media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Thierry Kuntzel

Die Filmarbeit, 2

1999

https://doi.org/10.25969/mediarep/48

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Kuntzel, Thierry: Die Filmarbeit, 2. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 8 (1999), Nr. 1, S. 25–84. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/48.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:
https://www.montage-av.de/pdf/081_1999/08_1_Thierry_Kuntzel_Die_Filmarbeit2.pdf

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.
Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:
This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.
By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

The Most Dangerous Game

Thierry Kuntzel

Die Filmarbeit, 2[1]

Zum besseren Verständnis von Kuntzels Analyse hier eine kurze Inhaltsangabe von The Most Dangerous Game (Graf Zaroff – Genie des Bösen):

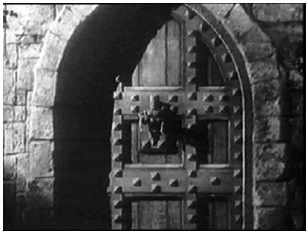
Nach dem Untergang seines Schiffes, das er als einziger überlebt, rettet sich der Jäger Rainsford auf eine kleine Insel, die einzig von Graf Zaroff, einem leidenschaftlichen Jäger, und seinen Gehilfen bewohnt wird. Rainsford trifft hier auf zwei weitere Gäste, die Geschwister Eve und Martin, die es ebenfalls durch ein Schiffsunglück hierher verschlagen hat. Als Martin eines Nachts spurlos verschwindet, machen Rainsford und die junge Frau auf der Suche nach ihm im Trophäensaal des Schlosses eine schreckliche Entdeckung: Bei dem „gefährlichsten Wild", dem Zaroff nachstellt, handelt es sich um Menschen. Rainsford, der Jäger, wird zum Gejagten, die Frau, die ihn auf der Flucht vor Zaroff und dessen Jagdgehilfen begleitet, zur Prämie für den Sieger.

Wiederholung: Es handelt sich bei dem vorliegenden Text um die Fortsetzung eines früher erschienenen Artikels mit dem Titel „Le Travail du film" (Kuntzel 1972). Wie bereits sein Vorgänger bringt er, auf den Film bezogen, die *Traumarbeit* ins Spiel, wie Freud sie definiert. Die Objekte sind einander ähnlich: The Most Dangerous Game (USA 1932) von Ernest B. Schoedsack und Irving Pichel, der hier als Textstütze dient, wurde sichtlich zur gleichen Zeit gedreht wie M – Eine Stadt sucht einen Mörder von Fritz Lang (D 1931), dessen Analyse der erwähnte erste Artikel gewidmet ist. Schoedsacks Film teilt mit dem von Lang dasselbe narrativ-repräsentative System, für welches er, bezogen auf seinen stringenten Spannungsaufbau, Modellcharakter hat. Gleichartigkeit des Korpus, das im Rahmen der Filmsyntagmatik, insgesamt betrachtet, isoliert ist: Die Analyse bezieht sich auch hier wieder auf den Anfang – Vorspann und erste Sequenz. Ihm wird eine gewisse strukturelle Autonomie (in Form einer Sequenz) zuerkannt, als kleines, bevorzugtes Glied der vom Film gebildeten Kette, als der Ort also, an dem der gesamte Film sich *anders* zu lesen gibt.

1 Dieser Text erschien zuerst auf Französisch als „Le travail du film, 2" in *Communications*, 23, 1975, S. 136-189. Wir bedanken uns bei Thierry Kuntzel und bei Seuil, Paris, für die freundliche Genehmigung zum Abdruck dieser Übersetzung.

Unterschied: Durch das Wiederaufgreifen der gleichen Vorgehensweise bei der Filmanalyse läßt sich aber auch die Differenz ermessen, die beide Texte trennt. Filmarbeit 2: Treibende Kraft des vorliegenden Textes ist eher die Verschiebung der Analyse als die Wiederholung einer identischen analytischen Vorgehensweise – die überprüfbar, in sich abgeschlossen, gesichert, nachvollziehbar geworden ist – anhand eines dem ersten fast gleichartigen Objekts. Film 2: Wenn das Filmsystem in der Verschiebung von Kodes (vgl. Metz 1973, 108-114) besteht, kann die textuelle Filmanalyse zur (Re-)Konstruktion dieses Systems nur so vorgehen, daß sie ihre eigenen Kodes unterschiedlich darin integriert – daß sie sie verschiebt.

I. Vorspann, Hervorbringung



A

2-a

2-b

Erste Einstellung: Aufblende. Mitten auf einer eisenbeschlagenen Tür hebt sich ein Türklopfer ab. Überblendung. Zweite Einstellung. Großaufnahme des Türklopfers: ein Zentaur, das Herz von einem Pfeil durchbohrt, eine Frau im Arm, deren Gliedmaßen herabhängen und deren Kopf nach links gedreht ist. Leichte Fahrt nach hinten zur Rekadrierung der Tür. Ein Männerarm taucht im Bild auf; die Hand hebt den Türklopfer an, während (in einer Irisblende) weiß auf dem dunkleren Hintergrund der Tür der Titel erscheint: The Most Dangerous Game. Nach einer schnellen Überblendung erscheint die Hand erneut im Bildrahmen und klopft. Zweiter Titel des Vorspanns (Irisblende). Dasselbe Schema auch für den dritten Titel. Schließlich öffnet sich die Tür zum Inneren des Hauses, während eine Wischblende (der Geschwindigkeit des Türöffnens genau angepaßt) den Blick auf die Fortsetzung des Vorspanns freigibt (dritte Einstellung): vor dem Hintergrund eines dunklen Vorhangs die Namen der Schauspieler, von zwei Kerzenleuchtern eingerahmt. Abblende. Der ganze Vorspann ist mit Musik unterlegt – ein Horn ist unter den Instrumenten deutlich her-

auszuhören –, sie wird erst unterbrochen, als der Klopfer erneut auf die Tür fällt; das „wahrhaftige“ Geräusch des Schlags tritt hier an ihre Stelle.

Beim Erscheinen des Wortes *Ende* vollzieht sich ein zum Beginn des Vorspanns symmetrisch angelegter dreifacher Abschluß: Schwarzblende und Schließen der Tür mit Wischblende (Abb. A). Zwischen Auf- und Abblende dielung einer deutlich gestalteten Erzählung: Eine Geschichte bahnt sich an, entwickelt sich, erhält neuen Aufschwung und endet schließlich; eine bedrohte Ordnung stellt sich nach einer Reihe von Proben wieder her; Rätsel werden gestellt und gelöst.

3

A

> Aber für uns, die wir ein Plurales festzulegen suchen, ist es nicht möglich, dieses Plurale zu Beginn der Lekrüre anzuhalten: die Lektüre selbst muß plural sein, d. h. ohne Empfangsvorschrift: die erste‘ Version einer Lektüre muß auch ihre letzte sein können, als ob der Text gerade so rekonstituiert würde, um in dem Kunstvollen seiner Kontinuität zu enden, wobei der Signifkant mit eier zusätzlichen Figur ausgestattet wird: dem Abgleiten (Barthes 1987, 20).

I.1 Türbreite, Schußweite[1]

I.1.1 Von Tür zu Tür

Das Öffnen und Schließen von Türen sorgt für Interpunktionen im Film. Rainsford, dem Schiffsuntergang entkommen, entdeckt ein Haus mitten auf einer Insel, nähert sich ihm und klopft an. Geheimnisvolles Öffnen der Tür. Rainsford tritt ein, Ivan, der Diener von Zaroff, stößt sie wieder heftig ins Schloß. Auf symmetrische Weise – wodurch sich die Macht Rainsfords, die Umkehrung der Rollen zeigt –, öffnet sich die Tür hinter Zaroff, dem Sieger der Jagd, um Rainsford den Durchgang zu ermöglichen – *deus ex machina* –, der diese ebenso heftig zuwirft wie Ivan zu Anfang des Films. Zwischen diesen

1 Zitat eines Zitats: „*Portée*: [...] Gesamtheit der Jungen, die die weiblichen Säugetiere auf einmal zur Welt bringen. Die größte Distanz, die eine Waffe mit einem bestimmten Geschoß erreichen kann. [...] Mechanik: Teil einer Mechanik, das als Stütze oder Pfeiler dient [...].“ Fragmente der Definitionen des *Dictionnaire Larousse* nach Farasse 1972, 187

beiden Scharnieren des Suspense öffnet Eve einen Riegel der Gefühle: um Rainsford zu treffen, dessen Schicksal sie teilen will.

Verschachtelung: auf der Insel das Haus Zaroffs und seine Tür der mannigfaltigen „Zugänge" (man kann auch festhalten, daß die Tür, hinter der die Hunde hervorstürmen, ihr stark gleicht); im Haus von Zaroff, im Untergeschoß, der Trophäensaal und seine verschlossene Tür, bewacht von einem wild anmutenden Diener; im Trophäensaal die Tür, ebenfalls verriegelt, die den Zugang zu dem dort unten vor Anker liegenden rettenden Boot freigibt.

I.1.2 Die Schwelle zur Leere

Räumliche Absonderlichkeiten: Diese verschachtelten Räume umschließen nicht einen *Inhalt*, der durch das sukzessive Öffnen der Türen erreicht würde, sondern die „innerste" Tür ist auch diejenige, die nach außen führt – hin zum Ursprungsort des Films, dem Meer. Signifikate können in diesen Parcours der Räume, diese Art Initiationsreise[1], einfließen: Das Licht, die Freiheit, die Liebe finden sich erst nach einem Abstieg in die Tiefe der Nacht, der Gefangenschaft, der Risiken, das geliebte Objekt und auch sich selbst zu verlieren, der Angst. Aber wie er zur Sinnerzeugung fähig ist, kann der Raum den Sinn auch verwirren, kann er ihn in ironische Klammern setzen. Wie für die japanischen Pakete (vgl. Barthes 1981b, 61-66) bilden Öffnen und Entdecken eines noch auszupackenden Gegenstands das Vergnügen und nicht das Geschenk, der Inhalt selbst.

I.1.3 Secret Beyond the Door

Trotzdem *schenkt* der Film Sinn, indem er (als Zugabe) die Lösungen der Rätsel anbietet, die er gestellt hat, um die Geschichte in Gang zu bringen. So gesehen bildet die Tür eine der privilegierten Figuren der Hermeneutik: *Secret Beyond the Door*. Diese Hermeneutik, die den Text mehr als alles andere funktionieren läßt, soll bei der Analyse keinesfalls ausgespart bleiben, aber es ist gleichzeitig nötig herauszufinden, was über sie hinausführt: daß das Durchdringen des Geheimnisses letztendlich auf nichts anderes als eine ursprüngliche *Leere* hinausläuft. Die Tür *signalisiert* starke Momente: eine Situation kehrt sich um (Eve schließt sich Rainsford an), der Zuschauer wird sehen/wissen, wer sich hinter der Tür befindet (Ivan, Rainsford) oder was sie verbirgt. Die Tür des Trophäensaals (Abb. B) wird besonders hervorgehoben, da ihr Öffnen, wie im Fall von

1 Textueller Sog: die ägyptische Mythologie und „ka", die unterirdische, nächtliche Reise. Buch des Verstecks. Bücher der Türen.

Blaubarts Kammer, mit einem Verbot belegt ist: das Überschreiten der Grenzen, die Aufdeckung des Geheimnisses – verschiedene Rätsel, die demselben Geheimnis andere Formen verleihen: das von Zaroff „erfundene" Wild, das Verschwinden von Martin und den Matrosen, der Grund des Schiffsunglücks –, mit einem Wort, *die Übertretung* führt im Prinzip zum Tode.

B

I.1.4 Konfigurationen

Die Tür als narratives Signal, Suspense-Anzeiger, dramatische Akzentuierung ist nicht zufällig zu Anfang und am Ende mit einer Auf- und Abblende verbunden. Das optische Verfahren und das Öffnen/Schließen der Türen, im syntagmatischen Ablauf normalerweise getrennt, funktionieren ähnlich, und an den Rändern des Films erscheinen sie aneinander gekoppelt. Die Blenden entsprechen auf klassische Weise während des ganzen Films einer Trennung/Verbindung (vgl. Metz 1972, 120) der Sequenzen: Zwischen zwei Segmenten mit Einheit von Handlung, Raum und Zeit bezeichnet das Schwarz das Fortschreiten einer zukünftigen Handlung, manchmal einen Raumwechsel, immer einen leichten Zeitsprung. Die Tür ihrerseits kommt im chronologischen Ablauf der Sequenz hinzu, im Innern des durch das Schwarz begrenzten Segments. Aber innerhalb des Segments bildet sie nochmals Untersegmente. Diese Feststellung mag wie die Darlegung einer Offensichtlichkeit erscheinen, insoweit die Tür zwei verschiedene Orte, zwei Szenen trennt/vereint. Doch gerade diese *Evidenz* selbst ist es, mit der die Tür spielt: Durch ihre „natürliche" Zugehörigkeit zum Dekor mit dem Schein des Harmlosen versehen, ganz „natürlicherweise" geöffnet und geschlossen, um den Figuren Auftritt und Abgang zu ermöglichen, zerschneidet sie nichtsdestoweniger die Geschichte: Eine Handlung endet, eine neue beginnt. Selbst die Zimmertür von Rainsford, die außerhalb des hermeneutischen Kreislaufs steht, spielt die hier beschriebene Rolle: Rainsford durchschreitet sie erst hinter Zaroff, um seine Gefährten im Unglück kennenzulernen, dann hinter Eve auf der Suche nach dem verschwundenen Martin. Es ist also wohl der Diskurs, der durch die Tür wie durch die Schwarzbilder gegliedert wird, und dies mit einer seltenen Ökonomie. In der Tat erfüllt die Tür eine doppelte konfigurative Funktion[1]: eine *demarkative* in bezug auf die narrativen Untersegmente, weil

1 „Die *Gestaltungs-* oder *konfigurativen Merkmale* zeigen die Teilung einer Äußerung in grammatische Einheiten von verschiedenen Kompliziertheitsgraden [...], sei es durch das Herauslösen dieser Einheiten und deren hierarchische Einordnung (*kulminative Merkmale*) oder sei es durch

sie innerhalb der Sequenz den Übergang zu einer anderen Handlung kennzeichnet (erneute Ökonomie: Die Abgrenzung wird aufgehoben durch die scheinbare Natürlichkeit des Objektes, während das Schwarze als Einschnitt, Artikulation, Enunziation sich zu erkennen gibt); eine *kulminative* bezüglich der Sequenz, von der sie einen Moment nachdrücklich betont dank des *Suspense*, der von der Zeit der Öffnung, des Durchgangs erzeugt wird.

So kann ein der Diegese zugehöriges Element mit gleichem Recht wie ein optisches Verfahren eine konfigurative Funktion haben. Besser noch: Während, was das optische Verfahren angeht, „die konfigurative Funktion' [...] immer als *Demarkation* auftritt" (ibid., 130), scheint der Rückgriff auf ein diegetisches Element eine Interpunktion „von oben herab" zu erlauben.

So gesehen ist es logisch, daß das Schwarz und die Tür nur zu Anfang und Ende des Films zusammenfallen und daß sie während der gesamten Länge des Syntagmas die bereits beschriebenen Verbindungen unterhalten. Dennoch treffen Blende und das Durchschreiten einer Tür im Film einmal heftig aufeinander, als Martin Zaroff in den Trophäensaal begleitet. Während die Tür ansonsten unter die Subsegmentation fällt, entspricht sie hier einer Segmentierung: d.h. daß im formalen System ein Stück fehlt – das, was sich hinter der Tür befindet. Auf dieses Stück, dieses Geheimnis muß man bis zu dem Moment warten, an dem Eve und Rainsford nun ihrerseits die Schwelle überschreiten.

I.1.5 Volumen, Kodex

Auf den Inhalt bezogen nimmt das Buch in THE MOST DANGEROUS GAME einen bevorzugten Platz ein: Zaroff, der alle Bücher über die Jagd gelesen hat, entwickelt eigentlich nur Rainsfords Überlegungen bis in ihre extremen, logischen Konsequenzen und setzt dadurch selbst die Erzählung in Gang. Anläßlich der Vorstellung der Gäste erklärt Zaroff auf treffende Weise die eigentliche Funktionsweise des Films, indem er sie auf eine Rainsford betreffende biographische Frage verschiebt: Jener hat weitaus mehr getan, als nur Bücher geschrieben: Er hat sie gelebt. Das Buch, zitiert, doch nie gezeigt, wird also auf narrative Weise durch den ganzen Film hindurch *dargestellt*. Auf der narrativen Ebene wie auf der des Ausdrucks selbst: in seiner Montage, seiner Gliederung, der Wahl seiner ikonischen Elemente, der Rolle, die er dem Zuschauer – dem Leser – zuweist.

die Feststellung ihrer Abgrenzung und Zusammengehörigkeit (*demarkative Merkmale*)" (Jakobson 1979, 60).

Die Abgrenzungen – die Abblenden und die Türen – haben die Aufgabe, das volumen[1], *das der Film darstellt (einseitig „bedruckter" und um eine Spule gewickelter Filmstreifen; kontinuierlich ablaufende Filmprojektion), in einen „Pseudo-Kodex"* umzuwandeln. Durchblättern: flüchtige Pause für das Auge bei den weißen Seiten zwischen den Kapiteln, beim Schwarz zwischen den Sequenzen. Durchblättern: die Hand, die die Seite umdreht (der Leser jedoch bemerkt die Körperbewegung nicht, er ist gebannt durch die Kontinuität eines Satzes, eines Kapitels, der Erzählung, welche den Unterschied zwischen Vorder- und Rückseite des Blattes negiert), die aufgestoßene Tür (aber wer stößt sie auf? – eine Figur im narrativen Strom).

An seinen Rändern selbst wird das Buch als Objekt, als Block, in anderem Sinn als *Band* (der einen gewissen Raum einnimmt) wahrgenommen. Vor der Erzählung muß der Leser kurz den Buchdeckel überfliegen, dann die Deckblätter [*gardes*] überwinden („*Gardes*": „Seiten, die sich am Anfang und am Ende eines Buches befinden"; „im Inneren eines Schlosses angebrachte Teile, die verhindern, daß ein anderer Schlüssel es öffnen kann"; *Dictionnaire Robert*. [A.d.Ü.: Kuntzel spielt hier mit den verschiedenen Bedeutungen des Wortes *garde*, das zudem „Wächter" bedeutet.]), nach der Erzählung, nach dem Wort *Ende* noch das Buch schließen. Zu Anfang und am Ende inszeniert der Film gerade diese materiellen Handlungen, in der gleichen Reihenfolge wie die beim Lesen durchgeführten *Operationen.* (In anderen Filmen wird der Hinweis auf das Buch direkt gegeben: der Vorspann ist auf Seiten geschreiben, die eine Hand umblättert.)

Todorov:

> [...] die fantastische Erzählung, die den Prozeß des Aussagens stark unterstreicht, legt gleichzeitig den Akzent auf die Zeit der Lektüre. Und das erste Charakteristikum dieser Zeit ist es nun, daß sie aus Gründen der Konvention irreversibel ist. [...] Das Fantastische ist eine Gattung, die diese Konvention deutlicher hervortreten läßt als andere (1975, 81).

I.1.6 Die doppelte Identifikation, ihre Verschiebung

Wer (oder was) bewegt sich von Einstellung eins zu Einstellung zwei auf die Tür zu und rückt den Türklopfer ins Zentrum? Die Kamera. Das Auge. Das Zu-

1 Das Buch, was wir nur in der Form eines Kodex kennen, der aus rechteckig geschnittenen, gefalteten und gehefteten Blättern besteht, war ursprünglich ein volumen, eine einseitig beschriebene Pergamentrolle.

schauersubjekt. Doch gibt es hier keine Figur, durch deren Augen ich hier vorgeblich schauen könnte. Jene Hand, die im Blickfeld erscheint und anklopft, gehört noch zu niemandem. Die Hand eines Menschen im Off, unsichtbar, abwesend, die Hand einer Figur, deren Blick mit meinem identisch ist: Diese Hand ist wie die Leinwanddarstellung meiner eigenen Hand, die mit Nachdruck an die Tür der Erzählung pocht. Wodurch auf exemplarische Weise das Spiel der doppelten Identifikation, das Jean-Louis Baudry betont, in Gang kommt:

> Der Zuschauer identifiziert sich [...] weniger mit dem Dargestellten, dem Schauspiel selbst, als mit dem, was das Gezeigte ins Spiel bringt beziehungsweise in Szene setzt; mit dem, was nicht sichtbar ist, aber sehen macht mit der gleichen Bewegung, durch die der Zuschauer selbst sieht – indem es ihn zwingt zu sehen, was er sieht, d.h. die von der Kamera sichergestellte Funktion an dem durch sie vermittelten Ort (1978, 25).

