbarere Emotionen beim Rezipienten auslösen.

Christine Geragthy hat versucht fiktive Personen in ihrer Arbeit über Familienserien in drei Untergruppen zu kategorisieren [14, S. 157]:

1. Individualisierte Charaktere, die Merkmale in sich vereinen, die nur diesen Personen zugeordnet werden können und aufgrund derer sie sich von anderen Personen unterscheiden (z.B. Augenfarbe, Narben, Eigenschaften wie Mut oder Ängstlichkeit).
2. Serientypen, deren Merkmale nur aufgrund ihres Auftretens in der Serie und der Ausprägung der Rolle, die sie dort verkörpern, zu verstehen sind.
3. Inhaber von Statuspositionen, die ausschließlich durch ihre Rolle in der Serie gekennzeichnet sind, abhängig von Alter, Geschlecht, Familienstand, Beruf, Klassen- oder Schichtzugehörigkeit.

Diese drei Kategorien wurden zwar im Zusammenhang mit Serien aufgestellt, können aber auch auf den klassischen Film angewandt werden. Einzelne Figuren können durchaus mehrere Merkmale vereinen.

Wie bereits erwähnt wird eine Figur nicht nur durch Narration, Darstellung und bereits vorhandenes Wissen konstruiert, sondern auch die technischen Mittel wie Kamera und Licht sind ein entscheidender Faktor, wie eine Figur wahrgenommen wird. Wie bereits im Abschnitt 4.1.2 dargestellt, sind besondere Einstellungen, Winkel oder Schräglagen der Kamera ein Faktor, die gezielt zur Charakterisierung einer Figur eingesetzt werden. Aber auch Bildkomposition und Framing des Bildes spielen eine Rolle.

Soll eine Figur Macht und Bedrohung ausstrahlen, wird in der Regel diese Figur mit einer leichten Untersicht gefilmt. Dies erzielt den Effekt beim Zuschauer, als ob er auf die Figur hinauf sieht. Nah-Aufnahmen werden eingesetzt, um mehr vom Innenleben einer Figur zu erzählen. Die Kamera kommt der Figur so nahe, um dem Zuschauer einen detaillierten Blick auf die Gesichtszüge, Gestiken und Emotionen zu liefern.

Um den emotionalen Einblick in eine Figur zu gewähren, sind also mehrere Mittel notwendig. In Kombination mit einem Spiegel – also die direkte Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich – ist dies aber auch von den schauspielerischen Kenntnissen eines Darstellers abhängig. Schauspieler mimen dabei zwei unterschiedliche Charaktere und können schnell zwischen ihnen wechseln. Der Spiegel nimmt in dieser Beziehung eine große Rolle ein und so wird ein Teil des Sets plötzlich zu einem Fenster in eine alternative Welt oder gibt Persönlichkeiten einer Rolle preis, welche ansonsten verborgen blieben. Wie im Abschnitt 2.2 bereits ausgeführt, wird der Spiegel durch diese Hervorhebung vom simplen Objekt zum Symbol. Im narrativen Kontext, kann dieses Symbol auf mehrere Arten interpretiert werden. Der Spiegel kann beispielsweise die Wahrheit zeigen, fungiert dadurch also als Sichtfenster in eine alternative Filmrealität. In jeder Hinsicht erlangt der Spiegel in diesen Szenen eine tragende Rolle und wird der Hauptrolle gleichgestellt, da die Interaktion über den Spiegel hinweg auf gleicher Höhe passiert.

Die Kamerasprache ist in vielen Spiegelszenen ähnlich. Nahe Einstellungen lassen den Zuschauer in das Innere der Figur sehen, und die Auseinandersetzung mit dem Spiegelbild oder dem anderen Ich passiert auf einer sehr intimen und emotionalen Ebene. Durch diese Szenen kann sich der Rezipient in eine Figur hineinversetzen und fühlt mit. Die Identifikation mit einer Rolle ist zwar mit der Figur verknüpft, aber ist immer von der sozialen Rolle abhängig, welche eine Figur in den einzelnen Handlungssträngen einnimmt. Diese Rollen sind an soziale Situationen und Aktionen mit anderen Figuren gebunden, welchen eine emotionale Struktur zugrunde liegt. Figuren dienen daher für den Zuschauer als Projektionsfläche ihrer eigenen Wünsche, Ängste und Bedürfnisse. Für eine Analyse einer Figur im Film oder einer Serie muss daher berücksichtigt werden, wie diese Figur dargestellt wird, woher sie kommt und was sie ausmacht. In Filmen ist die grundsätzlich eine leichte Sache, aber in Serien kann das ein aufwendigerer Prozess sein, zumal in vielen Episoden Details zu dieser Person eingeführt werden. Um ein Gesamtbild zu erhalten, bedarf es hier einer längeren Untersuchung [14, S. 165ff].

4.2.1 Konstellation von Figuren

Die Figuren in einem Film oder einer Serie stehen in unterschiedlichsten Formen miteinander in Verbindung. Durch Interaktionen, ihren Eigenschaften und Handlungsmöglichkeiten werden Figuren gegeneinander positioniert, wodurch Konfliktpotential entsteht – siehe Abschnitt 4.1.1. Diese Konstellation an Figuren verändert sich im Verlauf der Geschichte und auch die Figuren können sich durch narrative Einflüsse, Standpunkte oder Meinungen ändern. Jede Figur weist unterschiedliche Charakteristika auf, welche in Handlungen im Film resultieren und durch narrative Obligationen oft gegenüberstehen. Mehrere Figuren stehen im jeweiligen Medium für die gute Sache, oft auch mehrere für die Vermeidung eines guten Ausgangs. Durch äußere und innere Konflikte wird die Filmrealität stetig verändert und vorangetrieben. Der äußere Konflikt ist dabei immer

durch äußere Einflüsse geprägt und oft mit Antagonisten oder Plot Points³ verknüpft. Der innere Konflikt wird durch unterschiedliche Arten ausgedrückt, bezieht sich aber immer auf das emotionale Innenleben des Charakters [11, S. 126]. Demnach ist die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich ein innerer Konflikt.

Der innere Konflikt ist insofern besonders, da er in direktem Zusammenhang mit dem Spiegel steht. Der Spiegel wird zum Instrument, um in die emotionalen Tiefen eines Charakters zu blicken. So verhilft ein Monolog vor dem Spiegel zum erweiternden Blickfeld der Figur und gibt einen Einblick in das Innenleben oder aber das Spiegelbild redet zurück und gibt meist einen alternativen oder umgekehrten Blick auf die aktuelle Situation. Dabei wird die Auseinandersetzung mit dem Spiegelbild bereits zu einer Konstellation zweier Figuren: der realen Figur vor dem Spiegel und dem Spiegelbild, eine konträre Persönlichkeit der realen Figur. Dies wird zusätzlich dadurch unterstützt, dass man die reale Figur bereits zu kennen scheint, deren Handlungen versteht und glaubt, auch ihre Ängste, Sorgen oder andere Emotionen zu kennen. Das Spiegelbild bietet hierbei noch einmal genug narrativen Spielraum, um noch ungesehene Seiten der Figur in Szene zu setzen. Knut Hickethier äußert sich wie folgt zu der Problematik [11, S. 128]:

Für die Filmanalyse ist es von Bedeutung, diesen Konstruktcharakter der Figuren und der Figurenkonstellation bewusst zu halten. Häufig wird in der Analyse von Filmen über Figuren gesprochen, als seien es ›Menschen wie du und ich‹, und ihr Handeln wird danach beurteilt, ob dieses in der Wirklichkeit ›möglich‹ und ›richtig‹ sei, ohne zu sehen, dass gerade das Zeigen von nichtalltäglichem Verhalten häufig das Ziel von fiktionalen Filmen ist.

Hickethier spricht hierbei von einem Konstruktcharakter, der alleine durch den Rezipienten und dessen Vorstellungen und Eindrücke im Kopf konstruiert wird.

In Serien verhält sich diese Konstellation etwas anders. Durch den Fokus auf die charakteristische Weiterentwicklung im Zuge narrativer Elemente, ist die Figurenkonstellationen ständig im Wandel. Zudem werden Hauptcharaktere deutlicher von Nebencharakteren gezeichnet und charakterisiert, was in einer Abhängigkeit zu starken Nebencharakteren resultiert. Der Antagonist ist ebenfalls deutlich wichtiger und ihm wird im Zuge einer Serie auch mehr Zeit zugeordnet, was den Konflikt zwischen Hauptcharakter und Antagonist intensiviert. Im Abschnitt 4.2.3 wird zudem noch deutlicher der Unterschied der Figuren in Film und Serien beschrieben.

Zur Analyse ist wichtig, dass Konstellationen im Film statischer sind als in Serien und sich jene auch weniger oft verschieben. In einer Serie ist es notwendig, dass bestimmten Nebencharakteren gegensätzliche Charakteristika zugeordnet werden und sich auch im Laufe der Geschichte verändern, um weitgehend Konfliktpotential zu erzeugen um so die Handlung voranzutreiben. Dahingehend stellen Nebencharaktere auch oft einen Gegenpol und Kontrast zum Hauptcharakter in einer Serie dar, um diesen zu beeinflussen und dessen Charakteristika zu verändern.

³Als Plot Point versteht man eine Überraschung in einer Handlung eines Films.

4.2.2 Empathie zum Verständnis einer Figur

Durch Empathie entsteht Sympathie. Dies ist eine Tatsache, ohne welche kein Film oder Serie funktionieren würde. Egal ob Serie, Spielfilm, TV-Show oder Dokumentation, jedes dieser Medien lebt von Empathie und Sympathie. Ohne Empathie wäre ein Mensch nicht in der Lage soziales Verständnis zu zeigen. Lothar Mikos zitiert dabei folgendermaßen von Feshbach [9, S. 77]:

Empathie ist eine von einem Betrachter und einem Betrachteten geteilte Emotion, ein gemeinsames Gefühl von Subjekt und Objekt in einer Interaktion. Ich sehe, dass eine Person in meiner Umgebung unglücklich ist. Ich fühle mich ebenfalls unglücklich. Ich beobachte, dass jemand glücklich ist. Ich reagiere darauf mit einem ähnlichen Gefühl – vielleicht nicht mit der gleichen Intensität, die ich beobachtet habe, aber mit einer ähnlichen Gefühlsrichtung.

Um sich mit einer Figur identifizieren zu können, sind Absichten und die Aktionen dieser Figur wesentlich. Empathie dagegen bezieht sich vollends auf die Übernahme der Gefühlsebene einer Figur. Durch die Rolle und ihre Gestaltung im Zuge eines Films oder Serie wird es dem Zuschauer ermöglicht, Empathie zu zeigen. Abhängig davon ist aber auch die narrative Ebene, sowie die dramaturgische Gestaltung des Erzählten. Vor allem in Serien funktioniert dies meist besser als in Filmen. Ein Zuschauer verbringt mehr Zeit mit einem Charakter, lernt diesen kennen und folglich werden dessen Charakteristika viel detaillierter erklärt. Je genauer ein Charakter gezeichnet wird, desto einfacher wird es für den Rezipienten, diesen auf emotionaler Ebene zu verstehen. Der Spiegel hilft oftmals versteckte Ebenen eines Charakters zu zeigen, welche andernfalls schwer visuell darstellbar wären. Durch narrative, dramaturgische, ästhetische und gestalterische Aspekte wird es dem Zuschauer ermöglicht, Empathie zu empfinden [14, S. 168f].

Diese Tatsache ist nicht unwesentlich, wenn es zum Dialog mit dem eigenen Ich kommt. Ein klassischer Dialog ist in filmischer Hinsicht ein wichtiger Aspekt, um Charaktere näher zu beschreiben und die bereits genannten Punkte für den Rezipienten klarzustellen. Setzt sich eine Figur nun mit sich selbst auseinander, entsteht nicht nur ein Konflikt, sondern auch eine Charakterisierung des inneren Ichs dieser Figur und in weiterer Folge eine maßgebende Möglichkeit, den Charakter noch besser zu verstehen. In *Taxi Driver* – siehe Abschnitt 5.3 – spricht Robert De Niro's Charakter Travis nicht willkürlich mit sich selbst. Die Frage „You talkin' to me?“ ist an sich selbst, an den Spiegel und auch an das Publikum gerichtet. Diese Szene verrät durch die Kameraeinstellung, die Gestik, Mimik und den Ausdruck von Robert De Niro ein Menge Informationen über den derzeitigen Zustand des Charakters.

Für den Zuschauer ist es demnach sehr wichtig, Empathie für eine Figur empfinden zu können und so deren Weg auch zu verstehen. Um dies zu bewerkstelligen, müssen Plotstrukturen so anwendbar sein, dass die Gefühle und Wahrnehmungen einer Figur nachempfunden werden können, und auch die Interessen und Absichten sollten vergleichbar sein. Dies bezieht sich aber nicht nur auf die „guten“ Figuren, sondern auch Charaktere mit bösen Absichten können Empathie hervorrufen. Wird zum Beispiel der Leidensweg eines Antagonisten in Form einer eigenen Episode in einer Serie oder als

Flashback⁴ im Film gezeigt, erhält der Zuschauer deutlich mehr Informationen über die Beweggründe und das Handeln dieser Person. Verlust ist beispielsweise ein immer wiederkehrendes Thema, welches für viele Rezipienten nachvollziehbar ist. Dadurch fällt es auch leichter den Antagonisten auf emotionaler Ebene zu verstehen.

Empathie ist letztlich komplett unabhängig von moralischen Positionen. Moral ist nur im Kontext mit Sympathie wichtig. Man kann daher für einen Bösewicht mitfühlen, ohne dessen moralische Position einzunehmen. Ein klassisches Beispiel dafür ist Bruno Ganz als Adolf Hitler in *Der Untergang* [20]. Durch die Darstellung und emotionale Offenheit von Adolf Hitler als Hauptfigur gerät der Betrachter plötzlich in die unangenehme Situation, den Diktator zu verstehen und mit ihm zu fühlen. Dies kann natürlich bewusst eingesetzt werden, aber wenn es um reale Persönlichkeiten wie einen Massenmörder geht, ist dies nur bis zu einem gewissen Grad empfehlenswert und kann zu Kontroversen führen.

Identifikation mit einer Person erfolgt unabhängig von Empathie. Ein Zuschauer identifiziert sich mit Figuren aus dem Film, weil diese durch Personen-Schemata – also Schemata im kulturellen Kontext – und Rollen-Schemata wahrgenommen werden. Personen-Schemata stellen das Wissen und die Eigenschaften von Personen dar. Rollen-Schemata dagegen stellen jene sozialen Rollen dar, welche Personen im Leben einnehmen. Der Rezipient interpretiert dies aufgrund seiner bereits vorhandenen Kenntnisse über ähnliche Rollen, aber auch durch emotionale Gründe und Projektion. So findet aber eine Identifikation nur dann statt, wenn man die Filmfigur mit seiner eigenen Person vergleicht und Übereinstimmungen erkennt [14, S. 165f]. Letztendlich ist aber der Blick der Kamera und die in Szene-Setzung einer Figur dafür verantwortlich, ob und wie ein Zuschauer sich mit einer Figur identifiziert. Die Nähe der Kamera spielt dabei oft eine wesentliche Rolle im Verständnis des Charakters und seines Innenlebens. Die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich ist hierbei ein hilfreiches Werkzeug.

4.2.3 Figuren im Film und Serien

Eine Figur im Film unterscheidet sich in einigen Aspekten von der in einer Serie. Der Ausgangspunkt und somit die Grundlage ist dieselbe, aber durch die Unterschiede des Mediums wird die Figur und somit ihr Handlungsspielraum deutlich erweitert. Serien sind in der Lage, mehr Informationen über eine Figur zu vermitteln. In Form von Rückblenden, längeren Dialogen und ausgeprägteren Nebencharakteren können so tiefere Plotstrukturen aufgebaut werden. Wie bereits erwähnt, ist die Figurenkonstellation dadurch ständig im Wandel und verschiebt sich. Anfänglich charakterisierte Figuren ändern sich im Verlauf der Geschichte und verändern sich auch aufgrund von Zuschauer-Feedback. Durch Meinungsumfragen ist es so auch möglich, beliebten Charakteren mehr Raum in der Serienrealität zu geben und ihnen dadurch höhere Bedeutung zuzuweisen. Eine Figur in einer Serie besteht somit nicht nur aus einem fertigen Set an Charakteristiken, sondern wird im Laufe der Zeit immer weiter verändert. Vor allem Plot Points können einen Wendepunkt einer Figur darstellen.

Im Film dagegen arbeitet der Drehbuchautor bereits die Figur aus und versucht dieser in der gegebenen Zeit und mit einer bestimmten Anzahl an Schlüsselszenen ihre charakterlichen Eigenschaften zuzuschreiben. Ein Unterfangen, das sich als nicht sehr

⁴Als Flashback wird eine Rückblende im filmischen Kontext bezeichnet.

einfach herausstellt. So hilft es nicht, der Figur nur Eigenschaften zu verleihen. Empathie sowie Sympathie (siehe Abschnitt 4.2.2) können ebenfalls helfen, eine Figur als interessant zu empfinden. Letztendlich funktionieren Figuren in modernen Spielfilmen fast immer nach demselben Schema. Vor allem in heutigen Actionfilmen verkörpern bekannte Actionschauspieler ihren Charakter immer und immer wieder. Durch die *plotdriven*⁵ Geschichte hat der Schauspieler nicht viel zu tun, um letztendlich dem Publikum zu gefallen.

Sind Protagonist und Antagonist im Film noch sehr deutlich zu unterscheiden, verlaufen diese Grenzen in der Serie bereits. Wie erwähnt, sind diese Konstellationen ständig in Bewegung, um neue Konfliktpotentiale hervorzurufen. Dadurch ändern sich auch Rollenbilder und Antagonisten können zu wichtigen Nebencharakteren werden. Aber auch der Hauptcharakter einer Serie kann zum Antagonisten werden. Eine einheitliche Klassifizierung ist dadurch kaum mehr möglich. Dennoch teilen sich die Hauptfigur des Films und der Serie einige Eigenschaften. So findet zum Beispiel eine Identifikation mit dem Helden statt. Dem Antagonisten wird in Filmen zumeist kaum Raum geschenkt und dadurch bleibt die Figur eindimensional und austauschbar. Dennoch gibt es viele Beispiele, in denen der Antagonist plötzlich mehr Aufmerksamkeit erhält, als der Protagonist. Im Beispiel einer Superhelden-Serie gibt es zumeist einen oder mehrere Antagonisten, welche über mehrere Episoden hinweg eine Rolle spielen – siehe Abschnitt 5.5. Wird dem Bösewicht daher zu wenig Aufmerksamkeit in der Konzeption des Charakters geschenkt, leidet der Konflikt und somit das Spannungspotenzial darunter.

Für die Analyse ist letztendlich wichtig, dass man sich mit der Vorgeschichte und den vorangegangenen Episoden einer Figur in einer Serie auseinandersetzt, um diese auch zu verstehen. Figuren können sich sehr schnell verändern und dies sollte man in einer Analyse einer Serienfigur definitiv beachten.

4.2.4 Verdoppelung einer Figur

Der Spiegel hat die Eigenschaft, einen Charakter zweifach zu zeigen. Die Figur wird verdoppelt dargestellt und agiert auch meistens unterschiedlich. Dadurch wird aber nicht nur ein Charakter verdoppelt, sondern auch dessen Geschichte, welche zumeist anders verläuft. Eine Figur, die anders denkt, agiert vermutlich auch so. Die Figur im Spiegel ist daher nicht nur eine Reflexion, sondern eine komplett andere Figur, die dem Zuschauer präsentiert wird. Wie bereits erwähnt, wird dadurch ein Einblick in das Innere einer Figur möglich, und eine neue Metaebene der Narration eröffnet sich dem Rezipienten.

Es stellt sich natürlich die Frage, inwiefern die Reflexion von dem bereits bekannten Charakter abweicht und wie weit diese auch eine Rolle im Verlauf des Films spielt. Der Erkenntnisgewinn oder auch die Fahrt durch den Spiegel sind zwei Beispiele, wie eine Reflexion im Spiegel den Verlauf einer Geschichte wesentlich ändern kann. Daraus ergibt sich, dass entweder die Reflexion im Spiegel zum Hauptcharakter wird und die alte Figur hinter sich lässt oder durch das Spiegelbild eine wichtige Erkenntnis gewonnen wurde, wodurch sich die Hauptfigur ihrer Aufgabe erneut widmen kann. Die Reflexion hierbei ist insofern wichtig, da sie etwas im Protagonisten verändert. Der Konflikt oder die Auseinandersetzung mit dieser Verdoppelung ist narrativ sehr wichtig, um so weitere

⁵Die Geschichte wird von der Handlung getragen.

charakterliche Veränderungen anzustoßen.

4.3 Das Symbol in Spiegelform

Die Symbolik des Spiegels ist sehr stark vertreten und beinhaltet zwei Deutungen: Einerseits gilt der Spiegel als Zeichen der Wollust und Eitelkeit, obwohl er auch für Klugheit, Wahrheit und Selbsterkenntnis steht [52]. Das Symbol im Film als Spiegel ist deshalb für eine Analyse ausgewählter Beispiele insofern nicht uninteressant, da der Spiegel als Objekt selbst mehrere Aussagen haben kann. Hinzu kommt noch das Spiegelbild – als Form der Reflexion einer Figur im Film – welches zusätzlich eine hohe symbolische Wertigkeit im Film einnimmt.

Der Spiegel wird im Film vom Objekt zum Subjekt. Das Spiegelbild wird zu einer eigenständigen Figur und spaltet den Charakter dadurch in zwei, meist konträre Hälften, und ein Konflikt entsteht. Kameraeinstellungen, Komposition und Schnitt machen den Spiegel aber erst zu dem, was er im Film darzustellen hat. Ist der Rahmen des Spiegels zu sehen, wird trotz Dialogs immer darauf hingewiesen, dass es sich um eine Reflexion der Figur handelt. Wird kein Rahmen gezeigt, ist auch der Spiegel nicht mehr wichtig. Figur und Reflexion verkehren auf einer Ebene und verhalten sich wie zwei Personen in einem Raum.

Jeder Film setzt ein gewisses Vorwissen voraus und wird prinzipiell für eine bestimmte Zielgruppe produziert. Dadurch ergeben sich bereits Konventionen, die einzuhalten sind um das Medium verständlich und transparent wiederzugeben. James Monaco erklärt weiter, dass jeder Film wie eine Sprache zu verstehen ist, aber nicht wie ein Sprachsystem [15, S. 158]. Gehen wir also davon aus, dass ein Film eine Sprache ist, wird das Kino zum Sprachsystem. Um den Film nun zu verstehen, muss man Bilder und Zeichen richtig deuten können. Monaco beschreibt dies wie folgt [15, S. 160]:

In diesem Kontext suggeriert der Film nichts: Er macht Feststellungen. Und darin liegt seine Stärke und die Gefahr, die er für den Betrachter darstellt – der Grund, warum es so nützlich, ja eminent wichtig ist, Bilder richtig lesen zu lernen, so dass der Betrachter ein wenig von der Stärke des Mediums erfassen kann. Je besser man ein Bild liest, desto besser versteht man es und um so mehr Macht hat man darüber.

Daraus ergibt sich, dass die Analyse leichter fällt, je besser man einen Film und seine Zeichen versteht. Der Spiegel kann daher nicht nur einfach ein Spiegel oder eine Reflexion sein. Er kann eine erweiterte Ebene der Filmrealität zeigen und dies zu analysieren kann ein komplexes Unterfangen sein. Daher sollte auf ein paar Grundsätze hingewiesen werden, um den Spiegel als Objekt im Film richtig zu deuten.

Bereits im Abschnitt 4.1.2 wurde über die Kamerasprache geschrieben und erläutert, welche Einstellungen es gibt und wie sie mit dem Gezeigten korrespondieren. Dies sollte für den Spiegel noch einmal erwähnt werden, da bereits die Position und die Einstellung der Kamera sowie die Bildkomposition einen zentrale Ausgangspunkt für die Bedeutung des Spiegels darstellen. Des Weiteren zieht man die narrative Ebene heran, um Verständnis für die bisherigen Ereignisse zu erlangen und in Folge auch die Figur besser verstehen zu können. Die Figur vor dem Spiegel ist der Schlüssel zu dem, was die Reflexion zeigt. Versteht man die Figur, die Charakteristika und ihre Beweggründe,

wird auch das Spiegelbild schlüssig. Zudem ist auch die gesellschaftliche Situation, zu dem der Film oder die Serie entstanden ist, nicht unwesentlich, zumal der Autor auch hier wichtige Informationen einfließen lassen konnte.

Ein Spiegel kann auch im Laufe des Films als Signifikat etabliert werden und erhält dadurch eine höhere Wertung. Die Relevanz ergibt sich dann auch durch die im Film bereits konstruierte Sprache, die weitere Inhalte des Films für den Rezipienten entschlüsseln und übersetzen kann [10, S. 216].

Ein Spiegel stellt in vielen Beispielen auch eine Grenze dar. Die Grenze in Form des Spiegels, ist als diegetische Grenze zu verstehen, also eine sichtbare Grenze um die filmische Welt zu strukturieren. Dennoch kann ein Spiegel auch als dramaturgische Grenze eingesetzt werden, welche zum Beispiel wie bereits erwähnt überschritten werden kann. Diese Grenzen können sehr wichtig für die Narration sein, betreffen zumeist aber noch andere Aspekte des Films [10, S. 352]. Im Kontext des Spiegels ist es wichtig zu verstehen, welche Funktionen dieser im Film einnimmt und in welchem Ausmaß er verschiedene Aspekte des Films verändert.

Kapitel 5

Analyse von Fallbeispielen

In folgendem Kapitel werden fünf unterschiedliche Fallbeispiele genauer analysiert und die Bedeutung des Spiegels für das jeweilige Beispiel soll hervorgehoben werden. Die Beispiele wurden auf Grund von Relevanz für das Thema Spiegel, aber auch durch die unterschiedlichen Anwendungen des Themas gewählt. Dadurch ergibt sich auch eine gute Vergleichsbasis und die Beispiele können gegenübergestellt werden.

5.1 *Duck Soup*

Der Film *Duck Soup* [21] oder zu Deutsch *Die Marx Brothers im Krieg*, wurde bereits im Abschnitt 3.1 kurz vorgestellt. Der Film wurde 1933 von den Paramount Studios produziert und veröffentlicht, schaffte es aber erst 1967 aufgrund des zweiten Weltkrieges nach Europa. Die vier Hauptdarsteller – Groucho Marx, Harpo Marx, Chico Marx und Zeppo Marx – übernahmen bekannte Rollen aus ihren vorherigen Filmen und waren berühmt für ihren Wortwitz und Slapstick. Die fünf Marx Brothers hatten zu diesem Zeitpunkt bereits vier Filme veröffentlicht und zählten zu den erfolgreichsten Komikertruppen aus dieser Zeit. Groucho war der Zyniker, Chico der Italiener, Harpo der Harfenist und Zeppo zumeist ein Normalo. Die 1930er war einer Zeit bekannt für Kriegssatiren und *Duck Soup* handelt ebenfalls davon. Der Film war ein Flop an den Kinokassen und konnte erst über die Jahre zum Klassiker avancieren.

5.1.1 Handlung

Der Film handelt von dem Land Freedonia, welches in finanzieller Notlage ist. Die Witwe Gloria Teasdale finanziert das Land gänzlich alleine, und ein neuer Kredit lässt auf sich warten. Ein neuer Regierungschef wird im Deal mit Teasdale gewählt, und so wird dem Land erneut ein Kredit gewährt. Doch das neue Oberhaupt, gespielt von Groucho Marx, interessiert sich nicht für Politik. Im Nachbarstaat Sylvania plant man unterdessen Freedonia den Krieg zu erklären. Doch zuerst werden zwei Spione, Chico und Harpo, von Trentino, Botschafter Sylvanias, nach Freedonia geschickt. Groucho ernennt die beiden Spione kurzerhand zu Ministern und ahnt nichts von der misslichen Lage.

Trentino umwirbt die Witwe ebenso, und es kommt zu einem Konflikt zwischen den beiden Männern. Zeppo Marx, der Sekretär von Groucho, schlägt vor Trentino zu besei-

tigen. Durch einen Streit zwischen den beiden ist der Krieg bereits beschlossene Sache. Chicolini versucht noch die Kriegspläne zu stehlen, wird aber gefangen genommen. Der Krieg bricht aus, und Freedonia scheint keine Chance zu haben. Trentino kann aber gefangen genommen werden und wird so lange mit Früchten beworfen, bis er kapituliert. Das Ende des Krieges wird von der Witwe besungen, bis auch sie mit Früchten beworfen wird.

5.1.2 Inhaltsanalyse

Duck Soup wurde in einer Zeit produziert, in der Europa langsam vom deutschen Reich eingenommen wurde. Eine Kriegssatire im typischen Slapstick Humor der 1930er Jahre war nichts Seltenes, zumal es mit Laurel und Hardy oder Charlie Chaplin ähnliche Akteure in der Branche gab. Dennoch hebt sich *Duck Soup* von anderen Filmen ab, da sich eine Zusammenarbeit mit dem erfolgreichen Komödien-Regisseur Leo McCarey ergab.

Der Film an sich ist simpel und schnell erzählt. Die Geschichte wird linear wiedergegeben und die Charaktere nach der Reihe eingeführt. Als Satire werden natürlich einige Elemente deutlich hervorgehoben und übertrieben dargestellt. Der kleine bankrotte Staat Freedonia am Balkan wird bereits in den ersten Minuten als abhängig von der reichen Witwe dargestellt, und diese bestimmt auch die Richtung der Regierung. So kommt durch ihren Einfluss der eigentlich eher mäßig an Politik interessierte Rufus T. Firefly – gespielt von Groucho Marx – an die Macht. Das Land wird als ordentlich und anständig dargestellt und alles läuft in geregelten Bahnen. Durch die Marx Brothers wird diese Ordnung klassischerweise ordentlich auf den Kopf gestellt. So bewegt sich das Land in eine Richtung bis hin zum Krieg und es wird klar, dass Geld alleine keinen Staat retten kann, wenn keine kompetente Führungskraft in der Regierung sitzt.