Identifikation mit dem, was sehen macht: als ob die Randbegrenzung (der ersten Einstellung) nicht genügte, verdoppelt die Rekadrierung der zweiten Einstellung die Ränder des Rahmens mit einer Linie von Nägeln. Die Zentrierung meines Auges war *von Anfang an* sichergestellt („Denn der Spiegel ist nicht allein reflektierende Oberfläche, sondern auch eingerahmte, begrenzte, umrissene Fläche" [ibid., 23]), die Identifikation mit dem Dargestellten in der zweiten Einstellung kann folgen: Dieses Dargestellte wird dann auf dem Bildschirm das sein, was *mich* repräsentiert; das Sujet (*topic*) der Geschichte ist nichts anderes als die Bestätigung – die erneute Bestätigung – des Subjekts (*subject*) und seiner Ganzheit – die Ganzheit seines Sehens, seiner „Psychologie", seiner „Moral", seiner Kategorien.

Rainsford, der privilegiert Dargestellte: Wenn er an die Tür Zaroffs klopft, werden die Einstellungen des Vorspanns fast[1] *identisch wiederholt. (Abb. C): Rainsford (mit dem Rücken zum Zuschauer) macht Anstalten, den Türklopfer zu heben. (Abb. D): Der Klopfer (derselbe Kader wie in Einstellung 2) wird dreimal von Rainsfords Hand hochgehoben. (Zurück zu C): In dem Moment, als Rainsford einen vierten Schlag ausführen will, öffnet sich die Tür auf mysteriöse Weise.*

C

Der Arm wird als der von Rainsford wahrgenommen und die Tür so, als sehe er sie in einer

1 Fast: Vorspann – von der linken Seite beleuchtete Tür, rechte Hand, die klopft; Wiederaufnahme – von der rechten Seite beleuchtete Tür, linke Hand, die klopft.

klassischen, *subjektiv* genannten Einstellung (Abb. D). Hier aber entspricht, für die Zeit einer Einstellung, nicht allein meine Sichtweise der der Figur – gemäß dem System „sehende Figur/von ihr gesehenes Ding/sehende Figur" –, es ist sein vorgeblicher Blick, der meinen Blick überlagert, nämlich die Sichtweise, die der Vorspann vorgegeben hatte, als Vor-Geschichte: *auf ideale Weise*.

D

I.2 Türklopfer, Milchstraße

„Konstellation: eine Gruppe von benachbarten Fixsternen, die eine bestimmte konventionelle Figur darstellen. Im weiteren Sinne: eine Gruppe von Gegenständen, verstreut über einen kleinen Raum."[1]

Der Türklopfer im Zentrum, wiederholte Schläge. Etwas besteht darauf, sich zeigen zu wollen. Etwas – halbnackte Körper, Animalisches, Verletzung – in dem sich von vornherein Verlangen und Tod verknüpfen. Eine schwebende Figur, die die Erzählung wieder aufnehmen, variieren, verschieben, verändern wird. Eine schwebende Figur in bezug auf den Sinn, den der Filmdiskurs in verschiedene Bedeutungsketten einflechten wird.

I.2.1 Die Konstellation des Zentaurs

Die Figur des Zentaurs wird als solche auf einem Wandteppich wieder aufgenommen, der die Treppe des Hauses schmückt (Abb. E): Die Züge des Portäts sind identisch, es sind die Ivans. Als ob die Ähnlichkeit nicht genügte, als ob sie dem Zuschauer entgehen könnte, gibt es im Film zwei Momente, in denen der Zentaur und Ivan zusammentreffen: Als Ivan hinter Rainsford die Tür schließt (Abb. F); danach, als er Rainsford in dessen Zimmer führt und vor dem Wandteppich (Abb. G) stehen bleibt – dies wird von einer Großaufnahme zusätzlich unterstrichen.

Dieses Aufgehen einer Figur in einer zentralen Gestalt des Films darf jedoch die Lektüre nicht in feste Bahnen lenken. Was sich *im Körper* des Zentaurs selbst ausdrückt, sind der Mann und das Tier, eine Mischung, die in variierten Formen (wild – zivilisiert, Natur – Kultur, Wild – Jäger) die Problematik des Films, das Feld seiner Operationen, bildet.

1 Nach dem *Grand Larousse encyclopédique*

E

F

G

Als fabelhaftes, mythisches Wesen zeigt der Zentaur, wo der Film arbeitet: auf der Seite der Fabel, des Mythos, des *Fantastischen*.

Freud:

> Die Möglichkeit, Mischbildungen zu schaffen, steht obenan unter den Zügen, welche den Träumen so oft ein phantastisches Gepräge verleihen, indem durch sie Elemente in den Trauminhalt eingeführt werden, welche niemals Gegenstand der Wahrnehmung sein konnten. Der psychische Vorgang bei der Mischbildung im Traume ist offenbar der nämliche, wie wenn wir im Wachen einen Zentauren oder Drachen uns vorstellen oder nachbilden (1988, 270).

Die gleichzeitige Anwesenheit von Mensch und Tier, das „Zusammengestellte", die – fantastische – Überschreitung der paradigmatischen Grenze, die Transgression, die den Film funktionieren läßt, ist also von vornherein als *Fiktion* für den Zuschauer bestimmt; der gesamte Film – die Erzählung – verhält sich wie das Eingangsbild des Zentaurs: Das, was dargestellt ist, kann nicht „Gegenstand der Wahrnehmung" sein. Die Aufhebung der Grenzen zwischen den Arten kann nur unter der Bedingung durchgeführt werden, daß irgendwo eine andere Grenze gezogen wird: eine, die die Erzählung als „Erfindung" kennzeichnet und den Film als spektakuläre Klammer in einer angenommenen Realität: Wenn er die Tür der Erzählung aufstößt, tritt der Zuschauer in den Schau-Zustand – wie man in den Dämmerzustand tritt –; der Film endet, die Tür schließt sich wieder: Der in sich geschlossenen diegetischen Welt kann es nicht mehr gelingen, auf den „Wachzustand" einzuwirken; der Film will von sich aus vergessen werden.

Ivan, Hauptvertreter des Zentaur. Betrachtet man jedoch die verschiedenen männlichen Personen (Martin, Rainsford, Zaroff) und die Veränderung ihres aktantiellen Status', so scheinen sie einer nach dem anderen den Platz des Zentaurs einzunehmen. Der (dem Text unbewußte) mythische Hintergrund: *Kentauros*, „der Wasserpeitscher", Geist des Bergstroms. Nachdem Zaroff auf Rainsford geschossen hat, fällt dieser in die Stromschnellen – und taucht lebend wieder auf.

I.2.2 Die Konstellation des Pfeils

Zaroff zeigt Rainsford seine Lieblingswaffe: den Kriegsbogen der Tartaren (Abb. H). Die erste „Prüfung", der Rainsford unterworfen ist, ist die Jagd mit dem Bogen (zahlreiche Einstellungen von Zaroff mit seiner Waffe und von den Pfeilen, die neben Rainsford und Eve in der Höhlenwand stecken) (Abb. I und J) . Rainsford bohrt den Pfeil, den Zaroff ihm zugedacht hatte, in dessen Rücken (Abb. K). Zaroff, tödlich verletzt, versucht, auf die Flüchtenden zu schießen (Abb. L); da er keine Kraft mehr hat, seinen Bogen zu spannen, bricht er zusammen (Abb. M)

H

I

J

K

Der Pfeil durchzieht also den Film von Anfang bis Ende: Sein Weg ist der der Macht Zaroffs – und deren Untergang: Der Jäger wird zum Gejagten, seine Waffe *wendet sich* gegen ihn, das abschließende Bild des Grafen fällt mit der Anfangsfigur des verletzten Zentaurs zusammen. Mit einem kleinen Unterschied, was die Position des Pfeils betrifft: Er steckt im Rücken statt im Herzen.

Verbindung: Auf dem Wandteppich wurde der Zentaur – dessen Züge und Haltung sonst identisch sind mit denen des Zentaurs auf dem Klopfer – im Rücken von einem Pfeil getroffen, der gerade von einem im Hintergrund unter einem Baum dargestellten Bogenschützen, dessen Bogen „noch" gespannt ist, auf ihn abgeschossen wurde (Abb. G). Durch leichte Verschiebungen (Klopfer, Wandteppich, verletzter Zaroff) begeben wir uns auf den Weg zur Schlußszene. Eine andere Verschiebung, die nicht in bezug auf die Position, sondern auf das Objekt eine Rolle spielt, ist die Pfählung von Ivan: Der Spieß, den Rainsford aufgestellt hat, trifft das Herz des „Zentaurs" (Abb. N). Vom Klopfer ausgehend – *Pfeil*, ins *Herz* gebohrt – knüpfen sich verschiedene Handlungsfäden, von denen jeder einen der Züge des Anfangs in sich trägt; der geringfügige Unterschied auf dem Wandteppich

L

M

N

erlaubt in dem durch die Wiederholung gebildeten Kontinuum die Aufspaltung von Ivan-Zaroff.

Metaphorische Zugabe: verletztes Herz, Liebespfeil (der Zentaur hält eine Frau im Arm). Mythologischer Hintergrund: Eros, der Gott der Pfeile, erscheint metonymisch in der Szene.

1.2.3 Die Konstellation der Jungfrau

Die Frau, regungslos, schlafend, ohnmächtig, „ohne Bewußtsein", dargeboten, „geraubt", „hin(weg)gerissen"[1] vom Zentaur. Eve wird auf dieselbe Weise von der Treppe des Trophäensaals weggetragen, mit dem kleinen Unterschied, daß man sie von hinten sieht, d.h. daß die Position ihres Körpers in dieser späteren Einstellung vom Gesichtspunkt des Zuschauers aus umgedreht ist.

Mythologische Abgleichung: Mehrere griechische Legenden erwähnen Entführungen und Vergewaltigungsversuche von Seiten der Zentauren; dazu gehört auch die Legende von Atalante, die mit ihren Pfeilen Rhoecos und Hylaeos tötet, welche versucht hatten, sie zu vergewaltigen.

Während also die Figuren im Verlauf der Erzählung voranschreiten, sich verändern, sich ins Gegenteil verwandeln, bleibt eine seltsam unverändert: die der Frau. Diese Unveränderlichkeit ist nicht ohne ideologische Nebentöne: Während das Paradigma Jäger/Gejagter, das die Männer betrifft, erschüttert werden kann, bleibt ein anderes Paradigma intakt: das des Geschlechtsunterschieds: Die Frau kann in das Spiel nicht eingreifen, da sie dessen Einsatz ist; sie kann nicht an den Veränderungen teilhaben, da sie am Ende die Beute ist.

Die einzige Bewegungsmöglichkeit der Frau ist die eines Pendels: Sie gleitet buchstäblich aus den Händen des einen (denen des Zentaurs) in die Hände – die Hand – des anderen (die des Unbekannten aus dem Vorspann, Rainsford). Diese

1 Um einen Ausdruck Claude Michel Clunys (1971) wieder aufzugreifen [A.d.Ü.: Das französische *ravi* bedeutet sowohl „geraubt" als auch „entzückt", „hingerissen".]

„Dual"struktur (die sich aus bestimmten Spielen herleitet und durch das Erzählen wieder aufgenommen wurde; vgl. Barthes 1988, 124)[1] wird zu Beginn der Jagd von Zaroff deutlich gemacht: Eve werde nicht getötet, da „man keine Weibchen töte"; sie solle dem Sieger gehören.

1.2.4 Die Konstellation der Jagdhunde

Das musikalische Motiv des Vorspanns wird im Film an mehreren als „dramatisch" markierten Momenten wiederaufgenommen. Das Horn als Hauptinstrument tritt ab dem Ende der ersten Sequenz immer wieder allein auf, vor allem zu Beginn der Jagdhunde-„Sequenz" (dritte der Rainsford auferlegten „Prüfungen"): Zaroff, der seinen Gegner nicht sehen kann, da dieser im Nebel der Sümpfe verschwunden ist, stößt in sein Horn. Einstellung der Tür, Klang des Horns aus dem Off, Gebell: Die Diener lassen die Hunde los. Die Musik wird also nicht einfach im syntagmatischen Ablauf wiederaufgenommen: Der Klang des Horns selbst wird *diegetisiert*, auf das Bild des Zaroffschen Instruments bezogen; das Unbestimmte der Konnotationen – der Krieger, der Bezug auf die Jagdhunde, das Begräbnishafte[2] – findet sich also verankert in einer Jagdszene, in der der Graf der Jäger und Rainsford das Wild ist.

1.2.5 Die Konstellation un-bestimmen[3]: der Titel

Über den Konstellationen, in einer Art Doppelbelichtung, der Titel. Überdrucken, betiteln, fokussieren, das Zerstreuen der Signifikanten vermeiden? Mit einer Erläuterung versehen, *einen* Sinn geben?

The Most Dangerous Game. Der Leser zögert. Um den Kern „Gefahr" – eine Art Fixstern – schillert, wie die Figur, der Titel. Die Betonung könnte auf der Jagd liegen (*game*: das Wild), setzt man die sprachliche Bezeichnung, den verletzten Zentaur und den Klang des Horns in Beziehung zueinander. Aber diese Bedeutung schließt andere nicht aus. *Game*: das Spiel. *To play the game*: das Spiel (mit)spielen. *That's not playing the game*: Das ist gegen die Spielregeln. *To play a dangerous game*: ein gefährliches Spiel spielen. Kartenspiel auf dem

1 A.d.Ü.: Der hier von Barthes verwendete französische Ausdruck *duel* bedeutet sowohl „dual" als auch „Duell".

2 Das Horn, der Tod. Außer der evidenten Assoziation der beiden Elemente in der Jagd (das Halali) zwei weitere Beispiele – der französischen Kultur entnommen, aber ohne Zweifel als mythische Figuren gelten könnend: Roland in Roncevaux, *Hernani*. [A.d.Ü.: Roland: Heldengestalt unter Karl dem Großen, diente als Vorbild für die *Chanson de Roland*, ein altfranzösisches Heldengedicht; *Hernani*: Theaterstück von Victor Hugo.]

3 Frz. *dé-nommer* [un-benennen, un-bezeichnen, un-bestimmen] entsprechend der beiden Bedeutungen der Vorsilbe *dé-*: im Lateinischen *dis* und *de*.

Boot, viele Anspielungen Zaroffs auf Poker und Schach – die Jagd auf Rainsford ist für ihn eine Schachpartie unter freiem Himmel –: Die Polysemie des Signifikanten „*game*" leitet die Variationen über die Jagd und das Spiel, die Jagd *als* Spiel ein, Variationen, die bereits in der gleichnamigen Novelle Richard Connells (1925) angelegt waren. Aber mit der Einführung Eves in den Film, einer Frau in den Armen eines Zentaurs, wird der Sinn regelrecht *zweideutig*. *Game (of love)*: erotisches Spiel.[1]

Der Titel betont (*the Most*) also etwas Gefährliches (*Dangerous*), jedoch Schwebendes (*Game*), schlecht Benanntes, indem er eine verwirrende Hermeneutik eröffnet: (Was) Wer ist am gefährlichsten? Die Kanalisierung der Bedeutung geschieht in der Erzählung in drei Schritten: Erster Moment, Konzentration auf die Jagd. Während Zaroff vom Ursprung seiner Jagdleidenschaft berichtet, schüttet Eve eine Tasse um und ruft Rainsford zu: "I didn't realize the *danger*."[2] Zweiter Schritt, Konzentration auf das *Wild*. Zaroff, der alle durch die Waffen gebotenen Möglichkeiten ausgeschöpft hat, mußte ein neues Wild erfinden, *das gefährlichste Jagdwild* – die Formulierung wird von Rainsford in einer Frage an Zaroff, die dieser nicht beantwortet, wiederholt und unterstrichen. Dritter Schritt, Konzentration auf die *Gattung* des gefährlichsten Wildes: der Mensch. Im Trophäensaal entdecken Eve und Rainsford präparierte Menschenköpfe, dann die Leiche von Martin. Rainsford: *Das* war es also.

Der Titel, wie der Türklopfer, läßt sich also im Syntagma in Seme der Gefahr, des Spiels und des Extrems (die Schreie Eves und ihre aufgerissenen Augen tragen zu den ständigen Rückverweisen auf den Superlativ bei) gliedern. Der Titel, wie auch der Klopfer, kehrt im Film zurück: im Dialog der als Partner ausgewiesenen Zaroff und Rainsford. Der Titel ist indessen weniger beweglich als die Figur. Während er synchronisch die Figur des Türklopfers bestimmt und un-bestimmt – er verhindert, daß der Zuschauer hier nur einen einzigen Sinn herausliest – und so eine Relaisposition[3] *zum Bild einnimmt, dient er in der*

1 Das Wort *Game* benutzt Joyce McDougall (1972-73), um die Partnerbeziehungen in perversen Szenarien zu bezeichnen (Rezension in *Scilicet*, Nr. 5, 1975).

2 Diegetische Doppeldeutigkeit. Zaroff, im hinteren Teil des Zimmers, soll verstehen, daß Eve allein von ihrer Ungeschicklichkeit spricht, während Rainsford, ihr gegenüber sitzend, an ihrem Ton und ihren insistierenden Blicken erkennt, daß die Gefahr anderswo liegt – in den Worten Zaroffs. Der Zuschauer versteht diese Doppeldeutigkeit, aber vielleicht nicht die heimtückischere, die die Tasse beim Wort „*Revolution*" zerbrechen läßt. So kann die angesprochene *Gefahr* sich sowohl auf die letzten Worte Zaroffs beziehen als auch auf die Gesamtheit seiner Rede.

3 Zu den Begriffen „Verankerung" und „Relais" vgl. Barthes 1990a, 33-36.

Diachronie als fortschreitende Verankerung, Kanalisation, Bestimmung – der Name, der Diskurs *steigen hinab* zum Figuralen (vgl. Lyotard 1971).

I.3 Die Verdichtungsarbeit

I.3.1 Irma und der Türklopfer

Entsprechend dem, was Freud von Irma aus dem „Injektionstraum" (vgl. Freud 1988, 98-109) behält, ihren Namen, ihre physischen Merkmale, ihre Haltung, ihr ablehnendes Verhalten, ihr Umfeld..., stellt sie ebensoviele unterschiedliche Personen dar:

> All diese Personen, auf die ich bei der Verfolgung von Irma' gerate, treten im Traum nicht leibhaftig auf; sie verbergen sich hinter der Traumperson Irma', welche so zu einem Sammelbild mit allerdings widerspruchsvollen Zügen ausgestaltet wird. Irma wird zur Vertreterin all dieser anderen, bei der Verdichtungsarbeit hingeopferten Personen, indem ich an ihr all das vorgehen lasse, was mich Zug um Zug an diese Personen erinnert (ibid., 246).

Wie die Irma des Traums bildet der Türklopfer eine generische Figur: Die sie begleitende Intervention der Schrift, der Musik und der Geräusche führt in die Richtung einer Erweiterung der „sich überlagernden Struktur der Signifikanten" – die Lacansche Formel für *Verdichtung*' (vgl. Lacan 1966, 511) – die Heterogenität der Materien verlängert hier die Heterogenität der Ausdrucksform im analogen Bild (welches als homogene Materie betrachtet wird).[1]

Im Unterschied zur Irma im Traum indessen kann der Türklopfer nicht den Interpretationswegen entsprechend „entfaltet" werden, sondern nur im Register einer Lektüre. Es verbirgt sich kein latenter Text *unter* dem manifesten Text des Vorspanns; aber *hinter* ihm, in der globalen filmischen Syntagmatik, findet sich ein anderer manifester Text, in dem, in verschiedenen Formen – in ausgedehnter Form – Elemente wiederaufgenommen werden, die zuvor auf lakonische Art, verkürzt (um mit Freud zu sprechen) –, verdichtet ins Spiel gebracht wurden. Die Umwandlung, die im Traum zwischen dem Latenten und dem Manifesten ihren Platz hat, geschieht im vorliegenden Falle innerhalb des Films selbst, zwischen Manifestem und Manifestem: Sie zeigt gewisse *textuelle Operationen*, die THE MOST DANGEROUS GAME wie auch, über diesen speziellen Film hinausgehend, dem klassischen narrativ-repräsentativen Kino eigen sind.[2] Ein wenig,

1 Zu diesen Begriffen vgl. Metz 1973.

2 Und jenseits des narrativ-repräsentativen Kinos haben auch andere „Künste" die Form der Verdichtung-Entfaltung verwendet: vor allem die Oper, deren *Ouvertüre* oft thematisch das

als wenn der Film, nachdem er anfangs den Injektionstraum in Szene gesetzt hat, uns in einer strukturierten Erzählung die verschiedenen in Irma verdichteten Personen zeigte: Die eine trüge ihren Namen, eine andere gliche ihr, eine weitere würde die gleiche Geste ausführen wie sie oder wäre auf die gleiche Art und Weise kadriert oder würde die gleichen Worte sagen... Die Filmarbeit auf eine Von-manifest-zu-manifest-Arbeit zurückzuführen bedeutet nicht, daß die Arbeit selbst manifest ist: Das Schauspiel in seiner Aufeinanderfolge erlaubt den Zugang zum „*géno-texte*“[1] nicht; diesem kann man sich nur nähern, wenn das Schauspiel durch eine Sichtungs-*Arbeit* – anhalten, unterbrechen, erneut betrachten – umgeformt wird, eine Arbeit, die allein den Beginn einer Lektüre erlaubt. Einer *Lektüre* (vgl. Barthes 1987, 14ff) und nicht einer *Interpretation*: Der mythologische Code beispielsweise, der manchmal herangezogen wird, obwohl er nicht manifest vom Film ins Spiel gebracht wird, stellt keinesfalls das letzte Signifikat dar, den versteckten Sinn, die Wahrheit von THE MOST DANGEROUS GAME, er zeigt nur hier und da das Abgelöstsein des Textes, das Schillern der Signifikanten.