Durch klassische Slapstick-Einlagen, Running Gags und weiteren komödiantischen Einlagen wird der Film vorangetrieben und gipfelt schlussendlich im Krieg und in der Zerstörung des malerischen Landes. Am Ende bewerfen die Marx Brothers zwei Charaktere mit Früchten. Die Kapitulation der Feinde wird dadurch erzwungen. Der Film ist durch die vielen Gags eine reine Komödie, stellt aber in ausgewählten Szenen immer wieder die Satire in den Vordergrund. Die Charaktere entwickeln sich nicht, sondern erst durch sie zerbröckelt die Vorstellung einer heilen Welt und Chaos verbreitet sich. Immer wieder wird der Krieg als finanzieller Vorteil genannt und die Handlungen einer Regierung im Krieg auf überzogene Weise dargestellt. Viele Besucher waren von dem Humor gegen die Regierung entsetzt. Da der Film die damalige amerikanischen Regierung, das Versagen einer ineffizienten Führung im Lande und den trivialen Nationalismus kritisierte, waren auch die Kritiken dementsprechend schlecht. Ein Erfolg an den Kinokassen blieb aus.

Die Spiegelszene, welche später noch genauer behandelt wird, ist nicht signifikant für die Geschichte des Films. Sie findet ab Minute 46:40 und dauert in etwa drei Minuten. Firefly sieht hier einen der Spione als Doppelgänger und verfolgt ihn. Danach beginnt die Szene vor dem Spiegel.

Während der Film veröffentlicht wurde, war die Great Depression¹ voll im Gange und der amerikanische Traum nicht mehr vorhanden. Viele Amerikaner hatten keine Ar-

¹Eine schwere Wirtschaftskrise in Amerika, welche die 1930er Jahren dominierte.

beit mehr und waren von der Arbeit des amerikanischen Präsidenten nicht überzeugt. Herbert Hoover wurde schlussendlich 1932 vom amerikanischen Volk abgewählt. Demnach spiegelt der im Film gewählte Präsident Firefly Hoovers Präsidentschaft und seine Politik wider. Daher ist Firefly auch kein Politiker für das Volk. Er hat keine Ahnung, wie er mit der wirtschaftlichen Lage des Landes umgehen muss und es ist ihm auch gleichgültig.

Das Drehbuch für *Duck Soup* wurde bereits vor der Präsidentschaft von Franklin D. Roosevelt geschrieben, wies aber einige Parallelen bezüglich Roosevelts Amtszeit auf. Europa stand kurz vor dem Ausbruch des zweiten Weltkrieges und das amerikanische Volk erinnerte sich wieder zurück an die Kriegspropaganda des ersten Weltkrieges. Das Volk wollte mit allen Mitteln verhindern, in einen weiteren Krieg involviert zu werden. Der Krieg in *Duck Soup* startet wegen einer dummlichen Bemerkung von Trentino, und obwohl das Volk nicht wollte, gab es schließlich Krieg.

Grouchos Charakter ist sehr beleidigend, nicht interessiert an klassischen Traditionen und profitgierig. Die Rolle des Firefly ist geprägt durch seinen Narzissmus. Auch Präsident Trump hatte vor seiner Wahl keine politische Erfahrung und es wird vielfach bezweifelt, dass er über die nötigen Kompetenzen für die Führung der USA verfügt. Beobachtet man Präsident Trump, so finden sich Ähnlichkeiten mit der Rolle des Firefly. Firefly großes Ego steht ihm im Weg. Nach 80 Jahre findet der Film in der derzeitigen politischen Lage Amerikas plötzlich Signifikanz.

5.1.3 Der Charakter und das Ich

Im Zentrum von *Duck Soup* steht der Charakter Rufus T. Firefly. In einer Komödie werden Charaktere gerne einfach und mit eindeutigen Eigenschaften dargestellt. Zumal die Marx Brothers in ihren Filmen gerne ihre Charaktere wiederverwendet haben, war Groucho Marx bereits als der von sich selbst überzeugte Zyniker bekannt. Zusätzlich wird in der Satire mit der Übertreibung gearbeitet, und so verhält sich Rufus T. Firefly auch dementsprechend. Die Figur verbreitet bereits zu Beginn Chaos. So wird ein großer Empfang für den neuen Staatschef vorbereitet. Aber Firefly kommt eine Feuerwehrrutsche herunter und stellt sich neben die wartenden Menschen.

Durch den Einfluss der reichen Witwe kommt er an die Macht in Freedonia und macht von da an alles falsch. Im Laufe des Films wird keine merkliche Charakterentwicklung dargestellt, was für die Zwecke des Films auch nicht notwendig ist. Der Zuschauer der damaligen Zeit kennt die Figur bereits und ist es auch gewohnt, am Ende keinen veränderten Charakter zu sehen. Groucho Marx hat sich für die Rolle einen Schnauzbart aufmalen lassen und ist in beinahe jeder Szene mit einer Zigarre zu sehen, siehe Abbildung 5.1. Das Spiegelbild in der bereits genannten Spiegelszene ist einer der Spione, welcher versucht die Reflexion zu imitieren und die Bewegungen von Rufus T. Firefly nachzuahmen. Dies spricht einerseits für die Austauschbarkeit des Charakters, aber auch für die Einfachheit. Tiefere Einblicke in die Psyche der Figur werden nicht gewährt, weil diese für die Narration auch nicht notwendig sind.

5.1.4 Der Spiegel

In *Duck Soup* wird der Spiegel nur simuliert und durch einen zweiten Akteur auf der gegenüberliegenden Seite des Spiegels repräsentiert. Ein Schauspieler zerstört den echten



Abbildung 5.1: Groucho Marx als Rufus T. Firefly im Film *Duck Soup*. Bildquelle: [21].

Spiegel in Minute 46:45 und gibt die Sicht auf einen identischen Raumausschnitt frei. Dadurch wird bereits die Illusion einer Reflexion erzeugt. Für komödiantische Zwecke wurde hier eine Szene aufgebaut, welche durch ihre simple aber präzise Durchführung auch heute noch zu den Klassikern der Slapstickeinlagen zählt.

Die Kamera ist in der Szene immer schräg auf die Szene gerichtet und wechselt sich in Einstellungsgrößen zwischen Halbtotale, Halbnahe und Nahe ab. Da das Zimmer hinter dem Spiegel nur in einem bestimmten Winkel die Reflexion zeigt, konnte kein anderer Winkel ohne das Set groß zu verändern abgelichtet werden. Daher wechselt die Kamera kaum die Position und zeigt die Szene immer im selben Winkel. Diese Einstellung bewirkt zudem, dass die Kulissen hinter dem Spiegel nicht vollends gezeigt werden müssen und generiert den Effekt eines Spiegels. Wie bereits erwähnt wurde die Kamera früher in einem gewissen Winkel vor einen Spiegel platziert, um die Crew und die technische Ausstattung nicht in der Reflexion zu sehen. Durch diese Einstellung wird beim Zuschauer sofort ein Spiegel im Kopf suggeriert. Durch die präzise Nachahmung der Reflexion durch den Schauspieler, wirkt die Einstellung und somit die Szene als Ganzes bereits in den ersten Sekunden.

Der Spiegel oder die Illusion des Spiegels dient in *Duck Soup* ausschließlich der Komödie und wird auch deutlich überzogen eingesetzt. Der eigentlich nicht existierende Spiegel könnte auf das nicht existente Innere des Protagonisten schließen lassen. Dem Eindringling scheint es sogar recht leicht zu fallen, die Bewegungen von Rufus T. Firefly zu imitieren. Der Charakter wirkt dadurch austauschbar, und seine Wichtigkeit im Film wird erheblich in Frage gestellt. Erst durch einen Fehler am Ende der Szene übernimmt Firefly wieder die Führung. So wechseln die zwei Akteure in Minute 48:42 ihre Positionen und die scheinbare Reflexion tritt aus dem Spiegel hervor und Rufus T. Firefly stellt sich in den Spiegel. Zudem kommt es auch zur Interaktion mit dem Spiegelbild. Als die Reflexion den Hut abnimmt, lässt sie ihn fallen. Rufus T. Firefly hebt den Hut auf und gibt ihn der Reflexion.

5.1.5 Conclusio

Duck Soup ist in der Auswahl der Fallbeispiele definitiv eine Ausnahme, da der Spiegel eigentlich nicht existierte und der Charakter sowie die Darstellung der Figur sehr einfach gehalten wurde. Dennoch ist *Duck Soup* – abgesehen von der politischen Aktualität – ein gutes Beispiel, um den Einsatz eines Spiegels in effektiver Weise zu zeigen. Jene Szene wurde genau aus diesem Grund in etlichen anderen Filmen referenziert.

5.2 *Orphée*

Der französische Film *Orphée* [27] – zu Deutsch *Orpheus* – wurde 1949 gedreht und 1950 in den Kinos veröffentlicht. Der Film wurde bereits im Abschnitt 3.2 kurz angeschnitten. Der Regisseur Jean Cocteau veröffentlichte mit dem Film *Das Blut des Dichters* 1930 den ersten Teil der Trilogie und 1960 mit *Das Testament des Orpheus* den dritten Teil der Reihe. *Orphée* ist bis heute einer der meist gefeierten und einflussreichsten Beispiele des Avantgardefilmes. Der Film wurde mit mehreren Auszeichnungen gewürdigt und war der erfolgreichste Film von Jean Cocteau. Besonders die simplen aber sehr eindrucksvollen Effekte waren für jene Zeit überragend und werden auch heute noch immer referenziert. Obwohl Jean Cocteau sich nicht als Teil des Surrealismus wahrnahm, passt sein Film *Orpheus* sehr wohl in die Kategorie des Surrealistischen.

5.2.1 Handlung

Orphée wurde in die Gegenwart von 1950 versetzt. Der Dichter Orpheus gerät durch Zufall in einen Streit, wobei sein Freund Cégeste durch zwei Motorradfahrer tödlich verletzt wird. Eine geheimnisvolle Frau – sie wird Prinzessin genannt – bietet an dem Mann zu helfen. Orpheus wird ebenfalls gebeten mit ins Auto zu steigen. Vor einem alten Anwesen bleibt das Auto stehen. Cégeste ist bereits tot. Vor einem Spiegel reanimiert die Prinzessin den jungen Mann und steigt mit ihm und den beiden Motorradfahrern durch einen Spiegel. Orpheus erkennt, dass die Prinzessin die Botin des Todes ist.

Orpheus erwacht in einer wilden Landschaft und lernt den Chauffeur Heurtebise, welcher ihn mit seinem Auto nach Hause bringt, auf einer angrenzenden Straße kennen. Orpheus Frau Eurydike war voller Sorge um ihren plötzlich verschwundenen Mann. Doch Orpheus ist angetan von der Prinzessin und den mysteriösen Gedichten, welche er durch das Autoradio hört. Während sich Heurtebise ihn Eurydike verliebt, kommt Orpheus kaum von dem Auto los. Als aber seine Frau von den Handlangern der Prinzessin getötet wird, hilft Heurtebise Orpheus durch den Spiegel in die Unterwelt zu gelangen. Orpheus kann mit dem Tribunal der Unterwelt einen Deal aushandeln: Eurydike darf zurückkehren, Bedingung dafür ist aber, dass Orpheus sie nicht ansehen darf.

Heurtebise kehrt mit dem Ehepaar zurück und hilft ihnen mit ihrem neuen Lebensstil. Aber Orpheus wird bereits nach kurzer Zeit ungeduldig und durch einen Zufall sieht er Eurydike im Autospiegel und sie verschwindet. Die Verursacher des anfänglichen Streits kommen zu Orpheus Haus und Orpheus wird verwundet und stirbt. Er findet die Prinzessin in der Unterwelt wieder und erklärt ihr seine Liebe. Diese opfert sich schlussendlich, um den Dichter unsterblich zu machen. Orpheus kehrt mit seiner schwangeren Frau zurück nach Hause und hat keine Erinnerungen mehr an das Erlebten.

5.2.2 Inhaltsanalyse

Orphée ist ein typischer Film der Avantgardefilmbewegung und wird auch heute noch oft referenziert. Die Mythologie von Orpheus und Eurydike wurde in vielen Geschichten und Filmen als Vorlage verwendet, aber Jean Cocteau konnte mit diesem Film eines seiner besten Werke abliefern. Er veränderte die Geschichte insofern, dass Eurydike nicht die Geliebte, sondern dem Tod selbst darstellt. Eurydike ist vielmehr eine klischeehafte Hausfrau eines berühmten Dichters, und demnach ist ihre Ehe selbst nur ein Mittel zum

Zweck. Auch die Auseinandersetzung mit dem Tod und der eigentliche Weg zurück aus der Unterwelt spielt in dem Film keine große Rolle. In der Mythologie müssen Orpheus und Eurydike gemeinsam aus der Unterwelt zurück zur Erde gehen. Auf dem Weg wagt Orpheus bereits einen Blick nach hinten auf seine Frau, welche daraufhin verschwindet.

Die Prinzessin oder Botin des Todes wird als eine Art *Femme fatale* dargestellt, welche den nach Inspiration suchenden Orpheus, um ihren Finger wickelt. Die Schauspielerin Maria Casarès mimte die Prinzessin und war in der damaligen Zeit ein gefeierter Star in Frankreich. Bereits der Cast hatte großes Potential und Cocteau versuchte seine Vision des Films zu realisieren. Der Film erhielt den Großen Preis bei den Filmfestspielen von Venedig. Durch die interessante Geschichte, visuell einzigartige Charakteristika und das Spiegel-Motiv gelang Cocteau ein großer Hit und der erfolgreichste Film seiner Karriere.

Bereits vor *Orphée* setzte sich Cocteau im schon erwähnten Film *The Blood of a Poet* mit dem Thema der gleichnamigen mythologischen Geschichte, dem Tod und der Spiegelthematik auseinander. Der Poet ist ebenfalls eine Charakter, welcher er in seinen Werken oft einsetzt. Die Kraft der Poetik als die ultimative Art des Selbstaustauschs und Selbstrealisation ist nur ein Beispiel. In *Orphée* ist es der Poet, der die Grenzen zur Unterwelt durchdringen kann, um seine Liebe zu finden. Der Spiegel dient dabei als Portal zu Unterwelt und noch mehr, als Metapher für Wahrheit und den Tod. Durch einfache Techniken wie Überlappung von Film, rückwärts Abspielen und Doubles konnten für die damalige Zeit spannende Effekte erzielt werden.

5.2.3 Der Charakter und das Ich

Orpheus ist die Hauptfigur im gleichnamigen Film, und steht im Mittelpunkt der Geschichte. Orpheus wird als selbstsüchtiger, impulsiver, nach Inspiration suchender Poet, dargestellt. Bereits am Beginn des Films wird klar, dass er seine Frau und seine Verpflichtungen als Ehemann vernachlässigt. Er ist gelangweilt, und als plötzlich die mysteriöse Prinzessin auftaucht, wird sein Leben sprichwörtlich auf den Kopf gestellt. Er fixiert sich immer mehr auf die Prinzessin und das mysteriöse Autoradio. Er kommt nicht mehr davon los und verliert den Bezug zur Realität. Eurydike dagegen versucht die Beziehung noch zu retten, scheitert aber und stirbt schließlich. Ist die mythologische Vorlage noch eine klassische Liebesgeschichte, geht es in *Orphée* mehr um einen Mann und seine Liebe zur Poesie. Erst zum Schluss wird die Liebe zwischen Orpheus und Eurydike deutlich, aber zuerst muss er den Tod und die Unsterblichkeit erfahren.

Orpheus wird aber für seine Taten und für seine Entscheidungen nicht bestraft. Er verliebt sich in die Prinzessin, darf aber seine Frau wieder zu den Lebenden zurückholen. Bevor er zum ersten Mal in die Unterwelt geht, wird er gefragt, ob er für Eurydike oder den Tod dorthin geht. Er antwortet: „Für beide!“. Schließlich wird er auch getötet und erfährt durch die Liebe der Prinzessin und ihr Opfer, Untersterblichkeit. Orpheus kann sich nicht zwischen seiner Frau und der Prinzessin entscheiden aber er muss es auch nicht. Ihm wird die Entscheidung am Ende von der Prinzessin abgenommen. Sie opfert sich und verschwindet für immer, worauf hin Orpheus unsterblich wird. Unsterblichkeit für einen Poeten heißt, nie in Vergessenheit zu geraten. Orpheus erwähnt im Film bereits, dass ein Poet mehr als ein Mann sei und sein Status dadurch bereits mehr Wert besitzt, als der eines gewöhnlichen Mannes. Die Wiedergeburt am Ende des Films kann auch



Abbildung 5.2: Jean Marais als Orpheus im gleichnamigen Film von 1950. Er steht hier vor einem Spiegel. Bildquelle: [27].

als eine Anspielung auf Jesus Christus und seine Auferstehung gesehen werden, da auch Jesus Unsterblichkeit erlangte.

5.2.4 Der Spiegel

Die Konfrontation mit dem eigenen Spiegelbild scheint ein wichtiger Faktor zu sein, um in die Unterwelt eintauchen zu können. In Minute 16:50 setzt sich die Prinzessin mit ihrem Spiegelbild auseinander. Der Spiegel scheint durch Worte, abgespielt durch ein Radio, zu zerbrechen. Daraufhin bringt die Prinzessin Cégeste durch den Spiegel in die Unterwelt. Orpheus dagegen wird in dieser Szene nie mit seinem Spiegelbild konfrontiert. Er versucht ebenfalls durch den Spiegel zu gehen, kann aber nur auf das Glas greifen, siehe Abbildung 5.2. Erst als er sein Bewusstsein verliert sieht man sein Spiegelbild.

Erst in der späteren Szene in Minute 57:00 wird die Auseinandersetzung mit Orpheus Reflexion deutlich dargestellt. Das Durchschreiten des Spiegels ist vielmehr ein In-sich-Gehen und eine direkte Auseinandersetzung mit sich selbst. Der Spiegel ist also nicht nur ein Portal oder eine Schwelle zur Unterwelt, er ist vielmehr ein Instrument zur Selbstreflexion. Das Spiegelbild und dessen Bedeutung ist demnach ein wichtiger Punkt für den Film. Nur durch die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich gelingt es Orpheus die Unterwelt zu betreten. Durch den Schnitt in den jeweiligen Spiegelszenen wird dies verdeutlicht, da das Spiegelbild nur dann zu sehen ist, wenn eine Interaktion mit dem Spiegel stattfindet.

Cocteau stellt den Spiegel im Film auf unterschiedlichste Weisen dar. Zum einen wird der Spiegel in typischer Form von einem bestimmten Winkel gefilmt, um Kamera und Crew nicht zu zeigen. Aber auch eine direkte Einstellung auf den Spiegel wird durch einen POV-Shot und mit einem Double dargestellt. Diese Einstellung – siehe Abbildung 5.4 – ist die direkteste Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich, da der Zuschauer hier



Abbildung 5.3: Jean Marais Hände im Close Up, wie er den Spiegel durchquert. Bildquelle: [27].



Abbildung 5.4: Ausschnitt aus dem Film *Orphée*, welcher den Hauptcharakter aus der Ego-Perspektive zeigt, während er auf einen Spiegel zugeht. Bildquelle: [27].

die Rolle von Orpheus selbst einnimmt und dadurch selbst der Reflexion ausgesetzt ist. Im weiteren verwendete Cocteau auch ein Wasserbecken, um den Eintritt in den Spiegel im Detail zu zeigen, siehe Abbildung 5.3. In der ersten Szene mit dem Spiegel kann Orpheus den Spiegel nicht durchqueren, wir sehen ihn aus der Perspektive des Spiegels.

Der Spiegel ist für die Geschichte in *Orpheus* mehr als nur ein simples Portal. Es

spiegelt auch das Leben wider. Das Spiegelbild und die Auseinandersetzung damit ist auch eine Konfrontation mit der eigenen Sterblichkeit. Jeder stirbt irgendwann und der Spiegel zeigt, dass dieser Tag nach und nach kommt.

5.2.5 Conclusio

In *Orpheus* stellt der Spiegel einen wichtigen Aspekt der Geschichte dar, der durch geschickten Einsatz, Tricks und Einstellungen sehr viel über die Charaktere erzählt. Das In-sich Gehen und die Selbstreflexion sind ein zentraler Punkt in *Orpheus*, um überhaupt das Innenleben des Hauptcharakters zu zeigen.

5.3 *Taxi Driver*

Taxi Driver[32] ist 1976 in den USA erschienen und war für Martin Scorsese ein großer Durchbruch in seiner damaligen Karriere. *Taxi Driver* stellte die zweite Zusammenarbeit von Scorsese und De Niro – siehe Abbildung 5.5 – dar. Der Film handelt von einem einsamen Vietnamkriegs-Veteranen namens Travis – dargestellt von Robert De Niro – und dessen Auseinandersetzung mit korrupter Politik, einem Prostitutionsring und sich selbst. Als einsamer Taxifahrer fährt er durch New York City und versucht einen Sinn für sein Dasein zu finden. Getrieben von Einsamkeit und der erlebten Korruption wird Travis langsam verrückt und versucht die Stadt von jenen zu befreien, die Böses getan haben. Jodi Foster als die minderjährige Prostituierte Iris konnte viele Kritiker überzeugen. Auch Robert De Niros Darstellung wurde gelobt und er konnte einige Auszeichnungen gewinnen. Der Film hat in den Jahren nach seiner Veröffentlichung viele Preise und Auszeichnungen eingeholt und wird noch heute als einer der besten Filme aller Zeiten bezeichnet.

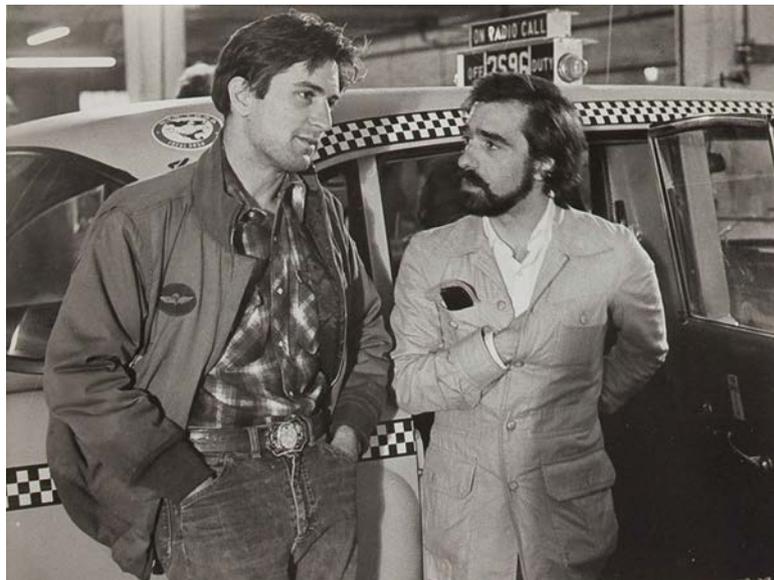


Abbildung 5.5: Robert De Niro (links) und Martin Scorsese am Set von *Taxi Driver*.
Bildquelle: [54].

5.3.1 Handlung

Der Veteran Travis Bickle kehrt aus dem Krieg zurück und lebt in einem heruntergekommenen Apartment. Er leidet unter Schlafstörungen, und seine Kriegsvergangenheit scheint ihn ebenfalls nicht in Ruhe zu lassen. Als Taxi Fahrer verdient er meistens nachts sein Geld und lernt die dunkle Seite New Yorks kennen. Korruption, Prostitution und Gewalt sind keine Seltenheit. Der Veteran erkennt die einst so schöne Stadt nicht mehr wieder und seine Weltfremdheit erklärt er sich dadurch.

Travis lernt die Wahlkampfshelferin Betsy kennen, welche für den Senator und Präsidentschaftskandidaten Charles Palantine arbeitet. Er versucht sich Betsy zu nähern und

führt sie aus. Travis besucht mit ihr ein Pornokino, worauf Betsy alleine verstört nach Hause fährt. Jegliche Versuche von Travis, den Kontakt zu Betsy wieder herzustellen, scheitern. Seine Weltansicht wird zunehmend gestörter, sein Hass auf die Gesellschaft steigen und als er die 12-jährige Prostituierte Iris kennenlernt, bewirkt dies bei Travis labiler Persönlichkeit eine markante Veränderung.

Travis beginnt zu trainieren und kauft sich mehrere Handfeuerwaffen. Bei einem Besuch in einem Laden kann er einen Überfall verhindern und erschießt den afroamerikanischen Räuber. Obwohl er eine illegale Waffe verwendete, gibt es keine Konsequenzen für ihn. Er besucht das Bordell, in dem Iris arbeitet und versucht sie von ihrem Zuhälter freizukaufen. Dieser Versuch schlägt fehl. Mit Nachdruck versucht er Iris davon zu überzeugen, aus der Prostitution auszusteigen und kann sie schließlich von einem Treffen überzeugen. Er schreibt einen Brief, in dem er erklärt, dass er bald tot sein werde und ihr Geld hinterlegt habe.

Der Veteran rasiert sich einen Irokesenschnitt und besucht eine Veranstaltung des Politikers Palantine. Sein Versuch, den Präsidentschaftskandidaten zu erschießen, wird durch dessen Sicherheitspersonal verhindert und Travis kann fliehen. Er macht sich auf den Weg zu Iris' Bordell und kann den Besitzer, seine Wache und einen Mafioso töten. Iris sieht den verwundeten Travis und bittet ihn, mit dem Töten aufzuhören, worauf Travis sich die Pistole an den Kopf hält. Doch ohne Munition bleibt er liegen, bis die Polizei eintrifft.

Einige Wochen später kehrt Travis zurück zu seiner Arbeit als Taxifahrer. Von der Stadt als Held gefeiert, erhält er auch einen Brief von Iris Vater, welcher ihm dankt und erfreut mitteilt, dass seine Tochter wieder zurück in die Schule geht. Betsy gibt Travis noch eine Chance, die er aber ablehnt. Nachdem er sie abgesetzt hat, fährt er davon.

5.3.2 Inhaltsanalyse

Taxi Driver ist dem Film noir² zuzuordnen, wobei er kein Kriminalfilm ist, sondern viel mehr ein psychologischer Selbstjustizthriller. Die Dreharbeiten zu *Taxi Driver* fanden in New York City statt, während die Stadt mit einer großen Geldnot zu kämpfen hatte. Dadurch waren viele Gebäudekomplexe und Wohnhäuser verlassen, was die Dreharbeiten vereinfachte. Armut und Gewalt auf der Straße waren keine Seltenheit, und das Thema des Films war dadurch sehr aktuell.

Einsamkeit ist ein zentrales Thema im Film, das sich durch den gesamten Film zieht. Dabei wird immer wieder auf Travis Charakter verwiesen, welcher soziale Kontakte meidet. Die Leute, welche in Travis Taxi steigen, ignorieren ihn komplett. Das Taxi fungiert also als ein Fahrzeug der Einsamkeit und Isolation. Die gesamte Stadt ist in gewisser Weise eine Erweiterung dieser Ansicht, da sie voller Leute ist, aber sie ignorieren Travis und einander. Jeder Charakter im Film scheint einsam zu sein, denn obwohl Betsy viele Arbeitskollegen hat, lässt sie sich dennoch auf den Kriegsveteranen Travis ein. Selbst Travis' Kollegen scheinen keine Familie oder Freunde zu haben, da sie immer in einem Lokal zu finden sind. Einzig und allein Iris und ihr Zuhälter haben eine Beziehung, welche auf Betrug und Ausnützung basiert. Die Einsamkeit wird in vielen Shots im Film dargestellt. Auch in Szenen mit mehreren Menschen, scheint jeder für sich unterwegs zu

²Als Film noir wurden ursprünglich Kriminalfilme aus den 1940ern und 1950ern bezeichnet, welche durch ihre zynische und pessimistische Art auffielen.

sein.

Ein weiteres Thema in *Taxi Driver* ist Gewalt, welche im Film einen zentralen Punkt einnimmt. Der einsame Travis ist ein Niemand und unsichtbar für die Gesellschaft. Als Mörder dagegen wird Travis von der Stadt gefeiert und erhält plötzlich Aufmerksamkeit. Er erfährt einen sozialen Aufstieg und wird von vielen Menschen als Held gesehen. Selbst Betsy gibt dem Taxifahrer noch eine weitere Chance, obwohl er einen kaltblütigen Mord begangen hat. Dies spiegelt ironischerweise Travis' Weltansicht und auch seine Kritik an New York City wider. Er lebt in einer Gesellschaft, in der Gewalt verherrlicht und beinahe bevorzugt wird.



Abbildung 5.6: Ein Bild aus der Eröffnungsszene von *Taxi Driver*. Der Scheibenwischer wischt beim zweiten Mal das Fenster nicht mehr sichtbar frei. Bildquelle: [32].

Wie bereits erwähnt, steht das Taxi für die Einsamkeit in der Stadt. Durch die Windschutzscheibe sieht Travis die Stadt und durch den gezielten Einsatz der Scheibenwischer, wird auch deutlich, dass Travis Sicht auf die Welt verzerrt ist, siehe Abbildung 5.6. Er sieht die Welt nicht wie jeder anderer, sondern durch seinen mentalen Zustand verändert und anders. Im Taxi ist Travis sicher vor der gefährlichen Welt und niemand kann ihm etwas tun. Er beobachtet die Welt von seinem Taxi aus, wobei der Spiegel als Sichtfenster auf andere Menschen dient.

Um die verzerrte und düstere Weltansicht von Travis im Film darzustellen wurden viele Aufnahmen nachts aufgenommen. Während der Fahrten mit dem Taxi, ist die Sicht auf Außen immer durch ein Fenster oder einen Spiegel gegeben. Zudem wurden Techniken der Nouvelle Vague verwendet und der Kameramann Michael Chapman selbst nannte Jean-Luc Godard als großen Einfluss auf den Kamerastil des Films [55].

5.3.3 Der Charakter und das Ich

Travis ist ein einsamer, vom Krieg zurückgekehrter Veteran der versucht, in einer von Gewalt zerfressenen Stadt zu überleben. Wie bereits erwähnt, wird in der Eröffnungsszene gezeigt, dass Travis Sicht auf die Welt verzerrt ist. Durch seine Schlaflosigkeit fährt er sein Taxi durch das nächtliche New York, was seinen Hass auf die Menschen fördert. Gewalt und Ungerechtigkeit sind überall zu sehen. Travis versucht sich immer

wieder der Gesellschaft anzupassen, aber durch seine starke Einstellung von Recht und Unrecht sowie seiner mentalen Einschränkungen, fällt es ihm schwer Kontakt zu anderen Menschen zu knüpfen. Iris stellt hierbei eine Ausnahme dar, da auch ihre mentale Gesundheit situationsbedingt angegriffen labil ist.