Von einer internen Verdichtungsarbeit im textuellen System zu sprechen heißt, die Analyse des Films als Struktur aufgeben, um einen *Prozeß* zu vollziehen: die Strukturierung. Der Film besteht nicht aus Segmenten, die den gleichen Wert haben und in ihrer Beziehung zu anderen in der filmischen Bedeutung eine Rolle spielen (gemäß Saussures Definition des Werts): Der Film ist nicht unbewegt; der Film ist nur scheinbar sukzessiv. Der Film ist einer internen Dynamik unterworfen, einer Hervorbringung, Kräftekompressionen und -dekompressionen. Der Vorspann, unbedeutend in der Reihenfolge des "*phéno-texte*" (die Erzählung hat noch nicht einmal begonnen), ist die Matrix aller Darstellungen und narrativen Sequenzen.

I.3.2 Eine Frau wird geraubt, ein Zentaur verletzt

Matrix. Erst beim erneuten Lesen erscheint der Vorspann als die Verdichtung der Elemente, die da kommen sollen, Elemente, die in ihm wie „im Keim“ enthalten sind, die im Film sich einfach öffnen, sich strecken, wachsen, nach dem Modell des „Aufspringens“ [*déhiscence*].[2] Die Einordnung des narrativ-repräsentativen

ganze Werk vorwegnimmt (besonders bei Weber).

1 *Phéno-texte/géno-texte*: vgl. Kristeva 1969.

2 Aus dem Wörterbuch *Littré*, zitiert nach Derrida 1972: „Aufspringen [*déhiscence*]: Botanischer Ausdruck. Vorgang, bei dem die unterschiedlichen Teile eines geschlossenen Organs sich ohne Riß entlang einer Verbindungsnaht öffnen. Vorbestimmtes und regelmäßiges Aufbrechen, das in einem gewissen Zeitraum in den geschlossenen Organen stattfindet, um freizusetzen, was

Films in ein derartiges organisches Modell – wo alles gegeben ist und nur noch, einer „natürlichen" Ordnung folgend, wachsen muß: Erzählung als Reifeprozeß – ist nicht unbeteiligt bei der Erhaltung idealistischer Schemata.

Matrix. Atemporalität, leere Struktur, auf verschiedene Weisen gefüllt durch die zukünftigen Aktanten; Form, in die die verschiedenen Narrationen sich ergießen: Genau dies sind die Charakteristika der Phantasie, die Freud unter dem Titel „Ein Kind wird geschlagen" (1947 [1919]) analysierte.

Diese kindliche Phantasie, oft von den Patienten berichtet, bestimmt sich durch seine Unbestimmtheit:

> Wer war das geschlagene Kind? Das phantasierende selbst oder ein fremdes? War es immer dasselbe Kind oder beliebig oft ein anderes? Wer war es, der das Kind schlug? Ein Erwachsener? Und wer dann? [...] Auf alle diese Fragen kam keine aufklärende Auskunft, immer nur die eine scheue Antwort: Ich weiß nichts mehr darüber; ein Kind wird geschlagen (ibid., 199).

Durch die Analyse – die Freud anhand von vier weiblichen Fällen durchführt – tritt zutage, daß die Aussage „ein Kind wird geschlagen" sich in zwei Phasen aufschlüsseln läßt:

Die Analyse wird zeigen, daß diese platte Formel sich auf drei Sinnschichten gründet, die sie verdichtet und maskiert. Freud schlägt eine Verbalisation für jede Phase vor. Die älteste Phase lautet: Der Vater schlägt das Kind; für die zweite gilt folgende Formel: Ich bin vom Vater geschlagen worden. Die Aussage, die die Patientin selbst macht: Ein Kind wird geschlagen, bildet die letzte Stufe der Phantasie (Lyotard 1971, 329).

Die Parforcetour von THE MOST DANGEROUS GAME ist es, uns nacheinander die Matrix der Phantasie (der Türklopfer, später der Wandteppich) und die verschiedenen phantasmatischen *Szenen*, die aus ihrn hervorgehen, mit noch größerer Komplexität in der Verdichtung zu zeigen als in „Ein Kind wird geschlagen", und zwar insofern, als die genannte Matrix gleich zwei von ihnen verdichtet: Eine Frau wird geraubt, ein Zentaur wird verletzt (getötet).

Wer wird geraubt? Die bereits genannte Konstante: Eve, die einzige Frau, von Anfang bis Ende passiv; trotzdem nimmt auch Rainsford für einen Moment ihren Platz ein: Gefangen in einem Korsett, das ihn bewegungsunfähig macht, kommt es zu einem Blickwechsel mit Zaroff Blicke (besonders betonte Großaufnahme) – ein Blickwechsel, wie er nur noch einmal im Film erscheint, zwischen Eve und dem Sieger Zaroff, nahe dem Wasserfall.

sich darin befindet."

Wer raubt? Der Diener; Rainsford, der Eve mit auf die Jagd schleppt und in der Höhle, gegenüber dem Schützen[1] Zaroff, den Platz des Zentaurs auf dem Wandteppich einnimmt; Zaroff.

Wer ist verletzt? Rainsford, der zweimal gerade noch dem Pfeil ausweicht; Ivan im Sumpf; Zaroff.

Wer verletzt? Der Reihe nach: Zaroff; Rainsford; Rainsford.

Das Gewehr, die Pistole und die Hunde, Verschiebungen des Pfeils in der Matrix wiederholen die vorhergehenden Ambivalenzen: Die Matrosen und Martin, die scheinbar eine aktive Stellung einnehmen, werden getötet; Rainsford, mehrere Male bedroht, wendet die Waffen gegen seine Angreifer (der Schuß aus Zaroffs Pistole trifft einen seiner Diener); die Hunde, Gehilfen Zaroffs, sind bereit, ihn zu zerfleischen.

Diese schnelle Rekapitulation der Szenen gestattet es zu betonen, daß die Permutationen der Figuren, die durch die Matrix erlaubt werden, sich an einem bestimmten Punkt blockieren; Rainsford, der „gerade noch dem Pfeil entgehen kann", der, „bedroht", die Waffen gegen die „Aggressoren" wendet: Rainsford, der in der phantasmatischen Spur im Modus des *Fast* erscheint: Im Innern des perversen Szenariums nimmt er den Platz der „Normalität" ein.

1.3.3 Die entfaltete Verdichtung: 1. Die Spaltung des Ichs

Betrachtet man die Verdichtung Zaroff-Rainsford in der Figur des Zentaurs genauer, so rührt man an eine der seltsamsten Antriebskräfte des Films: die *Spaltung des Ichs*, auf die Freud in bezug auf die in den fantastischen Erzählungen gängige Thematik des Doppelgängers hinweist. In THE MOST DANGEROUS GAME ist der „Doppelgänger" nicht so evident wie in DER STUDENT VON PRAG (D 1913, Stellan Rye)[2] in der Form des Schattens, Spiegelbildes oder identischen Bildes des Helden. Doch scheint es, abgesehen von der identischen Position in der Matrix – die die Doppel/Duell-Struktur sicherstellt –, daß Zaroff, bezogen auf Rainsford, *derselbe* ist, der mit Schrecken als der *Andere* zurückgestoßen wird, entsprechend der „von der Psychoanalyse aufgedeckten Gegensätzlichkeit zwischen dem Ich und dem unbewußten Verdängten" (Freud 1963, 64).

Identität der Äußerungen von Rainsford und Zaroff: Als Zaroff sie ausspricht, Rainsford sie zurückweist, liegt der Unterschied in der fehlenden Logik,

1 A.d.Ü.: Kuntzel verwendet hier den Ausdruck *sagittaire* mit der Doppelbedeutung von „Bogenschütze" und „Bezeichnung eines Sternbildes".

2 Vgl. die Analyse von Otto Rank (1914).

Kohärenz, die der Graf zudem nicht erträgt. Beispiel: Auf dem Schiff stellt Rainsford die Beziehung zwischen Jäger und Gejagtem ausdrücklich als gegenseitige „Bewunderung" dar, bei der eine gewisse sadomasochistische Komponente nicht ausgeschlossen ist (s.u., II.1); in einer späteren Diskussion mit Zaroff verleugnet er jegliche Verbindung der Jagd mit der Sexualität, indem er diese Beziehung als Barbarei verwirft. Rainsford hat Bücher geschrieben, in denen er seine Theorie der Jagd entwickelt; von Zaroff angewendet, wird sie im Namen eines Moralkodex, demzufolge sich der Jäger jenseits einer gewissen Grenze in einen Mörder verwandeln würde, verworfen.

Diese Doppelheit sichert dem Zuschauer ein besondere Stellung: Auf seiten Rainsfords (s.o., I.1.6.) wird er in den phantasmatischen Kreislauf, den Zaroff in Gang gebracht hat, geradezu *wider Willen* hineingezogen: Was könnte ihm, der weiß, daß er sich auf der Seite der Norm befindet (und daß diese bedrohte Norm am Ende den Sieg davontragen wird) verbieten, die Szenen der Phantasie zu genießen? Ein Erfolg von The Most Dangerous Game ist es, vermittels der Permutation der Figuren in der Matrix alle diese Positionen in der „Phantasie" annehmbar zu machen: Der Zuschauer, als Urheber der Phantasie „Ein Kind wird geschlagen", kann je nach Szene – und seiner eigenen phantasmatischen Matrix – ohne Unterschied der Betrachter der gesamten Darstellung, ein Betrachter in der Darstellung, Akteur sein: die Schläge empfangend oder austeilend. Als Zaroff geschlagen ist, die sadomasochistische Komponente der Sexualität zugunsten der Norm verneint ist, endet der Film: Das Boot, das Eva und Rainsford fortträgt, verläßt die Insel, die kindliche Bühne ist von jetzt an leer, schon vergessen. Die Tür schließt sich wieder. Das Licht im Saal geht an. Film: in Zukunft eine leere Klammer (formeller Abschluß), bereits vergessen. Die Ambivalenz, die den Film in Gang gebracht hat, die Triebumkehr, das Primäre wurden nur befreit, um erneut geordnet, kanalisiert, verleugnet zu werden.

I.3.4 Die entfaltete Verdichtung: 2. Phantasie, Bild, Szenario

Der narrativ-repräsentative Film steht zwangläufig auf der Seite der Phantasie. *Narrativität*: „Was Freud mit dem Wort *Phantasie* bezeichnet, sind zunächst die Tagträume, Szenen, Episoden, Romane, Fiktionen, die das Subjekt im Wachzustand ersinnt." *Repräsentation/Darstellung*: „Es handelt sich [...] um organisierte Szenen, die in einer meist visuellen Form dramatisch dargestellt werden können" (Laplanche/Pontalis 1973, 390 u. 393).

„Daß das Kino eine Maschine werden könnte, die Geschichten erzählt, dies war wohl nicht *wirklich* vorgesehen" (Metz 1968, 96), aber durch den Umstand, daß seine Ausdrucksmittel phantasmatisch zusammenfließen, war dies durchaus vorhersehbar: Die (romanhafte) Erzählung ist bildlich vorstellbar, das (piktura-

le) Bild kann in ein Szenario einfließen, darin aufgehen, umkippen, sich neu gestalten, je nach Wunsch des *Regisseurs* – als Zuschauer oder als Autor.

THE MOST DANGEROUS GAME stellt die durch den Film ermöglichte Konvergenz meisterhaft dar: In einer phantasmatischen Ordnung ruft er buchstäblich ein phantasmatisches Bild hervor, das ursprünglich den darstellenden Künsten angehörte – Skulptur' (der Türklopfer), Malerei' (der Wandteppich) –, indem er es in einer Serie von Tableaux vivants' erneut in Szene setzt.

Doch beschränkt sich THE MOST DANGEROUS GAME nicht auf eine Matrix und eine Reihe von Phasen (wie „Ein Kind wird geschlagen", mit seinen weiteren syntaktischen Varianten): Das primäre Szenario wird Teil einer sekundären Bearbeitung als Erzählung, welche die Tableaux in fortschreitender Folge (Rätsel, Suspense, Sinn) aneinanderreiht. Das Bemerkenswerte dabei ist, daß die sekundäre Bearbeitung selbst nicht der phantasmatischen Logik entgeht, sondern sie verdoppelt, sie vervielfacht. Die *Umkehrungen*, die den Primärprozeß kennzeichnen und die Arbeit am Bild (die Umstellungen in den Tableaux') sind die eigentliche Antriebskraft der Erzählung in Form des zentralen Umschlagens Jäger/gejagt.

So ist in der Film- wie in der Traumarbeit

> die Phantasie [...] an beiden Enden des Vorgangs gegenwärtig: Einerseits ist sie mit dem tiefsten, unbewußten Wunsch, dem Kapitalisten' des Traums, verbunden, andererseits erscheint sie am anderen Ende in der sekundäre Bearbeitung. Die beiden Enden des Traums und die beiden Phantasieformen scheinen, wenn sie sich nicht vereinigen, so wenigstens von innen her miteinander zu kommunizieren und sich gleichsam gegenseitig zu symbolisieren (ibid., 391).

1.3.5 Der Schrecken

Faszination der Anfänge für den Analysierenden: von einigen Bildern – einigen Sekunden – ausgehend den Film fast zur Gänze „aufnehmen" zu können. Semiologische Verrücktheit? Genau das mit Sinn „vollstopfen" zu wollen, was unter den „normalen" Bedingungen des Filmesehens nur Leere ist, ein einfacher Hintergrund, auf dem der Vorspann erscheint. Gerade bei den „normalen" Bedingungen verweilen, bei der vom Parcours vorgegebenen Reihenfolge, beim Vorbeiziehen der Bilder.

THE MOST DANGEROUS GAME ist nicht einfach eine Kombinatorik der Elemente der Matrix; die Kombinationsmöglichkeit prägt sich dem Sinn der Erzählung auf. Und dieser Sinn ist nichts anderes als die fortschreitende Verankerung des Sinns (die fortschreitende Bestimmung des Rätsels). Die Frage des „Schreckens" stellt sich nicht so sehr in bezug auf die im Drehbuch enthaltene Spannung, auf gewisse Sequenzen (der Jagd) oder gewisse Bilder (z.B. der

präparierte Kopf), als in bezug auf das Funktionieren des Films gegenüber dem Zuschauer – und dessen Wissen. Der Verlauf von THE MOST DANGEROUS GAME besteht gerade daraus, die anfangs erscheinende Figur *lesbar* zu machen und dem Subjekt, das *ex abrupto* in die Ungewißheit der Figur gestürzt wird, *Sicherheit zu geben*.

Barthes:

> Wie man deutlich sehen wird, ist jedes Bild polysemisch, es impliziert eine unterschwellig in seinem Siginifikanten vorhandene fluktuierende Kette' von Signifikaten, aus denen der Leser manche auswählen und die übrigen ignorieren kann. Die Polysemie bringt die Frage nach dem Sinn hervor; nur erscheint diese Frage immer als eine Dysfunktion [...]; selbst im Film sind die traumatischen Bilder mit einer Ungewißheit (oder einer Unruhe) hinsichtlich des Sinns der Objekte und Haltungen verknüpft. Also entfalten sich in jeder Gesellschaft diverse Techniken zur *Fixierung* der fluktuierenden Kette der Signifikate, um gegen den Schrecken der ungewissen Zeichen anzukämpfen [...] (1990a, 34).

Faszination der Anfänge für den Analysierenden: Auf sich selbst zurückgeworfen offenbart der Film seine Bedeutungskette – die sukzessive Ordnung – in der Simultaneität. Mehr als der Sinn ist es das Fluktuieren des Sinns, das Zögern der Lektüre, das mich interessiert. Als Teil eines bestimmten ideologischen Systems (Verflachung der Bedeutungsfülle in der Erzählung), bleibt der Anfang, in bezug auf das ganze Syntagma, trotzdem der „modernste" – der am meisten plurale – Teil des Textes.

Möglicher Ausgangspunkt für einen anderen, imaginierten Film, wo die Figur nicht dem Sinn einer Erzählung eingeschrieben' wäre, wo die auf der formalen Matrix basierende Kombinatorik nicht Teil der Progression würde, wo das Subjekt niemals Sicherheit erhielte. Ein Lyotardsches *Acinéma* (vgl. 1982, 25 u. 37f): im dominanten System von Produktion-Konsumption ein anhaltender *Schreckens*film.

THE MOST DANGEROUS GAME als klassischer Film: Mit der geordneten Reihe der ersten Worte (der ersten *Sequenz*) ebnet seine Pluralität die Polyphonie, das Unentscheidbare des Vorspanns ein, um das Tabularische des Anfangs als Vektor auszurichten.[1]

1 „Der klassische Texte ist [...] ein tabularer (und kein linearer) Text, seine tabularische Eigenschaft ist jedoch vektorisiert, sie folgt einer logisch-zeitlichen Ordnung" (Barthes 1987, 35).

II. Sequenz, Konsequenzen

Pol Eisenstein:

> Der Film ist eine Kontiguität von Episoden, von denen jede absolut signifikant, ästhetisch perfekt ist; es ist ein Kino, das zum Anthologischen neigt: Es selbst reicht dem Fetischisten gleichsam vorgestanzt das Stück, das dieser je nach Belieben im Interesse seiner Lust heraustrennen und mitnehmen soll [...] (Barthes 1990b, 97).

Pol Vertov: „Wechselwirkungen, Wechselanziehungen und Wechselabstoßungen von Einstellungen" (Vertov 1973, 80), die Sequenz ist nicht möglich, kein Teil kann in sich geschlossen sein, die Differentialität ist allgemein. Mischökonomie, die „klassische" Sequenz: Als Segment auftretend, autonom, abtrennbar, narrativ und formal sich selbst genügend, ist sie *zur gleichen Zeit* ein Glied der Kette: die Handlung, die, von der Sequenz her betrachtet, zu Ende geht, öffnet, von der globalen Narrativität her gesehen, eine neue Handlung; das filmische Funktionieren des Ganzen zeichnet sich hier und da ab – wie durch Zufall, wie auf einem Umweg – ; besser: die Struktur der Sequenz selbst – als Wesenheit betrachtet – gilt durch Verschiebung für den gesamten Film. Trennen, verbinden; zerschneiden, verketten; die voneinander geschiedenen Segmente Stück für Stück aneinanderreihen auf der linearen Achse eines Fortschreitens – der Zeit, der Erzählung, des Rätsels, des Gefühls, des Sinns.

> Das Eigentümliche des klassischen Kinos ist es, die Einstellung als Einheit für gegeben anzusehen [...]; all sein Streben läuft darauf hinaus, von dieser ersten Errungenschaft aus den diegetischen Reiz des klassischen Romans zu erreichen [...]. Daher *sucht es die Sequenz* (Metz 1972, 120f).

Skizze der globalen Organisation, Verschiebung: Dies sind die Merkmale nicht jeder Sequenz, sondern der *ersten Sequenzen* als privilegierte Organe des Organismus Film. Organe, Organismus: Der klassische Film baut sich auf wie ein Körper[1], einer, wie ihn der Idealismus (sich) vorstellt: „Ablagerungen, Sedimentationen, Gerinnungen, Abgeglittenes und Umgeklapptes, die einen Organismus bilden – sowohl eine Bedeutung als auch ein Subjekt" (Deleuze/Guattari 1974, 66). Abgegrenztes Organ (durch das rahmende Schwarz), Teil des Funktionierens des gesamten Körpers, das dieses Funktionieren in Gang setzt: Antriebsorgan.