Im Laufe des Films verändert sich Travis' Sicht deutlich ins Negative und die Fehlversuche, soziale Kontakte zu knüpfen, verstärken seine pessimistische Art. Immer wieder erwähnt er, dass er die Straßen aufräumen und vom Gesindel befreien möchte. Seine Einstellung gegenüber afroamerikanischen Einwohnern der Stadt ist feindselig und ebenfalls negativ. Obwohl er nie direkt eine rassistische Äußerung abgibt, werden immer wieder Anspielungen darauf gemacht, wie Travis wirklich denkt. Sieht er Afroamerikaner, wirkt sein Blick ängstlich und angespannt. Als Travis den jungen afroamerikanischen Räuber in dem kleinen Markt erschießt, teilen andere Menschen seine rassistische Einstellung und verhindern seine Verhaftung. Im Originaldrehbuch des Films waren alle Menschen, die Travis getötet hat, Afroamerikaner. Doch Scorsese fand dies zu extrem und es hätte wahrscheinlich zu Kontroversen geführt.

Travis wechselt im Film auch häufig seine Ansichten, ob und wie er sein Schicksal bestimmen kann. Um der Einsamkeit zu entfliehen, sucht er sich einen Job und eine Freundin. Als dieser Plan nicht vollends aufgeht, sucht er die Schuld woanders. Als er den Abschiedsbrief schreibt und aufbricht, um den Politiker zu töten, bezeichnet er sein Handeln als Schicksal und beteuert, er hätte keine andere Wahl gehabt. Als dieses Vorhaben fehlschlägt, ändert er seinen Plan erneut, und tötet stattdessen Iris Zuhälter. Dies ist eine Entscheidung, welche er getroffen hat, und somit bestimmt er selbst sein Schicksal.

5.3.4 Der Spiegel

Der Spiegel ist im gesamten Film immer wieder als wichtiger Teil der Geschichte zu finden. Travis sieht seine Mitmenschen von seinem Taxi aus immer durch den Spiegel und somit nur eine Reflexion der Realität. Zudem sind seine Augen auch immer wieder im Spiegelbild zu sehen, was vor allem in der letzten Szene des Films viel über das Ende und somit die tatsächliche Veränderung von Travis verrät.

Travis möchte etwas verändern und die Sicherheit auf den Straßen wieder herstellen. In der bekannten Spiegelszene (siehe Abbildung 5.7) steht er mit gezogener Pistole vor dem Spiegel und redet auf sein Spiegelbild ein. Die Szene beginnt damit, dass Travis sich seine Militärjacke anzieht und vor dem Spiegel posiert. Dabei wird immer eine Halbtotalen auf ihn gezeigt und zwischen dem Spiegelbild und dem echten Travis hin und her geschnitten. Immer wieder fragt er sein Spiegelbild „You talkin' to me?“ und versucht so sich selbst, die Menschen von New York City und im Endeffekt den Zuschauer einzuschüchtern. Robert De Niro sieht nicht direkt in die Kamera und demnach ist nicht klar, wem dieser Hass gilt. Travis wird in der gesamten Szene dezentriert gezeigt, was seine Position in der Gesellschaft unterstreicht. Zudem verstärkt es sein Abgleiten in den Wahnsinn.

Die gesamte Szene wurde von Robert De Niro improvisiert. Im Drehbuch stand nur „Travis looks in the mirror.“ und De Niro fügte den Rest hinzu. Im folgenden Monolog spricht er darüber, dass er sich nicht unterkriegen lässt und erklärt dem Abschaum der Straße den Krieg [32]:

Listen you fuckers, you screw heads. Here is a man who would not take it anymore, a man who stood up against the scum, the dogs, the filth, the shit. Here is someone who stood up.

Der Schnitt in dieser Szene ist ebenfalls aussagekräftig und wird durch die Verwendung von Jump-Cuts³ unterstützt. Das Sound-Design arbeitet ebenfalls mit harten Schnitten: So sind in einigen Einstellungen laute Straßengeräusche zu hören, in Anderen dagegen nicht. Am Ende der Szene beginnt Travis seinen Brief im Off vorzulesen, dadurch bekommt der Rezipient einen tieferen Einblick in die Psyche des Hauptcharakters. Der Spiegel kann in dieser Szene auch als eine Barriere gesehen werden, welche ein Zuschauer braucht, um die nötige Abgrenzung zu Travis zu erhalten. Die Identifikation mit dem Charakter ist gegeben, dennoch möchte man in gewissen Szenen Abstand halten, um nicht in einen Konflikt zu geraten.



Abbildung 5.7: Ein Bild aus der Spiegelszene von *Taxi Driver*. Robert De Niro als Travis steht vor dem Spiegel mit einer Pistole und stellt seinem Spiegelbild immer die selbe Frage. Bildquelle: [32].

In der letzten Szene trägt der Spiegel noch dazu bei um zu verstehen, inwiefern sich Travis verändert hat. Travis fährt in seinem Taxi und Betsy steigt ein. Travis wird dabei ständig in einem Close-Up gezeigt, und als Betsy ihn begrüßt, reagiert er mit einem Lächeln. Schnitt auf Betsy im Spiegel und eine lockere Jazz-Musik beginnt zu spielen. Ein erneuter Schnitt auf Travis zeigt, dass er noch immer lächelt und eine Konversation beginnt. Betsy ist immer vom Spiegel eingeschlossen, was darauf hindeutet, dass Travis sich nicht verändert hat. Die Fahrt endet und Betsy steigt aus. Zwei Close-Ups auf den Rückspiegel zeigen Travis Augen. Erst als Betsy vor der Fahrertür des Taxis steht, sieht man sie nicht mehr durch einen Spiegel. Sie befindet sich dennoch in der Außenwelt, während Travis isoliert in seinem Taxi sitzt. Travis sieht sie an und fährt davon. Durch

³Der Jump-Cut ist im Filmschnitt ein Werkzeug, um die Continuity zu brechen und damit Aufmerksamkeit zu erregen. Für den Zuschauer wirkt dieser ungewohnt.

das Heckfenster sieht man Betsy davon gehen. Die Kamera schwenkt nach vorne und zeigt Travis angeschnitten und seine Augen im Rückspiegel, siehe Abbildung 5.8. Die Jazz-Musik ist nach wie vor zu hören, doch ein Geräusch stört diese und Travis starrt in seinen Rückspiegel. Es ist nichts zu sehen, aber er wirkt verstört und ängstlich. Er verdreht den Spiegel, um nicht mehr in die Reflexion seiner Augen sehen zu müssen. Der Spiegel ist noch zu sehen und die Schärfe liegt auf der nächtlichen Straße. Bis zum Ende des Abspanns beginnt sich die Musik noch einmal zu verändern und wird bedrohlicher und düster.



Abbildung 5.8: Ein Bild aus der letzten Szene von *Taxi Driver*. Es zeigt Travis im Anschnitt und seine Augen im Rückspiegel des Taxis. Bildquelle: [32].

Am Ende schließt sich der Kreis und Travis fährt wieder durch die Nacht und beobachtet das Geschehen auf der Straße. Demnach hat sich Travis nicht verändert. Er ist nach wie vor derselbe verrückte und paranoide Fahrer, der die Welt durch sein Taxi sieht.

5.3.5 Conclusio

Der Spiegel wird in *Taxi Driver* als Sichtfenster in die gestörte Welt von Travis verwendet, aber auch um seine inneren Zustände näher zu beschreiben. Zudem spricht er zu seiner Reflexion, was wiederum an den Rezipienten des Films gerichtet ist. Durch den Spiegel wird dem Zuschauer Travis eingeeengte und verzerrte Sicht auf die Welt deutlich gemacht.

5.4 *Raging Bull*

Raging Bull [37] wurde 1979 von Martin Scorsese gedreht und 1980 von United Artists in den USA veröffentlicht. Es ist bereits die zweite Analyse zu einem Film von Martin Scorsese, siehe Abschnitt 5.3. Auf Deutsch unter den Namen *Wie ein wilder Stier* bekannt zeigt der Film den Aufstieg und Fall des Boxers Jake LaMotta aus den 1950er Jahren. Der Film wurde großteils in Schwarz-Weiß gedreht, einerseits um die Farbe Rot der Boxhandschuhe und Blut nicht zeigen zu müssen und andererseits um die Wirkung der 1950er Jahre nochmals zu unterstreichen. Obwohl der Film, vor allem bei seiner Veröffentlichung, Kritik für die Gewaltdarstellung und vulgäre Sprache erhielt, gilt *Raging Bull* bis heute als einer der wichtigsten Filme der 80er und wird von vielen als der beste Film von Martin Scorsese bezeichnet. Robert De Niro wurde für seine Rolle als Jake LaMotta mit dem Oscar für den besten Schauspieler ausgezeichnet. De Niros realistisches Porträt des Boxers ist nicht nur seiner engen Zusammenarbeit mit LaMotta während des Drehs zu verdanken, sondern auch seiner Hingabe für die Rolle. De Niro nahm über 27 Kilogramm zu, um die Rolle des älteren LaMotta zu spielen.

5.4.1 Handlung

Der Film beginnt damit, dass man einen älteren Jake LaMotta sieht, der seine Comedy-Nummer noch einmal durchgeht. Alt, übergewichtig und ungleich einem Athleten. Der erste Kampf, der im Film gezeigt wird, ist gegen Jimmy Reeves in 1941. Er verliert. Jakes Bruder Joey – gespielt von dem damals noch unbekanntem Joe Pesci – versucht Jake zu einer Zusammenarbeit mit der Mafia zu überreden. Da Como – der Boss der Mafia – alle Boxkämpfe kontrolliert, muss Jake auf den Deal eingehen. Zwar war Jake LaMotta zu diesem Zeitpunkt verheiratet, dennoch lernt er die noch minderjährige Vickie kennen, welche von Cathy Moriarty gespielt wurde. Er lässt sich von seiner damaligen Frau Irma scheiden und heiratet 1945 schließlich Vickie. Um die Chance auf den Weltmeistertitel zu erhalten, zwingt ihn Como dazu einen weiteren Kampf zu verlieren. Jake lässt sich darauf ein, verliert aber so offensichtlich, dass er vom Box-Komitee suspendiert wird. Nach einer geraumen Zeit wird er wieder zugelassen.

Der Sieg gegen Marcel Cerdan 1949 bringt ihm schlussendlich den Weltmeistertitel und er wird faul. Jake nimmt etwas Gewicht zu, und seine zunehmend krankhafte Eifersucht beeinflusst nicht nur seine privaten Beziehungen. Seine Angst, dass Vickie ihn betrügt, wird immer größer, bis sie schlussendlich genervt erklärt, sie habe mit Joey und der halben Nachbarschaft geschlafen. Jake kann seine Wut nicht zurückhalten und schlägt seinen Bruder sowie Vickie nieder. Nach einem weiteren, 15-Runden-Kampf 1950, versucht Jake sich seinem Bruder wieder anzunähern. Ohne Erfolg. 1951 wird LaMotta schlussendlich von Sugar Ray Robinson besiegt und verliert seinen Titel.

LaMotta zieht sich aus dem Boxsport zurück und kauft eine Bar in Miami. Kurz nach seiner Pensionierung lässt sich Vickie von ihm scheiden und nimmt die Kinder mit. Als Jake minderjährige Mädchen in seinem Club an ältere Herren vermittelt, wird er schlussendlich verhaftet und muss ins Gefängnis. 1958 kehrt Jake nach New York City zurück und versöhnt sich mit seinem Bruder. Jake versucht sich nun als Stand-Up Comedian und die letzte Szene zeigt Jake vor einem Spiegel. Der Text fungiert dabei als eine Art Rückblick auf sein Leben.

5.4.2 Inhaltsanalyse

Die Idee von *Raging Bull* entstand am Set von *Der Pate 2*, während Robert De Niro die Autobiographie von Jake LaMotta las. De Niro wandte sich an Martin Scorsese, welcher die Idee gut fand, aber den Posten als Regisseur ablehnte. Scorsese kannte zu diesem Zeitpunkt den Inhalt des Buches nicht, da er es nicht gelesen hatte. Als Scorsese aber fast an einer Drogenüberdosis umkam, veranlasste ihn dieser Umstand, den Film zu machen. Scorsese konnte zudem persönliche Ähnlichkeiten zu Jake LaMottas Leben finden und sagte, dass der Boxring eine Allegorie für alles was man im Leben tut, sein kann [47].

Der Film, obwohl in vielen Dingen überzogen und abgeändert, zeigt den typischen Aufstieg und Fall eines Protagonisten und dessen Leben. Scorsese hat in seinen Filmen vielen ähnliche Geschichten verfilmt, aber keiner wurde so gefeiert wie *Raging Bull*. Der Film stellte für Scorsese eine Art Wendepunkt dar. Nicht nur durch die persönlichen Probleme von Scorsese, sondern auch durch die direkte Machart des Films. Mit unglaublicher Härte und Brutalität – nicht nur im Ring, sondern auch im privaten Leben – wird hier das Leben eines sexuell unsicheren, von Angst besessenen und eigentlich sehr unfreundlichen Menschen erzählt. Obwohl der Film oft als eine Art Reise durch die eigenen Fehler und deren Konsequenzen bis hin zur Erlösung gesehen wird, wird in dem Film oft deutlich gezeigt, dass LaMotta nichts gelernt hat und er am Ende noch immer derselbe ist. Die letzte Szene des Films spiegelt dies gut wider, steht er doch vor dem Spiegel, schattenboxend und sagt: „I am the boss!“.

Nach der Drogenüberdosis von Martin Scorsese sah es der Regisseur auch als seine letzte Chance in Hollywood einen Film zu machen und eventuell seine Karriere zu retten. Obwohl er nichts mit Sport anzufangen wusste und nie Fan davon war, verhalfen ihm seine damalige Lebenssituation und die Einstellung zu dem Film, einen außerordentlichen Film zu machen. Der Film ist keine Geschichte über das Boxen. Die Kämpfe selbst werden nur in kurzen und brutalen Einstellungen gezeigt. Es sind keine Trainingsszenen oder Vorbereitungsszenen zu sehen. Die Kämpfe selbst sind zudem Teil des Innenlebens des Charakters. Seine innere Wut, Unsicherheit und Frustration spiegelt sich in jenen Szenen deutlich wider. Doch der Kampf hört mit dem Ende der Szene nicht auf. Der Kampf wird in seinem Leben weitergeführt. Gegen seine Liebsten, seinen Bruder und gegen sich selbst. Seine Unsicherheit und Angst vor Betrug und Verlust machen ihn zu einem nicht zu stoppenden Kämpfer. Es ist ein Kampf, der am Ende ein Opfer fordert.

Um die Brutalität der Kampfscenen zu unterstützen, wurden auf klassische Stock-Sounds verzichtet und Sound Designer Frank Warner griff zu unkonventionellen Mitteln. So wurden unterschiedlichste Sounds von Tiergeräuschen, Pistolenschüsse bis hin zu zerbrechenden Glas verwendet, um die surrealen Kampfscenen mit dem passenden Sound zu untermalen. Nach der Fertigstellung des Films wurden sogar die einzelnen Tracks zerstört, um sicher zu gehen, dass kein anderer Film so klingt wie *Raging Bull*.

Scorsese versucht den Zuschauer während eines Kampfes in die Person von LaMotta zu versetzen und die Kamera bewegt sich immer mit den Kämpfern im Ring mit. Man sieht den Kampf nie von der Perspektive der Zuschauer. Dadurch werden die brutalen Szenen nicht nur grausamer, sondern auch deutlich realistischer. Durch Schnitte von seinem privaten Leben direkt in den Ring, wird klar, dass der Kampf nie stoppt. Sein privates Leben feuert das Boxen an und umgekehrt. Die Entscheidung den Film in

Schwarz und Weiß zu drehen unterstreicht nicht nur die Brutalität, sondern unterstützt auch die dramaturgische Wirkung der Kämpfe. Jake LaMotta ist ein einfacher Mensch, dessen animalische Instinkte sehr ausgeprägt und nachvollziehbar sind.

Durch die enge Zusammenarbeit mit dem echten Jake LaMotta war es Robert De Niro möglich, noch tiefer in die Figur einzutauchen und dessen Verhalten nachzuahmen. Die letzte Szene im Film – die Spiegelszene, auf welche später noch genauer eingegangen wird – zeigt schlussendlich einen Menschen, der einiges in seinem Leben erlebt hat, aber sich selbst noch immer am nächsten steht. Schlimmer noch, LaMotta scheint immer noch das Gefühl zu haben, sich beweisen zu müssen. Seine Unsicherheit ist trotz des Alters immer noch zu spüren, so muss er sich auch Mut zureden. Die Anfangsszene ist nicht zuletzt auch die letzte Szene im Film, um zu zeigen, wie wenig sich Jake LaMotta in seinem Leben verändert hat, aber wie viel er zerstört hat. Und dennoch macht das Ende Mut, da Jake es immer noch versucht, und trotz all seiner Fehler Misserfolge und Rückschläge sich wieder aufrichtet.

5.4.3 Der Charakter und das Ich

Jake LaMotta ist ein von Beginn an unzufriedener Mensch, der von sich und der Welt frustriert und unglücklich ist. Der Ring ist der Platz, an dem er seinen Emotionen freien Lauf lässt. Ist dies noch nicht genug, versucht Jake seine unmittelbare Umgebung mit einzubeziehen. Er zerstört seine Familie, seine zwei Beziehungen und am Ende auch seinen Ruf. In einer Szene versucht Jake seinen Bruder dazu zu bringen, ihn zu schlagen (siehe Abbildung 5.9). Nach einigen Versuchen, schlägt Joey auch zu. Als Jake wieder zu bluten beginnt, hört Joey auf. Ein Schnitt auf die halboffene Türe verrät, dass Vickie zugehört hat. Jakes sadomasochistisches Verhalten wird hier hervorgehoben. Zudem wird deutlich klar, dass seine Familie sich um ihn sorgt, Jake aber keine Empathie zeigen kann. Eine ähnliche Szene ist der Kampf gegen Sugar Ray Robinson, in der Jake einfach nicht aufgeben will, obwohl er bereits komplett zerschlagen wurde.



Abbildung 5.9: Robert De Niro (links) als Jake und Joe Pesci als Joey in der Punch me in the face Szene. Bildquelle: [37].

Ähnlich wie bei *Taxi Driver* (siehe Abschnitt 5.3) ist auch bei *Raging Bull* die Problematik eine Beziehung mit Frauen einzugehen, ein großes Thema. Jake ist zwar

verheiratet, aber unglücklich und ständig im Streit. Er ist sexuell frustriert und nicht zufrieden mit seinem Leben. Diesen Umstand versucht er durch seine Beziehung mit Vickie zu ändern. Da dieses Problem aber von seinem Inneren heraus entsteht, bewirkt der Frauenwechsel kaum eine Veränderung. Im Gegenteil, durch die junge, schöne Vickie entwickelt Jake, geschürt durch seine Unsicherheit, eine Eifersucht, die zunehmend sein Leben beherrscht. Im Verlauf des Films werden die Kampfszenen auch immer brutaler und extremer, was seinen inneren Konflikt verdeutlicht.

Der tiefste Punkt für Jake ist das Gefängnis. Jene Szene in seiner Zelle spiegelt eigentlich sein Innenleben wider. Es ist alles zerstört, nichts ist mehr da und er ist ganz alleine. Jake weint und sagt: „Ich bin nicht dieser Typ!“. Er wiederholt den Satz erneut. Als Jake aus dem Gefängnis entlassen wird, ist er ein anderer Mensch. Zumindest versucht er, aus dem Übriggebliebenen, etwas Neues aufzubauen. Er versöhnt sich mit seinem Bruder und kann aus den Trümmern seiner Zerstörung eine neue Karriere aufbauen. Die letzte Szene im Film unterstreicht zwar noch einmal seinen Werdegang und Jakes Veränderung, aber dennoch ist die Szene für den Rezipienten wichtig, um nicht verloren dazustehen. Jake scheint mit sich im Reinen zu sein. Er steht sinnbildlich auf beiden Beinen, sowohl mental als auch körperlich gesund, und er hat einen Job. Er hätte viel tiefer sinken können. Ein wichtiges Statement, das den eigentlich sehr brutalen und kalten Jake LaMotta menschlich erscheinen lässt. Jake kämpft nach wie vor, mit sich und der Welt.

5.4.4 Der Spiegel

Die Spiegelszene, die letzte Szene im Film, ist eine sehr wichtige für die Auflösung des Films und des Charakters. Der Spiegel fungiert darin als Instrument der Wahrheit und Offenbarung. Aber auch Einsicht zeigt Jake in dieser Szene. Jake sitzt vor dem Spiegel und spricht mit sich selbst (siehe Abbildung 5.10). Er spricht sich nicht selbst an, reflektiert aber über das Geschehen, seine Vergangenheit. Die Kamera ist dabei immer schräg von hinten über die Schulter auf den Spiegel in einer Halbtotalen gerichtet. Kein Schnitt unterbricht die Sequenz. Robert De Niro zitiert Marlon Brando aus dem Film *On the Waterfront* [26] aus dem Jahr 1954:

Remember that night in the garden you came down to my dressing room and you said, “Kid, this ain’t your night. We’re going for the price on Wilson.” You remember that? “This ain’t your night!” My night! I coulda taken Wilson apart! So what happens? He gets the title shot outdoors on the ballpark and what do I get? A one-way ticket to Palooka-ville! You was my brother, Charley, you shoulda looked out for me a little bit. You shoulda taken care of me just a little bit so I wouldn’t have to take them dives for the short-end money. You don’t understand. I coulda had class. I coulda been a contender. I coulda been somebody, instead of a bum, which is what I am, let’s face it. It was you, Charley.

Diese Szene in *On the Waterfront* stellt den Durchbruch für Terry – den Hauptcharakter gespielt von Marlon Brando – dar. Er erkennt, dass er alleine die Macht hat sein Leben zu verändern und er keineswegs hilflos ist. Jake dagegen hat keine Einsicht in sein problematisches Verhalten. Dieses Zitat unterstreicht, dass er sich selbst als eine

Art Opfer sieht und keine wirkliche Selbstverschuldung dafür sieht, was alles passiert ist. Durch seine Handlungen, basierend auf guten Absichten, hat Jake alles zerstört, aber er sieht nicht sich als Schuldigen. Der Schuldige ist die Reflexion. Marlon Brando spricht im Film zu einem anderen Charakter, aber Robert De Niro spricht direkt zu sich selbst. Charley ist Jake. Er gibt sich selbst, oder besser seinem Spiegelbild die Schuld. Jake erkennt, dass er sich selbst sein schlimmster Feind ist und er für seine Taten verantwortlich ist. Dennoch kann Charley auch als Joey verstanden werden. Sein Bruder hat ihn ebenfalls alleine zurückgelassen.



Abbildung 5.10: Robert De Niro als Jake LaMotta in der letzten Szene von *Raging Bull*. Bildquelle: [37].

Das Zitat kann zudem so gedeutet werden, dass er selbst keine passenden Worte gefunden hätte und deshalb die eines anderen verwendet. Durch seine einfache Art, wendet er sich nach wenigen Minuten vom Spiegel ab und spricht sich Mut zu. Mehrmals sagt er: „Du bist der Boss!“ und boxt mit seinem Schatten vor dem Spiegel. Der wilde Stier ist nach wie vor in ihm. Er kämpft immer noch mit sich selbst, mit seiner Vergangenheit und allem was ihn zu diesen Moment geführt hat. Der Kampf ist noch nicht vorbei. Eine Schwarzblende beendet die Szene. Folgender Bibelvers ist zu sehen [2, Johannes 9:24]:

„Da riefen sie noch einmal den Menschen, der blind gewesen war, und sprachen zu ihm: Gib Gott die Ehre! Wir wissen, dass dieser Mensch ein Sünder ist. Er antwortete: Ist er ein Sünder? Das weiß ich nicht; eins aber weiß ich: dass ich blind war und bin nun sehend.“

Scorsese selbst hat dazu gesagt, dass LaMotta auf einem fast animalischen Level denkt und arbeitet und er dadurch auf einer anderen spirituellen Ebene fühlt. Scorsese beschreibt es wie folgt [8, S. 133]:

He works on an almost primitive level, almost an animal level. And therefore he must think in a different way, he must be aware of certain things spiritually that we aren't, because our minds are too cluttered with intellectual ideas, and too much emotionalism. And because he's on that animalistic level, he may be closer to pure spirit.

Scorsese schreibt LaMotta dadurch eine höhere spirituelle Kraft zu, dessen wir uns nicht bewusst sind, da unser Hirn voller intellektueller Ideen ist. Das Schattenboxen vor dem Spiegel und das fast animalische Gurren unterstreicht diese Aussage nochmals.

5.4.5 Conclusio

Raging Bull ist ein sehr gutes Beispiel dafür, wie simpel aber mächtig ein Spiegel eingesetzt werden kann. Ohne Spiegel würde die letzte Szene nicht funktionieren und somit würde dem Charakter sowie der Geschichte etwas fehlen. Die fixe Kamera und der One-Shot⁴ lassen den Monolog von Robert De Niro am stärksten wirken und für den Rezipienten gibt es keine unnötige Ablenkung vom Geschehen. Man kommt der Figur in einer ungewohnt ruhigen Art noch einmal sehr nahe, bevor sie sich wieder in den wilden Stier verwandelt.

⁴Plansequenz im Film ohne Schnitt.

5.5 *Gotham*

Gotham[22] ist eine Fernsehserie im Auftrag von Fox⁵, welche die jungen Jahre von Bruce Wayne – dem erfolgreichen Unternehmer hinter der Maske von Batman – näher beschreibt. Der junge Bruce Wayne wird gespielt von David Mazouz. Der Polizist James Gordon – gespielt von Ben McKenzie – hat ebenfalls eine Hauptrolle in der Serie. Ursprünglich mehr als die Herkunftsgeschichte von James Gordon konzipiert, verlagerte sich der Schwerpunkt immer mehr auf Wayne und einige bekannte Bösewichte aus dem Batman-Universum. Besonders der Charakter Riddler – auch als Edward Nygma bekannt – ist für die folgende Analyse wichtig. Die Ausstrahlung der vierten Staffel wurde im Mai 2018 beendet und die fünfte, und somit letzte Staffel, wird voraussichtlich Ende 2018 und 2019 ausgestrahlt.

5.5.1 Handlung

Die Serie beginnt mit dem noch sehr jungen und unerfahrenen Polizisten James Gordon, der sich beim *Gotham* City Police Department erst einen Namen machen muss. Mit seinem Partner möchte er die wachsende Korruption und den Einfluss der Unterwelt stoppen. Als die Eltern von Bruce Wayne jedoch getötet werden und die Polizei, Politiker und die Mafia den Fall einem Kleinganoven unterschieben, erkennt Gordon die Ausmaße der Korruption. Er wird gezwungen zu schweigen. Die Figur von James Gordon nimmt in den ersten zwei Staffeln einen großen Teil der Serie ein, Bruce Wayne und andere Figuren werden nur als Nebencharaktere geführt.

Erst im späteren Verlauf der Serie gewinnt die Rolle des Bruce Wayne an Bedeutung, da dieser ebenfalls beginnt, Verbrechen auf seine Weise zu bekämpfen. Bruce untersucht den Mord an seinen Eltern auf eigene Faust und erkennt, dass die Spur bis in die Firma seiner Familie führt. Der junge Wayne kann korrupte Machenschaften innerhalb der Firma aufdecken, aber scheinbar wussten auch seine Eltern davon. Neben Bruce Wayne, seinem Butler Alfred und Selina Kyle – später auch unter Catwoman bekannt – werden auch die Charaktere wie Riddler, der Joker, Pinguin und viele weitere Schurken und deren Ursprung näher erläutert.

Edward Nygma arbeitet von Beginn an für das *Gotham* City Police Department als Forensiker. Die Veränderung seines Charakters wird im Laufe der Serie ebenfalls näher beschrieben und erklärt. Seine Liebe zu Rätseln jeder Art lassen bereits früh erahnen, dass aus ihm später die Figur des Riddler wird. Er ist ein Genie und hat ein Auge für Details, weshalb er der Polizei hilft, Verbrechen aufzuklären. In der Serie wird er immer wieder abgetan als komisch oder sonderlich und erhält für seine Arbeit kaum Anerkennung. Seine Liebe zu einer Kollegin namens Kristen Kringle bringt ihn dazu, ihren derzeitigen Freund zu töten. Als er dies bei einem Date mit ihr zugibt und sie erkennt, dass er die Wahrheit sagt, verliert sie ihr Beherrschung. Der Versuch sie zu beruhigen, endet in einem Mord. Seine Enttarnung durch James Gordon führt zu seiner Inhaftierung.

⁵Fox ist ein amerikanisches Fernseh-Netzwerk, welches 1986 gegründet wurde und viele erfolgreiche Serie, wie beispielsweise *Die Simpsons* produziert hat.

5.5.2 Inhaltsanalyse

Bruno Heller – der Showrunner der Serie – hatte bereits mit den Serien *Rome* und *The Mentalist* große Erfolge zu verzeichnen. Zu Beginn war Heller wenig von der Idee einer Superhelden-Serie angetan, da er gerne die menschliche Seite dieser Personen sieht. Als sein Sohn jedoch die Idee hatte, die Geschichte aus der Sicht von James Gordon zu erzählen, wurden die ersten Handlungsstränge festgelegt. Gordon wurde als Ermittler beim Mord von Bruce Waynes Eltern eingesetzt und so entstand ein guter Ausgangspunkt für die Serie [43].

Die erste Staffel beginnt mit einer Einführung der Haupt- und Nebencharaktere. Wie bereits erwähnt, wurde im Laufe der Serie der Fokus von James Gordon auf weitere Charaktere verschoben, um so den Werdegang von Bruce Wayne und einigen Bösewichten besser darstellen zu können. Hierbei stellt sich schnell ein Schwerpunkt bei den Bösewichten und der Unterwelt von *Gotham* ein. Da Bruce Wayne nach wie vor ein junger Mann ist und kaum eine Chance gegen seine Widersacher hat, bleibt narrativ der Kernpunkt bei den Bösewichten. Zudem hat jeder Einzelne von ihnen eine Geschichte zu erzählen, welche wiederum ineinander verwoben mehr Material ergeben als die von Wayne.