1 Das heißt aber nicht, daß das vorher erwähnte Modell des *Buchs* ausgeschlossen wird: Gibt sich das Buch in seiner Geschlossenheit auf seine Art nicht selbst als „Gesamtkörper"?

Die Sequenz schlägt um – wörtlich und in jedem Sinn – in Einstellung 27, die eine Art Scharnier bildet, wo sich zwei große narrative und diskursive Flächen ineinanderfügen. Von dieser Gliederung profitieren, um im filmischen Zusammenhang einen ersten Schnitt zu setzen.

II.1. Die Ordnung des Diskurses

Einstellung 4 (10 Sekunden).
Aufblende. Das nächtliche Meer. Gleichzeitig mit dem Schwarz Einblenden eines neuen musikalischen Themas (leichte Musik).

Einstellung 5 (7 Sekunden).
Überblendung. Ein Schiff ist im Mondlicht zu erkennen. Musik dauert an.

Einstellung 6 (20 Sekunden).
Überblendung. Die Uhr schlägt acht.
Kamerafahrt zurück, wodurch eine Kabine sichtbar wird: Der Kapitän und sein Erster Offizier studieren die Karte. Die Musik wird leiser und verschwindet mit dem Einsetzen des Dialogs.

Kapitän: The channel's here on the chart all right. So are the marking-lights.
Erster Offizier: Then what's wrong with it?
Der Kapitän dreht sich um, der Erste Offizier erhebt sich; beide schauen ins Off.

Der Kapitän: Those lights don't seem...

Einstellung 7 (4 Sekunden).
Kapitän (Fortsetzung im Off): ...to be in just the right place. They're a bit out of position according to this.

Erster Offizier: But two light buoys mean a safe channel between the world over.

Einstellung 8 (9 Sekunden). Wie Einstellung 6.
Kapitän: "Safe between the world over" doesn't go in these waters. Look here: you'll see the water shows on the island side, while the deep soundings run to the mainland.

Einstellung 9 (78 Sekunden).
Überblendung: der Salon.
Doktor (rechts, stehend): Have any of you seen the captain today?
Bill (im Vordergrund, sitzend): No, he wasn't down for dinner.
Doktor: No, and he wasn't down for lunch. He hasn't left the bridge since you decided to come through the channel.
Bill: What are you driving at?
Doktor: Ever since you gave him those orders yesterday to cut through these waters, he's had the jitters. There's something wrong here. I'm getting nerves myself.
Bill: Doc, what do you recommend for nerves?
Kartenspieler (im Hintergrund, sitzend): Give him a shot of Scotch.
Im Chor (Lachen): Give him the whole bottle. Oh, I've got nerves too!
Bei diesen Worten nähern sich die Männer dem Tisch und gießen ein.
Bill: Here you are, Doc. Just what you need.
Doktor: Well, maybe you're right.

Einstellung 10 (11/2 Sekunden).
Der Doktor trinkt seinen Whisky auf einen Zug.

Einstellung 11 (188 Sekunden).
Während der Doktor sein Glas niederstellt, tritt der Kapitän in den Salon.
Bill: Good evening, Captain.
Kapitän: Good evening, sir. May I speak with you?
Bill setzt sich wieder in seinen Sessel; ein Schwenk nach links begleitet ihn, zeigt dabei wieder den Rest des Raums.
Bill: Why? Certainly. Go ahead.
Kapitän: We're heading straight for the channel between Brank Island and the mainland.
Bill: Good.
Kapitän: But the lights are just a bit off according to the chart.
Bill: Charts are never up to date in this part of the Pacific. You know that.
Kapitän: I know, sir. But doesn't Brank Island mean anything to you?
Bill: Well, not a lot.
Kapitän: Well, perhaps if I could talk to Mr. Rainsford, he...
Bill: But Bob's not a sailor. He's a hunter.

Kapitän: No, but he's made many of these trips. He's young, but he has judgment.
Doktor: I'll call him ...
Kamera schwenkt mit dem Doktor nach rechts bis zur Treppe.
Doktor (Fortsetzung): Oh Bob, Bob!
Bob Rainsford (Off): What is it?
Doktor: Come up here, will you?
Rainsford: Just a minute.

Einstellung 12 (4 Sekunden). Zurück zur Kadrierung wie in der 11. Einstellung nach dem ersten Schwenk nach links.
Bill: What's bothering you, Captain?
Kapitän: There are no more coral-reef, shark-infested waters in the whole world than these...

Einstellung 13 (21 Sekunden).
Rainsford: Boy, just take a look at these!
Ein Schwenk folgt Bob, während er auf den Doktor zugeht.
Rainsford (Fortsetzung): You didn't turn out so hot as a hunter, Doc, but oh what a photographer! Say, if we'd had you to take pictures on the Sumatran trip, they might have believed my book.
Doktor: If you'd had me on the Sumatran trip, you'd have never had me on this one.
Rainsford lacht und setzt seine Durchquerung des Salons fort (Kamera schwenkt mit).
Rainsford: Say, here's a swell one of the ship, Skipper. Well, what's the matter?

Einstellung 14 (4 Sekunden).
Kartenspieler: These old sea dogs tell yarns to kid each other and end up believing their own selves.

Einstellung 15 (8 Sekunden). Wie Einstellung 13.
Kapitän: Well, I think that Mr. Rainsford should know that the channel lights aren't just in the position given in the chart.

Einstellung 16 (3 Sekunden).
Amerikanische Einstellung des Doktors, nahe der Lampe, die in der Nähe der Treppe steht.
Doktor: I think we should turn back and take the outside course.

Einstellung 17 (52 Sekunden). Wie am Ende von Einstellung 11.
Die anderen (durcheinander): No! No! No!
Bill: We'll go ahead.
Kapitän: Very well, sir. It's your ship.
Der Kapitän verläßt den Salon.

Einstellung 18 (3 Sekunden). Wie Einstellung 14.
Der Kartenspieler erhebt sich, in einem ansteigenden Schwenk von der Kamera gefolgt, und deklamiert:
„It was the schooner Hesperus
And she sailed the wintry seas..."

Einstellung 19 (11 Sekunden).
Mehrere Personen verändern ihre Position im Raum; eine von ihnen legt im Hintergrund eine Platte mit Unterhaltungsmusik auf – diese spielt als Untermalung bis zur 26. Einstellung.
Rainsford: Now, wait a minute, fellows. Let's talk this over. There's no use taking any chances.
Der Kartenspieler (der dazukommt und Bill ein Photo hinhält): Chances? That's fine talk coming from a fellow who just got through slapping tigers in the face!
Ein anderer: Here, get an eyeful of this!

Einstellung 20 (2 Sekunden).
Bill (Off): And he talks about taking chances!

Einstellung 21 (10 1/2Sekunden).
Bill (Fortsetzung): Here's the Doc charging the enemy with an unloaded camera.
Rainsford: Get the expression on Doc's face, Bill.
Bill: He looks more frightened than the tiger.
Kartenspieler: He is!
Bill (den Doktor betrachtend): Just what did you have on your mind, Doc?

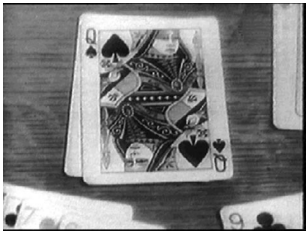
Einstellung 22 (77 Sekunden).
Doktor: I'll tell you what I had on my mind. I was thinking of the inconsistency of civilisation. The beast of the jungle killing just for his existence, is called savage. The man killing just for sport is called civilized.
Kartenspieler: Hear, hear!

Doktor: It's a little bit contradictory, isn't it?
Rainsford: Now, just a minute. What makes you think it isn't as much sport for the animal as it is for the man? Now, take that fellow right there, for instance. There never was a time when he couldn't have gotten away. He didn't want to. He got interested in hunting me. He didn't hate me for stalking him, any more than I hated him for trying to charge me. As a matter of fact, we admired each other.

Einstellung 23 (6 1/2 Sekunden).
Doktor: Perhaps, but would you have changed places with the tiger?
Rainsford: Well, not now (er lächelt).

Einstellung 24 (2 Sekunden). Wie Einstellung 14.
Kartenspieler dreht eine Karte um und murmelt perplex: Hum, hum.

Einstellung 25 (21/2 Sekunden).
Kartenspieler (Off): It looks like bad luck's hit me again.



Einstellung 26 (2 Sekunden). Wie Einstellung 24.
Kartenspieler: The third time tonight.

Einstellung 27 (38 Sekunden).
Rainsford, gefolgt vom Doktor, geht auf den Kartenspieler zu.
Rainsford: Here, let me shuffle them.
Doktor: Wait a minute, don't evade the issue. Now, I asked you a question.
Rainsford: You did? I forgot.
Doktor: Oh no, you didn't. I asked you if there'd be as much sport in the game if you were the tiger instead of the hunter.
Rainsford: Well, that's something. I'll never have to decide. Listen here you fellows, the world's divided into two kinds of people: the hunter and the hunted. Well, luckily, I'm a hunter. And nothing could ever change that.

II.1.1 Die Sekundarisierung

Äußerste Kohärenz dieses Sequenzanfangs: Es ist absolut notwendig, daß die Einstellungen sich organisieren, sich miteinander verbinden, sich in einem Ganzen vereinigen. Schnell stabilisiert sich ihre Anordnung in dem Modell der *Szene* – ab der 9. Einstellung –, wo die „Zeitfolge kontinuierlich" ist und „ein räumliches und zeitliches Ganzes darstellt, daß man *ohne Bruch*' empfindet" (Metz 1979, 345; Herv. Th.K.). Die Raumwechsel selbst (die Umgebung, die Kabine des Kapitäns, der Salon) geschehen so, daß die Spuren der „Veränderung" weitmöglichst verwischt werden und ein einheitlicher Raum entsteht, das Schiff: Die Überblendung wird verdoppelt, hier durch das Andauern des musikalischen Themas (Einstellung 5-6), dort durch den Dialog, der sich eingangs auf den Kapitän – den wir soeben gesehen haben – und seine angenommene Unruhe – die wir schon kennen – bezieht (Einstellung 8-9).

Der Film stellt sich dar als ein geordneter Diskurs, der „verständliche Züge" (Freud 1988, 403) hat: laut Freud das Resultat der *sekundären Bearbeitung*. Diese darf man nicht unter dem Vorwand, im Film die Spuren des Primären entdecken zu wollen, ausklammern, da sich der narrativ-repräsentative Film ihrem Modell folgend ausrichtet. Es handelt sich eher darum festzulegen, wie sie operiert, wie der Film eine gewisse Anzahl von Bedeutungen, die durch die Logik der Erzählung, die Kontinuität der Sequenz, die Konsistenz der Szene verbunden sind, zu lesen gibt, und – gleichzeitig – wie die derart organisierten Elemente stark zusammenhängen mit einer anderen Arbeit.

> Für unsere Deutung bleibt es Vorschrift, den scheinbaren Zusammenhang im Traum, als seiner Herkunft nach verdächtig, in allen Fällen unbeachtet zu lassen und vom Klaren wie vom Verworrenen den gleichen Weg des Rückgangs zum Traummaterial einzuschlagen (ibid., 408).

Überfluß an Worten, Überfülle an Erklärungen, Wortschwälle: Da die bildliche Gestaltung nicht mit Sicherheit die „richtige Ausrichtung" der Lektüre festlegt, fügt diese Hälfte der erste Sequenz auf der Wortseite einiges hinzu, sowohl um über ein angenommenes *Vorher* der Diegese zu informieren (Barthes: „Der Filmanfang hat eine starke Erklärungsfunktion. Es geht darum, so schnell wie möglich eine dem Zuschauer unbekannte Situation darzulegen, den vorhergehenden Status der Figuren und ihre Beziehung zueinander *zu bedeuten*" [1960, 85].), als auch um mit Nachdruck die Orte anzugeben, wo die Dinge in Gang kommen, wer betroffen sein wird, welche Signifikate ins Spiel gebracht werden. Auswirkung auf die Analyse: Das Verbale wird anfänglich bevorzugt behandelt, da es den größten Anteil der Informationslast trägt; die relative

„Armut" des ikonographischen Materials darf dennoch nicht vernachlässigt werden, denn in ihr arbeitet die Verschiebung.

II.1.2 Neu-Benennung oder das Ende der Konstellationen[1]

Das im Filmtitel genannte Gefährliche taucht mehrfach auf: was das Funktionieren auf kurze Sicht – die Sequenz – betrifft in Form der möglicherweise versetzten Bojen (Einstellungen 7, 11, 15), der Riffe und der Haie (Einstellung 12); was das Funktionieren auf kurze und lange Sicht betrifft – Sequenz und gesamter Film – in Gestalt der schlechten Vorzeichen in den Karten (Einstellung 25) sowie der Unterhaltung zwischen Rainsford, Bill und dem Kartenspieler (Einstellungen 19-21), in der in einem Vergleich die dem Segment inhärente Gefahr des Schiffbruchs und die Hauptgefahr der Erzählung, die Jagd, miteinander verbunden sind; was das Funktionieren auf lange Sicht betrifft, ist das Gefährliche auf rätselhafte Weise („tragischer" Ton und Mimik des Kapitäns) mit Brank Island verbunden (Einstellung 11).

Im Zusammenhang mit der Jagd stabilisiert sich die Bedeutung von *game*, besonders dank der Worte des Doktors in Einstellung 27. Dennoch erscheint auch das Spiel im Bild, ohne daß der Begriff fällt: Während der gesamten Unterhaltung über die Jagd legt im Hintergrund ein Mann Patiencen. Diese gemeinsame Präsenz der mit dem Signifikanten /*game*/ verbundenen Signifikate von „Jagd" und „Spiel" in der Eingangssequenz, ermöglicht die späteren Kombinationen. Die sexuelle Konnotation ist der fallengelassene Sinn, der niemals manifest im Text auftreten wird: Die Verankerung ist eine Art von Zensur.

Die Neu-Benennung des Titels geht einher mit dem Renommée des Helden: Die Zentrierung der Erzählung (das, was sich ereignen wird) zieht die Zentrierung der Figur (*wen* dies betreffen wird) nach sich. Die Figuren sind Statisten, auf ihre Handlungen reduziert (der Kartenspieler), auf eine Funktion (der Kapitän), auf eine Funktion und einen Vornamen (Bill, Besitzer des Bootes), auf eine Funktion und Bruchstücke einer Rolle (der Doktor, der in seiner Biographie' wie in seinen Worten seinen Platz *in bezug auf* Rainsford einnimmt). Bob Rainsford hingegen – der als einziger einen Vor- und Nachnamen besitzt – wird nachdrücklich außerhalb dieses Tableaus gehalten: Er ist Jäger mit einem diegetischen „Früher" (Jagden, Reisen), moralischen Qualitäten („Er ist jung, doch er hat Urteilsvermögen", er ist mutig, aber vorsichtig, wie die Unterhaltung über die „unnützen Risiken" zeigt), etc.

1 A.d.Ü.: Der französische Titel dieses Abschnitts „*Re-nom ou la fin des constellations*" ist mehrdeutig: *Re-nom* verweist sowohl auf „Neubennennung" als auf „Renommée", „Ende" (*fin*) könnte man zudem auch im Sinne von „Zweck" verstehen.

Der Schrecken also – Rätsel, Mutprobe, Bedrohung, der „Horror" gewisser Szenen – kann in die Diegese einfließen: Der Zuschauer weiß *immer schon*, was sich abzeichnet; das *Andersartige* taucht im Film niemals unerwartet auf: Es erscheint immer nur, um eine Erwartung zu erfüllen.

II.1.3 Norm und Abweichung

„Just a bit off." Einstellungen 7, 11, 15: Ein winziger Unterschied zu dem, was sein sollte, eine geringe Positionsdifferenz, eine kaum wahrnehmbare Abweichung: Der Kapitän steckt die minimalen Funktionsbedingungen von The Most Dangerous Game ab. Die Abweichung, Natur der Erzählung, betrifft die diegetischen Orte: die Leuchtbojen, die versetzt zu sein scheinen. Im Hinblick auf was? In bezug auf die Karte, die den Kode bildet, die Norm, das Gesetz. Man sieht, wie der Kapitän und sein Erster Offizier sich an ihr orientieren, doch sieht man die Karte nicht: Allein die Bojen selbst (Einstellung 7) werden uns gezeigt. Die Norm wird vorausgesetzt – nur die Abweichung wird festgestellt: Sie ist Teil des Schauspiels. Hermeneutische Einkupplung: Wenn die Bojen versetzt wurden, hat jemand dies aus einem unbekannten Grund getan (des Rätsels Lösung gibt Zaroff im Trophäensaal).

Zu dieser Abweichung kommt die Abweichung des Ortes selbst hinzu: die Markierung des Kanals durch die Bojen ist in der ganzen Welt dieselbe (Universalität des Kodes), außer in jenen Gewässern (Einstellung 8). Hermeneutische Einkupplung: Was macht diesen Ort (Brank Island, in Einstellung 11 genannt) so besonders? Schillern der Kodes (narrative Kodes, die eben genau von der Abweichung ausgehend arbeiten): *jenseits* der Brücke in NOSFERATU (D 1922, Friedrich Wilhelm Murnau) weit abgelegene Schlösser der DRACULA-Filme, Inseln in KING KONG (USA 1933, Ernest B. Schoedsack und Merian C. Cooper) und ISLAND OF LOST SOULS (USA 1932-33, Erle C. Kenton)[1], die *side-show* in FREAKS (USA 1932, Tod Browning) ...

Abstecken der Erzählung durch die Bojen: Ihre Verschiebung de-markiert die Markierung (*marking-lights*) und kehrt den Bezug zwischen Signikant/Signifikat, der durch den Kode festgelegt ist, um, da sie, statt den Durchgang anzuzeigen, zu den Riffs führen. Umkehrung des Kodes: eine zentrale Figur von THE MOST DANGEROUS GAME. Am fernen Horizont dieser Beziehung von Norm und Abweichung die Sexualfrage und der Widerstand Rainsfords gegenüber der

1 Anzumerken ist, daß in KING KONG wie in ISLAND OF LOST SOULS die Insel nicht einmal auf der Karte abgebildet ist: radikale Abweichung, absolute Andersheit.

Abartigkeit Zaroffs: dieser, auf Eve deutend: „Was ist eine Frau, selbst eine Frau wie diese? Die Tatsache zu töten ist es, die uns stimuliert." Rainsford dagegen in zweifelndem Ton (mit auf Eve ruhendem Blick): „Glauben Sie?"

Wie in der Beziehung Karten/Bojen ist es die Abweichung, die das Schauspiel auf einem vorausgesetzten Normenhintergund konstituiert (bald hier, bald dort stecken einige Wortfetzen von Rainsford den „moralischen" Horizont der Erzählung ab); die Einzigartigkeit der Insel, ihr „In-Distanz-Setzen" zum Rest der Welt, trägt zur bereits aufgezeigten Abgeschlossenheit des Films bei: Die internen Grenzüberschreitungen dürfen den Zuschauer nicht betreffen; der Auslöser der Katastrophe ist Bill, der sich weigert, an die Gültigkeit der Karten zu glauben, der entscheidet, *weiterzugehen*, die vom Kapitän bezeichnete Grenze zu überschreiten, der möglichen Falle nicht auszuweichen, sondern den kürzeren Weg zu nehmen. Auf diese Weise scheint Rainsford „wider seinen Willen" in das Abenteuer hineingezogen zu werden.

II.1.4 Das Unheimliche (Semiologie und Psychoanalyse)

Der Gegensatz zwischen Rainsford und Bill ist Teil eines umfassenderen Konflikts zwischen denen, die nicht weiterfahren wollen (der Kapitän, der Doktor, Bob), und denen, die eben dies verlangen (das anonyme „Nein!" in Einstellung 17). Dieser Konflikt ist selbst nur das Ergebnis eines grundlegenden Antagonismus, der an die Frage nach der Gefahr gebunden ist: Muß man daran glauben oder nicht? Das Vertrackte der Sequenz, aber auch ihre Stärke, ist es, zwei Stränge, die hiermit zusammenhängen, unlöslich aneinander zu knüpfen – der eine rational („wahrscheinlich"), der andere irrational (in Gestalt der Vorahnungen, der Vorzeichen) – und beide ihrer je eigenen Logik gemäß zum gleichen Resultat zu führen: dem Schiffbruch.

Strang der wahrscheinlichen Gefahr, die Aussagen des Kapitäns: versetzte Bojen, Strömungen, Riffe, Haie (aber Brank Island bleibt unbestimmt: Man weiß nicht, ob die Gefahr, die mit der Insel verbunden ist, zur Kategorie des Wahrscheinlichen gehört oder nicht). Strang der Vorahnungen seitens des Kartenspielers: das Gedicht von Longfellow, das in Einstellung 18 vorgetragen wird (sein Titel lautet: „The Wreck of the Hesperus"), die Pik-Dame, die Schlechtes verkündet (Einstellungen 24, 25, 26).

Verknüpfung der Stränge: Das „Übernatürliche" arbeitet mit dem „Natürlichen" der Erzählung: Das „Unglaubliche" der noch kommenden Szenen wird zu einer motivierten Folge (vgl. Genette 1986): *Weil* Bill sich weigert, auf den Kapitän zu hören, strandet das Boot; *weil* das Boot strandet, setzt Rainsford seinen Fuß auf das Eiland; *weil* er Jäger ist, schlägt Zaroff ihm einen besonderen „Vertrag" vor, und so weiter bis zum Überdruß vor dem Exzeß der „narrativen"

Ursachen. Der Ort von THE MOST DANGEROUS GAME in der Genre-Aufteilung ist instabil: Der Film entspricht nach der Definition von Todorov dem *Unheimlichen*:

> In den Werken, die dieser Gattung zugehören, wird von Begebenheiten berichtet, die sich gänzlich aus den Gesetzen der Vernunft erklären lassen, die jedoch auf die eine oder andere Weise unglaublich, außergewöhnlich, schockierend, einzigartig, beunruhigend oder unerhört sind und aus diesem Grunde in der Person und dem Leser eine Reaktion hervorrufen, die der ähnelt, die uns von fantastischen Texten her vertraut ist. Die Definition ist, wie man sieht, weitgefaßt und verschwommen, aber ebenso verhält es sich mit dem Genre, das sie beschreibt: das Unheimliche ist im Gegensatz zum Fantastischen kein wohlabgegrenztes Genre (Todorov 1975, 44f.; Herv. Th.K.).

Das Aufeinanderprallen der Aussagen in der ersten Sequenz zeigt also von Anfang an, daß THE MOST DANGEROUS GAME mit der Erzähltypologie (der narrativen Filme) ein gefährliches Spiel spielt, im Grenzbereich zwischen dem „Fantastischen" und dem „Realismus" operiert.[1]

> Das *Weil* hat die Aufgabe, das *Warum* vergessen zu lassen – und folglich der Fiktion den Anschein des Natürlichen zu geben oder sie zu *realisieren* (im Sinne von: als wahr gelten lassen) und gleichzeitig zu verbergen, wie fabriziert sie ist..., das heißt: ihre Künstlichkeit. Die Umkehrung der Bestimmung, die das (künstliche) Verhältnis Mittel/Zweck in ein (natürliches) Verhältnis Ursache/Wirkung verwandelt, ist das eigentliche Instrument dieser *Realisierung*, klar notwendig für die übliche Form der Rezeption, die verlangt, daß die Fiktion in eine Illusion der Realität, sei diese auch unvollkommen und halb gespielt, eingebettet ist (Genette 1968, 20).

Semiologische Hypothese: Die „Wahrscheinlichmachung" durch Motivierung wirkt umso schwerfälliger (der vorher erwähnte „Überdruß"), je unglaublicher die Erzählung *a priori* ist. Psychoanalytische Hypothese: Das „Unglaubliche" (das kindliche Element, die Szene der Phantasie) kann nur gezeigt werden, wenn es einer Erzählung eingeschrieben ist, die als „natürliche Verpackung" für das zu abrupt auftauchende Primäre dient. Verbindung der Hypothesen in der sekundären Bearbeitung wie Freud sie beschreibt:

> Es ist unzweifelhaft, daß die zensurierende Instanz, deren Einfluß wir bisher nur in Einschränkungen und Auslassungen im Trauminhalte erkannten, auch Einschaltungen und Vermehrungen desselben verschuldet. Diese Einschaltungen [...] haben

1 Heißt das, daß die „Kontaminierung", die auf der Leinwand stattfindet, in gewisser Weise die tatsächliche historische Krise widerspiegelt? Roger Dadouns (1972) Analyse der Beziehung „zwischen dem Ereignis und der schöpferischen Arbeit der Phantasien" erlaubt es, in dieser Richtung weiter zu denken

> an und für sich keine besonders hohe Lebhaftigkeit und sind stets an Stellen angebracht, wo sie zur Verknüpfung zweier Stücke des Trauminhalts [...] dienen können (Freud 1988, 399).

II.1.5 I know, but

Die Figuren antworten aufeinander: Diese allgemeinen Gegenreaktionen werden zudem auf verzwickte Weise überlagert: Ein und dieselbe Figur kann sich in einer doppelten, in Hinsicht auf den Glauben an die Gefahr widersprüchlichen Position befinden. Dies ist bei Rainsford in Einstellung 19 der Fall, eine Inkonsequenz, die Bill hervorhebt: Rainsford will keine Risiken eingehen, es gibt jedoch das Photo, das das Gegenteil beweist. Dieser Widerspruch kann als geringfügig angesehen werden, da er zwei „moralischen" Qualitäten entspricht, die bereits in Einstellung 11 angesprochen wurden (übrigens in widersprüchlicher Form: "He's young, *but* he has judgment"). Die Spaltung ist besonders subtil im Fall des Kartenspielers, da er in Einstellung 14 den Kapitän anklagt, an Geschwätz (die „wahrscheinliche" Gefahr) zu glauben; in Einstellung 26 (identische Kadrierung) sagt er mit Bestürzung, daß das böse Omen erneut gefallen sei – er glaubt folglich im Kartenspiel an die Vorzeichen, an das Geschwätz: Er „hat [den Glauben] bewahrt, aber auch aufgegeben [...]."[1] Der Widerspruch – zwischen den Figuren – und die Spaltung – in einer Figur – werden nicht umsonst in diesem Filmanfang wiederholt: Sie sichern dessen Funktionieren, da sie im diegetischen Universum die Beziehung Zuschauer-Film inszenieren: Auch er – zuvörderst er – glaubt und glaubt nicht (vgl. Metz 1994). Dieses Verhältnis, das dem gesamten narrativ-repräsentativen Kino eigen ist, ist im Fall des unheimlichen Films „paroxystisch": Es muß um jeden Preis erreicht werden, daß der Zuschauer wenigstens ein Mindestmaß an Glauben hat (wenn er nicht glaubt, stört er sich an der Unwahrscheinlichkeit der *Fiktion*) und daß er nicht zu viel glaubt (wenn er wirklich glaubt, schlägt der Film um in Horror). Studiodschungel, unwirkliches Licht, leicht falscher Ton und Theatergesten der Schauspieler: Diese Element sollte man nicht für Ungeschicklichkeiten halten; die Anstrengung, im Verlauf des Films das Zuviel an Glauben einzudämmen, läßt sich an diesen Ablösungen messen. Metz: „Um zu funktionieren, verlangt der Film nicht nur *eine* Spaltung, sondern eine vollständige Reihe aneinandergeschalteter Glaubensniveaus, die in einer bemerkenswerte Maschinerie ineinandergreifen" (1975, 50).

1 Vgl. Freud (1927) in bezug auf den Fetischismus – und die Verleugnung, die diesen charakterisiert.

Unter den zahlreichen Äußerungen, die alle nach demselben Modell funktionieren – die Überfülle der „Aber" in diesen 27 Einstellungen ist geradezu unglaublich –, ist eine Antwort des Kapitäns in Einstellung 11 emblematisch: "I know, sir, but..."[1]

II.1.6 The Shot

Rainsford erscheint im Salon, Photographien in der Hand: Die *willkürliche* Wahl einer Inszenierungsweise – die Photographie wird als Zeichen eingeführt – soll durch die Schnelligkeit des „Präsentators", seine Munterkeit, durch seinen heiteren Ton (als wenn er diese Dokumente gerade entwickelt oder wiedergefunden hätte, wobei angenommen wird, daß die anderen Personen sie nicht kennen) vertuscht werden: Es ist dem narrativ-repräsentativen Film nicht möglich, völlig natürlich zu wirken; so werden die nicht-motivierten Elemente, die den Film als Diskurs erscheinen lassen könnten, immer flüchtig, verstohlen gegeben, verschleiert von einem Übermaß an Bewegung, das sie verbirgt: Genau das ist auch die Arbeitsweise des Zauberers, des Illusionisten, des Taschenspielers.

Ist die Photographie erst einmal im Spiel, kann sich „auf natürliche Weise" der Sinn an sie heften: Sie wird in der Folge zu einer Art Referent, zu einer gewissermaßen nackten, unumstößlichen Tatsache – dem Blick dargeboten.[2] Kurze Auflistung einiger ihrer Funktionen: Information über das „Vorher" der Erzählung (Einstellung 13), „Beweis" für Rainsfords Widersprüchlichkeit (Einstellungen 19, 20), Auslöser der Worte des Doktors (Einstellungen 20, 21).

Anhalten auf Einstellung 20: Das Tier von vorn gesehen, in einer Waldschneise; der Jäger von hinten, das Gewehr im Anschlag; die Daumen von Bill (der das Photo ja gerade anschaut) sind gerade noch zu sehen. Hier zeichnet sich eine Anordnung ab, die THE MOST DANGEROUS GAME systematisch benutzen wird: das Ineinandergreifen der Szenen und Blicke[3]. Ein Objekt (der Tiger) wird in einer ersten Szene dem Blick dargeboten (der Ausschnitt im Vorhang aus Zweigen); jemand (Rainsford) *zielt* aus einem gewissen Abstand darauf; der „Zielende" ist selbst inszeniert, kadriert (die Ränder des Photos), wird von einem anderen betrachtet: vom Photographen, von Bill, vom Zuschauer. Die Ränder

1 „Ich weiß ja, aber...", laut Octave Mannoni (1969) ist eben dies die emblematische Formel für die Spaltung, die den Glauben kennzeichnet.

2 Über die Funktion von Gegenständen zur Schaffung von „Natürlichkeit" vgl. Kuntzel 1972.

3 Für eine detaillierte Analyse dieser Frage vgl. Kuntzel 1975.

der Leinwand fallen nicht genau mit denen der Photographie zusammen, sondern fügen sich hinzu wie ein neuer Rahmen: Das ganze Schauspiel wurde also perspektivisch umgesetzt für einen letzten, außerfilmischen Blick, der alle Szenen „verknüpft": dem meinigen.

Das Photo wurde vom Doktor aufgenommen: Das Bild ist der Garant für die „Realität" der Erzählung, wie Rainsfords Bemerkung in Einstellung 13 suggeriert. Das Photo hätte den Bericht von der Sumatrareise für die Leser glaubhaft machen können; es ist die Photographie, die den Zuschauern die unwahrscheinliche Erzählung der Reise nach Brank Island glaubhaft machen kann. *Man muß es sehen, um es zu glauben*.

Bill sieht sich die Photographie an: das heißt, daß eine Einstellung lang mein Blick mit dem Blick einer diegetischen Figur zusammenfallen kann: Ich bin nicht allein „Zeuge" der Szene, die ich auf dieselbe Art wie der Doktor wahrnehme – der Arzt selbst bleibt davon nicht unberührt: Die Kommentare in Einstellung 21 belegen ausreichend seine Angst –, ich kann *in* der Szene sein: Später wird sich mein Blick mit dem von Rainsford decken.

Was zeigt das Bild? Rainsford, der auf ein Raubtier schießt. Die Aufnahme, die Einstellung (*shot*) ist zentriert um einen Schuß (*shot*). Beleg des textuellen Spiels, das sich zwischen der Kamera und der Waffe, dem gefilmten Objekt und dem Tier im Visier sowie Bills Äußerung in Einstellung 21 ergibt: „Here's the Doc *charging the enemy* with an unloaded camera." Die Arbeit in dieser Einstellung gleicht der bei *Game*: mehrere Signifikate ein und desselben linguistischen Signifikanten geben Anlaß zu mehreren Bedeutungsketten im Film. Dank der Verdichtung der beiden *shots* in Einstellung 20 wird danach die Waffe immer ein wenig auch auf das Filmen bezogen sein (ab-/begrenzen, kadrieren, zielen, sehen, ohne gesehen zu werden, Meister des Objekts sein). Umgekehrt bleiben das Filmen wie auch das Betrachten des Films von dieser Jagd am Anfang gefärbt als eine exemplarische Inszenierung der Todesphantasie, die das idealistische Kino durchzieht. Genuß des Zuschauers, dem *Kampf auf Leben und Tod* zwischen Jäger und Wild beizuwohnen. Genuß, an der Stelle der Kamera zu sein: „Es ist die Kamera, die das Raubtier verschlungen hat, aber das Gegenteil *wäre möglich gewesen*, oder das wilde Tier hätte wenigstens den Kameramann, den Regisseur auffressen können. Die Phantasie des Zuschauer ist es, der Regisseur zu sein" (Bonitzer/Daney 1972, 38).[1] Genuß zu filmen/töten: Schon meldet

1 Dieser Artikel könnte im übrigen die Vermengung von Jagd und Kino, deren Analyse hier nur angerissen wurde, hervorragend erhellen.

sich die radikale Verdichtung an, die PEEPING TOM (AUGEN DER ANGST, GB 1959, Michael Powell) vollzieht.[1]

II.1.7 Das Paradigma

Zwei verwandte Paradigmen werden mit Nachdruck aufgestellt: wild/zivilisiert, Jäger/Gejagter. Mit einiger Perplexität wird das erste vom Doktor erwähnt: Er findet es inkonsequent und widersprüchlich, daß das Dschungeltier, welches aus Notwendigkeit tötet, wild und der Mensch, der aus Vergnügen tötet, zivilisiert genannt wird. Mit der Zerbrechlichkeit der Schranke innerhalb dieser Opposition wird von THE MOST DANGEROUS GAME auf schwindelerregende Weise gespielt, insbesondere durch die Figur von Zaroff: Selbst überzivilisiert sagt er: „Wir Barbaren...", kurz nach einer Bemerkung über die „charmante Einfalt" (d.h. die Rohheit, die Unkultur) von Martin; nachdem er alle Waffen durchprobiert hat, wählt er – Gipfel der Zivilisation – den Kriegsbogen der Tartaren. Gerade auch die Wahl des gefährlichsten Wilds und die Verbindung der Genüsse der Jagd mit denen der Sexualität verdankt sich zum einen einer extremen Verfeinerung (sadistischer Art), zum anderen dem Instinkt.

Das zweite Paradigma zeichnet sich schärfer ab, es entspricht keinem Wert wie das vorhergehende, sondern einem Tatsachenurteil: "[...] the world's divided into two kinds of people: the hunter and the hunted. [...] And nothing could ever change that" (Bob in Einstellung 27). Klare Oppositionsschranke: Sie wird nicht auf dieselbe Art sich verschieben wie die, die „wild" von „zivilisiert" trennt und die verschiedene Mischungen zuläßt; im Gegenzug können die Termini, die die zweite Opposition trennt, *in ihr Gegenteil gewendet* werden – was der Doktor in Einstellung 23 andeutet, indem er vom „Platzwechsel mit dem Tiger" spricht. Ver-Schiebung, Überschreitung der Mauer der Antithese: Der gesamte Film wird zur Inszenierung einer Aussage, die der von Rainsford in Einstellung 27 („Ich bin Jäger") genau entgegengesetzt ist, zur Visualisierung einer nicht aussprechbaren Äußerung (in Rainsfords Logik, im Funktionieren der Sprache, kann A nicht Nicht-A sein): *Ich* (Rainsford) *bin Jagdwild*.

1 Film, in dem die Hauptfigur eine Kamera mit Bajonett benutzt: Das Filmen stellt hier wortwörtlich eine Tötung dar.

II.2 Die „Unordnung" der Figuren

Einstellung 27, Fortsetzung.
Bei den letzten Worten von Rainsford kippt der Raum mit Getöse, die Musik hört abrupt auf. Panischer Schrecken bei den Personen. Schreie.

Einstellung 28 (5 Sekunden).
Das Schiff kentert. Lärm und Rauschen des hereinströmenden Wassers.

Einstellung 29 (2 Sekunden).
Der Zweite Offizier steigt die Treppe wieder hoch und durchquert den Raum von rechts nach links. Die Vorhänge bewegen sich; ein Gegenstand gleitet und fällt auf den Boden. Lärm, Geschrei.

Einstellung 30 (5 Sekunden).
Anschluß in der Bewegung auf den Zweiten Offizier. Ungeordnete Bewegungen der Personen: Sie laufen in alle Richtungen, stolpern. Flaschen und Gläser fallen um, andere Gegenstände rollen auf dem Boden. Lärm, Schreie.

Einstellung 31 (46 Sekunden).
Der Kapitän macht sich eifrig zu schaffen, das Licht geht aus. Aus dem Off Rufe, Pfiffe.
Der Kapitän: If the water ever hits those hot boilers ...

Einstellung 32 (1 1/2 Sekunden).
Das Wasser strömt ins Innere des Schiffs. Tosen der Brecher, Rufe.

Einstellung 33 (1 1/2Sekunden).
Ungeordnete Bewegungen im Maschinenraum: Das Wasser dringt herein, eine Person fällt hin, der Heizer läßt von seiner Aufgabe ab, ein Dritter geht unter großer Mühe in Richtung des Wasserschwalls. Rauschen. Schreie. Rufe (diese dauern bis Einstellung 49 an: in der nachfolgenden Beschreibung werden sie nicht mehr erwähnt).

Einstellung 34 (1 Sekunde).
Das Wasser sprudelt in alle Richtungen.

Einstellung 35 (1 1/2 Sekunden).

Wie Einstellung 33. Das Wasser, das von der rechten oberen Ecke des Kaders eindringt, entzieht die Personen dem Blick – läßt sie aus der Sicht verschwinden.

Einstellung 36 (1 Sekunde).
Schnelle Kamerafahrt nach vorne auf die Anzeige eines Manometers, dessen Nadel sich sehr schnell dreht.

Einstellung 37 (1 Sekunden).
Das Wasser strömt herein; Wasserdampf quillt hervor.

Einstellung 38 (1 Sekunde).
Mitten im Wasserdampf stützt ein Mann einen anderen: Das Gesicht vor Schmerzen verzogen stürzt er nieder; so bleibt der Kader den Bruchteil einer Sekunde leer.

Einstellung 39 (1 1/2 Sekunden).
Ein anderer Mann hält sich die Hände vor die Augen. Er verschwindet hinter dem dichter werdenden Wasserdampf.

Einstellung 40 (51/2 Sekunden).
Das Schiff explodiert.

Einstellung 41 (1 Sekunde).
Ein Mann fällt kopfüber ins Meer.

Einstellung 42 (2 Sekunden).
Die Trümmer des Bootes (Türen) fallen ebenfalls.

Einstellung 43 (1 Sekunde).
Ein Mann (der Kapitän?) ...

Einstellung 44 (1 Sekunde).
Ein anderer (ein Matrose).

Einstellung 45 (1 Sekunde).
Wie Einstellung 40. Die letzten Feuerfunken der Explosion fallen hernieder.

Einstellung 46 (7 Sekunden).
Zwei Männer strampeln im Wasser und versinken.

Einstellung 47 (4 1/2 Sekunden).
Das Schiff geht unter.

Einstellung 48 (2 Sekunden).
Zwei Männer schwimmen inmitten der Trümmer (Türen).

Einstellung 49 (7 1/2 Sekunden).
Wie Einstellung 47. Das Schiff sinkt.

Einstellung 50 (4 Sekunden).
Wie Einstellung 48.

Einstellung 51 (5 Sekunden).
Wie Einstellungen 47, 49. Das Schiff geht ganz unter: Der Mast verschwindet im Meer. Die Musik setzt gedämpft wieder ein.

Einstellung 52 (49 Sekunden).
Der Kapitän und Rainsford klammern sich an eine Planke.
Rainsford: See anybody?
Der Kapitän: Nobody left but us. And that fellow.
Sie schauen ins Off.

Einstellung 53 (1 1/2Sekunden).
Der Kartenspieler strampelt, an einer Planke hängend.

Einstellung 54 (3 Sekunden).
Ein Hai erscheint im Kader und führt dort eine schnelle Kehre aus. Die Musik schwillt an (der Ton setzt sich im Crescendo über die nächsten Einstellungen fort).
Einstellung 55 (2 1/2 Sekunden).

Wie Einstellung 53.
Der Kartenspieler (schreiend): Sharks! Help!
Er wird unter Wasser gezogen.

Einstellung 56 (2 Sekunden).
Wie Einstellung 52. Die beiden Männer schauen.

Einstellung 57 (3 Sekunden).

Erneutes Bild vom Hai.

Einstellung 58 (8 Sekunden).
Wie Einstellungen 52, 56.
Der Kapitän (brüllend): Look, sharks! Oh, he's got me!
Er wird ebenfalls in die Tiefe gezogen, während Bob, auf die Türe gestützt, sich aufrichtet.

Einstellung 59 (4 Sekunden).
Rainsford schwimmt los (leichter Schwenk nach rechts).

Einstellung 60 (4 Sekunden).
Überblendung: Rainsford schwimmt.

Einstellung 61 (19 Sekunden).
Überblendung: Rainsford entsteigt schwankend dem Meer und verschwindet nach rechts aus dem Kader.
Einstellung 62 (51 Sekunden).
Rainsford tritt von links in den Kader und läßt sich auf den Boden fallen. Der Klang des Horns fügt sich in die Musik ein. Schwarzblende.

II.2.1 Die Auflösung [déliaison]
Einstellung 27: Bruch. Keine Horizontale mehr: Schrägen. Keine Musik mehr: Trümmer. Kein Wort mehr: Schreie. Ein förmliches Dementi von Rainsfords Worten ist zu sehen und zu hören: Etwas kann sich – gewaltsam – ändern.
Die folgenden Einstellungen setzen die Untergrabung der „guten Form", die in Einstellung 27 stattfindet, fort und variieren sie. Keine Überblendungen mehr: harte Montage. Keine „räumliche Bindung" (der Aufbau der Salon*szene* liefert hier das eindrucksvollste Beispiel) mehr, sondern Fragmente getrennter Orte: der Salon (Einstellung 30), die Kabine des Kapitäns (Einstellung 31), der Maschinenraum (Einstellung 32). Keine langen Einstellungen mehr: schnelle Abfolge der Bilder. Verlust des (Wiederer-)Kennens: Die Gegenstände lassen sich nicht mehr identifizieren, sondern sind in Bewegung, entstellt durch die Wassergarben (Einstellungen 34 und 35 beispielsweise) oder den Dampf (Einstellungen 38, 39), weggeblasen durch die Explosion (das Schiff, von außen gesehen), hochgeschleudert, auseinandergesprengt, aus der Ordnung gebracht. Keine Zivilität mehr in der gestischen und mimischen Kodierung, in der Haltung: gekrümmte, schwitzende, entblößte Körper. Keine mondäne Konversation mehr: Die Metasprache des ersten Teils (diese Unterhaltung, die den Titel hätte erhalten

können: *Von der Jagd* oder *Die Widersprüche der Zivilisation*) macht einigen Fetzen der Objektsprache[1] Platz, die hier und da vor einem Hintergrund aus Rufen, Brüllen auftauchen (und nicht von einem diskursiven Kontinuum getragen werden): Die Stimme wird nicht mehr durch das *Unterscheidende* einer linguistischen Struktur kanalisiert, sie besteht nur noch aus ihrem einfachsten, rohesten *Ausdruck*: eine körperliche Äußerung.[2]

Sowohl in den dargestellten Gegenständen als auch in der Darstellung selbst (die so weit geht, daß sie *an der Grenze* zum Nicht-Darstellbaren arbeitet) scheint es eine Repräsentationsweise zu geben, die besonders geprägt ist vom Figuralen, von der Auflösung, von etwas Primären – das hier den zuvor aufgebauten Diskurs gewissermaßen in Stücke schlägt –, von der *Kraft*, wie sie bei Lyotard (1971, 14) gemeint ist: „Die Kraft ist nichts anderes als die Energie, die den Text faltet, knittert."

Man täusche sich nicht: Der narrativ-repräsentative Film kann nur dann Energieentladungen, Überschuß, Unordnung, Durcheinander zulassen, wenn alle diese Kodebrüche einen Sinn bekommen, etwas *gelten* in bezug auf eine globale Energie der Narration und der Repräsentation.

II.2.2 Natürlichkeit eines Schiffbruchs

Verlust der Horizontalität: begründet durch die Tatsache, daß das Schiff sich zur Seite neigt. Auslöschen der Formen: gerechtfertigt durch den Einbruch des Wassers und die Dichte des Dampfes, der wie ein Wandschirm wirkt. Schreie: „psychologisch" berechtigt durch das Entsetzen und den Schmerz. Die gegenüber den klassischen Normen der Darstellung genommenen Freiheiten sind gar keine: Sie entsprechen den klassischen Normen der Katastrophendarstellung. Es ist das gefilmte Objekt, das verändert wurde: Die Kamera begnügt sich damit, diese Veränderung aufzuzeichnen. Insoweit das Dargestellte in die Ausdrucksform einfließt (die größere Fragmentierung, die harte und schnelle Montage), ist dies gerechtfertigt durch eine Art („ganz natürliche") Anpassung des Diskursrhythmus an den entsprechenden Erzählrhythmus (beschleunigter Handlungsverlauf, fieberhafte Tätigkeit der Personen) sowie des Kaders an das für einen Schiffbruch typische Auseinanderbrechen: *wreck*, Trümmer, *Schiffbruch (naufrage, navis frangere*), Bruchstück.

1 „Die Objektsprache ist die Sprache, die in der Handlung selbst begründet ist, diejenige, die die Gegenstände *behandelt*, es ist die erste transitive Sprache, die, von der man sprechen kann, die aber selbst eher umgestaltet, als daß sie spricht [...]. [Die] Metasprache ist diejenige, von der man spricht, nicht die Dinge, sondern *in bezug auf* die Dinge [...]" (Barthes 1981a, 128).

2 Zum Schrei vgl. Clement 1974, 308ff.

Kino, Literatur, Malerei: Der Text kann sich nur *unter der Hülle* der Natürlichkeit der narrativen Sequenz oder der darzustellenden Figur einer anderen Ordnung öffnen. Desnos' Verwendung des Motivs des Schiffbruchs als Schiffbruch der Sprache, Umkippen der rhetorischen Horizontalität (vgl. Gaubert 1972). Hochwasser, Sintfluten, Stürme, Schiffbrüche in der Malerei – Kompositionen voller Pathos, von Diderot geschätzt: „Nichts Schöneres, als die Felsen zur Linken, zwischen denen die Wellen sich schäumend brachen; inmitten der aufgewühlten Fluten sah man die Füße eines Unglücklichen, der sich an die Trümmer des Schiffs klammerte, und man erschauerte [...]" (Diderot 1967, 99f). Verweilen, beinahe auf gut Glück, bei einem der gemalten Schiffsuntergänge: „Züge von Ergebenheit des Kapitäns Desse aus Bordeaux gegenüber der *Columbus*, holländisches Schiff" von Théodore Gudin (Salon von 1831). Auch hier Aufgabe der Horizontalen, Brüche, Wassergarben; dennoch gehört das Gemälde in das Feld wahrscheinlicher Darstellung: Kommentar des Moniteur universel[1]

> Es wäre schwierig, mit einiger Sicherheit zu beurteilen, ob sich die Passagiere und Matrosen in der außergewöhnlichen Position, in der sich die *Julia* befindet, auf den Beinen halten können, arbeiten können, wie sie es beim Transport der Waren tun. Wir wären geneigt, es nicht zu glauben, aber, unter den extremen Umständen, die man so selten Gelegenheit hat zu sehen und gut zu sehen, kann die Wahrscheinlichkeit selbst nur eine täuschende Erscheinung sein.

Der Exzeß ist ein natürlicher Exzeß; der Signifikant wird nicht nutzlos vergeudet: Seine Zersplitterung *ahmt* eine diegetischen Zersplitterung nach.[2]

II.2.3 Die Verbindung [liaison]

Die Folge von Einstellungen ist gestaltet nach dem Modell der traditionellen narrativen Form des motiviert Wahrscheinlichen (vgl. II.1.4.): *Weil* das Boot die Felsen rammt, dringt das Wasser ein, *weil* das Wasser den Kessel erreicht, explodiert dieser (die Worte des Kapitäns in Einstellung 31 kommen zur rechten

1 Zitiert nach dem Ausstellungskatalog De David à Delacroix. La Peinture française de 1774 à 1830. Paris: Editions des Musées nationaux 1974, S. 472.

2 Jean-François Lyotard kommt zu einer ähnlichen Feststellung, wenn er in Hinblick auf den Bruch der traditionellen Darstellungskodes in dem narrativ-repräsentativen Film JOE (USA 1970, John G.Avildsen) bemerkt: „Man könnte folglich in dem Maße auf eine starke Affektladung rechnen, indem diese stärkere oder schwächere Pervertierung des realistischen Rhythmus bei starker Erregung auf die des organischen Rhythmus reagiert. Und das geschieht tatsächlich. Jedoch zugunsten der filmischen Totalität und summa summarum der Ordnung" (Lyotard 1982, 33f).

Zeit, um unsere Erwartung entsprechend auszurichten), *weil* der Kessel explodiert, kommt es dazu, daß das Schiff...

Dies heißt bereits, daß die scheinbare Auflösung verglichen mit der Verbindungsarbeit der Erzählung recht bescheiden ausfällt. Die narrative Verbindung erscheint noch in der Dosierung der Spannung (der Aufmerksamkeit) in der Folge der „Prüfungen": Bruch der anfänglichen Ruhe durch das Schiffsunglück (das in der Explosion gipfelt), kurzer Augenblick der Ruhe, gestört durch die „Hai-Episode", neue Atempause (Rainsford ist gerettet).

Der zweite Teil der Sequenz läßt tatsächliche Spannung entstehen, die in bezug auf die Strukturen der *elementaren Erzählung*, die die Sequenz in ihrer Globalität darstellt, komplex wirkt: „Die elementare Erzählung umfaßt also zwei Typen von Episoden: solche, die einen Zustand der Gleichgewichtigkeit oder Ungleichgewichtigkeit beschreiben, und solche, die den Übergang vom einen Zustand zum anderen beschreiben" (Todorov 1975, 146).

Die Ausdrucksebene entzieht sich ebenso wenig wie die Inhaltsebene den Imperativen der Verbindung: Wo die Überblendungen ausbleiben, tritt der Anschlußschnitt an ihre Stelle (Einstellungen 29-30). Auch wenn die Szene zerstückelt wird, so wird doch jeder Ort so dargestellt, als sei er Teil des einheitlichen Raums des Schiffs. *Vereinheitlichung* der Fragmente: Die Musik ist zwar verschwunden, doch sie wird durch ein anderes Tonkontinuum ersetzt, das die verschiedenen Einstellungen in einen Zusammenhang einbindet: die Schreie (beibehalten bis zur Einstellung 49). Und selbst wenn die Tonspur unterbrochen wäre, bliebe noch der relativ regelmäßige Rhythmus des Bilderflusses, der die Einstellungen als zu ein und demselben Ensemble gehörig ausweist.

Sich einen Film vorstellen, in dem der Bruch anhält: Nicht nur der narrative Fluß wäre dort angehalten, der szenische Raum und die Darstellung zerschlagen – gängige Charakeristika des *Underground*-Kinos – und noch der Ton würde gegen den Bildstreifen arbeiten (am Horizont: Godard), gegenläufig, in einem fortwährenden Hinken, gegen jeden Fluß, jede Gewohnheit des „richtigen Ablaufs" – und wäre dieser „richtige Ablauf" auch nur in minimalster Weise als rhythmische Konstante definiert.

II.2.4 Anmerkung: die großen Katastrophen

Einstellung 27: Unveränderlichkeit einer durch Rainsford aufgestellten Ordnung (der Gegensatz Jäger/Gejagter), Umschlagen dieser Ordnung (diegetischer Schiffbruch, Brüche in der Wahrnehmung). Da beides zusammenhängt, ist es der Bruch, der die erste Ordnung antastet: Es ist diese Umkehrung, die in der Folge zum Gegenstand der Erzählung wird. Aber von einer Wirkung (der Erschütterung) der einen Ordnung auf die andere zu sprechen hieße, daß die

beiden Ordnungen *unterschiedlicher Ordnung* sind: Die eine betrifft die Herrschaftsbeziehungen Mensch/Tier bzw. Mensch/Mensch (die Äußerung Rainsfords ist wörtlich zu nehmen: „Es gibt zwei Arten von Menschen..."), die zweite eine vorausgesetzte „Natur". Hypothese, was das ideologische Funktionieren der „großen Katastrophen" betrifft: Die Störung der natürlichen Ordnung beeinflußt nur durch Zufall und für begrenzte Zeit die „soziale" Ordnung: Beispielhaft ist hier Kleists *Das Erdbeben in Chili*, wo der erschütterte Kode wieder in seiner vorherigen Rigidität herrscht, sowie das zweite Beben vorüber ist. Beispielhaft, als Gegentext – Schocktext – auch Brownings FREAKS: keine Katastrophe, keine äußere Erschütterung der Beziehungen, die die Personen miteinander unterhalten, jedoch systematische Rückkehr zum Paradigma Dominierende/Dominierte durch die Dominierten selbst: der Schrecken.

II.2.5 Die Konfusion

Wenn das Durcheinander der Figuren in Einstellung 27 als eine Widerlegung der in Rainsfords letzter Äußerung bezeichneten Ordnung betrachtet werden kann, heißt das, daß die Figur auf ihre Art Sinn ergibt, daß der Raum auf seine Weise die Frage aufwirft, die vom Doktor und Bob formuliert wurde – sei es auch, zugegebenermaßen, auf indirekte Weise: Es handelt sich nicht exakt um die Umkehrung des Paradigmas Jäger/Gejagter, sondern um die Möglichkeit selbst einer Erschütterung jeglicher Ordnung.

Im Aufbau ihres diegetischen Raums geht die Sequenz weiter als die einfache „Erschütterung" in Einstellung 27: Sie verändert und *verwirrt* die Beziehung zwischen Innen und Außen, die sie zuvor als deutliche Trennung gesetzt hatte. Setzung: Einstellungen 4-5, wohlgeordnetes Außen, mit einem besonders klaren Hinweis auf die Grenze zwischen Innen und Außen in Einstellung 7, wo das Meer, wie auf einer Bühne, im Fensterrahmen erscheint. Veränderung: Innen und Außen schlagen um (Einstellungen 27 und 28). Verwirrung: Das Außen dringt nach innen (Einstellungen 29 bis 40); das Innen wird durch die Gewalt der Explosion nach außen zerstreut (ab Einstellung 41): ins Meer geschleuderte Leiber, Schiffsteile – woran klammern sich die Schiffbrüchigen? An Türen. Verwirrung: ein Raum, von einem anderen besetzt; ein Raum weggeblasen, zerstückelt, in einem anderen verstreut. Verwirrung: Wie den einen *und* den anderen nennen? Der Schrecken der berichteten, dargestellten großen Katastrophen rührt nicht so sehr vom Schmerz, vom Tode (als Teil der Diegese) her als vom Durcheinander der Bilder und der ikonischen Bezeichnungen.

Delirare: die Spur verlassen. Unvermeidlicher Irrgang der Lektüre: Sobald im Film ein anderer Parcours als der Verlauf der Ordnung, die von der Erzählung festgelegt ist, sich abzeichnet, ein anderer Sichtungsrhythmus (anhalten, zurück-

laufen lassen) als die geregelte Ordnung des Ablaufens der Bilder einsetzt, verdächtigt man die Analyse – schöne Bescherung! –, auf der Grundlage des Films ihr eigenes Spiel zu spielen. Die Blindheit gegenüber der Natürlichkeit der Erzählung ist in der Filmkritik noch hartnäckig: So kann das bedeutsame Spiel Innen/Außen noch voll und ganz der bereits erwähnten „Natürlichkeit des Schiffbruchs" zugeschrieben werden. Als wenn es nicht mehrerer Arten gäbe, dieses Bootsunglück zu filmen. Als wenn die Sequenz „Schiffbruch" ihrerseits *obligatorisch* wäre. Frage an die „Positivisten": Warum ist der zufällige Sturz Rainsfords in Richard Cornells Kurzgeschichte[1] im Film in diesen notwendigen Unfall geändert worden?

II.3 Die Verschiebungsarbeit

II.3.1 Der kranke und behandelte Arzt

Wenn die durch die räumliche Verwirrung inszenierte Umkehrung eine lose Verbindung mit der Umkehrung Jäger/Gejagter unterhält, so gilt dies nicht für den *Rollentausch*, der in Einstellung 9 durchgeführt wird. Jemand gibt an, nervös zu sein. Die folgende Antwort zeigt auf, daß es der Arzt ist (erste Störung: Der Doktor ist krank). Auf die banale Frage: "Doc, what do you recommend for nerves?" antwortet nicht der Arzt; jemand anderes spricht an seiner Stelle, übernimmt seine Rolle und verordnet dem Arzt „a *shot* of *Scotch*", einen Schuß/Schluck Scotch, Scherz, den die anderen aufnehmen und erweitern: "Give him the whole bottle." Ein Scherz? Der Witz ist nicht so amüsant, wie er beim ersten Hinhören scheint. Unaufmerksames Hören: einen „Schuß" (abgeben); konzentriertes Hinhören: die unerbittliche Erzählung einiger Worte, in denen der Arzt in einen Kranken, der Behandelnde in einen Behandelten verwandelt wurde. Die kurze Einstellung 10, eigentlich „überflüssig" – außer zur Rechtfertigung des Wechsels in der Kadrierung zwischen den Einstellungen 9 und 11 –, erhält unter diesem Gesichtspunkt ihre ganze Bedeutung: Der Arzt trinkt dort das „Medikament", das ihm verordnet wurde, er beugt sich den Anweisungen der anderen, er vollendet die spielerische Umkehrung, die seine Gefährten in Gang gesetzt haben, er spielt das Spiel zu Ende – im Gegensatz zu Rainsford in der Haupterzählung, der zwar gejagter Jäger sein, aber nicht getötet werden wird. Die phantasmatische Logik der totalen Umkehrung kann nur in

1 Es ist Nacht; Rainsford raucht Pfeife auf der Bootsbrücke, als er in der Ferne drei Schüsse hört: „Er sprang auf die Reling und balancierte dort, um höher zu stehen. Seine Pfeife stieß gegen ein Tau und fiel ihm aus dem Mund. Er machte eine hastige Bewegung und versuchte, sie aufzufangen. Ein kurzer, rauher Schrei entfuhr ihm, während ihm klar wurde, daß er das Gleichgewicht verloren hatte."

der *Verschiebung*, einer doppelten Verschiebung, einer Verschiebung in zwei Stufen durchgeführt werden. Erste Stufe: Nicht Rainsford ist betroffen, sondern der Doktor; es handelt sich nicht um die Jagd, sondern um eine Krankheit. Zweite Stufe: Diese Krankheit wird von den Personen, die den Arzt umgeben, nicht ernst genommen (selbst wenn das Spiel des Darstellers an die Nervosität glauben läßt), sondern ins Komische gezogen: Das verordnete Medikament ist kein wirkliches Medikament, sondern die Parodie eines Medikaments.

Freud:

> Es liegt nun der Einfall nahe, daß bei der Traumarbeit eine psychische Macht sich äußert, die einerseits die psychisch *hochwertigen* Elemente ihrer Intensität entkleidet, und andererseits auf dem Wege der *Überdeterminierung* aus minderwertigen neue Wertigkeiten schafft, die dann in den Trauminhalt gelangen. Wenn das so zugeht, so hat bei der Traumbildung eine *Übertragung und Verschiebung der psychischen Intensität* der einzelnen Elemente stattgefunden, als deren Folge die Textverschiedenheit von Trauminhalt und Traumgedanken erscheint. Der Vorgang, den wir so supponieren, ist geradezu das wesentliche Stück der Traumarbeit: er verdient den Namen der Traum*verschiebung* (1988, 257f; Herv. z.T. v. Th.K.).

II.3.2 Die Rache der Fische

Schlichte Tische, Stühle und Sessel; einfarbige Vorhänge und Lampenschirme; Flaschen und Gläser von den Figuren benutzt; Photographien und Spielkarten, die zum Anlaß für ein Gespräch werden: In ihrer Einfachheit werden die Gegenstände des Salons zu reinen Funktionen. Entweder bedienen sich die Personen ihrer, oder sie dienen dazu, die Erzählung in Gang zu setzen, ihr die Richtung vorzugeben: Das Bild läßt keinen Raum für Überfülle, überflüssige Details – eben die Details, durch die ein *Effekt des Wirklichen* (vgl. Barthes 1968) sich in eine Erzählung einschleichen kann. Dekorativer Rest: die Gemälde, die man nicht erkennen kann, und im Hintergrund des Salons eine kaum sichtbare Uhr sowie zwei große, präparierte Fische, vor denen die Figuren wieder und wieder vorbeigehen. Allgegenwärtig, werden diese Fische dennoch niemals erwähnt; sie sind da, dem Blick dargeboten wie ornamentale Motive. Das Ornamentale ist hier jedoch nur ein Köder: Das scheinbar Dekorative gehorcht einer unfehlbaren Bedeutungslogik. Fische: Zunächst einfach nur ein Element – das einzige in der gesamten Saloneinrichtung –, um daran zu erinnern, daß die Szene sich auf einem Schiff abspielt, um metonymisch das Meer anzuzeigen. Präparierte Fische, getötete Tiere, bearbeitet, ausgestopft, an die Wand gehängt: Trophäen. Die Fische zeigen also auf ihre Art die Frage der Jagd an – die

denkwürdige Frage des radikalen Gegensatzes von Jäger und Gejagtem: *Auf ihre Weise*, das heißt, indem sie sie mit dem gegenwärtigen Schauplatz, dem Schiff, verbinden. Schiffbruch. Zwei Haie (Einstellung 54 und Einstellung 57), zweimal der Schrei: "Sharks!" (Einstellung 57, Einstellung 58), der Kartenspieler und der Kapitän werden unter Wasser gezogen und dort verschlungen. Hier sind die Rollen nicht mehr auf spielerische Weise vertauscht. Unerbittliche Symmetrie: Der zweite Teil der Sequenz inszeniert die vollständige Umkehrung der Rainsfordschen Behauptung, die Rache der Fische, als ob die zwei Menschenfresser-Haie kämen, die beiden Fischtrophäen zu ersetzen, die „natürliche" Ordnung durcheinander zu bringen.

Die Konfiguration „Rache der Fische", wie zuvor die Konfiguration „kranker und behandelter Arzt", scheint nur die Übertragung einer explizit im Dialog gestellten Frage auf eine andere Ebene, nur die verwandelte Wiederholung eines manifesten Elements zu sein. Aber dort, wo Rainsfords Antwort bei der Normalität verharrt und der Film bei Rainsford (dessen Integrität am Ende wiederhergestellt wird), stößt dieses verschobene Szenario, wie schon das vorhergehende, auf keinerlei Hindernis. Brutale Zensur des Hauptszenarios: plötzliche Wiedereinführung des ursprünglichen Paradigmas, der Ordnung, der Rollen. Subtile Zensur[1] – die subtil unterlaufen wird – der verschobenen Konfigurationen: Beim Doktor lief die Überschreitung spielerisch ab, hier vollzieht sie sich gewaltsam, doch ohne Rainsford direkt zu betreffen und ohne sich dem Zuschauer als solche zu lesen zu geben. Die vom Dialog aufgeworfene Frage, das Hauptszenario, ist dort zweifellos mit im Spiel, aber auf einer stummen Bühne, deren zersplitterte Figuren erst in der Analyse wieder zusammengesetzt werden – Sinn ergeben.

Stumme Bühne:

> Bei der Traumarbeit handelt es sich offenbar darum, die in Worte gefaßten latenten Gedanken in sinnliche Bilder meist visueller Natur umzusetzen. [...] Die Traumarbeit läßt also die Gedanken eine *regressive* Behandlung erfahren, macht deren Entwicklung rückgängig [...] (Freud 1935, 195f).

Faszination für den Analysierenden, diese formale Regression (bzw. temporäre Regression, da beachtet werden muß, daß die Fischszene als halluzinatorische Befriedigung eines Wunsches wirkt) in der Sequenz zu beobachten, diese Verwandlung einer verbalen Aussage in nicht-verbale Elemente. Faszination, weil die hier dargestellte stumme Szene einen Grenzfall darstellt: Da sie verbale

1 „[...] [W]ir haben sie [die Traumentstellung] auf die Zensur zurückgeführt [...]. Die Traumverschiebung ist eines der Hauptmittel zur Erzielung dieser Entstellung" (Freud 1988, 258).

Äußerungen wiederholt (oder von diesen wiederholt wird), dürfte sie im Prinzip der Wachsamkeit des Zuschauers nicht entgehen, müßte sie in das Register der Bedeutungen[1] eingehen, doch paradoxerweise bleibt sie unter den gewöhnlichen Bedingungen des Filmesehens außerhalb des Sinns: Da die ausgestopften Fische weder zwangsläufig wahrgenommen, noch automatisch mit den Haien in Verbindung gebracht werden, kann die Gewalt letzterer vollständig aufs Konto des Spektakulären gehen. Zersplitterte Szene: „[...] es ist die Aufgabe der Deutung, die weggelassenen Beziehungen wieder einzusetzen" (ibid., 201).

Grenzfall der Szene, Grenze der Analyse. Von welchem (Film-)Text spreche ich gerade? Von einem dem Anhalten auf dem Bild, der Beschreibung, der Lektüre *vorausgehenden* Text (aber existiert denn ein naiver *Text*?, die Lektüre beginnt erst bei der erneuten Lektüre), oder von einem Text, den ich in bezug auf den Film, der sich ohne Unterlaß verschiebt, in diesem Text (nach)zeichne?

> Und dies führt uns zu der oben liegengelassenen Frage: Wem entdeckt der Traum seinen Sinn, bevor der Analytiker hinzukommt? Dieser Sinn geht der Lektüre wie der Wissenschaft seiner Deutung voraus.
>
> Beides zeigt, daß der Traum gemacht ist – doch unserer Stimme gelingt es nicht, dies zu erreichen –, um den Wunsch zu erkennen. Wenn Freud also recht hat mit dem, was er vom Unbewußten sagt, und wenn die Analyse notwendig ist, läßt sich der Wunsch nur in der Deutung fassen (Lacan 1966, 623).

II.3.3 Worte in Bruchstücken: der Text unter dem Text

Den geordneten Diskurs wieder aufnehmen, die Über-Verbindung, die extreme Kohärenz der Äußerungen des Sequenzanfangs. Sie wieder aufnehmen, um mit einem Stoß diese aufgezwungenen Ketten zu zerbrechen, um auf andere Weise, mit einem für die Wiederkehr bestimmter Lautreihen empfindlichen Ohr zu hören – und bisweilen die hier und da aufgesammelten Bruchstücke miteinander in Kontakt zu bringen –, um unter der Harmonie des Wahrscheinlichen die Dissonanzen – das Knirschen der Erzählmaschine, Spuren einer anderen Wirkungsweise – zu hören. Sich entscheiden: Nicht versuchen, die aufgesammelten

1 Der Tatsache, daß die stumme Szene bei Hitchcock – ohne Unterstützung durch das Wort – ausschließlich diesem Register angehört, gilt Truffauts Bewunderung: „Wenn man Hitchcocks Karriere [...] aufmerksam verfolgt, so findet man darin die Antwort auf einige Fragen, die sich jeder Filmemacher stellen muß, darunter die wichtigste von allen: Wie drückt man sich auf eine rein visuelle Weise aus? [...] Hitchcock [ist] der einzige Filmemacher [...], der ohne Hilfe des Dialogs die Gedanken einer oder mehrerer Personen filmen und verdeutlichen kann" (1988, 10 u. 15).

und in Verbindung gebrachten Bruchstücke in einem System zu verknüpfen: Nur das Blinken des Textes unter dem Text[1] andeuten.

Einstellung 19: „Wait a minute, *fellows* ...“ (Rainsford zu den anderen); „That's fine talk coming from a *fellow* ...“ (der Kartenspieler, von Rainsford sprechend). Einstellung 22: “Now, take that *fellow*...“ (Rainsford in bezug auf den Tiger auf dem Photo). Ein und derselbe Signifikant /*fellow*/ gleitet also von Rainsford Reisegefährten zu ihm selbst, dann zum Tier: Die Äußerungen bewirken die Grenzüberschreitung der Arten und des Gegensatzes Jäger/Gejagter – als ob der Signifikant selbst versuchen würde, die paradigmatische Ordnung, die Rainsford später bekräftigt, in Unterschiedslosigkeit aufzulösen. Als ob die spätere paradigmatische Ordnung hier erschüttert wäre – aber auf verschobene Weise, ein wenig wie ein Versprecher[2] ohne ins Bewußtsein zu gelangen. Es geht hier nicht darum, die Figur zu psychologisieren: Nicht er „(er-)lebt“ den Lapsus; man muß nur festhalten, daß die Verschiebung des Problems der Grenzüberschreitung auf ein unbedeutendes Detail im Register gesagt/nicht-gesagt (genau wie „die Rache der Fische“ mit der Doppeldeutigkeit gesehen/nicht-gesehen spielt) den Zuschauer dazu bringen kann zu „wissen“, daß das Paradigma bereits in dem Augenblick umgekehrt wird, wo Rainsfords Rede am nachdrücklichsten versucht, es zu setzen.

Erneutes Erscheinen der Unordnung im Zentrum des Satzes, der sie zu leugnen versucht (in Einstellung 22): “[...] the world's divided into two kinds of *people*: the hunter and the hunted“: dieselbe Unterschiedslosigkeit der Kategorien, fallengelassen wurde das *versus*, das die beiden semantischen Welten trennt: *Mensch* vs. *Tier*.

1 „Die Entzifferer, die Kabbalisten oder Phonetiker seien mögen, haben freies Feld: eine symbolische oder mimetische oder systematisch auf einen Teilaspekt aufmerksame Lektüre kann immer einen latenten (Hinter)*Grund*, ein verborgenes Geheimnis, eine Sprache unter der Sprache existieren lassen. Und wenn es keine Geheimschrift gäbe? Dann blieben dieser nicht endende Lockruf des Geheimnisses, diese Hoffnung auf Entdeckung, diese im Labyrinth der Exegese umherirrenden Schritte“ (Starobinski 1971, 159f).

2 Kurzes Aufblitzen eines anderen Textes, Instabilität der Signifikanten trotz ihrer Stabilität in einer diskursiven Ordnung, *Nomadentum*: „Es ist wohl unverkennbar, wie nahe die Rücksichtnahme auf die vagierenden‘ Sprachbilder [bei Meringer und Mayer], die unter der Schwelle des Bewußtseins stehen und nicht zum Gesprochen werden bestimmt sind, und die Aufforderung, sich zu erkundigen, an was der Sprecher alles gedacht habe, an die Verhältnisse bei unserer Analyse‘ herankommt“ (Freud 1980, 53).

II.3.4 Filmarbeit: Verschiebung Freuds

Ärzte, Haie, Rainsfords Äußerungen: In diesen drei Verschiebungen ist die gesamte Bewegung der Haupterzählung, die zu sehen und zu hören ist. *Verschiebungen*: Jede behält gewisse Züge dieser Erzählung – zumindest die Inszenierung einer Rollenumkehrung –, indem sie sie anders darstellt (um die Freudsche Definition wieder aufzunehmen). Diesselbe Bemerkung wie zuvor hinsichtlich der Verdichtung: Die Verschiebung wird hier nicht als Verschiebung in bezug auf einen latenten Inhalt verstanden, sondern als Verschiebung einer manifesten narrativen Struktur. *Manifest* bedeutet nicht, daß diese Struktur etwas Gegebenes ist – das textuelle System wird vom Analysierenden entworfen[1] –, *es sei aber noch einmal angemerkt, daß man es nicht notwendigerweise deuten* muß (im Hinblick auf psychoanalytische Inhalte), um seine Funktionsweise zu begreifen. Selbst wenn ich hier und da aufzeigen kann, daß der Text auf der Seite der Perversion spielt, bildet die Perversion keinesfalls den Fluchtpunkt, in bezug auf den meine Analyse, wie ein Gemälde, sich durch die Vereinigung seiner Perspektiven aufbauen würde.

Die Lektüre in eine Art Cézanneschen Raum, wo die verschiedenen Perspektiven dieselbe Oberfläche bilden, eintreten zu lassen, bedeutet deshalb keineswegs, so zu tun, als halte man The Most Dangerous Game für einen pluralen Text. Als „klassischer" Text konzentriert er sich auf eine einfache Erzählung, setzt eine begrenzte Anzahl von Personen in Szene, welche – der Diegese verpflichtet – eine „Krise" durchleben werden. Diese Krise – manchmal *Umkehrung, Wende, Überschreitung* der paradigmatischen Grenze, *Unordnung, Konfusion* oder auch, falls der Terminus in diese Kette synonymer Bedeutungsverschiebungen hineinpaßt, *Perversion* genannt –, diese Vorspiegelung eines Signifikats setze ich in der Filmarbeit, in genau diesem Film, *an die Stelle* des latenten Gedankens in der von Freud beschriebenen Traumarbeit. Auch wenn die Freudsche Psychoanalyse (ins besondere die Traumdeutung) einen beständigen Zitatenschatz der Analyse darstellt, erscheint sie nichtsdestoweniger nur als eine weitere Hinzufügung zu einem Intertext[2] *in* dem auch die Semiotik, die Kunstgeschichte, Film- und literarische Erzählfragmente eine Rolle spielen. Textuelle Analyse heißt riskieren, daß die Anleihe illegitim ist. Der psychoanalytischen Theorie wie auch der Linguistik das entnehmen, was, während es von

1 „Texte und System stehen einander folglich als bezeugte Entwicklung (déroulement) und konstruierte Verständlichkeit (intelligibilité) gegenüber [...]" (Metz 1973, 82).

2 Zum Begriff des Intertextes vgl. Kristeva 1969.

anderem als dem Film spricht (von der Sprache, vom Unbewußten), dennoch auch vom Funktionieren des gegenwärtigen Textes zu reden scheint. Entnehmen, in Kontakt bringen, die Grenze überschreiten, welche die „Disziplinen" trennt, in Unordnung bringen, pervertieren, mischen – vielleicht endlich eine ausreichend labile Methode finden, um die Fluidität, die Bewegung, das Gemischte, die Spezifität des bedeutungsschaffenden Prozesses des Films zu benennen.

> Der Traum ist im Grunde nichts anderes als eine besondere Form unseres Denkens, die durch die Bedingung des Schlafzustandes ermöglicht wird. Die *Traumarbeit* ist es, die die Form herstellt, und sie allein ist das Wesentliche am Traum, die Erklärung seiner Besonderheit (Freud 1988, 413).

„Traum' kann man nichts anderes nennen als das Ergebnis der Traumarbeit, d.h. also die *Form*, in welche die latenten Gedanken durch die Traumarbeit überführt worden sind" (Freud 1935, 198). Es ist nicht das Signifikat, das Freud interessiert, sondern die Logik der Bedeutungsproduktion: Es ist nicht die Vorspiegelung des Signifikats, die die Filmanalyse interessiert, sondern die von ihr ausgehende Hervorbringung des filmischen Textes; inbesondere, wie seine verschiedenen Konfigurationen miteinander wirken, um ihn zu verschieben.

II.3.5 Plazierungen

Einstellung 11: Rätsel von Brank Island, vom Kapitän erwähnt – Rätsel, das keiner kennt –; Hinzuziehen von Rainsford – durch den Umstand gerechtfertigt, daß er bereits Reisen dieser Art unternommen hat sowie durch ein psychologisches Argument: „Gründe", die wie eine ungeschickte Bemäntelung für das willkürliche Erscheinen des Helden wirken –; Bills Antwort: "But Bob's not a sailor. He's a hunter." Über die Informationsdichte hinaus (man muß so schnell wie möglich erfahren, welche die wichtigsten Züge Rainsfords sind) vermittelt dieses Fragment insgeheim auch, daß Rainsford *auf Anhieb etwas zu tun hat* mit Brank Island – selbst wenn davon im Rest der Sequenz nicht mehr die Rede ist. Bills Antwort ist merkwürdig. Und wenn gerade Rainsford etwas mit Brank Island zu tun hätte, weil er Jäger ist? Funktionieren auf lange Sicht (natürlich wird der Zuschauer seit langem diese harmlose Frage „vergessen" haben): Der Gegensatz Seemann/Jäger, der hier formuliert wird, „springt" auf die Insel über, wo die Mitglieder der Mannschaft, die den vorhergehenden Schiffbruch überlebt haben, von Zaroff zur Jagd eingeladen wurden.

Einstellung 23: "[...] would you have changed places with the tiger?" Rainsfords Antwort: "Well, not now." Er würde also zu einem anderen Zeitpunkt, an einem anderen Tag vielleicht, wollen. Bald? *In Kürze*.

Einstellung 6: Großaufnahme der Uhr. Dieses Motiv dient in der Sequenz zu nichts – so ist beispielsweise keinerlei Spannung an das Verrinnen der Zeit[1] geknüpft – außer im Hinblick auf das Manometer, das die Form des Zifferblatts erneut einsetzt (mit *Inversion* der Bewegung in bezug auf das Objekt: Kamerafahrt nach vorne statt nach hinten). Im Gegenzug wird die Uhr später im Film erneut erscheinen. Narrative Wiederaufnahme: Die Jagd muß sich innerhalb einer begrenzten Zeitspanne abspielen. Wiederaufnahme im Bild: Rainsford in den Sümpfen – er hat nur mehr noch eine halbe Stunde „durchzuhalten", um die Partie zu gewinnen –, Zaroff als Sieger beim Wasserfall – die Zeit ist verstrichen –: Beide schauen in Großaufnahme auf die Uhr.

All diese scheinbar heterogenen (und sei es nur, weil sie in verschiedenen Ausdrucksmaterien auftreten) Vorwegnahmen haben eine gewisse Anzahl an Zügen gemeinsam, die – was durch die Gleichartigkeit der *Plazierungen* unterstrichen wird – zu dem bereits beschriebenen Prozeß der Verschiebung gehören. Als Ton- oder Bildmotive betreffen sie nur am Rande das unmittelbare Funktionieren: Bei ihnen verweilen, sie isolieren, erscheint im Hinblick auf die Sequenz willkürlich, aufgesetzt, unpassend, „deplaziert", wie man mit einem hier ungelegen kommenden Ausdruck sagt. In der Tat ist ihre Funktion verschoben.[2] Indem sie sich auf „unbedeutende" Details erstrecken – als kaum wahrnehmbarer Riß im Sequenzgewebe –, vertiefen sie hier nur die Erwartung seitens des Zuschauers, bereiten sie – wie Rainsfords Worte – den Boden für die zukünftigen Sequenzen in kurz aufblitzender Form. *Kurz aufblitzend, kaum wahrnehmbar*, „*unbedeutend*": Diese Adjektive beschreiben im Film einen anderen Raum als den, mit dem sich die Semiologie der Kommunikation normalerweise beschäftigt. Ein Raum, den ich nur schwer beschreiben, benennen kann. Ein Raum, der in den Zwischenräumen des Bedeutungsraums spielen würde; der nicht außerhalb der Bedeutung läge, der aber auf andere Art Sinn erzeugte; der nicht direkt zu lesen wäre, mir aber wissentlich Lektüreanweisungen gäbe.

Plazierungen: Ökonomie des „klassischen" Films. Der Signifikant wird niemals grundlos herbeigeholt. Er muß nicht nur sofort in der Sequenz einen Wert[3]

1 Im Gegensatz zu M – Eine Stadt sucht einen Mörder, wo eine Uhr im Dienst des Suspense in einer Sequenz steht; vgl. Kuntzel 1972.

2 Diese Verschiebungen sind nicht ohne Beziehung zu dem, was Christian Metz (1979, 340) „diegetisch versetzte Einfügung" nennt, ein „[...] Bild, das [...] aus seiner normalen filmischen Umgebung herausgenommen und als eine Art Enklave in das Syntagma einer fremden Aufnahme eingebettet wurde [...]"; im Unterschied zu dieser Art Einfügung, die als Fremdkörper erscheint, schleicht sich das Ton- oder Bildmotiv „auf natürliche Weise" in die Szene ein, in die es „verschoben", „de-plaziert" wurde.

3 Der Wert, vom dem hier die Rede ist, ist nicht der Saussuresche Wert, sondern der, von dem –

*h*aben (selbst auf so minimale Weise wie das Uhrmotiv), sondern auch noch plaziert werden – so wie Geld „plaziert" wird –, um später, während er sich an neuen Konfigurationen beteiligt, mit neuem Sinn beladen zu werden, um einen größeren Wert zu haben: So ist: "But Bob's not a sailor. He's a hunter", was als punktuelle Information einen Wert besitzt, eine Aussage, aus der später ein ganzes narratives Segment wachsen wird. Klassischer Film, ökonomisches Modell, organisches Modell: Sagt man von einem Kind nicht auch, daß es *wächst und gedeiht*?[1]

II.3.6 Von der Sequenz zum Film

Der weitere Verlauf des Films, erster Teil: Mondäne Unterhaltung bei einer Flasche Wodka – bei der, im Vergleich zum Whisky, das Fremdartige hervorsticht – über die Jagd und die Frage der Zivilisation. Hier und da einige Andeutungen, Vorboten des Dramas. Bruch: Rainsfords Ablehnung, Jagd auf Menschen zu machen; Zaroffs Antwort: Rainsford selbst wird gejagt. Zweiter Teil des Films: zunehmend wildere Jagd, bis schließlich die Hunde losgelassen werden, dann die Verfolgung im Nebel der Sümpfe, wo sich die Formen auflösen, die Zerstückelung der rennenden Körper im Rennen. Rainsford fällt ins Wasser und kann sich auf wundersame Weise retten.

In der Organisation der Handlungen, in seiner formellen und rhythmischen Arbeit wiederholt der ganze Film den Verlauf der ersten Sequenz, die sich in zwei Abschnitte um die Achse, die von Einstellung 27 gebildet wird, gliedert. Ablösbares[2] Teil, der Erzählung *vorausgehend*, muß diese erste Sequenz in bezug auf den Film, wie bei Freud der Vortraum in bezug auf den Haupttraum, als Vor-Film betrachtet werden. So sind es dort nicht einige einfache narrative Voraussetzungen – wie die unverzichtbaren Informationen über Rainsford – die dargelegt werden, sondern bereits das ganze zukünftige Funktionieren, durch eine Reihe von nebeneinandergestellten, aufeinandergeschichteten Verschiebungen: Plötzlich erscheint die Sequenz wie eine Verdichtung der Verschiebungen.

von Marx ausgehend – Jean Baudrillard (1972, 175) sagt: „Es ist die List der Form, sich ständig in der Offensichtlichkeit des Inhalts zu verstecken. Es ist der Trick des Kodes, sich in der Offensichtlichkeit des Wertes zu verstecken und zu entstehen."

1 A.d.Ü.: Kuntzel spielt in diesem Abschnitt mit dem Verb *profiter*, das im Französischen umgangssprachlich auch „wachsen", „gedeihen", „größer werden" bedeuten kann.

2 Die erste Sequenz ist derart „herauslösbar", daß beispielsweise in der Zeitschrift *Midi-Minuit fantastique*, Nr. 6, Juni 1963, die THE MOST DANGEROUS GAME gewidmet ist, kein einziges Photo dieses Segment wiedergibt

So verschieden, wie der Vor-Film (der Schiffbruch) und der Hauptfilm (die Jagd) erscheinen mögen, verweist doch der eine auf den anderen, vertreten sie sich gegenseitig, wiederholen, antworten sie sich. Durch seine Verschiebungsarbeit inszeniert der Prolog den Hauptfilm anders – *anders*, was zum Beispiel eine radikalere Umkehrung als der Hauptfilm erlaubt:

> Von aufeinanderfolgenden Träumen kann man oft merken, wie der eine zum Mittelpunkte nimmt, was in dem nächsten nur in der Peripherie angedeutet wird und umgekehrt, so daß die beiden einander auch zur Deutung ergänzen (Freud 1988, 428).
>
> [...] [Z]wei Träume einer Nacht [teilen] sich nicht selten derart die Erfüllung der Traumaufgabe [...], daß sie zusammengenommen eine Wunscherfüllung in zwei Etappen ergeben, was jeder Traum für sich nicht leistet. Wenn der Traumwunsch etwa eine unerlaubte Handlung an einer bestimmten Person zum Inhalt hat, so erscheint diese Person unverhüllt im ersten Traum, die Handlung aber wird nur schüchtern angedeutet. Der zweite Traum macht es dann anders. Die Handlung wird unverhüllt genannt, aber die Person unkenntlich gemacht oder durch eine indifferente ersetzt (1978, 26f).

III. Wiederholung: Die drei Schläge

> Aber Kunstwerke üben eine starke Wirkung auf mich aus. [...] Ich bin so veranlaßt worden, bei den entsprechenden Gelegenheiten lange vor ihnen zu verweilen, und wollte sie auf meine Weise erfassen [...]“ (Freud 1975a, 197). Was macht Freud vor dem *Moses* von Michelangelo? Er hält an, macht sich vom Gesamteindruck los, untersucht die Figur in allen Einzelheiten und kommt durch diese atomisierte Sicht zum Ganzen zurück, zur Gesamtheit, die ihn so beeindruckt hat; analytische Konzeption, die „durch die Wertung gewisser unscheinbarer Details zu einer überraschenden Deutung [...] der gesamten Figur [...] gelangt (ibid., 220).

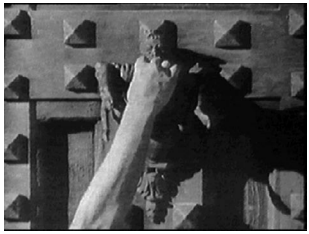
Versuchen, da der Beginn von THE MOST DANGEROUS GAME extrem verlangsamt wurde – Verlangsamung, die unverzichtbar ist für das lange Verweilen, von dem Freud spricht – und analysiert wurde, als wäre auch der gesamte Film schon auf jedes Detail hin durchgesehen worden, versuchen, sich auf *hypothetische Weise* zu fragen, wie der Film funktionieren kann, bevor ihn der Analysierende verändert. Dieser Versuch erfordert in einem Zaroffschen Verfahren die Umkehrung der gesamten vorhergehenden Lektüre: nicht länger aufspüren, was vom Film im Vorspann und in der Sequenz bereits enthalten ist, sondern was vom Vorspann und von der Sequenz im Film, in der normalen Ordnung seines Ablaufs, erscheint.

Um die Wiederholung zu erfassen, die Wiederholung eines Textelements verwenden, welches die Lektüre zu ihrem ersten Zugang, zu den drei Schlägen des Klopfers, zurückführt.

III.1 Nachträglichkeit

Während die Konstellationen des Klopfers nur in der Analyse in Form einer Tabelle, in der die Elemente in Synchronie erscheinen, dargestellt werden können, führt das mehrmalige Erscheinen einiger mit dem Klopfer verbundener Bild- und Tonmotive dazu, daß im diachronischen Gefälle des Films ein *Déjà-vu*-Effekt entsteht.

Vages *Déjà-vu*, das keinem genauen früheren Moment zugeordnet werden kann und vollständig aufgeht in diesem Eindruck einer Wiederkehr von etwas (was?), das man zuvor schon einmal wahrgenommen hat: Im Falle des Traums ist dies laut Freud mit dem Ort verbunden, an dem man mit Gewißheit „schon einmal war", dem „Genitalen der Mutter" (1988, 330).



Das Selbst erscheint in fremder Gestalt im Anderen (der Insel, Zaroff, der Menschenjagd), das (von der Zivilisation, Rainsford, den gewöhnlichen Regeln der Jagd) vergessene, verdrängte, verneinte Selbst. Archaisches Stadium der Gesellschaft, des Individuums: Das Hauptszenario führt es wieder auf, mit all den Vorsichtsmaßnahmen, die man kennt. (Neu-)Inszenierung, die auch in der Arbeit der Motiv- und Handlungswiederholung erscheint: Was neu ist in der Progression – der Film geht unaufhörlich weiter, die Sequenzen greifen in einem irreversiblen Ablauf ineinander –, ist immer nur die Wiederkehr dessen, was als *Vor-Schlag* im Vorspann und in der ersten Sequenz bereits gezeigt wurde. Durch die Verschiebung und die Verdichtung, durch das Gleiten und die Überlagerung der Elemente wird der Vor-Schlag unkenntlich gemacht. Ein Vor-Schlag, den ich, der Zuschauer, nach Ablauf des Films nicht in Worte fassen könnte. Ein unkenntlicher und nicht in Worte faßbarer Vor-Schlag, von dem ich aber *auf andere Weise* Kenntnis habe, weil The Most Dangerous Game sich gemäß der Assoziationsgesetze bildet, die in „mir" funktionieren, ohne daß ich sie benennen könnte – es bedarf der Analyse, daß ich zur Benennung gelange –: die Primärprozesse.

„Déjà-vu" verweist auf eine genaue Erinnerung: die Wiederaufnahme beispielsweise des Klopfers an der Tür von Zaroff, von Rainsford wie im Vorspann betätigt. Hypothese: Die Wahrnehmung der Elemente, die diesem retroaktiven Schema gehorcht, reproduziert für die Dauer eines Films den psychischen

Mechanismus, den Freud in einem Brief an Fließ beschriebenen hat: „[...] [V]on Zeit zu Zeit [erfährt] das vorhandene Material von Erinnerungsspuren eine *Umordnung* nach neuen Beziehungen, eine *Umschrift* [...]“ (1975b, 151). Genau so verhält es sich beim Mechanismus der *Nachträglichkeit*, wie er in bezug auf den „Wolfsmann“ definiert wird:

> Wenn man das Verhalten des vierjährigen Kindes gegen die reaktivierte Urszene in Betracht zieht, ja wenn man nur an die weit einfacheren Reaktionen des eineinhalbjährigen Kindes beim Erleben dieser Szene denkt, kann man die Auffassung schwer von sich weisen, daß eine Art von schwer bestimmbarem Wissen, etwas wie eine Vorbereitung zum Verständnis, beim Kinde dabei mitwirkt (Freud 1982, 295).

Vorwissen des Zuschauers im Augenblick des Vorspanns: Halbnackte Frau, entführt von einem Tier, Gewalt der Schläge. Umschrift der „Urszene“ in die Szenen der Haupterzählung: Sie wird als Teil einer Erzählung verstanden (die Gewalt ist in die Narration eingebunden); dieses Verständnis lädt die fluktuierenden Elemente des Vorspanns nachträglich mit Sinn – und einer neuen Intensität (ein Hin und Her, das bei der pathogenen Erinnerung des Kindes das Verdrängte in ein Trauma verwandelt).

III.2 Eins, zwei, drei

Ein Schlag, zwei Schläge, drei Schläge: Widerhall in den Schrifttiteln des Vorspanns, in deren Buchstaben sich die Tonwellen dank der Irisblende visuell auszubreiten scheinen; durch diese *wiederholten* Schläge scheint der Film sogleich im Zeichen der Wiederholung zu stehen.

Poch, poch, poch: rhythmische Wiederkehr der Schläge, die an Rainsfords Zimmertür und vor allem an Zaroffs Eingangstür klopfen; das bereits erwähnte Wiederauftreten des Vorspanns.

> Warum beispielsweise der Reim? Warum die prosodische Verteilung, wenn es nicht um den Wert der Wiederholung selbst geht? Betontes und Unbetontens, Zäsur, Reime sind Prozesse, die man in Raum und Dauer erkennen und messen kann. In ihrem periodischen Charakter [...], inszenieren sie die Wiederholung und stellen sie dar (Montreley 1970).

Schläge, im filmischen Syntagma verteilt: Skandierung, ähnlich der durch die Türen bewirkten (s.o., I.1.1).

So wie die Schläge an die Türen im Film in Intervallen wiederkehren, jedoch nicht zwangsläufig in dreifacher Ausführung, wird die Dreiergruppierung ihrerseits getrennt vom Klopfer wieder aufgenommen (in diesem Sinn bieten die *drei Schläge* Anlaß zu zwei Wiederholungsketten: „die Zahl Drei" und „die Schläge", die in der Figur des Vorspanns gewissermaßen verdichtet waren. Drei schlechte Vorzeichen für den Kartenspieler. Drei Prüfungen während der Jagd: der Bogen, das Gewehr, die Hunde.

> Wenn der arabische Nomade sich nicht schlüssig ist, welchen Weg er nehmen soll, wählt er drei Pfeile [...]. Bei Unschlüssigkeit über die Wahl eines Weges [...] war es Sitte, sich dreimal um die eigene Achse zu drehen [...]. Diese drei Umdrehungen symbolisieren nicht nur die Vorstellung von einer *vollständigen Ausführung*, die für die psycho-magischen Praktiken mit der Zahl drei verbunden ist, sondern auch eine *Teilnahme an der unsichtbaren Welt* jenseits des Bewußtseins, die über ein Ereignis auf eine Weise entscheidet, die der rein menschlichen Logik fremd ist [...]. Der Held hebt seinen Gegner – oft ein Dämon – hoch und dreht ihn dreimal über seinem Kopf [...] (Chevalier/Gheerbrant 1969).

Diese drei Beispiele – aus der Überfülle esoterischer Praktiken, die an Zahlen gebunden sind – genügen, den magischen Beiklang der Drei zu belegen. Dreifache Wiederholung: Wenn dies für mich nicht sofort diesen Beiklang hat, kann ich während des gesamten Films einer anderen Resonanz – ihrem Echo – nicht entgehen: dem *Dämonischen* der Wiederholung:

> Man findet das unheimlich', und wer nicht stich- und hiebfest gegen die Versuchungen des Aberglaubens ist, wird sich geneigt finden, dieser hartnäckigen Wiederkehr der einen Zahl eine geheime Bedeutung zuzuschreiben [...] (Freud 1963, 66).

III.3 Theaterschläge

„Es war eine recht einfältige Geschichte", schreibt Freud (1963, 75) über eine Kurzgeschichte, die er in der englischen Zeitschrift *Strand* las, „aber ihre unheimliche Wirkung verspürte man ganz hervorragend". Freud erwähnt weder Titel noch Autor – als ob die Kurzgeschichte keinerlei literarischen „Wert" hätte –, doch er vermittelt einen Eindruck und, in einigen Zeilen, einen Abriß der Erzählung. Los des „populären" Kinos: einen Eindruck hinterlassen, einige Bruchstücke der Erzählung, manchmal einige Bilder. „Einfalt" dieses Kinos[1] ein seltsamer Eindruck von Leere – Leere der von The Most Dan-

gerous Game beschriebenen „Schleife" – die, wenn das Licht wieder angeht, mich dazu anhalten sollte, mir die Frage zu stellen: *Was* zu sehen, bin ich eigentlich gekommen?

THE MOST DANGEROUS GAME erwidert, daß ich gekommen bin, um zu *sehen*.

Das dreimalige Klopfen – am Rande stumm wiederholt – dient dazu anzuzeigen, daß die *Vorstellung* beginnt, daß etwas auf der Leinwandbühne zu sehen sein wird. Und in der Bewegung des Films ist das, was zu sehen ist, immer nur die Wiederholung dessen, was ich bereits in dem Moment gesehen habe, da man mir anzeigte, daß man beginnen würde.

„Der kinematographische Voyeurismus, *nicht genehmigte* Schaulust, entsteht [...] in direkter Verlängerung der Urszene" (Metz 1975, 45).[1] Unheimlichkeit von The Most Dangerous Game: Er inszeniert meine „Liebe" zum Kino, das, was ich bei jedem neuen Film (wieder)sehen will, mein sich immer wiederholendes Verlangen nach Re-Präsentation.

Aus dem Französischen von Sabine Lenk[2]

Literatur

Barthes, Roland (1960) Le problème de la signification au cinéma. In: Revue internationale de Filmologie 10,32-33, S. 83-89.
– (1968) L'effet de réel. In: Communications, 11, S. 84-89.
– (1981a) Zazie et la littérature. In: Ders.: Essais critiques. Paris: Seuil, S. 125-131.
– (1981b) Das Reich der Zeichen. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
– (1987) S/Z. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
– (1988) Einführung in die strukturale Analyse von Erzählungen. In: Ders.: Das semiologische Abenteuer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 102-143.
– (1990a) Rhetorik des Bildes. In: Ders.: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 28-46.
– (1990b) Brecht, Diderot, Eisenstein. In: Ders.: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 94-102.
Baudrillard, Jean (1972) Pour une critique de l'économie politique du signe. Paris: Gallimard.
Baudry, Jean-Louis (1978) L'effet-cinéma. Paris: Eds. Albatros.

4 Alibi der „Filmkunst": das Werk eines Autors, die großen Signifikate, die Ästhetik – und ebenso viele Arten für den Cinéphilen, die Triebfedern seiner Schaulust zu verleugnen.

1 A.d.Ü.: Metz spricht hier von einer „nicht genehmigten" Schaulust, weil im Kino die Schauspieler nicht anwesend sind und diese deshalb dem Zuschauer nicht direkt ihr Einverständnis vermitteln können, wie es im Theater unter anderem in Form der Verbeugung zum Publikum am Ende des Stücks geschieht.

2 Mit Dank an Frank Kessler.

Bonitzer, Pascal / Daney, Serge (1972) L'Ecran du fantasme. In: Cahiers du Cinéma, 236-237, S. 31-40.
Chevalier, Jean / Gheerbrant, Alain (1969) Dictionnaire des symboles. Paris: Robert Laffont / Ed. Jupiter.
Clement, Catherine (1974) Le Rire de Déméter. In: Critique 30,323, S. 306-325.
Cluny, Claude-Michel (1971) Les chasses du Comte Zaroff. In: Dossiers du cinéma: Films I. Paris: Casterman.
Dadoun, Roger (1972) King-Kong: Du monstre comme dé-monstration. In: Littérature, 10.
Deleuze, Gilles / Guattari, Félix (1974) 28 novembre 1947. Comment se faire un corps sans organes? In: Minuit, 10, S. 56-84.
Derrida, Jacques (1972) La Dissémination. Paris: Seuil.
Diderot, Denis (1967) Salon de 1769. In: Ders.: Salons IV (1769, 1771, 1775, 1781). Oxford: Clarendon Press.
Farasse, Gérard (1972) La Portée de „l'Abricot". In: Communications, 19, S. 186-194.
Freud, Sigmund (1947) Ein Kind wird geschlagen. Beitrag zur Kenntnis der Entstehung sexueller Perversionen [1919]. In: Gesammelte Werke. Chronologisch geordnet. Band XII. London: Imago, S. 197-226.
– (1927) Fetischismus. In: Internationale Zeitschrift für Psychoanalyse 13,4, S. 373-378.
– (1935) Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. Berlin: Gustav Kiepenheuer.
– (1963) Das Unheimliche. Aufsätze zur Literatur. Frankfurt a.M.: Fischer.
– (1975a) Der Moses des Michelangelo [1914]. In: Studienausgabe. Band X: Bildende Kunst und Literatur. Frankfurt a.M.: Fischer.
– (1975b) Aus den Anfängen der Psychoanalyse. Briefe an Wilhelm Fließ. Abhandlungen und Notizen aus den Jahren 1887-1902. Frankfurt a.M.: Fischer.
– (1978) Neue Folge der Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. Frankfurt a.M.: Fischer.
– (1980) Zur Psychopathologie des Alltagslebens. Frankfurt a.M.: Fischer.
– (1982) Aus der Geschichte einer infantilen Neurose. In: Der Wolfmann vom Wolfsmann. Sigmund Freuds berühmtester Fall. Hrsg. v. Muriel Gardiner. Frankfurt a.M.: Fischer, S. 191296.
– (1988) Die Traumdeutung. Frankfurt a.M.: Fischer.
Gaubert, Serge (1972) Desnos et le naufrage. In: Europe, 517-518, S. 15-34.
Genette, Gérard (1968) Vraisemblable et motivation. In: Communications, 11, S. 5-21.
Jakobson, Roman (1979) Aufsätze zur Linguistik und Poetik. Frankfurt a.M./Berlin/Wien: Ullstein.
Kuntzel, Thierry (1972) Le Travail du film. In: Communications, 19, S. 25-39.
– (1975) Savoir, pouvoir, voir. In: Ça 2,7-8, S. 85-97.
Kristeva Julia (1969) Semeiotikè. Recherches pour une sémanalyse. Paris: Seuil.
Lacan, Jacques (1966) Ecrits. Paris: Seuil.
Laplanche, Jean / Pontalis J.-B. (1973) Das Vokabular der Psychoanalyse. 2 Bände. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
Lyotard, François (1971) Discours, Figure. Paris: Klincksieck.
– (1982) L'Acinéma. In: Ders.: Essays zu einer affirmativen Ästhetik. Berlin: Merve, S. 25-43.
Mannoni, Octave (1969) Je sais bien, mais quand même. In: Ders.: Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre scène. Paris: Seuil, S. 9-33.
McDougall, Joyce (1972-73) Primal Scene and Sexual Perversion. In: The International Journal of Psycho-Analysis 53,3.
Metz, Christian (1968) Essais sur la signification au cinéma. Tome I. Paris: Klincksieck.
– (1972) Essais sur la signification au cinéma. Tome II. Paris: Klincksieck.
– (1973) Sprache und Film. Frankfurt a.M.: Athenäum.
– (1975) Le signifiant imaginaire. In: Communications, 23, S. 3-55.

– (1979) Probleme der Denotation im Spielfilm. In: Texte zur Theorie des Films. Hrsg. v. Franz-Josef Albersmeier. Stuttgart: Reclam, S. 324-373.
– (1994) Der fiktionale Film und sein Zuschauer. Eine metapsychologsiche Untersuchung. In: Psyche 48,11, S. 1004-1046.
Montreley, Michèle (1970) Métrique de l'inconscience. In: Change, 6.
Rank, Otto (1914) Der Doppelgänger. Eine psychoanalytische Studie. Leipzig/Wien/Zürich.
Starobinski, Jean (1971) Les mots sous les mots. Paris: Gallimard.
Todorov, Tzvetan (1975) Einführung in die fantastische Literatur. Frankfurt a.M./Berlin/Wien: Ullstein.
Truffaut, François (1988) Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht? 12. Aufl. München: Hanser.
Vertov, Dziga (1973) Schriften zum Film. Hrsg. v. Wolfgang Beilenhoff. München: Hanser.