Die fünfte und letzte Staffel soll den Comic *Batman: Zero Year* in die Geschichte mit aufnehmen und demnach soll Batman auch wirklich vorkommen. Das Comic beschreibt Batmans erste Jahre als Verbrechensbekämpfer und erklärt, wieso Bruce Wayne längere Zeit aus Gotham City verschwunden war. Demnach dürfte in der fünften Staffel die Rolle von Bruce Wayne wieder in den Vordergrund rücken. Aber auch Bösewichte wie der Joker, der Riddler oder Poison Ivy dürften ihren Aufstieg und Werdegang vollenden.

5.5.3 Der Charakter und das Ich

Für die Analyse ist wie bereits erwähnt die Figur des Riddlers besonders interessant. Er wird von Cory Michael Smith gespielt (siehe Abbildung 5.11) und ist seit dem Beginn der Serie Teil der Geschichte. Seine Persönlichkeit verändert sich in den vier Staffeln stark. Die Auseinandersetzung mit einem inneren Dämon wird in einer bestimmten Szene sehr deutlich. Bereits am Beginn der Geschichte hat Nygma eine Liebe zu Rätseln und kleinen Spielen, welche von seinen Kollegen nicht verstanden werden. Seine Intelligenz und sein Auge fürs Detail machen ihn zu einem großartigen Wissenschaftler. Doch seine narzisstische Veranlagung und sein Hang zum Perfektionismus bringen ihn auch an seine Grenzen.

Er wird von seinen Kollegen als merkwürdig und als Einzelgänger bezeichnet und seine Liebe zu Rätseln ist nicht sehr gerne gesehen. Durch seine berechnende und analytische Art weiß er ganz genau, wie ein perfektes Verbrechen auszusehen hat und versteckt deshalb auch kleine Nachrichten und Rätsel. Im Laufe der Serie wird er immer skrupelloser und verlogener, bis hin zu seinem ersten Mord. Kristen Kringles Freund wird in Episode 20 der ersten Staffel von Nygma erstochen. Dieser Moment stellt den psychischen Zerfall des Charakters dar. Durch einen Reflex sticht er den Mann nieder und ist in einem kurzen Moment entsetzt über sein Handeln. Doch als sich der Mann erneut aufrichtet, sticht Nygma mehrere Male zu und ermordet ihn kaltblütig. Er fängt daraufhin wahnsinnig zu lachen an.

Ab diesen Moment in der Serie taucht immer wieder die dunkle Seite von Edward in



Abbildung 5.11: Cory Michael Smith als Edward Nygma in der Serie *Gotham*. Bildquelle: [22].

Form einer falschen Reflexion oder Halluzination auf. Ähnlich wie in *Spider-Man* (siehe Abschnitt 3.1) repräsentiert die Reflexion im Spiegel die böse Seite von Edward Nygma und stellt somit den Riddler dar. Edward beginnt eine Beziehung mit seiner Kollegin Kristen, und die Dinge scheinen gut zu laufen. Selbst die Erscheinungen seines Alter Egos kann Edward gut abschütteln, und er behält die Oberhand. Doch immer wieder kommt Nygmias wahres Ich zum Vorschein, und sein Versuch, ein soziales, gesundes Leben mit Kristen aufzubauen, scheint zu scheitern.

Edward Nygmias böses Ich scheint immer wieder in schwachen oder Momenten des Selbstzweifels durchzubrechen. Sobald Edward scheinbar einen Fehler begeht, bestätigt ihm der Riddler dies und versucht ihn damit noch mehr auf seine Seite zu ziehen. Als er schließlich vor Kristen zugibt, ihren Freund getötet zu haben aber es nur für sie getan zu haben, wendet sie sich endgültig von ihm ab. Sie versucht zu fliehen, aber er hält so fest und bringt sie schließlich um. Nygma bricht ist am Ende. Der Riddler erhält die Kontrolle über Edward und beseitigt den leblosen Körper von Kristen.

Als Edward wieder zu sich kommt, erwartet ihn der Riddler bereits und erklärt ihm, dass er den Körper von Kristen finden muss. Eine Schnitzeljagd beginnt, welche in der Polizeistation endet. Beinahe wird er mit der Leiche erwischt, kann aber gerade noch eine Ausrede erfinden. Der Riddler fragt Edward daraufhin, wie es sich anfühlt ein Verbrechen begangen zu haben, aber nicht ertappt worden zu sein. Edward antwortet mit einem „Beautiful!“ und beginnt die Leiche von Kristen zu zerteilen. Edward versucht seine dunkle Seite nicht mehr zu unterdrücken, aber nur in gewissen Momenten zu zeigen. Da seine Arbeit als Forensiker wichtig ist, kann er so eine Weile ein doppeltes Spiel zu spielen. Doch seine Veränderung schreitet immer weiter fort und schließlich wird er gefasst und eingesperrt. Edwards verliert die Macht über seinen Körper und der Riddler übernimmt gänzlich die Kontrolle.

5.5.4 Der Spiegel

Der Spiegel ist auch in *Gotham* als Sichtfenster zur Wahrheit zu verstehen. Für Edward Nygma und den Riddler wird er als Kommunikationsmöglichkeit eingesetzt und für den Zuschauer ist es möglich, in die Psyche des Charakters zu sehen. In der vierten Staffel der Serie wird die langsame Verwandlung von Nygma zu Riddler dargestellt, und jede Spiegelszene wird intensiver und länger. Hierbei ist ebenfalls die konstante Veränderung des Riddlers zu beachten, welcher anfangs noch als wahnsinniger Alptraum in Form der Reflexion erscheint, später aber gezielt auf Nygmas Ängste und Wünsche eingeht. Edward versucht ihn in Episode 10 der vierten Staffel (siehe Abbildung 5.12) noch zu bekämpfen und loszuwerden. Er versucht dem Riddler klar zu machen, dass er in Ruhe gelassen werden möchte und alles unter Kontrolle sei. Die Reflexion von Nygma ist im Vordergrund zu sehen und im Hintergrund steht der Riddler, welcher an dieser Stelle noch eine eigene Persönlichkeit verkörpert. Mit Schuss-Gegenschuss wird die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich dargestellt und so wird auch klar, dass der Riddler nur in Nygmas Kopf existiert.



Abbildung 5.12: Edward Nygma vor dem Spiegel und im Hintergrund der Riddler. Bildquelle: [22].

In Folge 11 der vierten Staffel erklärt der Riddler Edward, dass er kein Hirngespinnst mehr sei und bereits einen Teil seiner Persönlichkeit eingenommen habe. Zwar wehrt sich Nygma noch immer, erkennt aber die Wahrheit von Riddlers Worten. Riddler teilt ihm mit, dass es schon bald nicht mehr möglich sein wird zu unterscheiden, wo er anfängt und Edward aufhört, woraufhin Edward mit einem „That is not going to happen!“ antwortet. Es wird in dieser Szene mit vielen Halbtotale und Halbnahen gearbeitet, um dem Charakter näher zu sein und dessen Konflikt deutlicher auszudrücken. Die Reflexion im Spiegel ist bereits der Riddler und Edwards Spiegelbild ist nicht mehr zu sehen. Zudem gibt es immer wieder Einstellungen, in denen der Spiegel nicht mehr zu erkennen ist und die Grenzen zwischen der Figur und der Reflexion verschwinden. Diese Grenze wird visuell durch erst sehr verschwommene und unklare Reflexionen dargestellt, welche sich später durch eine klare und deutliche Reflexion in Form seines Spiegelbildes auflöst.

Mit Hilfe von Greenscreen und Post-Effekten wurde die Reflexion von Riddler im

Spiegel ermöglicht und wird in den einzelnen Szenen unterschiedlich eingesetzt. Mit klassischem Schuss-Gegenschuss wird der Dialog gestaltet, wobei Edward vor dem Spiegel meist angeschnitten wird. Zu Beginn nimmt der Riddler noch eine eigne Form ein, welche Teil der Reflexion ist. Aber je weiter die Verwandlung fortschreitet, desto weniger ist davon sichtbar, und Edwards direktes Spiegelbild ist der Riddler. Dennoch sind die gespaltene Persönlichkeit und die Halluzinationen Teil von Nygma. Es wird dieser Wahnsinn sein, der ihn schlussendlich zum Riddler machen wird. Daher ist der Riddler nicht wirklich Teil von Edward Nygma, sondern er entwickelt sich gerade aus ihm heraus.

Der Spiegel hilft dem Zuschauer, die inneren Zustände des Charakters besser zu verstehen und somit auch seine Entwicklung. Dabei ist wichtig, wie die Reflexionen des Alter Egos eingesetzt werden, um zu verstehen, wie sehr sich Edward Nygma bereits verändert hat. Nach dem zweiten Mord ist Nygma ein anderer Mensch und dies wird auch in Form seiner Reflexion erklärt. Sein böses Ich und Nygma verschmelzen und er redet nur mit seiner Reflexion. In der vierten Staffel spaltet sich Nygmas Persönlichkeit erneut und er wird am Ende noch böser, um seine Schwäche vor seinem Spiegelbild nicht zugeben zu müssen. Somit wird er letztlich wieder eins mit seiner Reflexion.

5.5.5 Nachwort

Gotham ist aufgrund seiner langen Staffeln und vielen Episoden schwer auf das Thema Spiegel einzugrenzen. Der Spiegel wird dennoch regelmäßig dazu eingesetzt, um die Psyche von Edward Nygma darzustellen und die direkte Auseinandersetzung mit seinem bösen Ich näher zu erklären. Dabei wird dem Zuschauer auch zu verstehen gegeben, wie sich Nygmas Charakter verändert hat und wann ein weiterer Konflikt entsteht.

Kapitel 6

Schlussbemerkungen

Der Spiegel ist ein Objekt, das im Film und Serien oft verwendet wird, aber wenig Beachtung findet. Dabei sind die damit verbundenen Möglichkeiten, Charaktere noch genauer und auf mehreren Ebenen hinweg zu beschreiben, um ein Vielfaches größer. Vor allem im Film, in dem man aufgrund der Einschränkung des Mediums bereits wenig Zeit zur detaillierten Charakterbeschreibung hat, ist der Spiegel und auch die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich in vielerlei Hinsicht hilfreich. In der Arbeit wurden bereits mehrere Beispiele genannt, in denen jene narrativen Merkmale vorkommen und dramaturgisch eingesetzt werden. Nachfolgend sollen noch einmal die gewonnenen Erkenntnisse erläutert und zusammengefasst werden.

Die Analyse wurde mit Hilfe des im Vorfeld erstellten Modells, welches mit Hilfe von diverser Fachliteratur erarbeitet wurde, durchgeführt. Alle fünf Beispiele wurden unter denselben Bedingungen untersucht. Hierbei bezieht sich das Modell vorwiegend auf das Thema der Arbeit. Demnach wurden besonders Aspekte der Charakterisierung, Figurenkonstellation und Symbole im Film in Verbindung mit dem Charakter vor dem Spiegel hervorgehoben. Zusätzlich wurden noch technische Details wie Framing, Kameraarbeit und Komposition in Verbindung mit dem Objekt Spiegel erläutert. Dadurch war es möglich, die unterschiedlichen Beispiele unter einheitlichen Bedingungen im Bezug auf Charakterentwicklung, Dramaturgie und den Einfluss sowie die Bedeutung des Spiegels in der Erzählung zu analysieren.

6.1 Analyseergebnis

Die Auswahl der Beispiele im Vorfeld fiel insofern schwer, da der Spiegel in etlichen Filmen und Serien eine zentrale Rolle spielt. Die Einschränkung auf *Duck Soup*, *Orphée*, *Taxi Driver*, *Raging Bull* und *Gotham* war wichtig, um zum einen eine breite Masse an unterschiedlichen Beispielen darzustellen und zum anderen den Spiegel sowie Charakter in den Vordergrund der Analyse zu rücken. Dies hat gezeigt, dass das komödiantische Beispiel *Duck Soup* eine wenig tiefgehende Darstellung der Charaktere besitzt und der Spiegel als solcher nur in der Vorstellung des Charakters, sowie in der des Publikums existiert. Der nicht existierende Spiegel kann als nicht vorhandenes Inneres des Hauptcharakters gedeutet werden und demnach kann ein jeder die Position des Charakters einnehmen. Im Zusammenhang mit den geschichtlichen Aspekten jener Zeit fällt hier

natürlich eine deutliche Sozialkritik auf. Eine direkte Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich findet in *Duck Soup* nicht statt, was wiederum auf die fehlende Tiefe des Charakters zurückzuführen ist. Das französische Drama *Orphée* dagegen implementiert den Spiegel weitaus tiefer in der Geschichte und ist ein wichtiger Bestandteil der Charakterentwicklung. Die Konfrontation mit dem eignen Ich und die Selbstreflexion ist ein maßgeblicher Faktor für die Entwicklung des Charakters und dessen Erfolg.

Zwar stellt der Spiegel ein Portal in die Unterwelt dar, dennoch kann Orpheus dieses erst durchschreiten, als er in sich geht und reflektiert. In *Taxi Driver* wird der Spiegel als Werkzeug zur Konfrontation des eigenen Ichs verwendet, um schließlich auch das Publikum miteinzubeziehen. Als Blickfenster auf die Welt und deren Figuren stellt der Spiegel außerdem ein Mittel zum Zweck für den Hauptcharakter dar und beweist am Ende, dass es keine charakterliche Entwicklung gab. Ähnlich funktioniert der Spiegel in *Raging Bull*. Erst am Ende wird durch den Monolog vor dem Spiegel klar, in welchem Stadium sich der Charakter befindet. Trotz etlicher Rückschläge, Verluste und Schicksalsschläge, stellt der Spiegel die blanke Realität dar und zeigt den Charakter noch einmal von einer anderen Seite. In *Gotham* stellt der Spiegel und die Reflexion den psychischen Verfall eines Charakters dar. Hierbei wird besonders auf dessen Entwicklung und Veränderung eingegangen und genau beschrieben, wieso er bestimmte Entscheidungen trifft. Die Reflexion fungiert dabei als Alter Ego und spiegelt seine düstere Seite wider. Hierbei ist die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich in klassischer Dialogform gegeben, welche interessante Konflikte entstehen lässt und dabei in charakteristische Veränderungen endet. Trotz der unterschiedlichen Beispiele und deren Einsatz des Spiegels gibt es einige Gemeinsamkeiten, was vor allem in narrativen Aspekten deutlich zu sehen ist. Der Spiegel wird vom Objekt zur Kopie des Charakters und nimmt eine andere Haltung ein. Interessanterweise war bei fast allen Beispielen auch der geschichtliche Kontext, in dem der Film gedreht wurde, in Verbindung mit dem Charakter und der Auseinandersetzung mit sich selbst ein wichtiger Faktor zum Verständnis des Gezeigten. Anhand vom Beispiel *Duck Soup* ist zu sehen, dass hier deutlich mehr charakterliche Tiefe zu finden gab. Die Analyse hat demnach deutlich gezeigt, dass es viele unterschiedliche Arten gibt, den Spiegel zu verwenden, aber die charakterliche Auseinandersetzung mit dem Hauptcharakter immer das eigentliche Thema ist.

6.2 Ausblick

Der Spiegel als Möglichkeit der Interaktion mit dem eigenen Ich bietet viele Aspekte zur dramaturgischen Vertiefung von Figuren in Filmen und Serien. Dadurch können Konflikte entstehen, die auch den Rezipienten erreichen und einen eingeführten Charakter von einer anderen Seite zeigen. Die unterschiedlichen Wege, einen Spiegel einzusetzen, stehen im direkten Zusammenhang mit der Narration und technischen Umsetzung. In komödiantischen Umsetzungen fällt die deutlich einfachere Art der Verwendung des Spiegels auf, wobei Satire hier wiederum eine Ausnahme darstellen kann. Generell wird die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich aber in dramaturgisch tiefer gehenden Erzählungen vermehrt verwendet, da so charakterliche Veränderungen auf einer anderen Ebene erzählt werden können. Ein interessanter Aspekt ist aber auch der Bezug zum Rezipienten direkt, wie er in *Taxi Driver* zum Beispiel vorkommt. So wird der Zuschauer über den Spiegel angesprochen oder aber nimmt die Position der Hauptfigur ein. Eine

Spiegelszene kann in den meisten Fällen nicht einfach so verstanden werden, wie sie dem Zuschauer dargestellt wird. Dabei spielen vor allem die Narration und dramaturgische Ereignisse im Bezug auf den Charakter zumeist eine große Rolle, da ein Konflikt mit dem eigenen Ich auch entstehen muss. In *Gotham* wird dies besonders gut dargestellt, da der Zerfall des beschriebenen Charakters im Laufe der Serie stattfindet und das Spiegelbild dabei Teil davon ist.

Da in dieser Arbeit Film und Serienbeispiele auf einer Ebene behandelt wurden, könnte man in dieser Hinsicht noch deutlicher auf die Unterschiede hinarbeiten. Der direkte Vergleich von Beispielen in Filmen und Serien bietet definitiv noch mehr Material und könnte zusätzliche Ergebnisse liefern, vor allem was die Charakterisierung und Entwicklung eines Charakters anbelangt und in welchem Zusammenhang dieser mit dem Spiegel oder seinem Spiegelbild steht. Von technischer Seite wäre ebenfalls ein weiterer Zugang, den Spiegel in Film und Serien zu betrachten. Da die technischen Hilfsmittel es heute ermöglichen, den Spiegel deutlich einfacher in filmischen Erzählungen zu integrieren, wäre ein Fokus auf zukünftige Technologien ein Vorschlag. Zudem ist der psychologische Aspekt in dieser Arbeit beinahe vollends ignoriert worden, was für zukünftige Arbeiten in diesem Themenbereich eine interessante Option wäre.

Anhang A

Inhalt der CD-ROM/DVD

Format: DVD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

A.1 Masterarbeit

Pfad: /Kern_Wolfgang_2017.pdf Masterarbeit (Gesamtdokument)

A.2 Online-Ressourcen

Pfad: /Onlineressourcen/Websites Gespeicherte Websites

A.3 Abbildungen

Pfad: /Abbildungen/ Verwendete Bilder in der Arbeit

A.4 Videos

Pfad: /Videos/ Verwendete Videos/Filme in der Arbeit

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] W. Becker und N. Schöll. *Methoden und Praxis der Filmanalyse: Untersuchungen zum Spielfilm und seinen Interpretationen*. Schriftenreihe des Institut Jugend Film Fernsehen. Berlin: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2013 (siehe S. 20).
- [2] Katholische Bibelanstalt, Hrsg. *Die Bibel – Einheitsübersetzung Altes und Neues Testament*. Freiburg im Breisgau: Herder, 1980 (siehe S. 6, 53).
- [3] D. Bordwell. *Narration in the Fiction Film*. London: Taylor & Francis, 2013 (siehe S. 21).
- [4] André Breton. *Erstes Manifest des Surrealismus*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1924 (siehe S. 17).
- [5] U. Eco und B. Kroeber. *Über Spiegel und andere Phänomene*. München: Dt. Taschenbuch-Verlag, 2001 (siehe S. 5).
- [6] Jens Eder. *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren Verlag, 2008 (siehe S. 25).
- [7] M. Ermann. *Psychoanalyse in den Jahren nach Freud: Entwicklungen 1940–1975*. Lindauer Beiträge zur Psychotherapie und Psychosomatik. Stuttgart: Kohlhammer, 2009 (siehe S. 4).
- [8] Thomas J. Ferraro. *Catholic Lives, Contemporary America*. South Atlantic Quarterly Series. Durham, North Carolina: Duke University Press, 1997 (siehe S. 53).
- [9] Norma Deitch Feshbach. „Fernsehen und Empathie bei Kindern“. In: *Empirische Medienpsychologie*. Hrsg. von Jo (Hrsg.) u.a. Groebel. München: Psychologie Verl. Union, 1989, S. 76–89 (siehe S. 28).
- [10] D. Gräf u. a. *Filmsemiotik: Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik. Marburg: Schüren Verlag, 2011 (siehe S. 32).
- [11] K. Hickethier. *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016 (siehe S. 23, 24, 27).
- [12] O. Keutzer u. a. *Filmanalyse*. Film, Fernsehen, Neue Medien. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2014 (siehe S. 21–23).
- [13] S. Melchior-Bonnet. *The Mirror: A History*. London: Routledge, 2001 (siehe S. 2, 6, 7).

- [14] Lothar Mikos. *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2003 (siehe S. 24–26, 28, 29).
- [15] J. Monaco. *Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien ; mit einer Einführung in Multimedia*. Rororo Handbuch. Leipzig: Rowohlt, 1995 (siehe S. 31).
- [16] H.M.K. Taylor. *Rolle des Lebens: die Filmbiographie als narratives System*. Zürcher Filmstudien. Marburg: Schüren, 2002 (siehe S. 24).

Audiovisuelle Medien

- [17] *25th Hour*. Film. Regie: Spike Lee. Drehbuch: David Benioff. Mit Edward Norton, Philip Seymour Hoffman, Barry Pepper. 2002 (siehe S. 15).
- [18] *All Of Me*. Film. Regie: Carl Reiner. Drehbuch: Phil Alden Robinson, Henry Olek. Mit Steve Martin, Lily Tomlin, Richard Libertini. 1984 (siehe S. 15, 16).
- [19] *Das goldene Zeitalter*. Film. Regie: Luis Buñuel. Drehbuch: Luis Buñuel, Salvador Dalí. Mit Gaston Modot, Lya Lys, Caridad de Laberdesque. 1930 (siehe S. 17).
- [20] *Der Untergang*. Film. Regie: Oliver Hirschbiegel. Drehbuch: Bernd Eichinger. Mit Bruno Ganz, Alexandra Maria Lara, Corinna Harfouch. 2004 (siehe S. 29).
- [21] *Duck Soup*. Film. Regie: Leo McCarey. Drehbuch: Bert Kalmar, Harry Ruby, Arthur Sheekman, Nat Perrin. Mit Groucho Marx, Harpo Marx, Chico Marx, Zeppo Marx. 1933 (siehe S. 12, 13, 33, 36).
- [22] *Gotham*. Serie. Drehbuch: Bruno Heller, Bill Finger, Bob Kane. Mit Ben McKenzie, Donal Logue, David Mazouz. 2014 (siehe S. 55, 57, 58).
- [23] *Into the Mirror*. Film. Drehbuch/Regie: Kim Sung-ho. Mit Yoo Ji-tae, Kim Hye-na, Kim Myung-min. 2003 (siehe S. 12).
- [24] *Mirrors*. Film. Regie: Alexandre Aja. Drehbuch: Alexandre Aja, Grégory Levasseur. Mit Kiefer Sutherland, Paula Patton, Amy Smart. 2008 (siehe S. 12).
- [25] *Murder!* Film. Regie: Alfred Hitchcock. Drehbuch: Alfred Hitchcock, Walter Mycroft, Alma Reville. Mit Herbert Marshall, Norah Baring. 1930 (siehe S. 12).
- [26] *On the Waterfront*. Film. Regie: Elia Kazan. Drehbuch: Bud Schulberg. Mit Marlon Brando, Karl Malden, Lee J. Cobb. 1954 (siehe S. 52).
- [27] *Orphée*. Film. Drehbuch/Regie: Jean Cocteau. Mit Jean Marais, François Périer, María Casares. 1950 (siehe S. 18, 38, 40, 41).
- [28] *Reservoir Dogs*. Film. Drehbuch/Regie: Quentin Tarantino. Mit Harvey Keitel, Michael Madsen, Chris Penn. 1992 (siehe S. 15).
- [29] *Spider Man*. Film. Regie: Sam Raimi. Drehbuch: David Koepp. Nach dem Comic von: Stan Lee, Steve Ditko. Mit Tobey Maquire, Willem Dafoe, Kirsten Dunst. 2002 (siehe S. 15).
- [30] *Sucker Punch*. Film. Regie: Zack Snyder. Drehbuch: Zack Snyder, Steve Shibuya. Mit Emily Browning, Abbie Cornish, Jena Malone. 2011 (siehe S. 13, 14).

- [31] *Tanz der Vampire*. Film. Regie: Roman Polanski. Drehbuch: Roman Polanski, Gérard Brach. Mit Jack MacGowran, Roman Polanski, Sharon Tate. 1967 (siehe S. 16).
- [32] *Taxi Driver*. Film. Regie: Martin Scorsese. Drehbuch: Paul Schrader. Mit Robert De Niro, Jodie Foster, Harvey Keitel. 1976 (siehe S. 43, 45–48).
- [33] *The Blood of a Poet*. Film. Drehbuch/Regie: Jean Cocteau. Mit Enrique Riveros, Lee Miller, Pauline Carton. 1932 (siehe S. 18).
- [34] *The Matrix*. Film. Drehbuch/Regie: Wachowski Geschwister. Mit Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss. 1999 (siehe S. 18).
- [35] *The Return of the Vampire*. Film. Regie: Lew Landers. Drehbuch: Randall Faye, Griffin Jay. Mit Bela Lugosi, Frieda Inescort, Nina Foch. 1944 (siehe S. 16).
- [36] *Wanderlust*. Film. Regie: David Wain. Drehbuch: David Wain, Ken Marino. Mit Paul Rudd, Jennifer Aniston, Justin Theroux. 2012 (siehe S. 15).
- [37] *Wie ein wilder Stier*. Film. Regie: Martin Scorsese. Drehbuch: Paul Schrader, Mardik Martin. Mit Robert De Niro, Joe Pesci, Cathy Moriarty. 1980 (siehe S. 49, 51, 53).

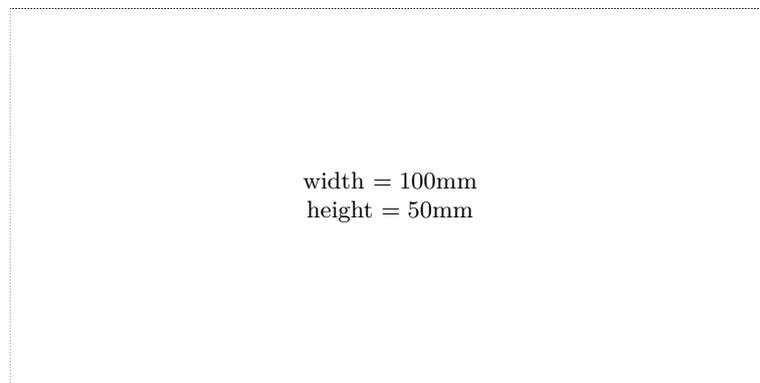
Online-Quellen

- [38] Andy Boylan. *Reflecting on Vampires: Why Don't They Appear in Mirrors?* 2014. URL: <http://vamped.org/2014/09/15/reflecting-on-vampires-why-dont-they-appear-in-mirrors/> (besucht am 15. 05. 2018) (siehe S. 16).
- [39] Michelangelo Merisi da Caravaggio. *Narzis*. 1594–1596. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Michelangelo_Caravaggio_065.jpg (besucht am 03. 04. 2018) (siehe S. 8).
- [40] Paul Delvaux. *Der Spiegel*. 1939. URL: <https://www.wikiart.org/en/paul-delvaux/mirror-1939> (besucht am 03. 04. 2018) (siehe S. 11).
- [41] Rainer Dirnberger. *Selbst – Ich – Ego*. 2010. URL: <http://www.dirnberger.co.at/cms/1/19890/> (besucht am 15. 05. 2018) (siehe S. 8).
- [42] Jean van Eyck. *Arnolfini-Hochzeit*. 1434. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Van_Eyck_-_Arnolfini_Portrait.jpg (besucht am 03. 04. 2018) (siehe S. 10).
- [43] *Gotham TV-Serie*. 2018. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Gotham_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Gotham_(TV_series)) (besucht am 15. 05. 2018) (siehe S. 56).
- [44] *Johannes Gumpff Selbstporträt*. 1626. URL: https://images.curiator.com/images/t_x/art/dkysylm0mcc8p3letnaf/johannes-gumpff-self-portrait.jpg (besucht am 15. 05. 2018) (siehe S. 9).
- [45] *Mirror Stage*. 2018. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Mirror_stage (besucht am 15. 05. 2018) (siehe S. 3).
- [46] Rolf Nemitz. *Lacan Entziffern*. 2012. URL: <https://lacan-entziffern.de/spiegelstadium/das-spiegelstadium-im-spiegel-des-anderen/> (besucht am 27. 03. 2018) (siehe S. 4).

- [47] *Raging Bull Wikipedia*. 2018. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Raging_Bull (besucht am 05.05.2018) (siehe S. 50).
- [48] *Selbstporträt in einem konvexen Spiegel*. 1524. URL: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ab/Parmigianino_Selfportrait.jpg (besucht am 15.05.2018) (siehe S. 9).
- [49] *Self-portrait in a Convex Mirror*. 2018. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Self-portrait_in_a_Convex_Mirror (besucht am 15.05.2018) (siehe S. 8).
- [50] *Signifikant / Signifikat*. 2018. URL: <http://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/v/littheo/glossar/signifikant.html> (besucht am 29.05.2018) (siehe S. 4).
- [51] *Spiegel*. URL: https://www.univie.ac.at/rel_jap/kami/Spiegel (besucht am 03.04.2018) (siehe S. 7).
- [52] *Spiegel Wikipedia*. 2018. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Spiegel> (besucht am 05.04.2018) (siehe S. 3, 31).
- [53] *Spiegeltheraphie Wikipedia*. 2018. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Spiegeltherapie> (besucht am 29.05.2018) (siehe S. 4).
- [54] *Taxi Driver Bild vom Set*. 1976. URL: https://theredlist.com/media/database/films/cinema/1970_1/taxi-driver/011-taxi-driver-theredlist.jpg (besucht am 15.05.2018) (siehe S. 43).
- [55] *Taxi Driver Wikipedia*. 2018. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Taxi_Driver (besucht am 15.05.2018) (siehe S. 45).
- [56] *The False Mirror*. 1928. URL: <http://totallyhistory.com/wp-content/uploads/2013/01/the-false-mirror-1928.jpg> (besucht am 26.04.2018) (siehe S. 11).
- [57] Ali Yansori. *Borromean Knot*. Dez. 2016. URL: <http://psychoanalyzadnes.cz/2016/12/12/introduction-to-lacanian-psychoanalysis/> (besucht am 27.03.2018) (siehe S. 5).
- [58] *Zeno.org*. URL: <http://www.zeno.org/nid/2000175310X> (besucht am 03.04.2018) (siehe S. 7).

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —