



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Irgendwo im Nirgendwo: Raum und Räumlichkeit in  
den Filmen Jim Jarmuschs“

Verfasser

Maximilian Häusler

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film-, und Medienwissenschaft

Betreuerin / Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte



<b>1. Einleitung</b> .....	<b>5</b>
1.2 Jim Jarmusch.....	7
1.3 Marc Augés Theorie des Nicht-Ortes .....	11
1.4 Deleuze‘ Filmtheorie: Begriffsdefinitionen .....	14
1.4.1 Die Kadrierung .....	14
1.4.2 Das Bildfeld.....	15
1.4.3 Das Off .....	15
1.4.4 Die Montage.....	16
1.5 Zur Raumtheorie.....	18
<b>2. <i>Permanent Vacation</i>: Kognitive Landschaften im urbanen Raum</b> .....	<b>18</b>
2.1. Jim Jarmusch: Ein Neo-Neo-Realist? .....	20
2.2 Der beliebige Raum .....	24
2.3 Der moderne Wanderer: Allie, der Stadtnomade .....	28
2.4 Reisen an Ort und Stelle .....	29
2.5 Allie in <i>Loose Space</i> .....	31
2.6 Kartographie des Raumes: Allies <i>kognitive Landschaften</i> .....	33
<b>3. <i>Stranger Than Paradise</i></b> .....	<b>40</b>
3.1 Besuch in Augés <i>Raum des Reisenden</i> .....	42
3.2 Lake Erie.....	44
3.3 Schwarz-Bild-Schwarz: Blende und Bildkunst .....	48
3.4 Das Gesetz der Serie.....	52
<b>4. <i>Mystery Train</i></b> .....	<b>54</b>
4.1 Lost in Space: Die Reise ins Nirgendwo.....	54
4.2 Memphis: Ein de-historisierter Ort.....	55
4.3 Marc Augé und der Raum des Reisenden .....	61
<b>5. <i>Ghost Dog: Der Weg des Samurai</i></b> .....	<b>67</b>
5.1 Ghost Dogs Bewegung im Raum .....	68
5.2 Rückzug vor dem Non-Place: Dächerszenen in <i>La Haine</i> und <i>Ghost Dog</i> im Vergleich.....	73
<b>6. <i>Dead Man</i></b> .....	<b>82</b>

6.1 Wenn du nicht alleine reisen kannst, folge Nobody .....	82
6.2 William Blake: Der passive Wanderer .....	82
6.3 Die Beschaffenheit des Raumes in Dead Man .....	84
6.4 Wessen Geschichte ist Dead Man? .....	87
6.5 Der lyrische Raum .....	92
<b>7. <i>Broken Flowers</i>.....</b>	<b>98</b>
7.1 Fluchtversuch aus dem Nicht-Ort .....	98
7.2 Nicht-Ort contra Anthropologischer-Ort am Beispiel Don Johnston.....	99
<b>8. Conclusio .....</b>	<b>105</b>
<b>9. Bibliographie.....</b>	<b>109</b>
<b>10. Diskographie .....</b>	<b>111</b>
<b>11. Filmographie .....</b>	<b>111</b>
<b>12. Appendix .....</b>	<b>112</b>
12.1 Abstract .....	112
12.2 Curriculum Vitae .....	114

## 1. Einleitung

Raum, Reise, Durchfahrten, Passagen und ständiger Aufbruch. Dies sind die Motive, die den amerikanischen Regisseur Jim Jarmusch am meisten interessieren und die er in nahezu allen seinen Filmen verarbeitet. Die Figuren, die er auf diese Reisen schickt, stehen meist außerhalb einer konventionellen gesellschaftlichen Ordnung, die man als „normal“ oder Mainstream bezeichnen würde. Es sind jedoch keine Opfer, die unter die Räder einer sich schnell verändernden Welt geraten, in die sie nicht passen, sondern sie haben sich bewusst in diese Position begeben. Es sind Outlaws, Underdogs und Outcasts, die das eigentliche Ziel ihrer Reise oder die Lektion erst auf dieser Reise kennen lernen; solche Aspekte, üblicherweise signifikante Charakteristika der Roadmovies oder anderer Filme, die sich die Reise einer oder mehrerer Personen zum Inhalt gemacht haben, stehen jedoch nicht im Hauptinteresse Jarmuschs. Vielmehr interessiert ihn die Reise an sich, nicht im metaphorischen Sinne, sondern als schieren Akt der Bewegung im und durch den Raum, die zwischen Aufbruch und Ankunft und einem erneuten Aufbruch liegt; die endlose Wanderung eines Charakters, der jeweils in einer speziellen Verbindung zu der ihn umgebenden Welt steht. Vereinfacht gesprochen geht es nicht nur darum zu zeigen, dass eine Figur ankommt, sondern wie sie an den Ort der Ankunft gelangt. Es geht um das „in between“.<sup>1</sup>

Die Figuren bewegen sich dabei stets in einem Raum, der Fremdheit ausstrahlt<sup>2</sup> oder sie zu Fremden in diesem Raum macht. Es ist die Unfähigkeit oder Verweigerung der Figuren, eine Beziehung zu diesem Raum herzustellen, sich an ihn anzupassen, die sie zum ständigen Wanderer, zu einem Nomaden oder Drifter werden lässt.<sup>3</sup>

Diese Arbeit wird sich besonders zwei Aspekten widmen: Einerseits soll die Beschaffenheit des Raumes in den Filmen Jim Jarmuschs untersucht und weiters die unterschiedlichen Arten der Bewegung durch diesen speziellen Raum, dargelegt an ausgewählten Charakteren, analysiert werden. Ziel ist es dabei, durch die intensive Auseinandersetzung mit der Raumthematik verschiedene Attribute aus Jarmuschs Filmen zu destillieren, und aus diesen ein Vokabular bilden, das eine präzise Beschreibung eines „Jarmusch’schen Raumes“ möglich macht.

---

<sup>1</sup> Hertzberg, Ludvig (Hrsg). *Jim Jarmusch. Interviews*. University Press of Mississippi. 2001. S.75.

<sup>2</sup> *Ghost Dog* bildet die Ausnahme, wie ich in einem späteren Kapitel noch näher erläutern werde.

<sup>3</sup> Der Begriff des Drifter wird in dieser Arbeit häufig verwendet werden. Drifter wie Allie Parker (Chris Parker) der Held aus *Permanent Vacation*, sind Träumer, die sich durch den Tag treiben lassen, ohne sich dabei um Dinge wie einen festen Arbeitsplatz, eine Wohnung oder einen strukturiertes Leben zu kümmern.

Da eine ausführliche Analyse aller seiner Filme den Umfang dieser Arbeit sprengen würde, werde ich mich ausschließlich auf die Aspekte Raum und Bewegung einiger, in dieser Hinsicht meiner Meinung nach besonders relevanter Filme konzentrieren. Im Zentrum meiner Untersuchung werden folgende Filme stehen:

*Permanent Vacation* (1980), *Stranger Than Paradise* (1984), *Mystery Train* (1989), *Dead Man* (1995), *Ghost Dog: The way of the Samurai* (1999) und *Broken Flowers* (2005). Die übrigen Filme, die Jarmuschs Oeuvre umfasst – *Down By Law* (1986), *Night on Earth* (1991), *Year of the Horse* (eine Dokumentation über Neil Youngs Tour Crazy Horse aus dem Jahre 1997), *Coffee and Cigarettes* (2003) werde ich gelegentlich miteinbeziehen, sollten sie mit bestimmten Ideen oder Theorien der Arbeit korrespondieren oder sie kontrastieren.

Theoretische Grundpfeiler der Arbeit sind drei Werke: Marc Augés Theorie des „Nicht-Ortes“, die er in seinem Werk *Non-Lieux, Introduction à une anthropologie de la surmodernité*,<sup>4</sup> wird ein regelmäßiger Bezugspunkt spezifischer filmischer Bilder aus Jarmuschs Filmen werden. Sie bildet den theoretischen Rahmen, der die Natur und die Beschaffenheit des Jarmusch'schen Raumes darstellbar macht. In ähnlicher Weise werde ich das Kino des italienischen Neo-Realismus sowie den japanischen Nachkriegsfilm als filmisches Vokabular verwenden, um die spezifische Ästhetik der Filme Jarmuschs zu ergründen. Ich werde hierbei Gilles Deleuze' filmische Terminologie verwenden, die er in seinen Werken *Das Bewegungs-Bild Kino 1* und *Das Zeit-Bild Kino 2*. Eine kurze filmspezifische Begriffsdefinition der filmtheoriethischen Terminologie Gilles Deleuze' folgt in einem anschließenden Abschnitt.

Das Werk *Die Kunst des Handelns* des französischen Soziologen und Historikers Michel de Certeau ist ebenfalls besonders wertvoll für diese Arbeit, da es erstens eine Brücke zwischen den Werken Augés und Deleuze' schlägt und auf der anderen Seite wichtige Aspekte der Beziehung zwischen der Filmfigur und dem sie umgebenden Raum (besonders dem urbanen Raum) erklärbar macht.

Regelmäßig werde ich zudem aus *Jim Jarmusch. Interviews* zitieren, einer Sammlung verschiedener, zwei Jahrzehnte Jarmuschs Karriere überspannender Interviews, im Jahre 2001 von Ludvig Hertzberg herausgegeben. Da mehrere Versuche, mit dem Regisseur

---

<sup>4</sup> Titel der deutschen Ausgabe ist *Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*.

selbst in Kontakt zu treten, leider gescheitert sind, ist dieses Werk die Hauptreferenz in Bezug auf Jarmuschs persönliche Intentionen in seinen Filmen.

Zeitweise werde ich mich auch auf die Forschungen des Stadtplaners Kevin Lynch beziehen, der in seinem Buch *Das Bild der Stadt* die Ergebnisse seiner Beobachtung der Bewegung der Menschen im urbanen Raum niedergeschrieben hat. Er kommt zu dem Ergebnis, dass Menschen den Raum, in dem sie leben, nach ihren wichtigsten Bedürfnissen manipulieren und so genannte „cognitive maps“ ihrer Stadt erstellen, durch die sie ein persönliches Bild der Stadt anhand der für sie wichtigsten Punkte erzeugen.

Ein weiterer Impulsgeber ist die Dissertation *Jim Jarmusch. Filme zum anderen Amerika* von Roman Mauer, die 2006 beim Bender-Verlag veröffentlicht wurde. Er liefert die aktuell wohl umfangreichste Analyse aller bisher entstandenen Filme Jarmuschs.

Für die Analyse des Films *Dead Man* war das sehr gute Buch Jonathan Rosenbaums *Dead Man* eine wichtige Quelle.

Zudem wurden zahlreiche Artikel filmwissenschaftlicher Zeitschriften zur Recherche herangezogen

## 1.2 Jim Jarmusch

Jim Jarmusch ist ein Mensch, der sich Zeit nimmt. Er spricht langsam und überlegt. Auf Fragen in Interviews folgt eine kurze Pause des schweigenden Überlegens, bis er die passende Formulierung der Antwort gefunden hat. Ebenso brauchen seine Filme eine lange Zeit, um in seinem Kopf heranzureifen, bis sie dann realisiert werden - oder doch verworfen.<sup>5</sup>

Zwischen seinen Filmen liegen im Schnitt drei bis vier Jahre. Akribische Recherche und die alleinige Finanzierung der Filme erklären die langen Pausen zwischen den Filmen. Jarmusch ist alleiniger Eigentümer der Negative all seiner Filme und lehnt Angebote aus Hollywood, die finanziell sehr lukrativ wären, lieber ab als sich von Produzenten Änderungen seiner Filme aufzwingen zu lassen.

„The only thing that matters to me is to protect my ability to be the navigator of the ship. I decide how the film is cut, how long it is, what music is used, who the cast is. I make films by hand. I'm there every day in the editing room. I'm there in the financ-

---

<sup>5</sup> Außer *Night on Earth*, diesen Film hat er nach eigenen Angaben innerhalb einer Woche geschrieben, nachdem ein anderes Projekt gekippt wurde.

ing. I write my script. I collaborate with a lot of great people. I don't believe in the auteur thing but somebody has to say, look, a filmmaker should make the film, not businessmen.“<sup>6</sup>

Beim Betrachten seiner Filme fallen besonders die überdurchschnittlich langen Einstellungen, die statische Kameraführung sowie die häufigen Schwarzblenden auf. Häufige Schnitte werden vermieden. Ihn interessiert das „in between“, das was dazwischen passiert. Was macht der Gangster zwischen der Einstellung, die ihn beim Verlassen seines Hauses zeigt, und der Ankunft in der Bank? Als hätte er Filmschnipsel gekürzter Szenen vom Boden eines konventionellen Schneidebüros aus Hollywood aufgesammelt, um diese dann in seine Filme einzufügen.

In einem Interview, kurz nach der Premiere von *Down By Law* sagt Jarmusch:

“Whenever I see a new commercial American Movie...I would like to see those pieces they left out... more than those they put in. I'm more interested in the moments in between... That's why I guess I have a tendency to write the kind of scenes, which would be left out in a more conventional or commercial or transparent style.”<sup>7</sup>

Die Faszination für diese, die Narrative wenig voranbringenden Szenen des „in between“, die bei Jarmusch häufig die Gestalt schweigender Autofahrten oder besonders langer Einstellungen oder eines regungslosen Sets annehmen, führt bei seinen Kritikern häufig zu dem meiner Meinung nach falschen Vorwurf, seine Filme seien zu statisch, unbestimmt und ereignislos. Ironischerweise sind es die nahezu identischen Aspekte, die die Filmjournalisten auch an Yasujiro Ozus Filmen bemängelten, einem der Regisseure, die Jarmusch am meisten beeinflussten.

Zudem bezieht die Ästhetik der Filme Jarmuschs ihre Formensprache, wie bereits erwähnt, hauptsächlich aus dem italienischen neo-realistischen Film, aus der französischen nouvelle vague und dem japanischen Nachkriegsfilm. Aus jenen filmischen Kurzepochen stammen auch die meisten seiner Vorbilder: Neben Ozu nennt er Michaelangelo Antonioni, Jean Eustache, Jacques Rivette, Jean-Luc Godard, Robert Bresson, Carl Dreyer und Kenji Mizoguchi.<sup>8</sup>

In *Das Zeit-Bild* bemerkt Deleuze einen Wechsel in dem Potenzial des Affektbildes in den Figuren der Nachkriegsfilme vieler der oben genannten Regisseure. Deleuze führt

---

<sup>6</sup> Jarmusch, Jim. *Stranger Than Paradise*. Cinesthesia Productions, 1984. DVD-Extras.

<sup>7</sup> Hertzberg, S.75.

<sup>8</sup> Hertzberg, S.52, 55, 56.

diesen Wechsel darauf zurück, dass die Menschen in der Nachkriegszeit Zeuge verschiedener Situationen und Ereignisse wurden, auf die sie nur sehr schwer „reagieren“ konnten.<sup>9</sup>

In der Folge brachten die Filmschaffenden dieser Perioden ihre Figuren in Situationen, die sie zu einer veränderten Handlungsweise zwangen, da das konventionelle Kausalgefüge aus Aktion und Reaktion ineffektiv geworden war. Als Ergebnis dieser Veränderung ordnet sich in diesen Filmen die Bewegung der Zeit unter.<sup>10</sup> Um diesen Effekt zu beschreiben, prägte Deleuze den Begriff des „Zeit-Bildes“; ein Begriff, der durchaus auch in den Filmen Jarmuschs zur Anwendung kommen könnte. Deleuze entwickelt jedoch diese Formulierung aus dem Kontext der Nachkriegszeit, daher ist es meiner Meinung nach angebracht, einen anderen Ausdruck zu finden, um ein ähnliches Phänomen bei jenen Filmemachern zu beschreiben, die außerhalb dieses Kontexts stehen. Der filmische Raum Jim Jarmuschs sollte daher eher als „lose“<sup>11</sup> bezeichnet werden. Er steht in krassem Gegensatz zu dem engen, kontrollierten, die Blicke führenden Stil des zeitgenössischen Amerikanischen Films. Manche Szenen bleiben ungelöst oder finden keinen narrativen Anschluss im weiteren Verlauf des Filmes. Er verweigert er sich auf diese Weise dem Gefüge aus Aktion und Reaktion des Hollywood-Kinos, das die Narrative in einer Weise vorantreibt, wie es Deleuze in seinen Filmen des „Bewegungsbildes“ beschreibt. Dies gilt auch für die meisten von Jarmuschs Zeitgenossen der „cool indie scene“, wie Quentin Tarantino oder Robert Rodriguez. Jarmuschs relativ statische Kamera und die langsame Schnittfolge geben dem Zuschauer Zeit, sich die Figuren und den Raum, in dem sie sich bewegen, genau zu betrachten. Jarmusch verwendet hauptsächlich Mid- und Long-Shots, so dass der Betrachter viele Eindrücke der Umgebung der Figuren aufnehmen kann. Seine Prämisse lautet dabei „[Y]ou have your choice of what to watch.“<sup>12</sup> Es steht jedem frei, was er betrachten möchte, denn anders als im kommerziellen Film hält sich Jarmusch mit dem Schuss-Gegenschuss-Verfahren, das den Blick des Zusehers führt, sehr zurück und lässt ihm so ein offeneres Blickfeld. Diese Eigenschaft seiner Filme korrespondiert mit Deleuze‘

---

<sup>9</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.34.

<sup>10</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.19-20.

<sup>11</sup> Eine Art, wie Jarmusch einen *loose Space* schafft, ist durch seine selbst-reflexive und die pointiert gesetzten Referenzen an andere Filmmacher geprägt, die er in loser Reihenfolge in seine Narrative einfließen lässt. Ein Stilmittel, das an sich schon ein ganzes Essay füllen könnte, aber nicht im Focus dieser Arbeit steht. Roman Mauers *Jim Jarmusch. Filme für das andere Amerika*, Jonathan Rosenbaums *Dead Man*, Teil der BFI Serie, sind eine gute Quelle für dieses Gebiet und in der Bibliographie aufgeführt.

<sup>12</sup> Hertzberg. S.45.

Verständnis von der Entstehung des Zeit-Bildes in den Filmen der Neo-Realisten und des japanischen Nachkriegskinos, die das „senso-motorische Schema“ – das den Zuschauer nur das wahrnehmen lässt, woran er nach seinen ökonomischen Bedürfnissen und seiner ideologischen Anschauung interessiert ist – abschaffen. Dadurch wird ein anderer Bildtypus freigegeben, das Deleuze das „rein opto-akustische Bild“<sup>13</sup> nennt, das nur Bild ist, ohne Metapher zu sein. Eine ideologische Wertung entfällt bei diesem Bildtyp gänzlich.<sup>14</sup>

Deleuze definiert den neo-realistischen Film, indem er ihn dem realistischen Film gegenüberstellt, in welchem die Objekte und die Sets auf eine rein funktionale Realität ausgerichtet sind. Im neo-realistischen Film jedoch, kommt erhalten jene eine zusätzliche Autonomie: „they take on an autonomous, material reality which gives them an importance in themselves. Once settings and objects are invested with the viewers gaze, sensory motor reaction, (die Bewegung, wie man sie im realistischen Film findet, ermöglicht) are no longer as important as optical and sound or purely sense based reactions.“<sup>15</sup>

Der Neo-Realismus ist also ein Kino des Sehens und nicht des Handelns. Genau als solches beschreibt Jarmusch seinen ersten Film *Permanent Vacation* in dem folgenden Interviewausschnitt:

“I found the need to use a camera style that is very static, almost like in Japanese films, where the camera is very motionless. Had I decided to use more lavish camera movements it would have ruined what goes on between the people within the shot, and it would have distracted the viewer’s attention. A moving camera forces the eyes of the viewer to move along with the shot, it imprisons your gaze.”

“But my films (...) [is] about observing, about watching (...) If the camera moves at all, it is always very calm (...) it is the style of a contemplative cinema. People should observe the characters and the locations and not notice the camera too much (...) the locations say enough by themselves without the camera having to point it out to you: „Look here, look there!“<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Deleuze, *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt am Main. Suhrkamp, 1997. S.35.

<sup>14</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.35.

<sup>15</sup> Deleuze, Gilles. *Cinema 2. The Time-Image*. London. Continuum, 2008. S.4.

<sup>16</sup> Hertzberg. S.7.

Mit seinem *utopian strain*<sup>17</sup> verteidigt Deleuze die Filmemacher des Neo-Realismus und der japanischen Nachkriegsperiode gegen den Vorwurf marxistischer Kritiker, die sie für zu passiv und zu wenig lebensbejahend halten, indem er Regisseure wie Ozu und Antonioni als Schöpfer einer neuen Art des Sehens nennt.<sup>18</sup>

Ihre opto-akustischen Bilder bringen, so Deleuze, „die Sache an sich“ heraus, und bleiben durch ihre langsame und offene Kameraführung frei von ideologischen Konnotationen oder Wertungen.<sup>19</sup> Dem Blick des Zuschauers wird mehr Freiraum gewährt. Diese Bemerkung erinnert deutlich an Jarmuschs Aussage über die sich stark bewegende Kamera („A moving camera (...) imprisons your gaze“). Deleuze will damit jedoch nicht sagen, dass Ozus und Antonionis Filme unpolitisch sind, sondern vielmehr, dass sie eine neue Art des politischen Films entwickelt haben, in dem Freiheit des *Sehens* für unbeschränkte Möglichkeiten steht. Resultat ist die, ich bezeichne es so, demokratische Szenographie.

Die Filme der italienischen Neo-Realisten und des japanischen Nachkriegskinos können als Basis Jarmuschs Kinematografie betrachtet werden. Trotz dieser vielen Parallelen soll hier nicht der Eindruck entstehen, Jarmusch sollte als einen Neo-Realisten bezeichnet werden. Er stammt aus einem völlig anderen historischen Kontext und der Grund für die Handlungsweise seiner Figuren liegt nicht in ihrer Unfähigkeit zu handeln, wie Deleuze es von den Nachkriegsfiguren behauptet, sondern weil sie sich wissentlich in eine Situation bringen oder gebracht haben, in der diese Dynamik der Bewegung nicht nötig ist. Ich betrachte Jarmusch als von den Neo-Realisten inspiriert, aber möchte ihn ihnen nicht zuschreiben.

### 1.3 Marc Augés Theorie des Nicht-Ortes

Der französische Ethnologe und Anthropologe veröffentlichte im Jahre 1992 das erste Mal die Grundzüge seiner Theorie des „Nicht-Ortes“, „Non-Place“ bzw. „Non-Lieux“ in dem gleichnamigen Essay. Er stellte die These auf, dass die Zeit der Supermoderne diese „Nicht-Orte“ hervorbringt. Beispiele für Nicht-Orte können beispielsweise Supermärkte, Shoppingzentren, Autobahnen und Schnellstrassen sowie Flughäfen und Bahntrassen

---

<sup>17</sup> Deleuze, *Cinema 2*. S.20.

<sup>18</sup> Deleuze gibt zwar kein explizites Beispiel für die marxistische Kritik an diesen Filmen, jedoch weisen zahlreiche Andeutungen darauf hin.

<sup>19</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.35.

sein. Im großen und ganzen Räume, bei deren Betreten das Individuum auf die Rolle eines Konsumenten, Reisenden oder Passagiers reduziert wird. Kurz, die Person, die den Non-Place betritt, verliert ihre markanten Eigenschaften und Attribute, die ihre Rolle in der Gesellschaft beschreiben. Jarmuschs Charaktere erfüllen keinerlei gesellschaftliche Rollen, schon allein deshalb, weil keiner einen ordentlichen und legalen Beruf ausübt.<sup>20</sup> Zudem werden sie nicht de-individualisiert, wie es Augé den Personen prophezeit, die den Nicht-Ort betreten. Dazu jedoch mehr in dem Kapitel „Der Jarmusch‘sche Raum.“

Weiters beschreibt Augé den Nicht-Ort als nicht-relational, ahistorisch und in keinsten Weise identitätsbesetzt, so dass es zu einer Krise zwischen dem Raum und dem Individuum, das diesen betritt, kommt. Jedoch macht Augé klar, dass der Nicht-Ort nicht als solcher in „reiner Form“ existieren kann, sondern nur in Relation zu einem Ort, der niemals völlig aufhört zu existieren, genauso wie der Nicht-Ort niemals völlig existiert.<sup>21</sup> Zahlreiche Nicht-Orte werden im Laufe dieser Arbeit in allen analysierten Filmen als solche entlarvt werden.

Emer O’Beirne führt in seiner Schrift *Mapping the Non-Lieux in Marc Augés Writings* den Ausdruck Non-Lieux auf seine ursprüngliche Bedeutung zurück, als juristischen Fachterminus an französischen Gerichten, der so viel bedeutet wie „a lack of a trace or evidence of implication in a matter.“<sup>22</sup> Wendet man die juristische Funktion des Ausdrucks auf Augé an, würde dies bedeuten, dass der Nicht-Ort ein Raum ist, dessen Beschaffenheit es den Menschen unmöglich macht, darin eine individuelle Modifikation oder ein persönliches Merkmal zu hinterlassen. Ein Raum also, der, obwohl er einem bekannt ist, immer Fremdheit bedeutet. Der Non-Place bildet also das Gegenstück, das Komplementär zu dem anthropologischen Ort, der die Räume beschreibt, die mit und

---

<sup>20</sup> Der Protagonist aus *Permanent Vacation* wehrt sich generell gegen jede Art von Anstellung, die Figuren aus *Stranger than Paradise*, Willy und Eddie sind Taugenichtse, die ihr Geld bei Pferdewetten machen, Willys Cousine hat kurzfristig einen Job, den sie aber so Zack aus *Down by Law* ist ein DJ, der ständig umzieht und seinen Job wechselt, Bob ist ein arbeitsloser Einwanderer und Jack ein Zuhälter, was wohl kaum als Beruf anerkannt werden kann – ebensowenig wie Ghost Dogs Job als Auftragskiller, in dem Film *Ghost Dog*. In *Mystery Train* gibt es keinerlei Andeutungen, dass einer der Hauptdarsteller eine ordentliche Arbeit besäße und William Blake aus *Dead Man* kommt wegen einer Stelle nach Machine, die ist aber bereits besetzt. Don in *Broken Flowers* ist ein dauergelangweilter Privatier. *Night on Earth* ist also der einzige Film, dessen Figuren einer regelmäßigen Arbeit nachgehen. Doch als Taxifahrer ist es ihr Beruf, sich durch den urbanen Raum zu bewegen und sich permanent im Non-Place aufzuhalten.

<sup>21</sup> Augé, Marc. *Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*. Frankfurt am Main. Fischer, 1992. S.92.

<sup>22</sup> Emer O’Beirne. “Mapping the Non-Lieu in Marc Augés Writings” In: *Forum for modern Language Studies*. Vol 42 no.1. S.38.

durch die Einwirkung des Menschen historisch gewachsen sind, die individuelle Bedeutungsträger beinhalten und so einen Ort bilden, der Identität und Gemeinschaftlichkeit repräsentiert.

Augé macht die Unterscheidung zwischen Ort und Nicht-Ort klar:

„So wie ein Ort durch Identität, Relation und Geschichte gekennzeichnet ist, so definiert ein Raum, der keine Identität besitzt und sich weder als relational noch als historisch bezeichnen lässt, einen Nicht-Ort. Unsere Hypothese lautet nun, dass die „Übermoderne“ Nicht-Orte hervorbringt, also Räume, die selbst keine anthropologischen Orte sind und, anders als die baudelairesche Moderne, die alten Orte nicht integrieren; registriert, klassifiziert und zu „Orten der Erinnerung“ erhoben, nehmen die alten Orte darin einen speziellen, fest umschriebenen Platz ein.“<sup>23</sup>

Viele Charaktere der Filme Jim Jarmuschs haben mit einer Welt zu kämpfen, in die sie nicht passen, die ihre Identität nicht repräsentiert und auch nicht bereit sind, sich dieser anzupassen.

Weiters macht Augé deutlich: „Ort und Nicht-Ort sind fliehende Pole; der Ort verschwindet niemals vollständig, und der Nicht-Ort stellt sich niemals vollständig her.“<sup>24</sup>

Die Figuren Jarmuschs befinden sich meist außerhalb so genannter anthropologischer Orte oder sind auf der Suche nach diesen. Diesen, bereits vor Augé in der Wissenschaft der Anthropologie geprägten Ausdruck, verwendet Augé wie folgt:

„Wir wollen den Ausdruck „anthropologischer Ort“ jener konkreten und symbolischen Konstruktion des Raumes vorbehalten, die für sich alleine nicht die Wechselfälle und Widersprüche des gesellschaftlichen Lebens zum Ausdruck zu bringen vermöchte, auf die sich jedoch all jene beziehen, denen sie einen Platz zuweisen, so niedrig oder bescheiden er auch sein mag. (...) der anthropologische Ort, das Sinnprinzip für jene, die dort leben, und das Erkenntnisprinzip für jene, die ihn beobachten.“<sup>25</sup>

Nach Augé werden die Nicht-Orte also von der „Übermoderne“ hervorgebracht. Bleibt als letzter Punkt die Klärung dieses Begriffs.

---

<sup>23</sup> Augé, Marc. S.92/ 93.

<sup>24</sup> Augé. S.94.

<sup>25</sup> Augé. S.64.

Die Übermoderne setzt sich aus „den drei Figuren des Übermaßes“ zusammen bzw. wird durch diese konstituiert.

1. *Die Überfülle an Ereignissen.* Diese resultiert aus einer Beschleunigung der Geschichte. Aus ihr entsteht eine „Vielzahl der wechselseitigen Abhängigkeiten innerhalb des so genannten Weltsystems, das für Historiker zu einem zentralen Problem geworden ist.“<sup>26</sup>
2. *Die Überfülle des Raumes.* „von dem Übermaß an Raum könnten wir zunächst (...) sagen, dass er das Korrelat zur Verkleinerung unseres Planeten bilde, zu der Entfernung von uns selbst (...). In gewissem Sinne reduzieren die ersten Schritte in den Weltraum unseren Raum auf einen winzigen Punkt.“<sup>27</sup>
3. *Individualisierung der Referenzen.* „Es ist die Figur des Ich, des Individuums, die, wie man sagt, in die anthropologische Reflexion zurückkehrt (...)“ und „Niemals zuvor wurde die individuelle Geschichte in solchem Maße von der kollektiven Geschichte beeinflusst, aber auch niemals zuvor waren die Orientierungsmarken für kollektive Identifikation so fließend wie heute.“<sup>28</sup>

Es sei noch angemerkt, dass aus beiden, sowohl der englischen als auch der deutschen Ausgabe des Buches zitiert werden wird, da viele Formulierungen in der englischen Fassung treffender sind.

## **1.4 Deleuze‘ Filmtheorie: Einige Begriffsdefinitionen**

### **1.4.1 Die Kadrierung**

Kadrierung ist die Festlegung eines – relativ – geschlossenen Systems, das alles umfasst, was im Bild vorhanden ist. Kadrierung bedeutet also auch immer Begrenzung; diese Grenzen können mathematische (bestehen bereits vor der Existenz eines Körpers) oder dynamische (durch die Kraft des Körpers begrenzt) sein.

---

<sup>26</sup> Augé. S.37.

<sup>27</sup> Augé. S.40/ 41.

<sup>28</sup> Augé. S.46/47.

Bezüglich jener Teile eines Systems, die dieses trennt oder vereinigt, ist das Bildfeld entweder geometrisch, trennt also bestimmte Teile, oder physikalisch, wobei es eine synergetische Wirkung bekommt.<sup>29</sup>

### 1.4.2 Das Bildfeld

Das durch die Kadrierung gesetzte Bildfeld legt ein Ensemble fest, das aus einer Vielzahl an Elementen besteht, die ihrerseits zu Sub-Ensembles gehören. Das Bild kann von zwei Tendenzen nicht getrennt werden: Der Sättigung und die Verknappung.

„ Wenn wir nur sehr wenig in einem Bild sehen, dann deswegen, weil wir es nicht richtig lesen, seine Sättigung oder Verknappung schlecht einzuschätzen wissen. Eine Pädagogik des Bildes setzt dann ein, wenn (...) das Bildfeld den Wert einer opaken Informationsfläche gewinnt, die bald im Übermaß gesättigt ist, bald auf die Leere, auf die schwarze oder weiße Projektionsfläche reduziert ist.“<sup>30</sup>

Interessant ist hier besonders der erweiterte Wahrnehmungsbegriff, den Deleuze impliziert. Sehen ist für ihn kein rein visuelles Wahrnehmen, sondern meint sowohl visuell wahrnehmen als auch geistig wahrnehmen bzw. visuelle Information denkend weiterverarbeiten. Eine weitere Differenzierung des Bildfelds zwischen einem geometrischen und physikalischen, die Deleuze noch näher bestimmt, kommt in dieser Arbeit nicht zur Anwendung und wird daher nicht weiter ausgeführt.

### 1.4.3 Das Off

Das Off ist das, was außerhalb des Bildfeldes ist. Es ist jedoch keine schlichte Negation, zweier Aufnahmefelder, nämlich des visuellen und des akustischen.

„Das Off verweist auf das, was man weder hört noch sieht und was trotzdem völlig gegenwärtig ist. [...] Jede Kadrierung determiniert ein Off. Es gibt nicht zwei Typen des Bildfeldes, von denen nur eine auf das Off verweist; es gibt vielmehr zwei höchst

---

<sup>29</sup> Deleuze, Gilles. *Das Bewegungs-Bild. Kino I*. Frankfurt am Main. Suhrkamp, 1997. S.27.

<sup>30</sup> Deleuze, *Kino I*. S.28.

unterschiedliche Aspekte des Offs, von denen jeder auf eine besondere Kadrierungsart verweist.“<sup>31</sup>

Deleuze unterscheidet also zwei Aspekte des Offs: Einen relativen Aspekt, der das bezeichnet, das woanders existiert und einen absoluten Aspekt, der auf ein Anderswo verweist, das nicht direkt mit dem Sichtbaren verbunden ist. Die beiden Aspekte sind jedoch nicht immer klar voneinander zu trennen und vermischen sich ständig. Das relative Off spielt in Jarmuschs Filmen eine besondere Rolle, da er oft Geschehen außerhalb des Bildfeldes als Handlungsbestandteil in die Einstellung mit einbezieht.

#### **1.4.4 Die Montage**

„Die Montage ist eine Komposition, die Anordnung der Bewegungsbilder als Organisation eines indirekten Bildes der Zeit.“<sup>32</sup>

„Mittels der Anschlüsse, der Schnitte und der falschen Anschlüsse ist die Montage die Festlegung des Ganzen.“<sup>33</sup>

Die Montage setzt ein indirektes Bild der Zeit frei, und somit das Ganze, das Deleuze die Idee nennt, indem sie die Bewegungsbilder und ihre Verhältnisse erschließt. Das Ganze muss schon vorausgesetzt werden, die Montage kommt nicht erst nachträglich. Innerhalb des Produktions-Prozesses ist dies bedeutsam: Man kann keine einzelne Einstellung drehen, ohne das Ganze, das daraus entstehen soll, mit einzubeziehen.

Zieht man die drei Ebenen in Betracht – die Ebene der Festlegung der geschlossenen Systeme, die der Bewegung zwischen Teilen des Systems und die des veränderlichen Ganzen, das sich in der Bewegung ausdrückt – so besteht zwischen ihnen eine zirkuläre Beziehung, die sich wie folgt darstellt: Jede Ebene kann die andere enthalten oder vorwegnehmen; die Montage kann so schon in die Einstellung „verlegt“ werden.

Dabei entsteht ein indirektes Bild der Zeit, das Bild „einer effektiven Dauer, einer wirklichen Zeit, die sich von der Artikulation der Bewegungsbilder ableitet, entsprechend den früheren Texten Bergsons.“<sup>34</sup>

---

<sup>31</sup> Deleuze, *Kino I.* S.32.

<sup>32</sup> Deleuze, *Kino I.* S.50.

<sup>33</sup> Deleuze, *Kino I.* S.49.

<sup>34</sup> Deleuze, *Kino I.* S.50.

## 1.5 Zur Raumtheorie

Es soll jedoch nicht der Eindruck entstehen, dass Augés Theorie des Non-Place gleichzeitig eine Definition des Jarmuschschen Raumes gibt. Denn obwohl Flughäfen und Autobahnen (Inbegriffe des Non-Place nach Augé, wie bereits beschrieben) in Jarmuschs Werk oft auftauchen, sehen wir beispielsweise sehr wenig bis gar keine Einkaufszentren oder Supermärkte, da diese Orte eine funktional-ökonomische Struktur besitzen, die Jarmusch in seinen Filmen nicht interessiert. Abgesehen davon, dass Jarmusch keine Konsumkritik in seine Filme mit aufnimmt, platzieren sich die Figuren selbst außerhalb einer ökonomischen Ordnung. Konsumverhalten und Abhängigkeiten von Marktmechanismen werden so von vornherein ausgeschlossen. Augé beschreibt in seinem Werk eine sehr spezifische Art eines kulturellen Raumes, den er mit der Supermoderne in Verbindung bringt und betont eine

De-Individualisierung der Menschen, die diesen Raum betreten bzw. sich in ihm befinden. Jarmusch ist dabei besonders an einer möglichst individuellen Perspektive seiner Figuren interessiert (wie er diese mit filmischen Mitteln ausdrückt, werde ich in den folgenden Kapiteln beschreiben), die es ihm und den Zuschauern ermöglicht, in die Welt der Figuren einzutauchen und zu erkennen, wie sie unterschiedliche Landschaften und Umgebungen wahrnehmen und sich zu ihnen verhalten. Er betont dabei besonders in *Stranger than Paradise*, *Permanent Vacation* und *Mystery Train* die Beziehung der Charaktere zu den U.S.A.

Das Interesse einer filmwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Werk Jarmuschs ist erst in den letzten Jahren stärker geworden. Der Film, dem in dieser Hinsicht – besonders auf Grund seiner zahlreichen literarischen Anspielungen und Metaphern – am meisten Aufmerksamkeit geschenkt wurde, war der 1995 erschienene Film *Dead Man* mit Johnny Depp als William Blake. Die langen Intervalle zwischen seinen Filmen lassen besonders das mediale Interesse an seiner Person in der Zwischenzeit stark anschwellen. Obwohl Jarmusch mittlerweile ein weltweit – vor allem aber in Europa und Japan – bekannter Filmmacher ist, wurde bisher kaum eine theoretische Terminologie entwickelt, um sich mit seinen Filmen auseinanderzusetzen. Ich verwende daher Augés Non-Place als kritische Sprache, als theoretische Rahmenbedingungen, aus denen ich das Konzept eines Jarmuschschen Raumes entwickeln möchte. Wie wertvoll zahlreiche

Aspekte aus Augés Arbeit für die Analyse der Raumkonzepte in den Filmen von Jim Jarmusch sind, zeigt unter anderem die zusammenfassende Erklärung des Nicht-Ortes nach O’Beirne. Er beschreibt Non-Places als „those urban, peri-urban and interurban spaces associated with transit and communication, designed to be passed through rather than appropriated, and retaining little or no trace of our passage as we negotiate them.“<sup>35</sup>

In eine sehr ähnliche Welt setzt auch Jarmusch seine Figuren. Sie leben in jenen „dead zones“ und leeren Räumen ihrer Stadt, die Erwartungen der Zuschauer auf ein pulsierendes Stadtleben enttäuschen, wie wir es in folgendem Kapitel anhand von *Permanent Vacation* erleben werden.

Um die Beschaffenheit des Jarmuschschen Raumes zu explizieren, werde ich mich zudem des kinematischen Vokabulars der italienischen Neo-Realisten und des japanischen Nachkriegsfilms bedienen, das Deleuze in seinen beiden bereits erwähnten Büchern *Das Bewegungs-Bild* und *Das Zeit-Bild* entwickelt hat, während Augé die theoretischen Rahmenbedingungen schaffen wird, durch die ich Jarmuschs einzigartige Perspektive auf den urbanen Raum und Amerika filtern werde.

## **2. *Permanent Vacation*: Kognitive Landschaften im urbanen Raum**

Frederic Jameson charakterisiert die postmoderne Welt als eine Dystopie, in der den Individuen keinerlei Privatheit oder privater Raum mehr zu Eigen ist. In seinem Werk *The geopolitical aesthetic in Cinema* nimmt er zahlreiche Gedanken des bekannten Städteplaners Kevin Lynch auf, der in seinen Studien untersuchte, wie Menschen den urbanen Raum der Stadt wahrnehmen und sich darin bewegen. Die Ergebnisse seiner Studien sind in dem Buch *Das Bild der Stadt* beschrieben, auf das sich diese Arbeit unter anderem auch beziehen wird.

Lynch stellt die Fähigkeit der Menschen in Frage, in einer Situation zu funktionieren, in der „almost everything is functionally inserted into larger institutional schemes and frameworks of all kinds, which nonetheless belong to somebody“.<sup>36</sup> Seine Auffassung des

---

<sup>35</sup> O’Beirne S.38.

<sup>36</sup> Jameson, Frederic. *The geopolitical aesthetic. Cinema and space in the world of system*. London. BFI, 1995. S.11.

„cognitive mappings“ wurde dennoch mit der Absicht entwickelt, das Phänomen zu beschreiben, durch das die Menschen ihrer urbanen Umgebung einen Sinn geben.<sup>37</sup>

Im folgenden Kapitel werde ich nun die Idee des „cognitive mapping“ auf Jarmuschs erste Produktion *Permanent Vacation* anwenden, um zu beschreiben, wie die Hauptfigur Aloysious Parker die Räume, die er durchwandert bzw. durch die er driftet, mit einer gedanklichen Textur versieht, um ihnen eine Bedeutung zu geben. Ich möchte damit zeigen, dass es seine Fähigkeit des „cognitive mappings“ seiner Umwelt ist, die es ihm ermöglicht, sich in dieser Welt voller Häuserruinen - in diesem *waste-land* - erfolgreich durchzuschlagen.

*Permanent Vacation* ist die Geschichte eines 17-jährigen Jungen (Aloysious), der in der New Yorker East Side als eine Art Stadtnomade lebt. Er hat sich für ein Leben ohne Verpflichtungen entschieden. Ein Leben ohne feste Arbeit, ohne Sozialversicherungsnummer und ohne festen Wohnsitz. Mit seiner Lebensweise entzieht er sich genau diesen institutionalisierten Netzwerken und Bezugssystemen, die nach Lynch und Jameson eine individuelle Auseinandersetzung mit der die Menschen umgebenden urbanen Umwelt verhindern.

Aloysious – Allie – hat keinerlei familiären Rückhalt. Seinen Vater hat er nie kennen gelernt und seine Mutter liegt in einer psychiatrischen Klinik. So wandert er, völlig sich selbst überlassen, durch sein Viertel, wohnt bei einem Mädchen, mit dem er wohl zusammen ist, wenn er nicht gerade auf Häuserdächern übernachtet.

Diese Figur ist für diese Arbeit von besonders hoher Bedeutung, da Jarmusch in ihr den Grundstein für den Charakter der meisten Figuren seiner anderen Filme legt. Allie repräsentiert den „ultimativen Wanderer“ in einem Gesamtwerk, das sich hauptsächlich mit der unaufhörlichen Bewegung durch den Raum derer beschäftigt, die außerhalb der Masse bzw. des Mainstreams stehen.

Auf die Frage, welche Regisseure Jim Jarmusch beeinflusst hätten, weicht er in Interviews meistens geschickt aus, indem er eine Flut von Namen nennt. Auf die Frage, ob Wim Wenders sein Mentor sei, antwortet er: „[I]t can be insulting, to have one person pointed to as your mayor influence, which I don't feel is true. There are many influences.

---

<sup>37</sup> Jameson. XIV

From Nicholas Ray, who I knew, from Robert Frank who I know as well as from Ozu and Mizoguzhi from Bresson (...). anything I like influences me.“<sup>38</sup> Anhand zahlreicher stilistischer und inhaltlicher Parallelen zwischen *Permanent Vacation* und Roberto Rosselinis *Deutschland im Jahre Null*, möchte ich in diesem Kapitel zeigen, dass Jarmuschs filmisches Schaffen von seiner ersten eigenen Produktion an im neo-realistischen Film verankert ist.

## 2.1. Jim Jarmusch: Ein Neo-Neo-Realist?

*Permanent Vacations* mise-en-scene zeigt uns Allies Welt als eine verödete Landschaft, voller zerfallener Häuser und ruinenhafter Straßenzüge, die stark an die Bilder aus Roberto Rosselinis Film *Deutschland im Jahre Null* erinnern. Rosselinis neo-realistischer Film spielt in den Ruinen des vom Zweiten Weltkrieg schwer gezeichneten Berlin und versucht, die Desillusionierung der Stadt und ihrer Einwohner aus der Sicht des 12 Jahre alten Edmund einzufangen. Die Art, wie Jarmusch mit der Kamera Allies zielloses Wandern durch das verödete New York zeigt, ist eine zeitgenössische Auslegung von Edmunds perspektivlosem Umherstreifen, das Rosselini in seinem Film beobachtet. Zusätzlich sind sowohl Allie Parker als auch Edmund mit Laienschauspielern besetzt, die zur Zeit des Drehs in ähnlichen Verhältnissen wie ihre Figur lebten<sup>39</sup>.

„I have a problem with actors who already have their process down completely.[...] I think that every film is different, and the style of acting is different, and because the individuals are different, there has to be a process between director and each individual actor to create that character. [...] What’s most important to me is working with actors and getting really natural performances“<sup>40</sup>

Allies eben schon beschriebene Fähigkeit, eine kognitive Landkarte, ein „cognitive map“, der Stadt zu entwerfen, durch die er sich bewegt, lässt ihn erfolgreich mit ihren Strukturen umgehen. So kann er am Ende des Films eine weitere Reise beginnen, während die Unfähigkeit, seiner verwüsteten Umgebung eine Bedeutung zu geben, den kleinen Edmund in *Deutschland im Jahre Null* in den Freitod treibt.

---

<sup>38</sup> Jarmusch, Jim. *Permanent Vacation*. Cinbesthesia Productions, 1980. DVD-Extras. Jim Jarmusch (Dokumentation).

<sup>39</sup> Jarmusch besetzt in seinen Filmen viele Rollen mit Laiendarstellern, wie z.B. Richard Edson in *Stranger Than Paradise*, der zu diesem Zeitpunkt Schlagzeuger bei „Sonic Youth“ war.

<sup>40</sup> Hertzberg. S.33.

Gilles Deleuze bezeichnet in seinem Werk *Das Zeit-Bild* die Filme Rosselinis als neo-realistisch, da sie anstelle eines Kinos der „Aktion“ ein Kino des „Sehens“ verfolgen,<sup>41</sup> Allie verkörpert dabei Deleuze‘ „Sehen“, auch wenn er sich in einem Punkt von Edmund unterscheidet: Allie wandert „recording“ und nicht „reacting“ durch die Stadt, aber nicht weil er von dem Motor der Hilflosigkeit getrieben wird, die Edmund erfährt (ein Phänomen, das Deleuze mit der Nachkriegsgesellschaft assoziiert), sondern weil er sich dafür entscheidet, sich mit nichts anderem zu belasten als dem Driften. Er lässt sich treiben, ohne auf Veränderungen in seiner seiner Umwelt zu reagieren.

Marc Augé, auf den ich mich später in diesem Kapitel noch ausführlicher beziehen werde, beschreibt in seinem Werk *Orte und Nicht-Orte*, dass wir in einer Welt leben, die die Menschen noch nicht zu betrachten gelernt haben.<sup>42</sup> Drifter hingegen, wie Allie einer ist, die am Rande bzw. außerhalb der Gesellschaft stehen, leben in einem fast autistischen ständigen Moment der Betrachtung. Die reine Betrachtung, das „Sehen“, wie es Deleuze nennt, ist ihnen völlig genug. Von Moment zu Moment und von Eindruck zu Eindruck lassen sie sich durch den urbanen Raum treiben. Sie werden zu Einheimischen der Orte, durch die sie sich bewegen. Ihre Phantasie zeigt, wie es Augé beschreibt, eine ein für alle mal begründete Welt, die nicht noch erkannt werden müsste.<sup>43</sup> Denn sie kennen bereits alles darin, so dass Unvorhergesehenes für sie keinerlei Bedeutung hat. Genau so ergeht es Allie, dem willentlichen Drifter, ihn scheint nichts aus der Ruhe zu bringen; nichts von dem, was er erlebt, scheint für ihn neu zu sein. Weder die schizophrene Südamerikanerin, die sich vor einem großen Publikum singend wähnt, noch der völlig verrauchte Schwarze in dem Kino, der ihm seine Geschichte vom Doppler-Effekt erzählt. Der kleine Edmund, der sich seines Driftens gar nicht bewusst ist und daher nicht damit umgehen kann, erträgt die absonderlichen Dinge nicht mehr, die ihm jeden Tag passieren, da er immer wieder versucht, einen höheren Sinn oder übergeordnete Zusammenhänge zu entdecken, und dabei immer wieder enttäuscht werden muss.

Die familiäre Situation von Allie und Edmund ist ähnlich, beiden Figuren fehlt ein Elternteil und in beiden Fällen befindet sich der verbleibende Elternteil im Krankenhaus bzw. ist invalide. Zudem müssen beide für sich alleine sorgen. Edmunds Bruder Karl-

---

<sup>41</sup> Deleuze, *Cinema 2*. S.2-3.

<sup>42</sup> Augé. S.36.

<sup>43</sup> Augé. S.55.

Heinz ist ein Wehrmachtssoldat, der sich den Alliierten nicht stellen möchte, weil er Angst vor einer gerichtlichen Verfolgung aufgrund seiner Kriegsvergangenheit hat. Eine ähnliche Szene verarbeitet auch Jarmusch, der Allie einen Vietnam-Veteranen kennen lernen lässt, der an einer posttraumatischen Kriegspsychose leidet und sich in einem verfallenen Gebäude vor imaginären Truppenverbänden versteckt. Beide, Karl-Heinz und der Vietnam-Veteran, können sich nicht von dem vergangenen Krieg distanzieren und binden sich auf diese Weise selbst die Hände, ihre Situation und die ihrer Angehörigen zu verbessern. Karl-Heinz fürchtet seine Verfolgung, wenn er Essensmarken beantragt, wofür er seine Identität den Behörden bekannt geben muss, der andere fürchtet sich, weil ihm der Krieg seinen Verstand geraubt hat. Darüber hinaus ruft die Szene, in der Allie das ausgebrannte und verwüstete Haus betritt, in dem der Ex-Marine lebt, über die Holzplanken balanciert und Bauschutt hinunterrutscht, einige Parallelen zu der Szene aus *Deutschland im Jahre Null* hervor. Edmund steigt über Schutt und Asche, klettert auf ausgebrannte Ruinen und schlendert in dem, was von den Räumen übrig geblieben ist, umher, ohne die Verwüstung und Trostlosigkeit, die ihn in jedem Moment umgibt, länger kompensieren zu können. Diese Unfähigkeit der Absorption bringt ihn letztlich dazu, sich aus einer der Ruinen in den Tod zu stürzen.

Die letzten Szenen aus *Deutschland im Jahre Null* sind es, die mich am meisten interessieren. Nachdem Edmund seinen kranken Vater in der Meinung, seiner Familie zu helfen, vergiftet hat, flüchtet er sich in eine ziellose Wanderung durch die Stadt. Zuvor hatten Edmunds Streifzüge und seine Bewegung in dieser Stadt immer eine Ursache bzw. einen Grund, ob er nun Essen stehlen oder persönliche Gegenstände auf dem Schwarzmarkt verkaufen wollte. Aber seit er seinen Vater umgebracht hat und sein seelischer Zustand immer mehr dem Trümmerfeld seiner Heimatstadt gleicht, nehmen seine Bewegungen die selbe Sinnlosigkeit an, die er mit dem Leben in den Trümmern der Nachkriegswelt verbindet und er beginnt ziel- und grundlos umherzuirren.

Rossellini scheint in den letzten Momenten des Films eine beschreibende und keine erzählende Position einzunehmen. Er lässt die Kamera einfach Edmunds Wanderung durch den Raum beschreiben, die Jarmusch in seinem Film wieder aufleben zu lassen scheint. Rossellini setzt diese nicht-narrative Sequenz bewusst ans Ende seines Filmes, so dass die eigentliche Nutzlosigkeit dieser Sequenz den psychologischen Raum Edmunds reflektiert, der in dem Raum, in dem er sich befindet, keine Bedeutung mehr sehen kann.

Er ersetzt daher seine Fähigkeit für gefühlsbezogene und emotional stimulierende Handlungen durch das bestimmungslose Driften und ziellose Wandern, um das Jim Jarmusch seine ganze Narrative konstruiert.

Während bei Edmund das grundlose Herumwandern ein direktes Resultat der Desillusionierung ist, die sich wiederum in der Zerstörung durch den Krieg begründet, ist dieses Verhalten bei Allie mehr ein charakterlicher Zug. Um es auf den Punkt zu bringen: Edmund kann nicht länger auf die Situation, in der er lebt, reagieren und beginnt zu driften, wohingegen Allie ein Drifter ist, der sich willentlich in eine Situation gebracht hat, die keine Reaktion mehr verlangt, da er sich sowohl physisch als auch ideologisch an den Rand einer konventionellen Existenz begeben hat. Dennoch kann Allie dieser Situation in einem zerfallenden und vermodernden New York nur deshalb Sinn geben und sie dadurch ertragen, weil er sich selbst belügt und sich in eine falsche Vergangenheit flüchtet, die ihn zu einem zivilen Opfer des Krieges macht.

Jarmusch und Rossellini lassen ihre Helden sich in derselben Weise im Raum bewegen (Mid-shots, die sowohl die Figur als auch die Umgebung zeigen, durch die sie sich bewegt.) und beide zeigen uns eine mise-en-scene von einer ähnlichen Gleichgültigkeit. Zudem verarbeitet Jarmusch auch eine Episode, in der die Figuren auf eine ähnliche Weise, wie es in Rosselinis Film der Fall ist, Kriegserlebnisse (auch wenn sie nur eingebildet sind) reflektieren.

All das zusammen lässt den Schluss zu, dass man Jarmuschs Wurzeln im Film des italienischen Neo-Realismus verankert sehen muss.

## 2.2 Der beliebige Raum

Delokalisierte und zusammenhangslose Einstellungen von verlassenenen, leeren Nebenstraßen voller Sperrmüll und über die Zeit angesammeltem Abfall und Geröll sind Teil der Anfangssequenz von *Permanent Vacation* und deuten bereits einen signifikanten Charakterzug Jarmuschs filmischer Sprache an. Was diese Eröffnungssequenz besonders interessant macht, ist die Nebeneinanderstellung von Einstellungen verlassener und verwaarloster New Yorker Nebenstrassen und Hinterhöfe und den hektischen New Yorker Hauptstraßen, durch die sich jeden Tag hunderttausende Menschen schieben. Durch diese Nebeneinanderstellung konstruiert Jarmusch eine Gegenüberstellung dessen, was wir in der Einleitung dieser Arbeit als Ort (die belebten Einkaufsstraßen) und Nicht-Ort bzw. Non-Place (die verlassenenen Nebenstraßen) bezeichnet haben.

Die Hauptstraßen sind voller Menschen, sich bewegender Objekte, Werbetafeln, Lichter und bezeichnen hier den „Ort“, wie ihn Augé in seinem bereits zitierten Werk erklärt. Denn der Raum, in dem sich die Menschen bewegen, ist ein historisch gewachsener Ort und besitzt eine Identität. Die leeren Nebengassen hingegen sind ahistorisch und besitzen keine spezifische Identität. Frei von Bedeutung und unfähig, eine narrative Bestimmung zu erfüllen, sind sie einfach da, weder zeitlich noch geografisch genau bestimmbar, völlig delokalisiert. Für den französischen Soziologen, Historiker und Kulturphilosophen Michel de Certeau, sind die Fußgänger eines jener realen Systeme, die eigentlich den Kern einer Stadt ausmachen, die aber dennoch keinen Materialisierungspunkt haben; sie können nicht genau lokalisiert werden, denn sie sind es, die erst den Raum schaffen.<sup>44</sup> Erst durch sie kann er entstehen. Denn: „Die sichtbare Projektion, also das Aufzeichnen von Fußgängerwegen, macht genau das sichtbar, das sie ermöglicht hat.“<sup>45</sup> Die Nebenstraßen jedoch sind im Vergleich zu den belebten Hauptstraßen wie frei treibende Bilder oder Ausschnitte, in denen es keinerlei Leben, keine Ursachen und keine Wirkung zu geben scheint. Sie sind das, was Deleuze als seinen berühmten „beliebigen Raum“ bezeichnet.<sup>46</sup> Zum Verständnis dieses Ausdruckes finde ich allerdings die englische

---

<sup>44</sup> Certeau, Michel De. *Die Kunst des Handelns*. Berlin. Merve Verlag, 1988. S.188.

<sup>45</sup> Certeau. S.189.

<sup>46</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.17.

Übersetzung treffender, dieser Raum wird hier mit *Any-Space-Whatever* übersetzt<sup>47</sup>. In weiterer Folge werde ich hier die englische Bezeichnung der deutschen vorziehen.

Deleuze verwendet diese bekannte Formulierung für die filmisch und narrativ leeren Räume, die sich in den Nachkriegs-Filmen unter anderem von Kurosawa, Antonioni, Ozu und natürlich Rossellini finden lassen. In *Das Zeit-Bild* führt er die Entstehung eines *Any-Space-Whatever* auf die Leere und Verbindungslosigkeit einzelner Teile zurück.<sup>48</sup> Beide Charakteristika sind in Jarmuschs Film zu finden: Die Leere, dargestellt durch die verlassen und trostlosen Strassen, sowie die Verbindungslosigkeit, die in seiner Montagetechnik widerspiegelt.

Die Montagesequenz besteht im Wesentlichen aus drei Teilen:

Zu Beginn wird mit Hilfe einer Kontrastmontage das lebendige und gehetzte New York den leeren und ausgestorbenen Straßen, in denen sich Allie bewegt, gegenübergestellt.

Jarmusch geht dann zu einer kontinuierlichen Montage über und zeigt dem Zuschauer die fiktive Gegenwelt von Allie, die sich schon alleine durch einen zeitlichen Unterschied von der Welt der Hauptstraßen, die in einem dokumentarischen Stil gefilmt ist, absetzt. Roman Mauer macht darauf aufmerksam, dass die Menschen in der Stadtsequenz winterlich gekleidet sind, wohingegen Allie sehr dünne Kleidung trägt, was eher auf sommerliche Temperaturen hindeutet.<sup>49</sup> Später wird sich diese Annahme bestätigen, als er eines Morgens auf einem Dach aufwacht, im Winter hätte er sich einen warmen Schlafplatz suchen müssen.

Die Sequenz schließt mit einer vertikalen Montage menschenleerer Interieurs. Die Bilder scheinen ein Voiceover Allies Stimme zu kommentieren.

Allie denkt hier über das Erzählen nach, die Blende zum Ende dieser Sequenz bezeichnet die Zäsur innerhalb der Imagination zwischen Nachdenken und Erinnern. Um diese Einstellungen aber in Bezug auf das *Any-Space-Whatever* bearbeiten zu können, ist es nötig, die Einstellungen der Hauptstraßen und der Nebenstraßen isoliert zu betrachten: Konzentriert man sich auf die alternierenden Einstellungen der belebten Strassen, lässt sich eine Systematik erkennen. In einer logischen Abfolge und Anordnung der Einstellungen folgt Jarmusch dem Konzept der meisten Mainstreamproduktionen: Long-

---

<sup>47</sup> Deleuze, *Cinema 2*. S.5.

<sup>48</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.17/18.

<sup>49</sup> Mauer, Roman. *Jim Jarmusch. Filme zum anderen Amerika*. Main. Bender Verlag, 2006. S.19.

Shot => Medium-Shot => Close-up. Die Welt Allies scheint alle diese Regeln nicht zu kennen. Er wankt ins Bild, verlässt es wieder, ohne dass die Kamera den Anschein macht, ihm zu folgen. Es ist keine logische Struktur hinter den Bildern der Einstellungen zu erkennen. Dadurch werden wir schon auf das Irrationale, non-konforme und wahllose Muster eingestimmt, das Allies Leben bestimmt: das *Any-Space-Whatever*.

In der ersten Einstellung der Hauptstraßen ist die Kamera ein wenig über den Köpfen der Passanten positioniert. Die Komposition der Einstellung ist so strukturiert, dass die Häuserreihen beide Seiten des Bildrahmens flankieren und sich die Menschenströme von der zentralen Position der Kamera weg- bzw. sich zu dieser hinbewegen. Die dadurch entstehende diagonale Linienführung, die die Bildfläche in Dreiecke zersplittert, taucht in den Einstellungen, die Allies Lebensraum zeigen, wieder auf.<sup>50</sup> In der nächsten Einstellung ist die Kamera noch etwas höher positioniert, jedoch erscheinen uns die Menschen durch einen Zoom-in näher gerückt. Man erkennt zum ersten Mal den Straßenmusikanten, der auch später im Film noch einmal auftauchen wird. Seine Musik wird nahezu vom Lärm der Straße übertönt und ist nur im Hintergrund zu hören.

In der letzten Einstellung hat sich die Kamera auf Augenhöhe abgesenkt, so dass der Zuseher auch Details entdeckt, Gesichter und Ethnien unterscheiden kann. Da die Kamera sich nun in direkter Umgebung des Saxofonisten befindet, ist auch dessen Musik, deutlicher zu hören.

Die Abfolge der Einstellung noch einmal im Detail:

- Ein Wide-Angle Long-Shot, der die gesamte Straße überblicken lässt, und nach perspektivischen Gesichtspunkten samt Horizontlinie und Fluchtpunkt arrangiert ist.
- Ein Middle-Shot, der uns in einem Zoom-in auf den Saxofonisten aufmerksam machen will.
- und ein Street-Level-Shot, der es dem Betrachter ermöglicht, den Straßenmusiker und die ihn umgebenden Menschen und deren Gesichter genauer zu betrachten.

Wie bereits erwähnt, handelt es sich hierbei um eine sehr traditionelle und etablierte Form der Sequenz. Dieses traditionelle Vorgehen steht in deutlichem Gegensatz zu den Einstellungen der leeren Straßen, die keinerlei gemeinsame Bezugspunkte haben und

---

<sup>50</sup> Mauer. S.39.

Orientierungslosigkeit und Verwirrung im Betrachter, der hinter der Anordnung der Einstellung kein Muster erkennen kann, auslösen (weil es keines gibt). Diese Einstellungen zeigen Willkür, Leere und Einsamkeit, da sie zu keinem übergeordneten Ganzen zu gehören scheinen, das sie einer Struktur unterwirft. Dagegen lässt uns die traditionelle Folge der Einstellungen vom Großen ins Detail gehen und eine deutliche Struktur durch die Hierarchisierung der Bilder erkennen.

In dem Film scheinen zwei Erlebnishorizonte zu korrelieren: auf der einen Seite der des Allie Parker und auf der anderen Seite der des auktorialen Erzählers. Allie scheint hier eine Doppelrolle zu besetzen, in der er gleichzeitig erzählendes und erlebendes Ich ist. Als auktorialer Erzähler steht er außerhalb des Geschehens und berichtet wahrscheinlich von einem Punkt in der diegetischen Zukunft aus über seine vergangenen Erfahrungen. Roman Mauer beschreibt in seinem Buch *Jim Jarmusch* einen ähnlichen Ansatz und bezeichnet den Kommentar als *fingierte Wirklichkeitsanalyse*, da alle Gefühle und Empfindungen erzählt werden, ohne dabei in den subjektiven Blickwinkel der Person, die wir im Film sehen, zu fallen. In der folgenden kurzen Analyse dieser Sequenz rufen wir uns noch einmal Deleuze' *Any-Space-Whatever* ins Gedächtnis:

„Die senso-motorische Situation nimmt den Raum eines genau bestimmten Milieus ein, sie setzt eine Aktion voraus, in der sie sich zeigt, oder ruft eine Reaktion hervor die sich an sie anpasst oder die sie verwandelt. Demgegenüber entsteht die rein optische oder akustische Situation in einem „Beliebigen Raum“ [any-space-whatever], gleichgültig ob er abgetrennt [déconnecté] oder entleert ist.“<sup>51</sup>

So ist es angesichts dieser Aussage signifikant, dass während einer dieser zusammenhangslosen Einstellungen leerer Nebenstraßen plötzlich Allie ins Bild schlendert, fast zufällig, und durch seine Perspektive aus dieser Leere einen Raum entstehen lässt. Nur dann lässt Jarmusch die Kamera sich bewegen um dem Zuschauer einen zusammenhängenden Raum zu zeigen, der unter anderem auch point-of-view-shots enthält, wenn Allie an den Häusern entlang in den Himmel blickt.

Als Allie die Häuserwände mit seinem Schriftzug besprüht und so sein Territorium markiert, wird klar, dass es in diesem Film um die Beziehung zwischen Alloysious Parker und dem urbanen Raum geht.

---

<sup>51</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.17.

### 2.3 Der moderne Wanderer: Allie, der Stadtnomade

*Permanent Vacation* ist in seinem Wesen ein Roadmovie – mit dem Unterschied, dass der Protagonist kein Fahrzeug benutzt, sondern die Strassen durchwandert. Seine Möglichkeiten, neuen Raum zu erforschen, sind daher geringer. Allie will sich in keiner Weise binden, weder durch eine Beziehung noch durch einen festen Wohnsitz. Diese Ruhelosigkeit nähert sich immer mehr einer Fluchtbewegung an. Vor was er flieht wird jedoch nicht aufgelöst.

Meiner Meinung nach ist es die Angst sich mit sich selbst auseinandersetzen zu müssen – mit seiner wahrscheinlich hoffnungslos zerrütteten Kindheit<sup>52</sup>, seiner derzeitig schwebenden Situation und seinen nicht vorhandenen Zukunftsperspektiven. Er befindet sich auf der permanenten Flucht vor der Gewährwerdung seiner eigenen Gegenwart, der er in einer niedergelassenen und lokalisierbaren Örtlichkeit ausgesetzt wäre. Er sei nicht für so etwas gemacht, sagt er zu Leila. In Wahrheit erträgt er sich selbst nicht.

Seine Flucht ist das Gehen, denn Gehen bedeutet, so der französische Historiker Michel de Certeau, „den Ort zu verfehlen. Es ist der unendliche Prozess abwesend zu sein.“<sup>53</sup> Seine Stadtwanderungen machen ihn in einer gewissen Form frei und unangreifbar, denn „das Herumirren, das die Stadt vervielfacht und verstärkt, macht daraus eine ungeheure gesellschaftliche Erfahrung des Fehlen eines Ortes.“<sup>54</sup> Wo kein Ort ist, kann auch keine Lokalisation stattfinden. Seine Flucht macht ihn unsichtbar und scheint zu gelingen, nähert die Figur und die Flucht des Allie Parker an das Leben des Darstellers an, an dessen Leben der Film angelehnt ist. Dies zeigte sich schon bei den Dreharbeiten, die nicht selten wegen der Suche nach dem Hauptdarsteller verschoben werden mussten. Sara Driver, die Produktionsleiterin, über Chris Parker:

„Es war schon eine Erfahrung, mit Chris zu arbeiten. Jeden Tag um fünf Uhr raus und Leute anrufen. Jim telefonierte, ich telefonierte. Wann hast du Chris Parker zuletzt gesehen und die sagten, der ist in Daves Imbissstube, der ist mit dem und dem...es wurde elf Uhr morgens, bis wir ihn fanden. Die Zeit wurde wirklich knapp, denn Chris ist wirklich so wie dieser Junge.“<sup>55</sup>

---

<sup>52</sup> Er spricht davon in einem Krieg aufgewachsen zu sein.

<sup>53</sup> Certeau. S.197.

<sup>54</sup> Certeau. S.197.

<sup>55</sup> Jarmusch, Jim. *Permanent Vacation*. Cinbesthesia Productions, 1980. DVD-Extras. Jim Jarmusch Dokumentation.

Auch Gilles Deleuze bemerkt eine ähnliche Entwicklung, die zu solchen Figuren wie Allie geführt haben könnte. Im Laufe der Zeit sind „an die Stelle der Aktion oder der senso-motorischen Situation die Fahrten, das Herumstreifen und das ständige Hin und Her getreten.“ Dabei empfindet er, dass das Umherziehen „aus äußerer und innerer Notwendigkeit, aus einem Fluchtbedürfnis heraus unternommen“ wird.<sup>56</sup> Dieses Bedürfnis zur Flucht, das ich eben beschrieben habe, empfindet Allie höchstwahrscheinlich gar nicht bewusst, er scheint sich mit dem Verlust von Authentizität schon längst abgefunden zu haben. Sein Herumstreifen hat dadurch den „Initiationscharakter“ verloren. „Es ist zur urbanen Wanderung geworden und hat jede aktivistische und affektive Struktur, die es vorher trug, die es anleitete und die ihm, wenn auch nur vage, Richtungen gab, abgelegt.“<sup>57</sup> Allie ist dieser moderne Wanderer in seiner reinen Form. Auch wenn ein ähnliches Motiv die Figuren in *Stranger than Paradise* antreibt, ihren derzeitigen Aufenthaltsort zu verlassen, ist es nicht von derselben Radikalität, denn im Gegensatz zu Allie besitzen diese Figuren jenen eben beschriebenen Initiationscharakter.

Nach Deleuze ist der Raum, in dem diese moderne Wanderung stattfindet, der „beliebige Raum“, sie findet in „Löchern im urbanen Gewebe“<sup>58</sup> statt. Dies führt uns zum vorausgegangenen Teil der Arbeit zurück und schließt den Kreis zu Marc Augés Theorie des Non-Place, auf die ich später noch genauer eingehen werde.

## 2.4 Reisen an Ort und Stelle

Doch wie lässt sich einer dieser modernen Wanderer, dieser Stadtnomaden, wie Allie Parker einer ist, genauer beschreiben? Um darauf etwas näher eingehen zu können, werde ich versuchen, Allies Situation anhand des Aufsatzes *1440 – Das Glatte und das Gekerbte* von Gilles Deleuze und Felix Guattari klarer zu machen. Als gekerbten Raum bezeichnen sie hier den Raum des Sesshaften; der Raum des Nomaden, des Wanderers, das ist der glatte Raum.<sup>59</sup> Es ist dabei wichtig zu berücksichtigen, dass diese beiden Teile keine voneinander getrennten, isolierten Gebilde sind. Vielmehr existieren sie nur aufgrund ihrer Wechselbeziehung: „Der glatte Raum wird unaufhörlich in einen gekerbten Raum übertragen und überführt; der gekerbte Raum wird ständig

---

<sup>56</sup> Deleuze, *Kino I.* S.278.

<sup>57</sup> Mauer. S.34.

<sup>58</sup> Deleuze, *Kino I.* S.278.

<sup>59</sup> Deleuze, Guattari. S.434.

umgekrempelt, in einen glatten Raum zurückverwandelt.“<sup>60</sup> Schon dieses Wechselspiel impliziert ein Nomadentum, denn würde sich der Raum nicht ständig verändern, gäbe es für den Nomaden keinen Grund zum Aufbruch und für den Sesshaften keinen Grund, sesshaft zu werden. Dabei ist die Stadt der ultimative gekerbte Raum, wobei die Stadt selbst als einkerbende Kraft wirkt. Sie produziert das Sesshafte, mit ihrer festgelegten Infrastruktur und den Wohnhäusern. Außerhalb ihrer selbst führt die Stadt den glatten Raum wieder ein. Der glatte Raum wird vielmehr von Ereignissen geformt, eher ein Affekt-Raum als ein Raum von Eigenschaften; Formen organisieren hier keine Materie.<sup>61</sup> Das bedeutet, der glatte Raum führt von der Stadt weg. Dort wo die ärmeren Viertel beginnen, wo sich die Industrie ansiedelt. Dies ist auch der Lebensraum von Allie. Der Film ist in der New Yorker East-side gedreht, eine Gegend, die zu Beginn der 80er-Jahre noch ein gefährliches Scherbenviertel war. Allie durchwandert Häuserruinen und verwahrloste Straßen. Er befindet sich in dieser Grauzone, dieser Fading-Zone zwischen glattem und gekerbtem Raum am Rande der Stadt, den Deleuze und Guattari beschreiben. Er hat dort den Status des Nomaden, auch wenn er sich nicht aus seinem Viertel wegbewegt. Seine Reisen sind „Reisen an Ort und Stelle“.<sup>62</sup> Er hält sich in einem glatten Raum auf, den er nicht verlassen will. Ein Raum, in dem der Umbruch herrscht. Die Bilder, die uns Jarmusch von diesem Teil der Stadt zeigt, die Landschaften, die Allie durchwandert, beschreiben einen Raum, in dem der Umbruch herrscht. Eine Stadt wie New York hat sich dem Fortschritt verschrieben und verändert permanent ihr Bild, ihre „Gegenwart ward von Stunde zu Stunde neu erfunden“.<sup>63</sup> Eine Tatsache, auf die auch Jarmusch in einem Interview aufmerksam macht. „Es ist jetzt fast fünf Jahre her, seit wir drehten. Viele Orte, an denen wir drehten, existieren gar nicht mehr. New York hat sich so verändert, dass es irgendwie unheimlich für mich ist, den Film jetzt zu sehen und dann diese Orte, die es gar nicht mehr gibt.“<sup>64</sup>

Allies Lebensraum, der Raum der Stadtnomaden, ist auch zeitlich in einer Grauzone angesiedelt. Paul Virilio entdeckt, dass die „notwendige Zeit“ das Zentrum der Stadt bildet, während die Peripherie die „freie Zeit“ darstellt.<sup>65</sup> Allies Viertel liegt dazwischen.

---

<sup>60</sup> Deleuze, Guattari . S.434.

<sup>61</sup> Deleuze. Guattari. S.437.

<sup>62</sup> Deleuze. Guattari. S.442.

<sup>63</sup> Certeau. S.179.

<sup>64</sup> Jarmusch, Jim. *Permanent Vacation*. Cinbesthesia Productions, 1980. DVD-Extras Dokumentation.

<sup>65</sup> Virilio, Paul. „Die Auflösung des Stadtbildes“. In: Dünne, Jörg; Günzel, Stephan (Hrsg.).*Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt am Main. Suhrkamp Verlag, 2006. S.265.

Es ist definitiv vom Zentrum entfernt, die Strassen sind leer, es gibt kaum Geschäfte, Lokale oder andere Gewerbe. Das Viertel ist aber auch fern von der freien Zeit. Niemand verbringt hier seine freie Zeit, seine Ferien. Die Menschen, die hier leben, sind Outsider ohne soziale Verankerung, wie Allie sind sie zur *Permanent Vacation* gezwungen – Freizeit wider Willen. Menschen, die an die Orte der freien Zeit wollen, starten im Zentrum, in der notwendigen Zeit, der Arbeitszeit, und müssen diese Grauzone zwischen freier und notwendiger Zeit, in der Allie lebt, erst durchqueren.

Nomadinnen wie Allie verlassen ihren glatten Raum nur, um zu erobern oder um zu sterben.<sup>66</sup> Für Allie gibt es nichts mehr zu entdecken in New York, irgendwie fühlt er, dass die Zeit des Aufbruchs gekommen ist, um einen neuen glatten Raum zu finden, in dem er sich bewegen kann, der wieder für eine gewisse Zeit seine Heimat sein wird. Dazu muss er sich aber zuerst gänzlich von seinem bisherigen Raum trennen, der sich schon einzukerben beginnt. Er begibt sich daher zuerst in den glatten Raum schlechthin: Das Meer.<sup>67</sup>

## 2.5 Allie in *Loose Space*

Das aktuelle Buch *Loose Space*, herausgegeben von Karen A. Francks und Quentin Stevens, beschäftigt sich mit den zahlreichen Möglichkeiten, wie Individuen den urbanen Raum verändern, modifizieren und manipulieren können, um ihn ihren eigenen Bedürfnissen und Wünschen anzupassen. Dazu haben sie im öffentlichen Raum nahezu unendlich viele verschiedene Möglichkeiten. Wenn man diese nun verwendet, um sich Raum anzueignen und eine Aktivität verfolgt, die ursprünglich nicht vom Raum initiiert wurde, kann dieser Raum als „loose space“ bezeichnet werden. Die Herausgeber bezeichnen die stetig steigende Kommodifizierung, den beliebigen Umgang mit Daten und die Privatisierung der öffentlichen und halböffentlichen Räume, als größte Gefährdung: „[it] prescribe[s] and homogenise[s] urban activities and identities, placing people in the role of passive consumer rather than active creator or participant.“<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup> Deleuze, Gilles. Guattari, Félix. „1440 – Das Glatte und das Gekerbte“. In: Dünne, Jörg. Günzel, Stephan. *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt am Main. Suhrkamp Verlag, 2006. S.443.

<sup>67</sup> Deleuze, Guattari. S.436.

<sup>68</sup> Frank, Karen A., Stevens, Quentin (Hrsg.) *Loose Space*. New York. Routledge, 2007. S.4.

Allie ist beides: aktiver Schöpfer von Raum (active creator of space) und aktiver Teilnehmer in dem Raum (active participant in space). Sein Status bzw. seine Position als aktiver Schöpfer von Raum wird besonders durch seine Fähigkeit unterstrichen, zu Räumen, die nur in seiner Vorstellung existieren, also imaginären Räumen, in Beziehung zu treten und so eine Erklärung für ihre Existenz zu schaffen. Als Beispiel dient seine bereits erwähnte fingierte Vergangenheit: Durch die Erwähnung des Krieges, in dem angeblich sein Geburtshaus zerstört wurde, gibt er der verfallenden Stadt, die ihn umgibt, eine Bedeutung. Dazu später mehr.

Seine Position als aktiver Teilnehmer in dem Raum, in dem er sich bewegt, wird unter anderem in der Szene des Autodiebstahls deutlich. Hier arrangiert Allie seine Umgebung so, dass ihm daraus ein Vorteil entsteht. Er verwendet den Postkasten als Köder, um die Frau aus ihrem Wagen zu locken, so dass er genügend Zeit gewinnt, hinters Steuer zu springen und das Fahrzeug zu stehlen. Durch diese Fähigkeit erreicht er für den Moment, durch den anschließenden Verkauf des Autos, finanzielle Unabhängigkeit, die es ihm erst ermöglicht, seine Reise nach Paris anzutreten.

Allie ist also alles andere als ein passiver Konsument seiner Umwelt bzw. des Raumes. Um genau zu sein ist es nicht er, sondern die anonyme Menschenmasse in der bereits analysierten Anfangssequenz des Films, die die passiven Konsumenten des Raumes darstellen. Jarmusch filmt sie in Zeitlupe, um insbesondere ihre zahme Folgsamkeit und Gefügsamkeit zu zeigen, die sie zu einem weiteren Tag in ihr Büro führt. Am äußerst möglichen Rande dieses Mainstreams steht Allie.

Dass Jarmusch seine Figur nicht in einer fremden, sondern in einer ihm bekannten und gewohnten Umgebung platziert, um so seine Außenseiterposition abseits des Mainstreams darzustellen, macht ihn zu einem besonders interessanten jarmuschschen Charakter. Es ist der Mainstream, der Allie fremd ist. Dazu Jarmusch: „[Allie] wouldn't understand people who walk around in suits carrying briefcases; he'd find them alien.“<sup>69</sup>

Die Figuren, die sich in Allies Welt in seiner Nachbarschaft bewegen und agieren, sind alle wie er Individuen, die am Rande der Gesellschaft stehen, die sich im Mainstream nicht etablieren konnten oder wollten. Seine Freundin Leila scheint den ganzen Tag rauchend am Fenster zu sitzen, als würde sie auf einen Romeo warten, der von der Straße aus nach ihr ruft. Immerhin hat sie einen festen Wohnsitz. Ansonsten sind alle anderen

---

<sup>69</sup> Hertzberg. S.8.

auftauchenden Figuren entweder verrückt, unter dem Einfluss von Drogen oder völlig gleichgültig gegenüber ihrer Lebenssituation.

Oder, wie Jarmusch in eigenen Worten seine Figuren in *Permanent Vacation* beschreibt: „They are misfits, homeless, they don't belong in the normal social culture structure, they don't have jobs, they don't have any money, they are not useful members of society.“<sup>70</sup>

Die Wechselbeziehung dieser Figuren, dieser aussätzigen Geschöpfe mit den urbanen Räumen, in denen sie leben, hat einige auffällige Aspekte. Als Drehorte wählt Jarmusch hauptsächlich verlassene Baustellen, verfallene, menschenleere Gebäude und vereinsamte Strassen. All jene Orte beschreibt Kevin Lynch in seinem bekannten Werk *Das Bild der Stadt* als Orte ohne klare Funktion, als von ihrem ursprünglichen Verwendungszweck entfremdet. Oder um Termini von Franck und Stevens zu verwenden: „left over spaces, „superflous landscapes“, „backsides“ oder „indeterminate spaces“. Diese „left over spaces“ liegen außerhalb der Geschäftigkeit und der Hektik, aber auch außerhalb der Kontrolle, Regulierungsmaßnahmen und Überwachung durch die Stadt. Es sind Leerstellen oder Negative einer Stadt, deren Systematik und Struktur auf Namen und Standardisierung basiert.<sup>71</sup> All diese Begriffe eignen sich hervorragend zur Beschreibung der jarmuschschen Charaktere.

## **2.6 Kartographie des Raumes: Allies kognitive Landschaften**

Die Anfangssequenz in *Permanent Vacation* kontrastiert nicht nur Ort und Nicht-Ort, sondern stellt auch reale Orte New Yorks psychologischen Orten, die aus Allies Gedankenwelt zu stammen scheinen, gegenüber.<sup>72</sup> Der Hang zum Irrealen bzw. Imaginären wird durch eine Symbiose aus den seltsam anmutenden Gamelan-Klängen<sup>73</sup>, der Verfallsästhetik sowie die Positionierung der Kamera, deren Verkantung die Bildfläche zu Dreiecken zulaufen lässt<sup>74</sup>, zum ersten Mal angedeutet und bestätigt diese Theorie.

---

<sup>70</sup> Hertzberg. S.8.

<sup>71</sup> Frank. S.8.

<sup>72</sup> Mit realen Orten in New York sind die belebten Straßen gemeint, die bereits ausführlich beschrieben wurden. Die Aufnahmen der leeren Straßen aus Allies Viertel stellen den psychologischen Ort dar, den Allie so auch kennt, weil es sein Lebensraum ist.

<sup>73</sup> Gamelan ist eine indonesische Ensembleform, die hauptsächlich aus Metallophonen mit Klangplatten aus Bronze, Gongs und Trommeln besteht. Dazu kommen je nach Stil auch Angklung, Flöte, Rebab und Xylophon.

<sup>74</sup> Mauer. S.38.

Auf den Geschäftsstraßen hören wir die Saxophonklänge des Straßenmusikanten, leises Gemurmel und Stimmengewirr sowie Fußtritte auf dem Asphalt. All das sind Indikatoren des „realen Raumes“. Zum Vergleich in den Nebenstraßen: Hier sind die natürlichen Geräusche der Stadt und des Lebens, das sie beinhaltet, durch den mysteriösen und verwunschenen Klang der Gamelanen wiedergegeben. David Lynch bezeichnet solch einen Ort als *psychologischen Ort*<sup>75</sup>.

Der Wechsel zwischen diesen beiden Orten ist folglich nicht nur ein Wechselspiel, sondern diese Kontrastmontage suggeriert zwei parallele Welten, die gleichzeitig existieren, jedoch keinerlei Berührungspunkte haben. Die Dauer der Ereignisse in der realen Welt steht also Seite an Seite mit der psychologischen Dauer der Ereignisse in Allies Welt.

Das Essay *Time and point of view in contemporary cinema* des Autors Temenuga Trifonova analysiert die Verwendung der Rückblende, um das Niveau der Doppeldeutigkeit, der Ambiguität im Film zu erhöhen und zur Verschmelzung von Realem mit Irrealem sowie Vergangenem mit Gegenwärtigem.<sup>76</sup> Dabei wird der Zuschauer oft in seinem Zeitgefühl, das der Film präsentiert, verwirrt. Trifonova spricht von “discrepancy between the point of view within the story and the point of view from which the story is told.”<sup>77</sup> Diese Diskrepanz wurde in einem vorangegangenen Teil dieser Arbeit bereits an der These Roman Mauers behandelt.

Diese Entwicklung erklärt Trifonova in seinem Essay anhand verschiedener Filme der späten 90er-Jahre sowie der frühen 2000er, die alle in hohem Maße ambiguitiv bis verwirrend sind und alle eine Art Irreführung bzw. Selbstbetrug der Figuren beinhalten. Als Beispiele führt der Autor Filme wie Christopher Nolans *Memento* (2000), David Finchers *Fight Club* oder Shyamalans *The 6th Sense* an.

Das Kernstück von Trifonovas These bildet die Idee, dass in diesen Filmen Zeit nicht länger etwas ist, durch das sich die Charaktere selbst offenbaren (gemeint ist Zeit als Veränderung), sondern etwas, das das Reale mit dem Imaginären vermennt aufgrund eines verworrenen Gedächtnisses oder einer Art veränderten Selbst-Wahrnehmung

---

<sup>75</sup> Lynch, Kevin. *Das Bild der Stadt*. Braunschweig. Vieweg Verlagsgesellschaft, 1989. S.22.

<sup>76</sup> Trifonova, Temenuga. *Time and Point of View in Contemporary Cinema*. In: Cineaction (Winter 2002). S.1.

<sup>77</sup> Trifonova. S.1.

innerhalb der einzelnen Figuren. Beides stellt gleichermaßen die Verlässlichkeit der Figur als Erzähler in Frage.<sup>78</sup>

Wie zuvor bemerkt glaube ich, dass Allie sich in eine imaginäre Scheinwelt flüchtet, in der er als Opfer eines fingierten Krieges in einer zerstörten Nachkriegswelt lebt, um dem Verfall und der Verwahrlosung, die ihn in seinem Viertel umgeben, Sinn zu geben.<sup>79</sup> Der Krieg dient hier also nicht nur, wie Roman Mauer schreibt, als Metapher für den Verfall der Elternbeziehung und für die Zerstörung Allies sozialen Hintergrundes<sup>80</sup>, sondern ist vielmehr die Darstellung eines Teils von Allies imaginärer Welt. Es sind Teile einer – wie es Kevin Lynch bezeichnet – *cognitive map* (Vorstellungsbild).<sup>81</sup> Es kommt also erneut zu der eben beschriebenen Überlagerung von Realem und Imaginärem bzw. zu „incongruity between different levels of self-consciousness,“<sup>82</sup> um Trifonovas Worte zu verwenden.

Die grundlegende Unterscheidung zwischen dem Realen und dem Imaginären bzw. Irrealen sieht Trifonova in unserem Gedächtnis fundamntiert. Aus dieser Überlagerung entsteht etwas, das Trifonova einen *virtual point of view* nennt, der von Figuren, die sich selbst belügen, sich eine Scheinwelt aufbauen oder von Figuren, denen eine Scheinwelt suggeriert wird, eingenommen wird. Ein gutes Beispiel aus dem zeitgenössischen Film ist *Fight Club* (David Fincher). Die Aufspaltung in eine imaginäre und eine reale Erzählperspektive und die vom Protagonisten unbemerkte Überlagerung dieser beiden Ebenen ist hier anhand Edward Nortons Charakter und der von ihm imaginierten Figur, Tyler Durden (Brad Pitt), dargestellt.

Trifonova selbst beschreibt den *virtual point of view* wie folgt:

“A virtual point of view manifests itself most clearly in an incongruity between the visual and the narrative aspects of these films. Even if the film reveals the source of deception/self-deception, either the distinction between the real and the unreal is preserved on the level of narrative but not on the level of images, or the two are distinguished visually but confused narratively.”<sup>83</sup>

---

<sup>78</sup> Trifonova. S.1.

<sup>79</sup> Diese Behauptung wird durch die Tatsache gestützt, dass die einzigen anderen Figuren, die von einem Krieg zu wissen scheinen, seine verrückte Mutter und der verrückte Ex-Soldat sind. Wobei Letzterer ebenfalls gut ein Konstrukt aus Allies Phantasie sein könnte.

<sup>80</sup> Mauer. S.28.

<sup>81</sup> Lynch. S.151.

<sup>82</sup> Trifonova. S.1.

<sup>83</sup> Metz, Christian. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Trans. Michael Taylor. New York: Oxford UP, 1974. S.23.

Wenn Allie vom Krieg redet, Bombenexplosionen, Gewehrfeuer und Luftangriffe hört, geschieht dies ausschließlich auf der Ebene seiner Vorstellung, aus seiner imaginären Erzählperspektive. Jarmusch zeigt uns in keinem Augenblick des Filmes einen visuellen Beweis für die Existenz von Allies Phantasievorstellungen. Der Zuschauer hört das, was in Allies Kopf passiert, was aber nicht notwendigerweise aus einer diegetischen Realität abgeleitet sein muss bzw. in diesem Fall auch nicht aus ihr abgeleitet ist.

Auf die Doppelrolle Parkers als erzählendes und erlebendes Ich wurde bereits in Bezug auf Roman Mauer aufmerksam gemacht. Als Off-Stimme beschreibt das gegenwärtige Ich aus einem Punkt der diegetischen Zukunft seine Vergangenheit. Allies Gedächtnis bzw. Erinnerung und seine Vorstellung werden in dieser Erzählung aufgespalten. Dazu Jim Jarmusch in einem Interview:

“I wanted the film on one level to be something he [Allie] remembers: the dissolves were meant to indicate that. The series of empty rooms [die zu Beginn gezeigt werden] dissolves into the past in the last shot. In other words: the room is now empty, but then the dissolve fills it with the girl, the bed, the record player – they appear out of the nothing which is he beginning, as in a flashback.”<sup>84</sup>

Wenn Jarmusch sagt, dass der Film „on one level“ Teil des Gedächtnisses sein sollte, impliziert er die Existenz mehrerer narrativer Ebenen. In ähnlicher Weise sieht Christian Metz die Erinnerung als Teil eines imaginativen Raumes: „Reality does not tell stories, but memory, because it is an account, is entirely imaginative.“ Dies untermauert meine Behauptung, dass Jarmusch in diesem Film realen Raum mit imaginärem Raum, dem Raum der Erinnerung, vermengt.

Wenn sich Trifonova die Frage stellt, ob die Erinnerung an ein bestimmtes Ereignis oder seine imaginäre Rekonstruktion sich nicht von dem tatsächlichen, realen Ereignis unterscheiden, spielt er auf Nolans Film *Memento* an. Hier leidet der Protagonist, Leonard Shelby, an chronischem Verlust seines Kurzzeitgedächtnisses. Seine Erinnerung speichert er extern auf Polaroidfotos. Um seine persönliche Wahrheit zu manipulieren, entscheidet er sich in einem lichten Moment die Fotos so zu benennen, dass sein gesamtes Leben von diesem Moment an auf den gefälschten Bildern seiner Erinnerung basiert. Er belügt sich selbst, und all seine zukünftigen Entscheidungen werden auf einer falschen Basis

---

<sup>84</sup> Hertzberg. S.11.

getroffen um so eine Scheinwelt zu wahren. In ähnlicher Weise belügt sich auch Allie, um der ihn umgebenden Welt eine Bedeutung, einen Sinn oder eine Ursache zu geben. Jarmusch gibt dem Zuschauer einige visuelle und akustische Anspielungen, um ihn auf diese zusätzliche narrative Ebene, Allies virtuelle Erzählperspektive, aufmerksam zu machen.

Wenn Allie beispielsweise einem Saxofonisten auf der Straße begegnet, hält er kurz an, um ihn zu beobachten, mit ihm zu sprechen und dann der Straße weiter in die Nacht hinein zu folgen. In der nächsten Szene wacht Allie auf dem Dach eines Wohnhauses auf. Es gibt keine Anzeichen darauf, wie viel Zeit vergangen sein mag. Es könnte ebenso der nächste Morgen sein wie ein Morgen eine Woche später. Luries Saxofonspiel überbrückt diesen Zeitsprung, wie lange er nun auch gewesen sein mag. Weil das Saxofonspiel Luries zwar von der Diegese ausgegangen ist (er fing vor Allie an zu spielen), dann aber Zeit (von der Nacht bis zum Tag) und Raum (von dieser Straße zu dem Hausdach) überdauert, führt es den Zuschauer zu der Schlussfolgerung, dass Allie die Musik immer noch in den Ohren bzw. in seinem Kopf hat, wenn er an diesem Morgen auf dem Dach aufwacht. Jarmusch weiht so den Zuschauer in Allie Parkers psychologischen bzw. virtuellen Raum ein, der mit dem realen Raum des Hausdaches verschmilzt.

Überträgt man diesen Gedanken auf die bereits beschriebene Szene, der Tonüberblendung mit Gefechtsfeuer und Bombenexplosionen, stellen wir fest, dass sich der Zuseher auch hier in Allies psychologischem Raum befindet, und wie Trifonova es beschreibt, sind die einzigen Figuren, die sich des Krieges bewusst sind<sup>85</sup>, „unreliable sources“<sup>86</sup>.

Die davor beschriebene Szene mit dem Straßenmusiker birgt eine auffällige Ähnlichkeit mit einer Szene in *Deutschland im Jahre Null*: Rossellini zeigt einen Organisten, der in einer völlig zerbombten Kirche Orgel spielt, um danach in einen wide-angle-shot der Straße überzugehen, den er mit dem Klang der Orgel überblendet. Auch einige Szenen zuvor macht er sich diese Technik zunutze, um so einen Raum der Erinnerung zu schaffen, wenn er Edmund die Aufnahme einer Hitlerrede abspielen lässt, um die Platte zu verkaufen, und wieder in einer Tonüberblendung leere Straßenzüge und andere menschenleere Orte zeigt.

---

<sup>85</sup> Nur seine verrückte Mutter und der traumatisierte Soldat wissen ebenfalls von einem Krieg. Der Schauspieler des Soldaten leidet im übrigen laut Roman Mauer wirklich an den traumatischen Spätfolgen des Vietnamkrieges.

<sup>86</sup> Trifonova. S.1.

Ein weiterer Hinweis darauf, dass Allie sich alles vorstellt, was er will, und der Zuschauer in diesen Raum, in dem seine Vorstellungen stattfinden, eingeführt wird, zeigt sich ebenfalls in der Szene auf dem Dach: Wieder ertönt die mystisch wirkende Gamelan-Musik, die bereits in der Anfangssequenz zu hören war. Sie begleitet diese Überleitung von dem realen Raum in den psychologischen Raum, wenn Allie auf die Strasse hinunterblickt und sich dort, mit Hilfe einer Überblendung, langsam ein Auto aus dem Nichts zu materialisieren beginnt. Es scheint genau das Auto zu sein, von dem Allie in einer vorangegangenen Szene in nahezu mythologisierenden Worten gesprochen hat. Für einen Stadtnomaden wie ihn würde ein Auto absolute Mobilität und Freiheit bedeuten. Um sich jedoch etwas leisten zu können, müsste er entweder arbeiten und sich so in einer Welt zurechtfinden, die er ablehnt, oder er müsste es stehlen, wie er es schließlich auch tut. Auch wenn er es nicht behalten kann, tauscht er es zumindest gegen eine andere Form der Mobilität ein: ein Schiffsticket nach Paris.

Das Erscheinen des Wagens zeigt erneut Allies Fähigkeit, die ihn umgebende Welt mit einem Vorstellungsbild der Stadt zu verändern. Jarmusch unterstützt dies, wenn er sagt: „He talks to this guy about this car and then he sees that same car from the rooftop, and you don't know whether [or not] it's really what he sees.“<sup>87</sup>

In dieser Szene lässt Jarmusch den realen mit dem imaginären Raum in einer ähnlichen Weise verschmelzen, wie David Fincher in *Fight Club*, in dem der Zuschauer sehen kann, wie sich Edward Nortons namenloser Charakter in dem selben Raum befindet wie der imaginäre Charakter Taylor und die reale Marla.

Dass Allies Geschichte seiner Kindheit im Krieg nicht der Realität entspricht und die einzigen Figuren, die von dieser Kriegsgeschichte wissen oder in ihr vorkommen, geistig gestört oder verrückt sind, unter Umständen also sogar eine Erweiterung dieser Geschichte sind und ebenfalls nicht real existierende Personen sind, entlarvt Jarmusch also anhand verschiedener von mir beschriebener optischer und akustischer Anhaltspunkte. Unter anderem auch, indem er dem Zuschauer Allie in verschiedenen Grossaufnahmen zeigt, die auf eine imaginäre, nur in seinem Kopf existierende Geschichte hindeuten.

---

<sup>87</sup> Hertzberg. S.11.

*Permanent Vacation* ist also ein hochkomplexer und vielschichtiger Film, in dem uns Jarmusch auf der einen Seite die hässliche Realität von Downtown New York zeigt, wozu er einen Stil wählt, der stark an den italienischen Neorealismus erinnert, aber zusätzlich noch eine sehr psychologische Ebene einführt. Es handelt sich nicht, wie Roman Mauer dies erwähnt, um eine plumpe Darstellung familiären Verfalls und sozialer Abgründe abseits der etablierten New Yorker Gesellschaft, sondern es geht darum, wie ein Mensch versucht, seiner Lebensumgebung eine Bedeutung zu geben.

Kevin Lynch beschreibt in seinem Werk *Das Bild der Stadt*, dass ein Mensch, begibt er sich in einen bedeutungsleeren Raum, eine Krise der Identitätsfindung und des Raumbezugs erfährt. Allie, der in einem solchen bedeutungsleeren Raum lebt, verwendet also den Krieg und andere imaginäre Konstrukte wie das Auto, um sich seine Umgebung vertraut zu machen, um ihr eine Bedeutung zu geben, um der eben erwähnten Krise zu entgehen und erfolgreich mit seinem Lebens-Raum umzugehen. Denn was würden wir in einer Umwelt anfangen, frei von „Achsen, die Beziehung herstellen, Knoten, die sich wichtig machen, Districts, die einem sagen was man in einem Viertel zu erwarten hat, oder Landmarks, die uns den Weg weisen und uns ans Ziel bringen?“<sup>88</sup>

Folgt man Certeaus Worten über die Bewegung, im Speziellen das Gehen in der Stadt, findet man eine weitere bedeutungsgebende Methode, die Allie - wahrscheinlich unterbewusst - anwendet: Das Gehen. In seinem bereits zitierten Werk *Die Kunst des Handelns* definiert Certeau das Gehen wie folgt: „Das Gehen ist der Raum der Äußerung.“<sup>89</sup> Er vergleicht den Akt des Gehens im urbanen System mit der Äußerung (Sprechakt) im Sprachsystem.<sup>90</sup> Dabei entdeckt er eine dreifache Funktion der Äußerung. Zum Einen dient es der Aneignung des topografischen Systems, genauso wie der Sprechende eine Sprache annimmt oder lernt; weiters dient es der räumlichen Realisierung des Ortes und ist in diesem Punkt vergleichbar mit der lautlichen Realisierung durch die Sprache. Im letzten Punkt setzt er die pragmatischen Übereinkünfte in Form von Bewegung einer verbalen Anrede gleich, die den Angesprochenen festlegt und so Übereinkünfte zwischen Mitredenden ermöglicht.<sup>91</sup>

---

<sup>88</sup> Mikunda, Christian. *Der verbotene Ort oder die inszenierte Verführung*. Düsseldorf. ECON Verlag, 1997. S.48.

<sup>89</sup> Certeau. S.189.

<sup>90</sup> Certeau. S.189.

<sup>91</sup> Certeau. S.189.

Allie als Stadtnomade verbringt den größten Teil seiner Zeit mit Gehen und gibt, wie wir bereits bewiesen haben, seiner Umwelt durch *cognitive mapping* eine Bedeutung. Auch sein ständiges Gehen ist ein Akt der urbanen Artikulation, die aus seiner Umgebung etwas Organisches, Bewegliches macht, wie eine Abfolge von phatischen Topoi.<sup>92</sup> Diese Artikulation äußert sich vor allem in seiner Imagination bzw. der imaginären Belebung mancher Orte (Auto, Krieg..). Allie träumt, wenn er wach ist, wie er selbst sagt: „Well, I have my dreams while I am awake“; Im Gehen in der Stadt schafft er es erst, den psychologischen Raum zu kreieren, der zuvor beschrieben wurde. Certeau führt diesen Gedanken noch weiter aus und vergleicht die Bewegungen (Drehungen, Wendungen etc.) der Gehenden als Redewendungen oder Stilfiguren. Soweit werde ich den Gedanken nicht mehr führen, weil mein Aspekt hiermit schon klar geworden sein sollte.

### **3. *Stranger Than Paradise***

*Stranger Than Paradise* beginnt mit der Ankunft Eva Molnars am New Yorker Flughafen. Sie ist dem „American Promise“ aus Ungarn hierher gefolgt, um bei ihrer Tante in Cleveland zu leben und zu arbeiten. Für ein paar Tage soll sie bei ihrem Cousin Bela alias Willy (John Lurie) unterkommen, der schon lange in N.Y. lebt und weitestgehend versucht, seine ungarischen Wurzeln unter seinem möglichst amerikanischen Lebensstil zu verbergen.

Schon das erste Bild steht für sich: Ankunft in der Fremde<sup>93</sup> - Eva, eine dunkle Gestalt am Rande des Rollfeldes. Sie betrachtet den Schauplatz wie der Zuschauer die Leinwand, positioniert in einem goldenen Schnitt mit den drei horizontalen Bildebenen, ein landendes Flugzeug scheint durch ihren Kopf zu fliegen. Die Trostlosigkeit, die Jarmusch in diese Einstellung legt, zeigt uns, wie fremd Eva in ihrer neuen Welt ist; zudem schafft er es, dass sich dieses befremdliche Gefühl auch auf den Zuschauer überträgt, dennoch gestattet es die Kühle des Bildes uns nicht, ein vertrautes Verhältnis zu Eva aufzubauen.<sup>94</sup>

---

<sup>92</sup> Laut Malinowski und Jakobson sind phatische Topoi Funktionen von Termen, die einen Kontakt herstellen, aufrechterhalten oder unterbrechen, wie z.B. „Hallo!“ oder „ist schon gut, schon gut“, Vgl. Certeau S.191.

<sup>93</sup> Eue, Ralph. „Raum und Zeit, in Rhythmen gefasst. Jim Jarmuschs *Stranger Than Paradise*“ In: Pflaum, Hans Günther (Hrsg.). *Filmjahrbuch 85/86*. S.157.

<sup>94</sup> Mauer. S.58.

Der Titel des Kapitels *The new world*, der auf jenen Mythos über die USA als Land der Verheißung anspielt, wird sofort entzaubert. Anstatt in einem lebensfrohen und pulsierenden New York voller Kultur, Musik und Menschen, die es offensichtlich geschafft haben, findet Eva sich in einem trostlosen und unwirklichen Wasteland wieder. Dieser Eindruck wird besonders durch Jarmuschs grobkörnige Schwarz-Weiß-Aufnahmen verstärkt, die eher Erinnerungen an düstere Ostblockländer wach werden lassen.

Dieses merkwürdige Gefühl der Vertrautheit in der Fremde, als wäre man schon einmal hier gewesen oder im Kreis gegangen, ist ein wiederkehrendes Motiv des Filmes und eine Erfahrung, die auch Willy und sein Freund Eddie (Richard Edson) machen werden, wenn sie nach Cleveland aufbrechen „to see something different for a few days“. Wenn die beiden in Cleveland ankommen, fahren sie auf einer Straße flankiert von zwei mächtigen Industrieschloten, einem Gewirr aus hochgeführten Rohren, stählernen Gerüsten und anderen enormen metallenen Strukturen und es scheint, als würden sie sich in einem Echo New Yorks bewegen, das sie eigentlich hinter sich lassen wollen.

Wenn Eva, Willy und Eddie von New York nach Cleveland und von Cleveland nach Florida reisen, ist es, als würden sie auf der Stelle treten; sie scheinen in ihrer Bewegung gehindert zu sein und nicht voranzukommen. Jarmusch erreicht diesen Effekt der allen Orten inheränten Gleichheit, indem er bestimmte visuelle Elemente aus der Landschaft bzw. Umgebung des verlassenen Ortes in die des neuen, fremden Ortes übernimmt. Er betont so die Homogenität des urbanen Raumes auf der einen und die Profanität des Reisens auf der anderen Seite, zwei Aspekte, die völlig offensichtlich werden, wenn Eddie sagt „You know it’s funny, you come to some place new, and everything looks just the same.“

Während sich das Bild der Industriegebiete New Yorks bei Willys und Eddies Ankunft in Cleveland fortsetzt, verleiht Jarmusch der Stadt ein alles zu umgeben scheinendes Weiß. Die beiden sind schließlich auch mitten im Winter angekommen. Bald schon langweilen sich Willy und Eddie in Cleveland sie setzen ihre Reise fort. Sie entschließen sich, Eva mit nach Florida zu nehmen, wo ihre hochgesteckten Erwartungen von Spaß, Abenteuer und Stränden voller Bikini-girls erneut enttäuscht werden. Wie die Industriezonen den Übergang zu Cleveland hergestellt haben, so ist es nun Clevelands alles durchdringendes Weiß, das wie in einem Farb-Fading nach Florida übertragen wird, nur dass der weiße Sand den weißen Schnee Clevelands ersetzt.

In der Weise, wie die Städte dargestellt werden und wie Jarmusch sie filmt, entsteht etwas, das man als ästhetisches Echo bezeichnen könnte, das drei Orte (die Städte) in einem einzigen metaphorischen Raum vereint. Eva, Willy und Eddie sind in einer Art lähmenden Endlosschleife gefangen, die es ihnen unmöglich macht, sich zu bewegen, und ihnen die Möglichkeit einer erfolgreichen Flucht aus ihrem bisherigen Leben nimmt.

Die ständige Verweigerung des Wunsches des Trios, an einen aufregenden und neuen Ort zu kommen, die sie so zu lähmen scheint, erinnert stark daran, wie Ozu in seinem Film *Tokyo Story* mit der Bewegung seiner Figuren im Raum umgeht:

Obwohl die betagten Großeltern von ihrem Zuhause in Onomichi in das Haus ihres Sohnes in Tokio ziehen, in das wunderbare Empfangszimmer ihrer Tochter, filmt sie Ozu immer aus der gleichen Position (sitzend in Profil, einer dem anderen gegenüber), und erweckt so den Anschein, als hätten sie ihr eigenes Haus nie verlassen. Die Positionierung der Figuren in der Einstellung erinnert an eine Zugfahrt, als würden sie nur darauf warten anzukommen, unfähig sich selbst zu bewegen.

Willy und Eddie scheinen sich auf ihrer Reise in einer isolierten Kapsel durch einen grenzenlosen weißen Raum zu bewegen, der auf der einen Seite die bereits beschriebene Banalität des Reisens zeigt und auf der anderen die Gleichheit, in der die zwei (bzw. später drei) gefangen zu sein scheinen. In der Ferne zeichnen sich manchmal Umrisse verschiedener Gebäude und Ortschaften ab und deuten auf die Anwesenheit eines anthropologischen Ortes hin, jedoch bleiben Willy und Eddie im Schnee und Nebel wie in einem Vakuum gefangen. Eine wunderbare Visualisierung eines unbestimmten bzw. unbestimmbaren Non-Place.

### **3.1 Besuch in Augés *Raum des Reisenden***

Augé bemerkt, dass Reisende, die eilig einen Reiseführer durchblättern, mit der Fremde an sich konfrontiert werden, weil diese Führer dem Touristen bzw. Reisenden „einen Umweg des Blickes“ suggerieren, „indem sie dem Reiselustigen im Voraus Bilder von merkwürdigen oder beschaulichen, einsamen oder belebten Ansichten vorlegen, die das weite Meer, die Kette der schneebedeckten Berge oder die Skyline einer Stadt mit Wolkenkratzern zeigen: sein Bild letztlich, sein vorweggenommenes Bild, das nur von

ihm spricht, aber einen anderen Namen trägt: Haiti, Alpen, New York). Der Raum des Reisenden wäre also der Archetypus des Nicht-Ortes.“<sup>95</sup>

Als die Drei, nachdem sie Cleveland verlassen haben, beratschlagen, wohin sie fahren wollen, schlägt Willy Florida vor. Eddie beginnt sofort, Eva in einem schwärmerischen Ton zu erzählen, wie schön es in Florida sei: „You got white beaches, girls in bikinis, they got pelicans down there and flamingos, all those weird birds.“ Auf Evas Frage, ob er schon einmal dort gewesen sei, muss er leider verneinen - ähnlich wie in einer vorangegangenen Szene, in der er Eva erzählt, wie schön Cleveland sei, ohne jemals dort gewesen zu sein („Beautiful city. It's got a big beautiful lake. You'll love it there“). Eddie kann sein Wissen über die Schönheit dieser Ort nur aus Reiseprospekten, Erzählungen von Freunden oder aus dem Fernsehen haben. Wenn er also Eva von diesen Orten erzählt, antizipiert er unbewusst seine eigenen Vorstellungen jener Orte, die sich aus den eben beschriebenen Quellen speisen, genau auf diese Weise wie sie Augé beschreibt.

Nur wenige Szenen weiter parken die drei vor einem Souvenirladen und einem großen Schild mit der Aufschrift „Welcome to Florida“. Willy kommt aus dem Geschäft zu den beiden und schenkt jedem eine Sonnenbrille. Zu den beiden sagt er lachend: „Now we look like real tourists!“ Wie zuvor Eddie antizipiert hier auch Willy sein eigenes Bild eines „real tourist“. Halb ironisch macht er bewusst auf dieses vorgeformte Bild aufmerksam.

Augé macht auf ähnliche, konzeptuelle Räume aufmerksam, die Eddie unfreiwillig anspricht „Und wenn man als ‚Raum‘ jenen Umgang mit Orten bezeichnet, der Definitionsmerkmale einer Reise bildet, dann muss hinzugefügt werden, dass es Räume gibt, in denen der einzelne sich auch dann als Zuschauer empfindet, wenn das Schauspiel ihn nicht wirklich berührt.“<sup>96</sup> Genauso ergeht es Willy. Er scheint sich kein bisschen für das „spectacle“, das Florida zu bieten hat, zu interessieren, wahrscheinlich weil es genauso trostlos und öde ist wie zuvor Cleveland, vor dem sie ja eigentlich flüchten wollten. Die eben beschriebene Szene zeigt jedoch sein Bewusstsein für seine Position eines Spectators, die Touristen für gewöhnlich einnehmen, auch wenn sein Zynismus in dieser Szene deutlich zu spüren ist.

Die Tatsache, dass ein Spektakel ohne „spectators“ kein Spektakel ist<sup>97</sup>, bestätigt meine Aussage. Im Wesentlichen sind Orte touristischen Interesses normale Orte des täglichen

---

<sup>95</sup> Augé. S.102-103.

<sup>96</sup> Augé. S.44.

<sup>97</sup> Augé. S.103.

Lebens, ob es sich nun um Teile der natürlichen Landschaft (wie zum Beispiel die Schweizer Bergwelt) oder um vom Menschen geschaffene Objekte handelt (wie der Stephansdom). Diese Orte des täglichen Lebens (everyday spaces) werden nur durch die Verehrung und Bepilgerung der Schaulustigen, der Besucher, die kommen, um dieses spezifische Objekt zu besichtigen, zur Devotionalen.

Ein Phänomen, das auch in dem Film *Mystery Train*, den ich später noch genauer behandeln werde, in Erscheinung tritt, wenn das junge Elvis-verrückte japanische Paar die Sun Studios besucht und dort deren totale Verwirrung bei einer englischen Führung (die beiden können kaum Englisch) anhand der aufmerksamen Ruhe einer amerikanischen Familie kontrastiert wird. Die Amerikaner verstehen das Spektakel, für sie ist der Funke des Elvis-Mythos eindeutig übergesprungen, bemisst man es zumindest an dem übermäßigen Merchandise-Einkauf der Familie. Die Japaner haben lediglich eine gewisse Zeit in einem Tonstudio damit zugebracht, jemandem zuzuhören, den sie nicht verstehen können. Für sie konnte sich das Spektakel des Ortes, nämlich die Geschichte, wie Elvis hier seine Platten aufgenommen hat, nicht erschließen, daher verlassen sie den Ort auch ohne Souvenir.

### **3.2 Lake Erie**

Die Szene am Eriesee ist nicht nur eine der absurd-komischsten und humorvollsten Szenen des Films, sie ist auch eine Schlüsselszene zum Verständnis des Films.

Der Eriesee aus dem Standpunkt eines Touristen ist einer der größten und pittoresksten Seen der Welt (Kenner aller Jarmusch-Filme denken sofort daran, dass William Blake aus dem Film *Dead Man* von diesem See stammt). Als natürliche Grenze der USA zu Kanada ist er bekannt für seine landschaftlichen Reize, seinen Fischreichtum und vor allem für die Niagarafälle, die größten Wasserfälle der Welt, die ihn in den Ontariosee entwässern. Jarmusch jedoch gewährt dem Betrachter nicht einen einzigen Blick auf den See, um seine Schönheit zu zeigen. Als Eva, Willy und Eddie an der Promenade ankommen, um sich den See anzusehen, stehen sie vor einer sich unendlich weit ausdehnenden weißen Leere. Der See ist zugefroren, es schneit und der Schnee lässt alles in einem gleißenden Weiß versinken, sodass vom See selbst nichts zu erkennen ist. Die drei scheinen am äußeren Ende ihrer isolierten Raumblase angekommen zu sein. So wie der See die natürliche Grenze der USA zu seinem Nachbarland Kanada ist, so bedeutet der See für

die drei eine Art nicht-narrativen Hohlraum (oder nach Deleuze einen rein optischen Raum<sup>98</sup>), der eine weitere Bewegung im Raum für sie in dieser Richtung unmöglich macht (und wie bereits in Kapitel 1 an Allie erklärt, ist es die Rastlosigkeit und das Wandern, das auch diese Figuren immer weiter treibt). Durch die Grobkörnigkeit und den relativ schwachen Kontrast des Schwarz-Weiß-Filmes lässt Jarmusch den Zaun als eine Barriere im Nichts erscheinen. In einem Long-Shot filmt er das Trio von hinten, wobei die Brüstung das Bild diagonal durchzieht, ohne dass dem Zuschauer deutlich wird, welche Räume durch diese getrennt werden und vor allem ohne zu sehen, was sich dahinter befindet. Eva, Willy und Eddie sind *Lost in Space*, verirrt im Raum des Reisenden, nach Augé der „Archetyp des Nicht-Ortes“.<sup>99</sup>

„It’s beautiful!“ merkt Eddie nach ein paar Momenten des schweigenden Starrens in das weiße Nichts an. Obwohl es Eddie unmöglich ist, den See in dem Schneegestöber auch nur ansatzweise zu erkennen, ihm also erneut eine eigene Beurteilung der ihn umgebenden landschaftlichen Reize, die er aus dem Fernsehen und Prospekten kennt, nicht möglich ist, bewundert er dessen Schönheit. Wieder stützt sich seine Aussage auf etwas, was Augé „strike the pose“<sup>100</sup>, also „Position beziehen“<sup>101</sup> nennt. So schreibt er über diese Situationen der Touristen: „Die Bewegung fügt dem Nebeneinander der Welten (...) noch eine besondere Erfahrung hinzu, eine Form der Einsamkeit und des Erlebnisses, ganz buchstäblich ‚Position zu beziehen‘ – die Erfahrung dessen, der angesichts einer Landschaft, die einfach betrachtet werden muss und die zu betrachten er gar nicht umhin kann, ‚die Pose einnimmt‘ und aus dem Bewusstsein dieser Pose einen eigentümlichen Genuss zieht.“<sup>102</sup>

Diese Idee findet ihre Visualisierung in der Lake Erie-Szene in Jarmuschs Film. In Erwartung eines „Spektakels“ treffen die drei nur auf einen Raum absoluter Leere, der jeglichen Spektakels entbehrt, alle ihre Erwartungen enttäuscht. Anstatt eines atemberaubenden Ausblickes und der unglaublichen Schönheit des Sees bleibt lediglich ein Gefühl der Dissonanz zwischen ihnen selbst, ihrem Ziel und dem leeren Raum, der vor ihnen liegt. Folgt man Augés Beschreibung, scheint man der Empfindung der drei in dieser Szene sehr nahe zu kommen.

---

<sup>98</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.31.

<sup>99</sup> Augé, Deutsche Ausgabe. S.103.

<sup>100</sup> Augé, Englische Ausgabe. S.87.

<sup>101</sup> Augé, Deutsche Ausgabe. S.103.

<sup>102</sup> Augé, Deutsche Ausgabe. S.103.

„Es ist also kein Wunder, wenn wir bei den Reisenden (...) jene prophetische Beschwörung des Raumes vornehmen, in der weder Identität noch Relation, noch Geschichte wirklich Sinn haben, in der die Einsamkeit als Überschreitung oder Entleerung der Individualität empfunden wird und einzig die Bewegung der Bilder dem, der sie vorbeiziehen sieht, einen Augenblick lang die Hypothese einer Vergangenheit und die Möglichkeit einer Zukunft ausschließen lässt.“<sup>103</sup>

Jarmusch setzt den See völlig abseits seines touristischen Kontexts all dieser in den Reiseführern gepriesenen Naturschönheit und entzieht ihm so jeglichen Inhalt. Alles was übrig bleibt, ist eine große Leere, die an Deleuze' Beschreibung des „empty space“ in den Filmen von Ozu erinnert. „Ein leerer Raum gewinnt seine Bedeutung vor allem aus der Abwesenheit eines möglichen Inhalts.“<sup>104</sup> Mit genau dieser Art von Leere, von leerem Raum, sehen sich Eva, Willy und Eddie konfrontiert, denn es ist nicht etwa die Abwesenheit des Sees, er ist nicht physisch verschwunden, er ist nur jeglichen Inhalts entleert und erzeugt dadurch ein Vakuum im Raum. Es besteht eine gewisse Ähnlichkeit zwischen Jarmuschs Eriesee und den leeren Räumen bei Ozu, beides sind völlig autonome Bilder, unabhängig von der Narrative<sup>105</sup>. Deutlich wird dies, wenn man Deleuze' Beschreibung des leeren Raumes weiter folgt:

„Die leeren Räume hingegen, in denen es weder Figuren noch Bewegung gibt, können sowohl verlassene Innenräume sein, die von niemandem bewohnt werden, als auch verlassene Außenräume oder Landschaften in der Natur. (...). Als reine Kontemplation rühren sie ans Absolute und gewährleisten unmittelbar die Identität von Mentalem und Physischem, Realem und Imaginärem, Subjekt und Objekt, Welt und Ich.“<sup>106</sup>

Genau das passiert in der Lake Erie-Szene, und genau das ist auch der Grund, warum sich Eddie von dem See abwendet und Willy die Worte fehlen. Es ist eine natürliche Reaktion unseres senso-motorischen Schemas, das es uns erlaubt, uns von etwas allzu Unangenehmem abzuwenden, vor etwas Furchtbarem zu resignieren oder uns von etwas

---

<sup>103</sup> Augé, Deutsche Ausgabe. S.103.

<sup>104</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.30.

<sup>105</sup> Der Unterschied ist, dass Ozus autonome und unabhängige Räume üblicherweise nur dem Zuschauer gezeigt werden, wohingegen der Eriesee als ein leerer Raum sowohl den Zuschauern als auch den Figuren gezeigt wird, die sich in diesem leeren Raum befinden bzw. ihn spüren. Weil die Figuren, für den Zuschauer sichtbar, vor dem See stehen, beinhaltet die Einstellung für diesen, im Gegensatz zu den Figuren, narrative Information. Die Gesetze von Ursache und Wirkung von Aktion und Reaktion scheinen in dem leeren Raum des Eriesees nicht zu gelten, und ist daher unabhängig von der Narrative.

<sup>106</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.102.

besonders Schönem einnehmen zu lassen. Nach Bergson, auf den sich Deleuze einige Male bezieht, nehmen wir immer weniger wahr, da sich unsere Wahrnehmung immer mehr auf wirtschaftliche Interessen, ideologische Glaubenshaltungen und physiologische Bedürfnisse beschränkt. Wir nehmen also alles in senso-motorischen Bildern wahr, die für Deleuze nichts anderes als Klischees sind.<sup>107</sup> Wenn es nun also zu einer Konfrontation der Figur mit einem Raum kommt, dem jeglicher Inhalt entzogen wurde, wie der Jarmuschsche Eriesee, blockieren oder zerbrechen unsere senso-motorischen Schemata und legen einen neuen Bildtypus frei: „das rein optisch-akustische Bild, das nur Bild ist, ohne Metapher zu sein, das die Sache als solche (..) in ihrem Übermaß an Grausamkeit oder Schönheit, (...) und nicht zu rechtfertigenden Eigenart hervortreten lässt.“<sup>108</sup> Willy und Eddie leben beide in Klischees. Willy in einem inneren Bild amerikanischer Lebensweise, das er versucht, auch Eva aufzudrängen und Eddie, der sich die Welt in Postkartenmotiven vorstellt.

Nur Eva schafft es, sich diesem rein optisch-akustischen Bild, mit dem sie an dem See konfrontiert werden, zu stellen, während Willy und Eddie es nicht ertragen können und Cleveland in der folgenden Szene bereits verlassen. Deleuze führt diese einzigartige visionäre Fähigkeit auf die Tatsache zurück, dass diese neue Art von Figuren (wie Eva), „das, was ihnen zustößt, sie nicht wirklich betrifft und sie nur zur Hälfte angeht.“<sup>109</sup> Eva kann diese Leere nur deshalb ertragen, weil sie es schafft, aus dieser Sensation des opto-akustischen Bildes, jenen Teil, der das Unerträgliche und Visionäre ausmacht, abzuziehen. Diese Haltung führt Deleuze auf eine von der Kriegs- und Nachkriegszeit geprägten Psyche zurück, in der die Individuen mit Situationen konfrontiert wurden, die sie geistig und gedanklich nicht vollkommen durchdringen konnten bzw. nicht auf diese reagieren konnten. Das Interessante daran, dass Eva die Einzige ist, die sich der Leere des Sees stellen kann, ist, dass ihre osteuropäische Abstammung eine Brücke schlägt - zwischen Jarmuschs *Stranger than Paradise* und der europäischen, neo-realistischen Nachkriegswelt, die Deleuze beschreibt. Willys und Eddies Sicht des Bildes ist auf das Klischee beschränkt, in ihnen funktionieren die bereits beschriebenen senso-motorischen Schemata, die es ihnen erlauben, sich von dem allzu Unangenehmen abzuwenden.<sup>110</sup>

### 3.3 Schwarz-Bild-Schwarz: Blende und Bildkunst

---

<sup>107</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.35.

<sup>108</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.36.

<sup>109</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.35.

<sup>110</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.35.

Das auffälligste Stilmittel, das Jarmusch in *Stranger than Paradise* verwendet, ist die Plansequenz, an deren Ende bzw. Anfang jeweils - wie ein Rahmen - eine Schwarzblende steht. Jede Einstellung in diesem Film entspricht einer Szene. Nach jeder Einstellung blendet Jarmusch auf Schwarz. Durch die Fragmentierung wirken die einzelnen Szenen wie Ausschnitte eines Theaterstückes. Besonders deutlich wird dies gleich in der ersten Szene, wenn Jarmusch von Schwarz (Vorhang) auf das leere Zimmer (Vorhang auf), in dem Willy wohnt, blendet. Wie im Theater bleibt uns eine kurze Zeit vor dem Auftritt der ersten Figur, um die leere Bühne zu betrachten. Das Telefon klingelt und Willy tritt auf, wenn auch von links und nicht wie im Theater üblich von rechts (aber wir sind ja schließlich nicht im Theater). Ist eine Szene zu Ende, wird wieder langsam auf Schwarz geblendet, wie nach dem Ende eines Aktes. Zeit zum Umbau.

Mit einer Annäherung an das Bühnenspiel muss sich Jarmusch auch ähnlichen Problemen stellen: Da der Zuschauer von einem nahezu unbeweglichen Blickwinkel aus der Handlung beiwohnt, muss der Bildraum genau durchdacht werden, so dass sich das Spiel der Darsteller nicht überlagert. Durch den Verzicht auf eine Schuss- Gegenschuss-Montage muss Jarmusch die Figuren bei einem Konflikt in direkter Linie positionieren, eine Art Achse schaffen, auf der der Konflikt ausgetragen wird – so dass für den Zuschauer die Situation klar ist. Eine solche Achse sehen wir in verschiedenen Szenen, aber am deutlichsten ist sie in der Einstellung bei Tisch zu erkennen, als sich der Streit um das TV-Dinner entfacht. Hier sitzen sich Eva und Willy direkt gegenüber, auf einer Augenhöhe, und sprechen in schnellem Wechsel. Der Zuschauer folgt dem Dialog wie dem Ball bei einem Tennisspiel.

Jarmusch selbst bezeichnet jede Einstellung als einen „Wurf“,<sup>111</sup> wie in der Malerei. Er setzt in seinen Filmen also bewusst auf Präzision und Kontinuität. Das muss er auch, denn mit seinen one-shot-Sequenzen nimmt er sich gleichzeitig jede Möglichkeit eines „Notausgangs“ am Schneidetisch, wie Ralph Eue in seinem Aufsatz über *Stranger than Paradise, Raum und Zeit in Rhythmen gefasst*, bemerkt.<sup>112</sup> Jarmusch kann sich die große Möglichkeit, die der Film bietet, nämlich die perspektivische Auflösung einer Szene oder die dramaturgische Montage, nicht zunutze machen. Auch Eric Rohmer erkennt in seinem Aufsatz *Film, eine Kunst der Raumorganisation* dieses Problem der bildlichen

---

<sup>111</sup> Eue, Ralph. „Raum und Zeit, in Rhythmen gefasst. Jim Jarmuschs *Stranger Than Paradise*“. In: Pflaum, Hans-Günther (Hrsg.). *Filmjahrbuch 85/86*. S.141.

<sup>112</sup> Eue. S.141.

Verbindlichkeit. Wer auf die Zerstückelung in Einzelbilder verzichtet, sei zu einer realistischen Kunst gezwungen, einen gewissen Reichtum an Raumausdruck als Gegenleistung aufzubringen, jedoch nicht im Sinne der räumlichen Verformung, sondern in der Wahl der Bildgegenstände.<sup>113</sup>

Sollte sich also herausstellen, dass es bei den bereits abgedrehten Szenen Unstimmigkeiten gibt, bietet sich dem Hollywood-Kino mit seinen häufigen Schnitten meist ein Spielraum, diese Unabgestimmtheit mit einer veränderten Schnittfolge wieder zu korrigieren. Diese Möglichkeit nimmt sich Jarmusch mit seinem Stil bewusst. Roman Mauer geht sogar so weit, dies als eine politische Aussage zu begreifen<sup>114</sup>, was angesichts der folgenden Aussage Jarmuschs über seine Filmsprache nicht unangebracht erscheint:

„the exact opposite of television shows, which seem to be what most films are made like these days. TV manipulates a viewer’s response. When there’s a close up it means the story has reached a dramatic point; a cutaway to something invests the object with significance.“<sup>115</sup>

Dabei muss man erwähnen, dass Jarmusch hier aus der Not eine Tugend gemacht hat. Einer viel zitierten Anekdote zufolge, hat Jarmusch von Wim Wenders Filmmaterial geschenkt bekommen. In Wenders Büro lagen von einem seiner Filme Reste eines 35mm-Schwarzweiß-Negativs. Wenders dazu: „Jim hatte ein Auge auf diesen Schatz geworfen. Eigentlich schade, wenn das schöne Material veralten würde, meinte er. Er könnte einen Kurzfilm daraus machen. (...). Jim drehte einen 30-minütigen Kurzfilm daraus, den ich ein Jahr später auf dem Festival in Rotterdam zu sehen bekam.“<sup>116</sup>

Wie Kameramann Tom DeCillo in einem Interview erklärt, ist die Idee, den ganzen Film in Plansequenzen zu gestalten, daraus entstanden, dass ebensowenig Geld wie Filmmaterial zur Hand war und dadurch viel Filmrolle gespart werden konnte.

Die unendliche Teilbarkeit, die Deleuze in *Kino I* beschreibt und die durch das Zusammenschneiden verschiedener Einstellungen möglich ist, um mit unbeweglichen Einstellungen eine Bewegung zu simulieren, will Jarmusch vermeiden. Er will dieser Künstlichkeit aus dem Weg gehen und sich dem Verhältnis von Raum und Bewegung der Figuren in diesem Raum so präzise wie möglich annähern. Genau das erreicht er mit

---

<sup>113</sup> Rohmer, In: *Raumtheorie*. S.526.

<sup>114</sup> Mauer. S.51.

<sup>115</sup> Hertzberg. S.34.

<sup>116</sup> Wim Wenders. „Der Mann an der Moviola“. In: Aurich, Rolf (Hrsg.) *Jim Jarmusch*. Berlin. Bertz Verlag, 2001. S.7.

seinen Plansequenzen, denn dadurch wird den Zuschauern eine neue Bewegungsfreiheit im Bild ermöglicht: Durch ungeführtes Sehen und eine erhöhte Einstellungsdauer bleibt den Zuschauern „a little more freedom to choose what they look at, what reaction they see.“<sup>117</sup>

Genauso versucht Jarmusch nie eine Bewegung aus Momenten oder Positionen zu rekonstruieren, vielmehr liegt ihm daran, eine natürliche Bewegung zu zeigen. Die Bewegungen in seinen Plansequenzen werden auf verschiedene Ebenen der Bildtiefe verteilt, so dass Verbindungen zwischen den Figuren begründet werden und es zu Aktionen und Reaktionen kommen kann, die sich nicht in einer Einstellungsebene verwirklichen lassen. Wenn Eddie sich, durch low-key-Effekte begünstigt, aus der hintersten Bildebene langsam an Eva heranschleicht, die gerade Willys Kleid auszieht, um es in die Mülltonne zu stecken, sehen wir Aktion auf mehreren Bildebenen, die uns dennoch als Einheit erscheinen. Die Einheit in dieser Einstellung entsteht nach Deleuze aus der direkten Verbindung zwischen Elementen der nahen und der fernen Parteien.<sup>118</sup> Eine solche Durchdringung des Raumes ist im gängigen Hollywoodkino, das eine schnelle Schnittfolge verfolgt, nicht üblich.

Hier findet sich ein weiterer Hinweis auf Jarmuschs neo-realistische Wurzeln, denn Andre Bazin beschreibt in seinem Werk *Was ist Kino?* das Kennzeichen des neo-realistischen Films, in dem nicht mehr das Reale repräsentiert, sondern „gemeint“ werde. Statt dechiffriertes Reales zu repräsentieren, wie es durch eine Schnittfolge verschiedener Einstellungen geschieht, meint der Neo-Realismus ein zu dechiffrierendes und zweideutiges Reales.<sup>119</sup> Das bedeutet, dass die Plansequenz an die Stelle der Montage tritt. Bei Jarmusch sehen wir reale Zusammenhänge, wir sehen in einer Einstellung, wie Eddie das Zimmer betritt, mit Willy spricht, der sich gerade rasiert und wie er sich Eva vorstellt, die neben den beiden auf dem Sofa sitzt und in einem Magazin blättert. Hier präsentiert uns Jarmusch Realitäten, die von dem Betrachter dechiffriert werden müssen, um erkannt zu werden. Das Auge des Zuschauers kann sich frei in der Einstellung bewegen, muss aber dadurch – im Gegensatz zur Schuss-Gegenschuss-Technik des Mainstreamkinos, das das Auge führt – die erzählerischen Zusammenhänge selbst analysieren. Bela Balázs beschreibt diesen Analysevorgang wie folgt: „Der Zuschauer muss sich erst im Bilde umsehen, so wie er sich in der Wirklichkeit umsehen muss. Er

---

<sup>117</sup> Mauer. S.51. Jarmusch zitiert nach Lawrence van Gelder. *New York Times*. 21.10.1984. S. 33.

<sup>118</sup> Deleuze, *Kino I*. S.46.

<sup>119</sup> Bazin, Andre. *Was ist Kino?* Berlin. Alexander Verlag, 2004. S.153.

sucht sich dadurch gewissermaßen selber die Bildausschnitte, da er das Ganze mit einem Mal nicht übersehen kann.“<sup>120</sup>

Nach jeder Einstellung/Szene gibt Jarmusch dem Zuschauer einen kurzen Moment der Reizberuhigung in Form einer Schwarzblende. Balázs vergleicht die Schwarzblenden mit den Gedankenstrichen in Texten,<sup>121</sup> sie lassen uns kurz innehalten und das Gesehene kann im Zuschauer seine Wirkung nachhaltiger entfalten.

Durch Jarmuschs Technik der Plansequenzen entspricht die erzählte Zeit des Films der Erzählzeit, das bedeutet, der Film besteht im Wesentlichen aus reeller Zeit. Die Blenden deuten neben ihrer Funktion als filmische Gedankenpausen vor allem die Zeit an, „die inzwischen vergangen ist.“ Da jede Bewegung ihre eigene reale Zeitdauer hat und nur diese darstellen kann, ermöglicht das langsame Ausblenden des Bildes die Sichtbarmachung der „gedachten Zeit.“<sup>122</sup> Nur durch diese explizite Bezeichnung der Zeitlücken kann eine Verknappung der Zeit geschaffen werden, ohne dabei die reelle Zeit des Films zu verlassen. In verschiedenen Szenen macht sich Jarmusch diesen Effekt zunutze. So wird beispielsweise Evas zehntägiger Aufenthalt in New York, der nur in Ausschnitten reeller Zeit dargestellt ist, auf eine knappe halbe Stunde Filmzeit gerafft. Das Interessante an dieser Methode der Zeitaussparung ist, dass Jarmusch dem Zuschauer dramaturgisch besonders interessante Szenen (interessant im Sinne von Erzeugung dramaturgischer Spannung) auf diese Weise vorenthält und der Blende so eine poetische Wirkung gibt. Wenn Eva beispielsweise Willy mit gestohlenen Lebensmitteln und Zigaretten überrascht und so seine gezwungen wirkende Rolle als Vormund lächerlich erscheinen lässt, sieht der Zuschauer nichts von einem Diebstahl, der in der epischen Zeit der Schwarzblende von Eva verübt worden ist. Jarmusch enttäuscht somit jegliche Erwartungen, die man an das Hollywood-Kino stellen würde, indem er uns die Spannung vorenthält. Indem er dem Zuschauer in einer anschließenden Auflösung zeigt, was innerhalb der durch die Blende angedeuteten Zeit passiert ist, schafft er es, ein gedankliches Bild zu erzeugen, in dem wir uns vorstellen, wie Eva in einem ihr fremden Supermarkt die einzelnen Lebensmittel in ihren weiten dunklen Mantel gleiten lässt und sich verstohlen wieder hinausschleicht. Jarmusch erzeugt so einen poetischen Raum, der

---

<sup>120</sup> Balázs, Bela. *Der Geist des Films*. Frankfurt am Main. Makol Verlag, 1972. S.38.

<sup>121</sup> Balázs. S.62.

<sup>122</sup> Balázs. S.63.

nur in unserer Vorstellung existiert und aus nichts als einem „schwarzen Loch“<sup>123</sup> entstanden ist.

Dasselbe geschieht, wenn Eddie und Willy auf die Rennbahn gehen oder wenn Willy seine Cousine im Flugzeug sucht und nicht finden kann. Nur durch diese Perforierung der Zeit ist es möglich, den Stoff des Filmes, der im Wesentlichen von Langeweile erzählt und wahrscheinlich einigen Zuschauern das Gefühl gibt, in dem Film ihre eigene Lebenszeit verstreichen zu sehen, überhaupt erzählbar zu machen, dieses große Nichts in Bilder bzw. Rhythmen, wie es Ralph Eue nennt<sup>124</sup>, zu packen. Auch Roman Mauer sieht in der Verwendung der Schwarzblenden eine symmetrische Struktur, in die Jarmusch seine Figuren begibt, um ihrer Labilität so Grenzen zu setzen und die ins Nichts zerfließende Lethargie in einem Raster festzuhalten<sup>125</sup>. Nur so kann die Melancholie des Films nach Außen gewendet werden, ohne in einem nicht-narrativen Brei der Trostlosigkeit zu versinken.

### 3.4 Das Gesetz der Serie

Ich habe bereits über die Banalität der Reise sowie über die Beliebigkeit des Ortes geschrieben. Jim Jarmusch gibt einem neuen Ort in diesem Film immer bestimmte Attribute des Ortes, den die Figuren gerade verlassen wollen, um so eine gewisse Kontinuität, eine Kreisbewegung zu erzeugen. Im Folgenden möchte ich einen Begriff einführen, um diese Art von Bewegung im Raum in den Filmen Jarmuschs zu bezeichnen: Das topografische Déjà-vu. Egal wohin die drei kommen, es scheint immer gleich auszusehen, nichts scheint sich zu verändern, ein ewiger Kreislauf, aus dem es für sie kein Entkommen gibt; über die Grenzen dieses Raumes habe ich bereits gesprochen (Lake Erie). Jede Station ihrer Reise gleicht einer Erinnerungstäuschung, in der jeder Ort die gleiche Gestalt zu haben scheint. Auch Bergson glaubte, dass alles schon unendliche Male zuvor passiert ist, und dass der Mensch fähig sei, die Unendlichkeit der Zeit zu erkennen, wenn er fähig wäre, sein mentales Leben auf seine wahre Proportion zu erweitern.<sup>126</sup> Er würde dann erkennen, dass sich unsere Leben schon seit unendlicher Zeit wiederholen, ohne einen klaren Anfang oder ein klares Ende, und dass es diese

---

<sup>123</sup> Mauer. S.54.

<sup>124</sup> Eues in dieser Arbeit vielfach zitierter Aufsatz über *Stranger Than Paradise* trägt den Titel „Raum und Zeit in Rhythmen gefasst.“

<sup>125</sup> Mauer. S.54.

<sup>126</sup> Trifonova.

Wiederholung ist, die uns alle existieren lässt. Eva, Willy und Eddie erfahren diese endlose Wiederholung auf ihrem Roadtrip, können jedoch nicht mit dieser Erfahrung umgehen, da sie sie nicht begreifen. Die Erkenntnis, dass es an dem neuen Ort genauso langweilig und trostlos ist wie in New York, treibt sie weiter; sie versuchen immer noch Abwechslung zu erleben, etwas Neues zu entdecken und einen Ausgang aus dieser Kreisbewegung der menschlichen Existenz, die Bergson beschreibt, zu finden. Doch alles was sie entdecken können, sind kleine „Brüche, Disparitäten und Diskordanzen“, die ihnen „als etwas Außergewöhnliches vorkommen“<sup>127</sup> in einer Welt, die nach Leibniz aus vollkommen regelmäßigen Serien besteht. Die Regelmäßigkeit dieser leibnizschen Serien, die besonders Willy und Eddie stark empfinden, sobald sie sich länger an einem Ort aufhalten, versuchen sie willentlich in Verwirrung zu bringen, indem sie sich wieder auf die Reise begeben, sich an einen Ort mit anderer Topografie flüchten, um dort wieder den selben Sequenzen und Serien zu unterliegen<sup>128</sup> und feststellen zu müssen: „alles ist gewöhnlich und geordnet, alles ist alltäglich!“<sup>129</sup> Trotz einer Veränderung der Topografie des Ortes scheint sich für sie nichts geändert zu haben, das ist es, was ich mit topografischem Déjà-vu bezeichnen möchte.

Auch Roman Mauer erkennt ein „Prinzip der Kreisbewegung“ in *Stranger Than Paradise*. Zwischen dem ersten Abschnitt (New York) und dem dritten Abschnitt (Florida) erkennt er einige Parallelen im Handlungsprofil:

„Jeweils in der vierten Einstellung begleitet Eva die Reise mit ihrem Lieblingslied „I put a Spell on You“ von Screamin’ Jay Hawkins, Eddie preist eingangs Cleveland und später Florida in ihren touristischen Attraktionen und wird einmal von Eva und einmal von Willy darauf hingewiesen, dass er noch nie dort war;(…) in beiden Sequenzen gipfelt der Konflikt in Willies strikter Weigerung Eva zum Pferderennen mitzunehmen.“<sup>130</sup>

Zusätzlich zu dem Déjà-vu-Erlebnis wird also auch der Zuschauer in eine Art Déjà-vu-Erfahrung versetzt, indem ihm so das Gefühl gegeben wird, dies alles schon einmal gesehen zu haben.

---

<sup>127</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.28.

<sup>128</sup> z.B. die Pferdewetten - sie sind kein Spezifikum ihrer neuen Umgebung. Auf Pferde können sie überall wetten, egal ob in New York oder in Florida.

<sup>129</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.29.

<sup>130</sup> Mauer. S.45.

## 4. *Mystery Train*

### 4.1 *Lost in Space*: Jarmuschs Reise ins Nichts

Das Reisemotiv ist eines der entscheidendsten Motive in Jarmuschs Filmwerk. Durch die häufige Verwendung der Bilder der Ankunft und der Abreise scheinen seine Filme eine Parabel des Kommens und des Gehens zu sein. Jeder einzelne seiner Filme beinhaltet diese Bilder, ausgehend von Allie Seereise nach Paris in *Permanent Vacation* (schon der Filmtitel impliziert eine ständige Reise), über die ankommenden und abhebenden Flugzeuge, die eine Kreisbewegung in *Stranger than Paradise* zu formen scheinen und eine gewisse Ähnlichkeit zu Ankunft und Abfahrt des Zuges in *Mystery Train* aufweisen. In *Down by Law* formuliert Jarmusch das Bild des Aufbruchs und der Reise, indem er die beiden Figuren Jack und Zack an einer Weggabelung stehen lässt, wo sie sich für eine Seite entscheiden müssen. Der gesamte Film *Night On Earth* dreht sich in seinen fünf Taxi-Episoden nur um das ständige Kommen und Gehen (Aus- und Einsteigen) der Menschen. *Dead Man* beginnt mit William Blakes Reise nach Machine und endet mit seiner letzten Fahrt in einem Kanu auf dem Ozean in Richtung Horizont. Die in *Ghost Dog* rezitierten Passagen aus dem *Hagakure* handeln hauptsächlich vom Leben und wie man ehrenvoll aus dem Leben scheidet. *Broken Flowers*, Jarmuschs bis dato letzter Film, begleitet Don Johnston auf einem Roadtrip in seine Vergangenheit, auf der Suche nach einem angeblichen Sohn, und endet damit, wie der Junge, den Don für seinen Sohn hält, vor ihm davonläuft.

Namensgeber dieses Kapitels ist eine Passage in *Mystery Train*, in der drei Figuren, die sich vor der Polizei in einem angeranzten Hotel verstecken, über die Fernsehserie *Lost in Space* diskutieren. Einer der drei beschreibt in dieser Szene eine Situation, die auf viele der Jarmuschschen Charaktere passen könnte, die sich alle auf einer Art endlosen Reise durch einen unbestimmten Raum bewegen, ohne jemals irgendwo anzukommen: „It was a dumb show about dumb white people marooned on another planet (...). That’s how I feel in this place with you two (...) *Lost in Space!*“<sup>131</sup>

---

<sup>131</sup> *Mystery Train*.

Im folgenden Kapitel werde ich nun die beiden Filme *Mystery Train* und *Stranger than Paradise* sowohl auf die Beschaffenheit des Jarmuschschen Raumes untersuchen als auch die Bewegung der Figuren durch diesen problematisieren. Ähnlich wie in *Stranger than Paradise* müssen sich auch die Figuren in *Mystery Train* enttäuschten Erwartungen stellen: -Bedeutungsvolle Orte der Erfüllung emotionaler Verflechtung und Sehnsüchte stellen sich als Orte der Trostlosigkeit und Leere heraus.<sup>132</sup> Im Folgenden werden wir sehen, dass die Rolle des Raumes in diesem Film viel mehr beinhaltet als eine Kulisse des Films zu bilden, vielmehr ist er im Sinne der deleuzeschen Charakterisierung des Raumes im neo-realistischen Film zu betrachten. „They take on autonomous, material reality which gives them an importance in themselves“<sup>133</sup> Im Besonderen möchte ich die Aufmerksamkeit meiner Untersuchung auf den Raum des Reisenden und des Touristen lenken.

#### 4.2 Memphis: Ein de-historisierter Ort

Wie die beiden vorangegangenen Filme *Stranger than Paradise* und *Down by Law* ist auch dieser Film, in dem uns Jarmusch das erste Mal farbige Bilder zeigt, in drei Episoden unterteilt. Die erste Episode mit dem Titel „Far from Yokohama“ begleitet zwei Elvis-verrückte japanische Jugendliche auf ihrer Pilgerfahrt nach Memphis, wo sie Graceland und die Sun Studios besuchen wollen. Die beiden haben eine mythologisierte Vorstellung von Memphis, in der die Stadt des „King“ der Inbegriff des pulsierenden Lebens, voller Musik und genialer Musiker und lebender Legenden ist. Was sie jedoch bei ihrer Ankunft vorfinden, ist eine post-apokalyptische oder zumindest post-Elvissche, tote Stadt, die keines der in ihrer Vorstellung existierenden Bilder erfüllen mag.

Wie ein Spuk scheint Elvis Presleys geisterhafte Präsenz über die ganze Stadt und die gesamte Narrative des Films gelegt zu sein. Die ganze Stadt quillt über von Bildnissen und Abbildungen des King of Rock'n' Roll, wie eine Devotionalie befinden sich seine Portraits in jedem Zimmer des Hotels, in dem Jun und Mizuko absteigen. Die Anwesenheit dieses menschlichen Mythos Elvis ist in der Stadt so überdeutlich, dass sie

---

<sup>132</sup> Jun und Mizuko nehmen diese Trostlosigkeit nicht offensichtlich wahr, da die Sensation, in der Stadt zu sein, in der Elvis lebte, all diese Einflüsse zu überstrahlen scheint. Dem Zuschauer macht Jarmusch diese Trostlosigkeit der Stadt jedoch sehr deutlich. U.a. indem er ihm die Stadt aus der Sicht einer Figur zeigt, die keinerlei Interesse an Elvis hat: Luisa, die Italienerin, die zufällig in Memphis übernachten muss, scheint die schroffe Einöde dieser Stadt etwas zu befremden.

<sup>133</sup> Deleuze, *Cinema 2*. S.4.

schon zu Bedeutungslosigkeit verkommt. Seine Bilder scheinen zum Standard-Interieur zu gehören, so wie Bilder der Königlichen Familie in Ländern mit einer bestehenden Monarchie, sind sie so überpräsent, dass sie kaum noch wahrgenommen werden.

Thomas Carlson bezeichnet in seinem Artikel *The comeback corpse in Hollywood* die Stadt Memphis und die Mythologisierung ihres berühmtesten Kindes als das Scheinbild par excellence: „the more the images are mechanically replicated, the more they become devalued, drained of affect and historical significance. We're anaesthetised by their flatness, their wildful superficiality.“<sup>134</sup> Memphis ist also ein Ort, der alleine von der Beziehung zu seinem berühmtesten Bürger, dem King himself, abhängt, aber ironischerweise genauso tot ist wie er.

Wie bereits in seinen früheren Werken setzt Jarmusch auch bei diesem Film verstärkt auf Tracking-shots. Die Kamera begleitet dabei zu Beginn das japanische Pärchen in einem ähnlichen Long-Shot bei ihrer Wanderung durch Memphis, wie fünf Jahre zuvor in *Stranger than Paradise* Eva in einem Tracking-Shot bei ihrer Ankunft in der neuen Stadt gezeigt wurde.

Durch die entfernte Position der Kamera kann der Zuseher viele Details der Umgebung der Figuren erkennen. Der überwiegende Teil der Geschäfte ist geschlossen, Türen sind vergittert, Fenster zugenagelt. Frei von Leben und Fröhlichkeit strahlen die Straßen, durch die sich Jun und Mizuko bewegen, die Unbehaglichkeit eines dead lands aus, das Filmen wie *28 Weeks Later* oder *Dawn Of The Dead* ähnelt. Es ist offensichtlich: Memphis ist eine Geisterstadt, hier ist die Zeit seit dem Tod von Elvis stehen geblieben.

Eine der drei Figuren des Überflusses aus Augés Theorie der Supermoderne ist der „Überfluss an Ereignissen“<sup>135</sup> Dieser Überfluss beschleunigt die Historie so, dass uns die Geschichte „auf den Fersen“ ist.<sup>136</sup> Danach würden wir uns in einer fortwährenden Gegenwart befinden.

Indem Jarmusch aus dem Nacheinander der einzelnen Kapitel ein zeitliches Nebeneinander schafft, reflektiert er diese Idee in der narrativen Struktur seines Filmes. Die zeitlichen Schnittmengen bzw. Überlappungen der einzelnen Episoden wirken wie ein Index, der uns an vergangene Szenen erinnert. Ähnlich einer verkratzten Schallplatte,

---

<sup>134</sup> Thomas C. Carlson. „The comeback Corpse in Hollywood: Mystery Train, True Romance and the Politics of Elvis in the 90s“. In: *Popular Music and society*. Vol. 22, no. 2 (Sommer 1998). S.4.

<sup>135</sup> Augé, Deutsche Ausgabe. S.37.

<sup>136</sup> Augé, Deutsche Ausgabe. S.35.

die immerfort zurückspringt und nie das Ende des Liedes erreichen wird.<sup>137</sup> In gewisser Weise können sich die Episoden nicht einmal aufraffen, sich wirklich zu einem dramatischen Kinostoff zu verbinden, der ein bestimmtes erzählerisches Ziel verfolgt. Durch die fragmentierte Kontinuität entstehen in *Mystery Train* einerseits zeitliche Überlappungen der Handlung, so dass der Zuseher einige Szenen zweimal sehen muss (wie beispielsweise die Szene der beiden Portiere in der Hotellobby) und andererseits räumliche Überlappungen, durch die der Zuseher unterschiedliche Figuren sich durch den selben Raum bewegen sieht, in dem sich zuvor andere Charaktere bewegt haben. Wie Luisa, die in der zweiten Episode des Films genau den Weg zu dem Hotel nimmt, den im Kapitel zuvor Jun und Mitzuko genommen haben. Jarmusch erzeugt so ein Gefühl, als ob sich die Figuren gegenseitig mit jener Geschwindigkeit auf den Fersen wären, die Augé als eines der Kennzeichen der Supermoderne beschreibt.

Ebenso wie zu einer zeitlichen und räumlichen kommt es auch zu einer Überlappung akustischer Signale. Wenn Jun und Mitzuko in ihrem Zimmer des Arcade Hotels sitzen, ist, wenn man aufmerksam ist, eine Männerstimme zu hören, die „Room 25!“ sagt. Diese, im ersten Teil noch körperlose Stimme, wird sich im zweiten Kapitel als die des Pagen herausstellen, der Luisa und Dee Dee in ihr Zimmer geleitet und davor laut die Nummer bekannt gibt.

In seiner episodenhaften Machweise unterbricht Jarmusch nicht nur die zeitliche, sondern wie bereits angedeutet auch die räumliche Kontinuität und nimmt so eine Technik in sein filmisches Schaffen auf, die als eines der Markenzeichen der Filme Yasujiro Ozus gilt. Des Öfteren lässt er seine Figuren die Einstellung auf der rechten Seite verlassen, um sie dann in der folgenden Einstellung wiederum von der rechten Seite ins Bild treten zu lassen, anstatt, wie es üblich wäre, sie von links auftreten zu lassen, um so den optischen Eindruck einer einheitlichen Bewegungsrichtung zu erwecken. Indem er sich diesem Modell widersetzt, wie es hauptsächlich im Hollywood-Kino verwendet wird, löst er die Verbindung zwischen den einzelnen Räumen der Einstellungen in disjunktive, isolierte

---

<sup>137</sup> Die Analogie zur Schallplatte ist nützlich, um Jarmuschs Umgang mit der Zeit zu veranschaulichen, aber *Mystery Trains* Narrative ist natürlich abgeschlossen. Da es keinen klassischen geschlossenen Handlungsstrang gibt, wird das Ende des Films durch das fluchtartige Verlassen der Stadt aller Figuren markiert: Jun und Mitzuko und eine Figur mit dem Namen Dee Dee aus der zweiten Episode gehen alle an Bord des „Mystery Train“, Luisa hetzt in Richtung ihres Flugzeuges, das sie nach Rom bringen wird und die drei Protagonisten der dritten Episode rasen in ihrem Pick-up aus der Stadt.

Segmente, die in Opposition zu einem vereinigten Ganzen treten, und so zu Non-Places werden.<sup>138</sup>

Memphis ist bei Jarmusch eine einzige Einöde, vernagelt, verrammelt, verlassen und selbstvergessen. Definitiv kein Ort, dem die Geschichte auf den Fersen ist, eher ein Ort, der seit dem Tod von Elvis in einer ewigen Gegenwart stecken geblieben ist. Die Geschichte bewegt sich dort nicht in einer solch schnellen Weise vorwärts, die Augé beschreibt, sondern ist verlangsamt, entschleunigt zu einer permanenten Gegenwart, in der die Erinnerung an den King die ganze Stadt wie ein Moosteppich überwuchert, anstatt langsam aus dem Gedächtnis der Menschen zu verschwinden. Denn den Bewohnern der Stadt ist sehr wohl bewusst, dass es Elvis ist, der den Mythos Memphis und damit auch ihre Existenz aufrechterhält. Dies erklärt auch ihre verweigernde Haltung gegenüber dem Fortschreiten der Geschichte, das das Vergessen ihres Helden zur Folge haben würde. Indem sie unter den Fremden Märchengeschichten und sagenhafte Erzählungen über den verstorbenen King und seinen Geist erzählen, versuchen sie seine Gestalt zu mystifizieren, um diese im Gedächtnis der Menschen zu behalten. Besonders deutlich wird dieser psychologische Vorgang, wenn einer der Bewohner der Stadt Luisa in einem Restaurant eine abgedroschene Geschichte vom Geiste Elvis' erzählt, um ihr so ein wenig Geld aus der Tasche zu ziehen.<sup>139</sup>

Mitzuko macht vom ersten Dialog des Filmes an klar, hier reist man in eine vergangene Gegenwart, weg von der modernen Welt: „It's been such a long time. It feels like we have been on this train forever.“ Ich meine damit nicht, dass sie im Sinne einer Zeitreise in die Vergangenheit zurück reisen – die Verödung der Stadt ist ein eindeutiges Zeichen dafür, dass die Lebenszeit Elvis' schon lange zurückliegt – sondern im figurativen Sinne, weil das Bild und die Präsenz, die über der Stadt liegen, noch genauso stark ist wie zu seinen größten Jahren als Musiker. Jarmuschs Memphis ist also ein dehistorisierter Ort, dessen Geschichte sich einfach nicht von Elvis' Lebenszeit und Tod lösen kann und hoffnungslos in der Vergangenheit feststeckt, als würde sie nicht über den Tod hinwegkommen. So wird sie zu einer ewigen Gegenwart gezwungen, die paradoxerweise mit dem immer

---

<sup>138</sup> Viele Elemente in *Mystery Train* sind eine Hommage an Ozus filmisches Schaffen. Beginnend mit dem Motiv des Zuges, mit dem Ozus gesamtes Werk durchsetzt ist und immer wieder von ihm aufgenommen wird, bis zu der Szene, in der Mitzuko Jun ihr Einklebebuch zeigt, in der beide Figuren gegenüber einer festen Kamera sitzen, die nur knapp über dem Boden positioniert ist. Jarmusch nannte diese Einstellung in einem Interview für Premiere den „Ozu Shot“ (Hertzberg S. 102), da die bewegungslose, drei Fuß über dem Boden montierte Kamera zu einem der markantesten Stilmittel Ozus gehörte. Sie soll die Perspektive eines auf der Tatami-Matte Sitzenden einnehmen.

<sup>139</sup> Die Stadtbewohner nutzen Luisas Unwissenheit und Naivität mehrfach aus. Der Zeitschriftenhändler beispielsweise, der ihr Unmengen an Zeitschriften verkauft.

weiteren Voranschreiten der Zeit zu einer ewigen und immer weiter zurückliegenden Vergangenheit wird. Michael Althen bringt es in seinem Aufsatz „Mystery Train“, herausgegeben von Rolf Aurich, auf den Punkt: „Mystery Train, das ist der Zug der Zeit, der ankommt, bevor er losgefahren ist, gefangen in einer Zeitschleife, die die Welt umspannt, von Memphis, Tennessee, bis Yokohama, Japan.“<sup>140</sup>

Zwei Probleme ergeben sich jedoch bei meiner Theorie über Jarmuschs dehistorisierten Raum: Auf der einen Seite die Einbeziehung echter Musiker als Schauspieler, dazu werde ich später noch kommen, sowie, auf der anderen Seite, die Tatsache, dass *Mystery Train* „on location“ gedreht wurde, was bedeutet, dass eine authentische Beziehung zur wahren Geschichte der Stadt von Anbeginn angestrebt wurde. Generell legt Jarmusch in all seinen Filmen sehr viel Wert auf originale Schauplätze und Authentizität: *Down by Law* ist in einer originalen Zelle auf einem originalen Gefängnisstrakt des O.P.P.-Gefängnisses gedreht worden, in dem während der Dreharbeiten Häftlinge einsaßen. *Stranger than Paradise* beginnt in New York und führt über Cleveland nach Florida. Auch in *Night on Earth* spielt die Location (Drehorte: L.A., New York, Paris, Rom, Helsinki) des Drehs eine große Rolle für die Geschichte des Films. So wichtig wie die Location des Drehs ist Jarmusch aber auch die Delokalisierung des Raumes, wie er in seiner ersten Produktion *Permanent Vacation* unter Beweis gestellt hat, in dem New York als unzusammenhängendes und ödes *Waste Land* dargestellt wurde. Es macht also durchaus Sinn, dass er in *Mystery Train* diese beiden Elemente verbindet: Er dreht den Film auf einem authentischen Schauplatz, verankert ihn also in einer historischen Realität, bevor er diese anschließend systematisch dekonstruiert.

Ein weiterer Punkt, der meine Theorie des dehistorisierten Ortes untergraben könnte, sind die Gastauftritte real existierender Musiker, wie Screaming „Jay“ Hawkins (Hotelmanager), Joe Strummer (Rufus), Rufus Thomas (Der Mann, der Mitzuko und Jun am Bahnhof um Feuer fragt)<sup>141</sup> sowie Tom Waits (Stimme des Radiosprechers) in diesem Film. Jedoch sind Hawkins, Strummer und Waits keine Musiker mit Wurzeln in Memphis, wobei Strummer sogar einige Male seinen Überdruß und sein Unverständnis über die Allgegenwärtigkeit Elvis‘ in der Stadt kundtut. Unter anderem als er im Arcade Hotel ein Bild des King entdeckt, ätzt er: „Christ, its him again. I can´t get rid of the fucking guy. Turn it around! It´s giving me the creeps.“ Weiters legt er die Absurdität dieser Elvis-Besessenheit offen: „Why is he fucking everywhere? It´s a black Hotel. Black

---

<sup>140</sup> Michael Althen in: *Rolf Aurich* S.207.

<sup>141</sup> Auch im Abspann des Filmes aufgeführt.

neighbourhood. Black dudes working on the desk. Why don't they have a portrait of Otis Redding or Martin Luther King?" Zieht man dies in Betracht, erkennt man, dass es nicht Jarmuschs Absicht war, dem Film durch die Besetzung der Musiker in einer historischen Realität zu verankern, sondern vielmehr die „Realität“ der Stadt Memphis ad absurdum zu führen. Thomas Carlson sieht in der Besetzung der Musiker Parallelen zu Brecht: „The use of the actors generates something akin to Brecht's alienation effect, a phenomenon by which we are constantly aware that the people on the screen are not simply characters but celebrities as well“<sup>142</sup> Der Auftritt Rufus Thomas', dem Sänger des originalen Songs „Mystery Train“, der zum Ende des Filmes gespielt wird (in der Anfangssequenz ist die Version von Elvis Presley zu hören), bestärkt Carsons Entdeckung zusätzlich.

Die Tatsache, dass sich die ganze derzeitige Existenz und Selbstreflexion der Stadt nur auf ihre Beziehung zu Elvis zu begründen scheint, zeigt, dass Memphis keinerlei Verbindung zu einer wirklichen bzw. bedeutungsvollen Vergangenheit hat. Diejenigen, die in dieser dehistorisierten post-modernen Landschaft leben, die jeglichen Tiefgang vermissen lässt, sind dazu verdammt, sich durch sie treiben zu lassen, ohne sich intensiv damit zu beschäftigen.

Dieser Bruch, diese psychische Leerstelle zwischen den Menschen, ihrem Identitätsbewusstsein, und dem Raum, den sie besetzen, wird dann sogar von dem brüskiert, auf dem sich die gesamte Identität der Stadt zu begründen scheint: Elvis-himself. Wenn Elvis Luisa in der Nacht als Geist erscheint, ist er völlig verwirrt, er hat keine Ahnung wo er ist. „Woah! Where am I? ... I must've got the wrong adress or something.“ An einem Ort, der vor Elvis-Devotionalien nur so überquillt und ganz dem King gewidmet ist, erkennt er nichts von sich selbst oder seiner Heimatstadt wieder. Ein Beweis dafür, dass keine reale Verbindung mehr zwischen Elvis und seiner Geburtsstadt existiert. Er ist nur noch ein Symbol, ein Mythos. Für Carlson ist er das Scheinbild par excellence, unfähig die Gegenwart zu historisieren. „The characters in *Mystery Train* appear to be victims of some Baudrillarian end-game in which reality has been neutralised by the mass reproduction of simulacra [Scheinbilder].“

---

<sup>142</sup> Carlson, Thomas C. „The Comeback Corpse in Hollywood: *Mystery Train*, *True Romance*, and the Politics of Elvis in the '90s“. In: *Popular Music and Society*. Vol 22, (Sommer 1998). S.5.

### 4.3 Marc Augé und der Raum des Reisenden

Marc Augé bezeichnet den Raum des Reisenden als den Archetyp des Non-Place. „It is not surprising that among travellers (...) we are likely to find prophetic evocations of spaces in which neither identity, nor relations, nor history really make any sense.“<sup>143</sup> Die Berechtigung der Einbringung dieses Gedankens Augés in *Mystery Train* finden wir in der absurden Szene in den Sun Studios, die ich bereits in einem vorangegangenen Textabschnitt angedeutet habe. Jun, Mitzuko und eine amerikanische Familie nehmen bewusst die Position des Betrachters ein, indem sie wie auf einer Kette aufgereiht an der Studiowand lehnen, während ein Tour Guide seinen Text über die Geschichte der Studios in Fast-Forward-Tempo zum Besten gibt. Sie eröffnet ein solches Fakten- und Datenfeuer auf die Touristen, dass die Geschichte, die sich hinter diesen Daten verbirgt, zur Bedeutungslosigkeit verkommt. Es ist nicht die Anzahl der „Playcounts“ pro Tag oder die exakten Tage der Erstaussstrahlung der Lieder, sondern die Musik und der Musiker, die Jun und Mitzuko begeistern. („they got a song that was soon played on the radio by DJ Dune Philips in the year 1954, probably July 9th or 10th, and he would have to play the song somewhere between seven and eleven times that night“). Einzig ein paar Wortfetzen und Namen wie „Howlin´Wolf“, „Rufus Thomas“, „Johnny Cash“, „Carl Perkins“, „Roy Orbison“ and „Elvis Presley“ können die beiden aufschnappen. Der Kontext in dem diese Informationen zueinander stehen, bleibt aber auf Grund der Sprachbarrieren für sie ungeklärt, wie verirrte Blätter treiben sie auf einer trüben, undurchsichtigen Masse. Überrollt von dem Wortschwall des Guides<sup>144</sup> – um mit den Worten Augés zu sprechen, ein Überfluss an Information - und völlig verwirrt verlassen die beiden die Sun Studios und machen, indem sie das Gebrabbel nachahmen, deutlich, was sie von dieser Führung gehalten haben. Für das Elvis-verrückte Pärchen stellen sich die Sun Studios, ein Ort, an dem sich all ihre Erwartungen und sehnsüchtigen Vorstellungen materialisieren könnten, als Ort hohler Bedeutungsträger dar, an dem (wie in dem obigen Zitat Augés bereits erwähnt) Identität, Beziehungen und Geschichte keinen Sinn ergeben. Nach Augé existieren bestimmte Orte nur aufgrund der Bedeutung, die sie in uns erwecken: „Manche Orte existieren nur durch die Worte, die sie bezeichnen, und sind in diesem Sinne Nicht-

---

<sup>143</sup> Augé, Englische Ausgabe. S.87.

<sup>144</sup> Es handelt sich bei der Schauspielerin um den echten Guide. Ebenso ihr Text entspricht dem der originalen Führung. Nur die Geschwindigkeit, in der sie diesen rezitiert, wird von Jarmusch etwas überzeichnet dargestellt.

Orte oder vielmehr imaginäre Orte, banale Utopien, Klischees.“<sup>145</sup> Genau in diesem Sinne zeigt uns Jarmusch die Sun Studios und Memphis: Orte voller Klischees, Pseudo-Mythen und banaler Utopien.

Auch Michel de Certeau entwickelt einen ähnlichen Ansatz: Für ihn sind es die Erzählungen, die „unaufhörlich Orte in Räume und Räume in Orte verwandeln.“<sup>146</sup> Genau das passiert in der Sun Studio-Szene. Was uns Jarmusch von außen in einem Establishing-Shot nur als unscheinbares Ladenlokal eines unscheinbaren Gebäudes zeigt, sind die legendären Sun Studios, die so viele berühmte Musiker hervorbrachten. Die Bedeutung dieses Orts speist sich jedoch alleine aus den Erzählungen und Berichten von dem, was hier einst passierte. Erst so wird dieser Raum, in dem sich ein paar technische Geräte befinden, zu einem historischen Ort, einer Pilgerstätte für Elvis-Verrückte. „Verbale Relikte, aus denen die Erzählung zusammengesetzt ist“ bilden nach Certeau „ein symbolisches Ganzes“<sup>147</sup>, darin sieht er bereits die Basis zur Entstehung eines Mythos. Die Erzählung, die Jun und Mitzuko in den Sun Studios in der Führung hören, ist für die beiden auf Grund sprachlicher Barrieren auf ein paar Namen (die bereits genannt wurden) zu kleinen Erinnerungsfragmenten reduziert. Diese Erfahrung ist für Certeau der Beweis für die Bedeutungsleere solcher Orte, die – obwohl lebendig wahrgenommen – eher so etwas wie die Gegenwart von Abwesendem sind.<sup>148</sup> Er erklärt: „Die Zersplitterung der Erzählung ist bereits ein Hinweis auf die Zersplitterung des Erinnerungswürdigen. Das Gedächtnis ist in der Tat ein Anti-Museum: es ist nicht lokalisierbar. Daher kommt es zu Ausbrüchen in den Legenden. Auch die Gegenstände und die Wörter sind hohl.“<sup>149</sup> Die Lesbarkeit des Mythos Sun Studios erschließt sich nicht jedem. Für Luisa sind die Mythen und Geschichten, die sie zum Beispiel in der Bar von dem Afroamerikaner zu hören bekommt, mehr Unterhaltung als Offenbarung, während Jun und Mitzuko in dieser vergangenen Welt eine Erfüllung finden können. Gilles Deleuze sagt uns auch warum: „Die Wiederholung des Vergangenen ist materiell möglich, aber geistig unmöglich wegen der abgelaufenen Zeit.“<sup>150</sup>

Augé beschreibt dieses Problem anhand des anschaulichen Beispiels der Hinweisschilder, die sich zum Beispiel am Rande der Autobahn befinden und uns auf kulturell besonders wertvolle Orte oder Stätten hinweisen, an denen wir uns gerade

---

<sup>145</sup> Augé, Deutsche Ausgabe. S.112.

<sup>146</sup> Certeau. S.220.

<sup>147</sup> Certeau. S.204.

<sup>148</sup> Certeau. S.205.

<sup>149</sup> Certeau. S.205.

<sup>150</sup> Deleuze, *Kino 1*. S.183.

befinden. Wir wissen also von all diesen wichtigen und schönen Dingen und können von ihnen erzählen (wie Eddie vom Lake Erie oder Florida), ohne die leiseste Ahnung zu haben, wie es an diesen Orten wirklich ist. Augé bestätigt:

“Main Roads no longer pass through towns, but lists of their notable features (...) appear on big signboards nearby. In a sense the traveller is absolved of the need to stop or even look... the landscape keeps its distance, but its natural and architectural details give rise to a text [that allows passing traveller] to derive what pleasure he can from the mere knowledge of its proximity.“<sup>151</sup>

Diese Idee kann besonders deutlich in einer Szene auf diesen Film angewandt werden: Jun und Mitzuko sitzen am Fuße einer auf einem beeindruckenden Podium aufgestellten, überlebensgroßen Statue Elvis Presleys, die höchstwahrscheinlich an einer touristisch interessanten Stelle der Stadt situiert ist. Während Jun gleichgültig die Statue betrachtet, sagt er plötzlich, als hätte er stundenlang darüber nachgedacht: „You know, Memphis does look like Yokohama. Just more space. If you took away 60% of the buildings in Yokohama, it would look like this.“ Mitzuko widerspricht heftig und besteht darauf, dass Memphis Yokohama in keiner Weise ähnlich sehe. Ihre ganze argumentative Basis scheint sich jedoch auf Folgendes zu stützen: „This is America, and the city of Elvis. We didn't have Elvis in Japan. This is nothing like Japan!“

Während sich also Juns Vergleich der beiden Städte an architektonischen Aspekten und der Strukturiertheit des urbanen Raumes orientiert, ist für Mitzuko der entscheidende Unterschied zwischen Memphis und Yokohama, dass es hier Elvis gab und dort nicht.

Die „reale Landschaft“ der Stadt (vorausgesetzt es gibt diese) tritt in den Hintergrund und scheint in der Ferne zu verschwinden, ähnlich der Parabel *Von der Strenge der Wissenschaft* von Jorge Luis Borges, die Boudrillard in seinem Werk *Simulacra and Simulation* verwendet. Diese bekannte Fabel, die anhand eines klassischen Schemas Territorium und Karte gegenüberstellt, verwendet er als Analogie, um den Begriff der Simulation zu erläutern. Hier steht auf der einen Seite ein Reich, eine bestimmte landschaftliche Ausdehnung, auf der anderen Seite deren Bezeichnung. Sozusagen das Duplikat, die Kopie dieser Realität auf Papier. Wir sind uns dieser Trennung bewusst, doch zeigt uns Jarmusch hier anhand von Jun und Mitzuko, die den Bezug zu ihrer „realen“ Umgebung zu verlieren drohen, wie aufgeweicht die Trennung zwischen Zeichen und Bezeichnetem, zwischen Signifikat und Signifikant heute ist. Boudrillard

---

<sup>151</sup> Augé, Englische Ausgabe. S.85.

nennt dies den Verlust der „souveränen Differenz“<sup>152</sup>. Um es mit anderen Worten zu sagen: In unserer heutigen Zeit kommt es wahrnehmungspraktisch – und dieser Trend wird sich in der Zukunft verstärken – zu einer „Implosion der antagonistischen Pole“ und demzufolge zur „Liquidierung der Referentiale“.<sup>153</sup> Und diese Indifferenz, die Baudrillard hier beschreibt, ist das erste Kriterium der Simulation. Jun und Mitzuko erfahren die daraus resultierende Unmöglichkeit, von (Pop-)Kultur auf Natur rückschließen zu können. Wie weit die beiden von Zuhause entfernt sind, legt Mitzuko daran fest, wie nahe sie Elvis sind, und erfüllt damit die eben erwähnte Aussage Augés, nach welcher der Reisende Genugtuung aus der Nähe zu Orten empfindet (angezeigt auf den Hinweistafeln), ohne sich mit ihnen tiefergehend beschäftigen zu müssen.

Dass Jun eine ebenso oberflächliche Beziehung zu Memphis hat wie Mitzuko, belegt er ein paar Szenen später, als er sich, aus dem Hotelfenster des Arcade Hotels starrend, selbst widerspricht. Er sehe sich gerade Memphis an, sagt er, worauf Mitzuko zynisch entgegnet: „Is it like Yokohama with 60% less buildings?“. Darauf Jun: „No. Nothing like that. This isn't Yokohama. This is America.“ Weiters fügt er hinzu: „It feels cool to be in Memphis.“ Was er aber mit „cool“ meint, ist nicht Memphis – diese Stadt ist alles andere als cool, wie uns Jarmusch in verschiedenen vorangegangenen Einstellungen zeigt (verödete Straßen, verrammelte Türen und Fenster) – sondern er projiziert lediglich die „Coolness“ der weltweit bekannten Musiker, die hier ihre Platten aufgenommen haben, antizipiert daher ein Bild dieser Stadt, das sie nicht erfüllt.<sup>154</sup> Michel de Certeau bezeichnet dieses Phänomen als „die unsichtbaren Identitäten des Sichtbaren.“<sup>155</sup>

Der Titel des Kapitels *Far from Yokohama* birgt also ein Paradoxon. Wie Thomas Carmichael in seinem Aufsatz *Postmodernism and American Cultural Difference* anmerkt, lösen sich die festen Landesgrenzen mit der zunehmenden Globalisierung unseres Zeitalters immer weiter auf und vereinfachen so eine Ausbreitung der jeweiligen Kulturen über ihre Grenzen hinaus. Es spielt also keine Rolle, wie weit sich eine Person von Zuhause entfernt, die Heimat ist nie wirklich fern. Schon Marschall McLuhan hat diese Entdeckung in seinem Buch *Global Village* gemacht, in dem er die Welt,

---

<sup>152</sup> Baudrillard, Jean. *Wie nicht simulieren oder: Gibt es ein Jenseits der Medien*. Lagaay, Alice; Lauer, David (Hrsg.). *Medientheorien. Eine Philosophische Einführung*. Campus Verlag, 2004. S.8.

<sup>153</sup> Baudrillard. S.9.

<sup>154</sup> Ich zweifle hier nicht die Gefühle Juns an, sie sind echt und gültig, die beiden sind einfach Elvis-verrückt und fühlen sich ihm daher so nah. Aber auch die Italienerin Luisa, die nichts von Elvis oder den anderen bekannten Musikern aus Memphis weiß, ist es auf ähnliche Weise nicht möglich, die Stadt ohne ihrer Beziehung zu Elvis Presley wahrzunehmen.

<sup>155</sup> Certeau. S.205.

elektronisch zusammengezogen als ein Dorf beschreibt.<sup>156</sup> Dennoch, so Carmichael, kommt es zu einer konvergenten Bewegung: Durch die Entstehung von Non-Places entfernen wir uns von uns selbst. „In a culture, in which difference is homogenized to the unmotivated difference of a zero degree of eclecticism one is only far from oneself or far from another who is always a projection and, at the same time, the field out of which the self is articulated<sup>157</sup> Vermutlich nimmt er hier unbewusst folgende Aussage Augés auf:

„Der Raum des Nicht-Ortes befreit den, der ihn betritt, von seinen gewohnten Bestimmungen. Er ist nur noch, was er als Passagier, Kunde oder Autofahrer tut und lebt. Vielleicht gehen ihm noch die Sorgen vom Vortag oder die von morgen durch den Kopf, doch seine augenblickliche Umgebung entfernt ihn vorläufig davon. Als Objekt einer süßen Besessenheit, (...), genießt er eine Weile die passiven Freuden der Anonymität und die aktiven Freuden des Rollenspiels.“<sup>158</sup>

Augés Feststellung ist in *Mystery Train* wunderbar an Jun zu erkennen: seine gesamte Identität ist ein einziges Rollenspiel, bei dem es darum geht, einen künstlich konstruierten und auf höchstem Niveau stilisierten Begriff von „cool“ zu leben, der in Juns Entfernung seiner selbst resultiert, die Carmichael und Augé ansprechen. Er scheint bemüht, sein Gesicht so ausdruckslos und unemotional wie nur irgend möglich zu halten, als wäre er für jegliche Gefühle und Emotionen völlig unempfänglich. Auch seine Kunststückchen mit dem Zippo-Feuerzeug, das er hin und wieder in die Luft wirft, um es dann mit seiner Brusttasche aufzufangen, sind bedeutungslos und versuchen lediglich eine Simulation dessen zu sein, was allgemein unter „cool“ verstanden wird. Roman Mauer bringt den Charakter Juns auf den Punkt: „Denkt man sich bei Jun den Rock´n´Roll-Stil weg, verschwinden nahezu alle persönlichen Eigenschaften.“<sup>159</sup> So ist es also nicht verwunderlich, dass Jun so viel Wert auf sein äußeres Erscheinungsbild legt. Er scheint sogar unfähig geworden, seine eigenen Gefühle zu beschreiben und vermag Mitzukos Frage – wieso er denn immer so traurig aussehe – nicht zu beantworten. Es scheint dem Paar also ähnlich zu gehen wie der Stadt Memphis. Alles, was die beiden zusammenhält, ist ihr Musikgeschmack, ihre Pop-Identität. So sind es beispielsweise die romantischen

---

<sup>156</sup> McLuhan, Marshall. *Das Medium ist die Botschaft*. Dresden. Philo Fine Arts, Verlag der Kunst, 2001. S.14.

<sup>157</sup> Carmichael, Thomas. „Postmodernism and American Cultural Difference: Dispatches, Mystery Train, and The Art of Japanese Management“. In: *Boundary 2*, vol. 21, (Frühling 1994). Duke University Press, 1994. S.228.

<sup>158</sup> Augé. S.120.

<sup>159</sup> Mauer. S.121.

Klänge des Songs *Blue Moon*, die das zerstrittene Pärchen in süße Pop-Wonne einlullt. Den Beleg dieses Aspekts liefert Jarmusch selbst gleich zu Beginn des Filmes, wenn Jun und Mitzuko sich schweigend im Zug gegenüber sitzen, einzig verbunden durch ihre beiden Kopfhörer, die sie am selben Walkman angeschlossen haben.

Was McLuhan mit „elektronisch zusammengezogen“ und Carmichael mit der „Entfernung von uns selbst“ meint, wird eben an diesem Song deutlich, der in *Mystery Train* dreimal in unterschiedlichen Episoden ertönt und jedes Mal wie ein ironischer Kommentar auf ein Ereignis in der jeweiligen Szene erscheint. Mitzuko und Jun erleben einen romantischen Moment mit diesem Song, er besänftigt ihren Streit und macht sie wieder glücklich. Er evoziert also ein sehr intimes, privates Gefühl in den beiden. Dass Jarmusch das Lied zwei weitere Male in unterschiedlichen Situationen ertönen lässt, deutet darauf hin, dass das Lied nicht den Traum oder die Gefühle eines Einzelnen zu einem anderen meint,<sup>160</sup> sondern dass der Traum des Einen immer der Traum eines Anderen ist oder wie Carmichael es ausdrückt: „a signifying field to which one’s responses are already appropriated and encoded.“<sup>161</sup> Wie ein Scharnier verbindet dieser Song also die Gefühle so vieler Menschen, die ihre Beziehung zu dem Lied für einzigartig halten, obwohl sie es nicht ist. Indem sich die Menschen also durch solch weltweit gültige Codes emotional einander annähern (vielleicht auch ohne es zu merken), entfernen sie sich weiter von sich selbst, da sie etwas so Unpersönliches und massenhaft Produziertes wie einen Welthit ihr Gefühlsleben erklären lassen.

Mitzuko und Jun sind also Figuren aus einem postmodernen Japan, das die meisten Aspekte Augés Welt der Supermoderne beinhaltet, wenn man der Beschreibung Masao Miohis folgt, auf den sich Carmichael in seinem Aufsatz bezieht: „of course Japan might be read as the quintessential post-modern culture; the absence of a pronounced theory of discourse of subjectivity, the reluctance to address the historical past, (...) the depthless cult of the image, and an undermining of the historical sense.“<sup>162</sup> Die erste Episode von *Mystery Train* ist also im Wesentlichen eine ironische Repräsentation von Sehnsucht und Verschiedenheit innerhalb einer kulturellen Matrix, die von der Simulation der Pop-Kultur und der Nostalgie ihrer Ikonen durchdrungen ist.

---

<sup>160</sup> Darum geht es inhaltlich in dem Lied von Rodgers, das in der Version von Elvis zu einem Welthit wurde.

<sup>161</sup> Carmichael. S.227.

<sup>162</sup> Carmichael. S.228.

## 5. *Ghost Dog: Der Weg des Samurai*

*Ghost Dog: The Way of the Samurai* ist eine der unterschätzten Produktionen von Jim Jarmusch. Seine Komplexität wird häufig übersehen bzw. bleibt unerkannt, da der Film so einfach und schmucklos wirkt und vor allem weniger Metaphern enthält als die übrigen Filme. Jedoch umfasst *Ghost Dog* alle thematischen Aspekte, die synonym für das jarmuschsche Filmschaffen stehen: Das Interesse an einem soziokulturellen Hybrid sowie einer Darstellung Amerikas als einen Ort, der all diese verschiedenen kulturellen Einflüsse in sich trägt.

Ghost Dog ist ein afroamerikanischer Gangster, der sich der Ideologie und der Lebenseinstellung des alten japanischen Königreichs verschrieben und sich die Kampfkünste der Samurai angeeignet hat. Er arbeitet als selbstständiger Killer und kommt so mit einer kurz vor ihrem Niedergang stehenden Mafia-Familie in Berührung, die ihre kriminellen Machenschaften aus dem Hinterzimmer eines chinesischen Restaurants koordiniert. Der Schauplatz des Filmes ist eine nicht näher spezifizierte Stadt, ein namenloser urbaner Raum, Heimat unterschiedlicher Menschen mit verschiedenen ethnischen Hintergründen wie unter anderem Lateinamerikaner, Haitianer, Jamaikaner, Italiener, Afroamerikaner und Cayuga Indianer (Gary Farmer, der in *Dead Man* den Indianer Nobody spielt, hat hier einen kurzen Auftritt). Das zeitgenössische urbane Amerika in diesem *Melting Pot* (ein genauso überstrapazierter wie passender Begriff) wird von einer schwarzen Gangster-Gang repräsentiert, die von den Mitgliedern der New Yorker Rap-Stars Wu-Tang Clan gespielt wird, dessen Anführer, *The RZA* weiters auch den Soundtrack zu dem Film beisteuerte.

*Ghost Dog* ist deshalb so interessant, da er der einzige Charakter der Filme Jarmuschs ist, der sich in seiner „Welt“ zurechtgefunden hat und sich in dieser etablieren konnte. Diese Eigenschaft ermöglicht es ihm, den Raum, in dem er lebt, zu dominieren, sich bewusst und kontrolliert in diesem zu bewegen. Er ist Jarmuschs einziger aktiv an der Veränderung seiner Umwelt partizipierender Charakter und das macht ihn gegenüber all den anderen passiven „Drifter“-Figuren für die Analyse der Filme Jarmuschs so interessant.

Zusätzlich macht ihn sein Beruf – er ist Auftragsmörder – zu dem einzigen Charakter mit klaren Zielen und Absichten. Er nimmt seine Umgebung aktiv wahr und steht so in krassem Gegensatz zu dem ziellosen Wanderer Allie aus *Permanent Vacation* und dem passiv folgenden William Blake in *Dead Man*.

In diesem Kapitel sollen in weiterer Folge sowohl die visuellen als auch die auditiven Aspekte analysiert werden, durch die Jarmusch eine untrennbare Verbindung zwischen Ghost Dog und dem urbanen Raum, durch den er sich bewegt, schafft. Diese Verbindung ist gleichzeitig auch ein weiteres Element, das diesem Film im Vergleich zu den übrigen Produktionen Jarmuschs eigen ist. Zum Ende hin werde ich zusätzlich noch die Bedeutung der Dächer als Räume, die sich dem Zugriff der Straße entziehen, in *Ghost Dog* und Mathieu Kassovitz' *La Haine* (1995) vergleichen.

## 5.1 Ghost Dogs Bewegung im Raum

*Ghost Dog* beginnt mit einer dreiminütigen Sequenz, in der Ghost durch verschiedene Arten eines unbestimmten urbanen Raumes in einem gestohlenen Auto fährt. Die Kamera ist dabei auf der Motorhaube des Wagens positioniert und ermöglicht dem Zuschauer durch die Windschutzscheibe hindurch eine frontale Ansicht von Ghost Dogs Gesicht.

In seinem Essay *The Way of the Samurai: Ghost Dog, Mishima and Modernity's Other* sieht Ryoko Ghost Dog durch diese Einstellung als einen *hyper-visible Character* definiert und beschreibt so ein Phänomen, das im Widerspruch zu der im Publikum verbreiteten Vorstellung eines Schattenkämpfers steht, nach der sich ein Profikiller hinter Türen oder in dunklen Kellern verstecken sollte.<sup>163</sup> Die ausschlaggebende Unterscheidung, die Ryoko hier macht, ist, dass sich Ghosts *hyper-visibility* ausschließlich dem Publikum erschließt, während er für die Gesellschaft der Diebese „invisible“ bleibt. In dieser Welt agiert er, wie man es erwartet: Lautlos, schnell und unsichtbar. Am deutlichsten ist diese Eigenschaft, als er sich lautlos, aber mit sicherem Schritt (Forest Witaker ist ja nicht gerade ein Leichtgewicht) zu einem Auto bewegt, um es dann zu stehlen. Auf dem Weg zu dem Wagen läuft er zwischen zwei Männern hindurch, die gerade eine Bar verlassen, und obwohl er sie beinahe anrempelt, scheinen sie ihn gar nicht zu bemerken. Genauso wenig wird der Barkeeper, an dem er einige Meter später vorbeiläuft, seiner Anwesenheit gewahr. Nachdem Ghost Dog dann den

---

<sup>163</sup> Otomo, Ryoko. "The Way of the Samurai: Ghost Dog, Mishima, and Modernity's Other". In: *Japanese Studies*, Vol. 21, 2001. S.35.

Wagen gestohlen hat und aus dem gesicherten Parkplatz auf die Straße fährt, folgt der Beweis seiner absoluten Unsichtbarkeit in Form des Symbols für Autorität und Überwachung: Ein Polizeifahrzeug kreuzt nur wenige Sekunden nach dem Diebstahl seinen Weg, natürlich ohne ihn zu bemerken.

Die ersten Minuten des Films sind für mich von großem Interesse, da sie zusätzlich zu Ghosts Kodifizierung als hyper-visiblen Charakter auch zeigen, wie eng verwoben Ghost Dog mit seiner urbanen Umgebung ist. In der Schnittfolge der Autofahrt, die uns abwechselnd von außen auf Ghost Dog blicken lässt, gefolgt von einem Point-Of-View-Shot, der dem Zuseher den Raum zeigt, durch den sich der Killer bewegt. Es entsteht so der Eindruck einer reziproken Beziehung zwischen der Hauptfigur und dem urbanen Raum, durch den sie sich bewegt. Es kommt also zu einer echten Beziehung zwischen einem Individuum und dem Raum, den es besetzt, ein weiteres beispielloses Unikum in Jarmuschs filmischem Schaffen.

Der Killah Priest Song, den Ghost Dog über die Anlage des Autos hört, stärkt diese Verbindung zusätzlich, indem er Ghosts Lebenswelt in dem urbanen *Streetstyle Milieu* des Filmes durch seine Lyriks situiert. Der Text des Liedes handelt von Ghosts Position als männlicher Schwarzer in der Gesellschaft und von den Stereotypen Schwarzer aus so genannten „bad neighbourhoods“.

Guns, shootouts, and crack sales  
Black males who pack jails, trapped in hell  
No peace, cold streets, surrounded by police this whole week  
Buildings with no heat  
No lights, the gas pipes with slow leaks  
Dogfights and lowlifes, throw dice the whole night  
Thieves creepin` in the midnight evenings  
We saw through the misty regions.<sup>164</sup>

Die Texte der Musik sind auch in weiteren Szenen als eine Art Kommentar zu verstehen, der Ghost Dogs Umwelt, seine urbane Lebenswelt, genauer beschreibt. Während er beispielsweise in einem Stadtpark sitzt, beobachtet Ghost Dog Mitglieder der Rap-Band Wu-Tang Clan beim Freestyle-Rappen. Einer von ihnen beendet seinen Einsatz mit den

---

<sup>164</sup> Killah Priest. *From Hell Till Now*. Haevy Mental. Geffen, 1998.

Worten „In my hood I am a hero“ und scheint sich damit auf Ghost Dogs Ruf unter den anderen Gangstern zu beziehen, die Ghost grüßen, als sie an ihm vorbeigehen.

Die aggressive und sehr repetitive Musik des Films steht in starkem Kontrast zu der dissonanten und eigenartigen Instrumentalmusik aus *Permanent Vacation*, *Stranger than Paradise*, *Night on Earth* und *Broken Flowers*, die eine unangenehme Rastlosigkeit zum Ersten, eine eigenartige Fremde zum Zweiten und eine Aufspaltung des Individuums, seiner Absicht und seinem Raum zum Letzten erzeugt. Ghost Dog dagegen "cruiset" durch die menschenleer scheinende Stadt, begleitet von den *Rhymes und Rythmes* von Killah Priest. Es entsteht ein einzigartiger Moment in Jarmuschs Werk.

Die starke visuelle und auditive Bindung, die Jarmusch zwischen Ghost und dem urbanen Raum schafft, bestätigt, dass dies seine Welt ist. In dieser Welt ist Ghost Dog der edle Kämpfer, der in der Nacht durch die Straßen patrouilliert, unbemerkt und anonym. Ein einfacher kontrastierender Vergleich zu *Night on Earth* zeigt, wie sicher Ghost sich in seinem Raum bewegt. Erinnern wir uns an den ostdeutschen Taxifahrer Helmut (Armin Müller-Stahl), der sich auf seiner Fahrt in einer ähnlichen Umgebung bewegt, in dieser jedoch hoffnungslos verloren ist. So verloren, dass sich sogar sein Fahrgast ans Steuer setzt und sich selbst nach Hause bringt. Seine Beziehung zum urbanen Raum ist dissonant und alles andere als gefestigt, im Gegensatz zu Ghost wirkt er wie ein unangepasstes Alien. Er ist nicht nur aus einem anderen Land, sondern auch noch aus einer anderen „Zeit“ (die ehemalige DDR war längst nicht so fortschrittlich wie die USA) und aus einem anderen ideologischen Hintergrund, der in totalem Kontrast zu dem konsumorientierten Lifestyle des modernen New Yorks steht. Das Ende lässt offen, ob Helmut jemals wieder nach Hause finden wird – unfähig, einen Wagen zu steuern, rechts blinkend aber links abbiegend in einem Viertel voller Jugend-Gangs und heulender Polizeisirenen.

Durch langsame Bildübergänge und Überblendungen der beiden Einstellungen (Point-Of-view-Shot und Medium-Shot auf sein Gesicht) verleiht Jarmusch der Fahrt-Sequenz einen traumähnlichen Charakter, macht Ghost Dogs Welt zu einer von künstlichem Licht der Straßenlaternen erfüllten Traumwelt. Eine ähnliche Einstellungsfolge finden wir auch in William Blakes Zugreise nach Machine in dem Film *Dead Man*. Auch hier wechseln sich Point-Of-View- und Medium-Shots ab. Mit dem Unterschied, dass sie hier von Fade-Outs zu Schwarzblenden unterbrochen sind, die das Vergehen einer bestimmten Zeit symbolisieren sollen. Während Ghost also wie in einem Traum zu fahren scheint, der sich behutsam über sein Bewusstsein legt, erlebt Blake einen Albtraum, der durch die

Schwarzblenden jäh unterbrochen wird. Auch Neil Youngs Gitarre und die Orgelmusik erzeugen eher eine befremdliche Situation, die Blakes Fremdheit in dieser Welt unterstreichen soll. Ganz anders bei Ghost, bei dem, wie bereits gesagt, die Rap-Musik des Wu-Tang-Clan, urbaner Raum und Leben völlig im Einklang miteinander stehen.

Bei der eben beschriebenen Überblendung entsteht ein weiterer gelungener Effekt: Zusätzlich zu diesen beiden Einstellungen blendet Jarmusch auch noch die vorbeiziehenden Straßenmarkierungen und die gleißend hellen Lampen der Deckenbeleuchtung des Tunnels ein, die das Bild in regelmäßigen Intervallen zu zerschneiden scheinen, bis sie an einem Fluchtpunkt verschwinden.

Durch diesen Effekt entsteht eine beeindruckend angenehme, surreale Stimmung, die den Zuschauer durch schlauchartige Passagen von einem Hier zu einem Dort geleiten: Sie betreten Ghost Dogs Welt durch eine Art verflüssigende Reise in die Abstraktion. Der Eindruck eines einführenden Epilogs in die Welt des Helden wird durch das Hinzufügen einer weiteren Überblendung auf eine Close-up-Einstellung auf Ghosts Gesicht verstärkt. In dieser Szene, in der der Zuschauer in einer Instanz in drei verschiedene Perspektiven eingeführt wird, ist eine Referenz an die perspektivische Vielschichtigkeit in dem Buch *Rashomon*, das sich ebenfalls mit dem Thema der Samurai auseinandersetzt, zu erkennen und ist so gleichzeitig eine Hommage an Akiri Kurosawa, der eine Episode dieses Werkes verfilmte.

In seinem Artikel *Becoming Samurai* bezieht sich Kevin Eubanks auf Deleuze und Guttaris

*A Thousand Plateaus*, wenn er schreibt:

“The state apparatus...is the quintessential form of interiority. The state nourishes itself through the appropriation, the bringing into its interior, of all that over which exerts its control, and especially over those nomadic elements that constantly threaten to escape (Deleuze and Guttari, 380-7). In Ghost Dog, the code or state-form functions throughout the film as an omnipresent source of centralisation, authorisation and organisation. It is attested to in the intensely stratified urban environment in which Ghost Dog lives, a complicated and forbidding network of streets, tracks, rails, alleys, cemeteries, tenement blocks, freeways, and shipping yards. All of which serve to hem Ghost Dog in.”<sup>165</sup>

---

<sup>165</sup> Eubanks, Kevin P.. “Becoming Samurai: Samurai (Films), Kung-Fu (Flicks) and Hip-Hop (Soundtracks)”. In: *M/C Journal*. Vol 10, (Mai 2007). Keine Paginierung.

Eubanks bemerkt in diesem Artikel jedoch nicht die Leichtigkeit und Behaglichkeit, mit der sich Ghost durch den urbanen Raum bewegt. Vielmehr ist es die Mafia-Familie, nicht die Beschaffenheit des Raumes, wie es Eubanks beschreibt, die seinen freien Bewegungsraum beschneidet, da Ghost für sie von einer unscheinbaren Figur zu einer Bedrohung avanciert, derer sie sich entledigen wollen.

Die Mafia-Familie ist in Ghost Dog äquivalent zu Eubanks nicht existentem „state apparatus“. Angesichts der Macht und Autorität, die die Mafia lange Zeit in New York als eine außergesetzliche Organisation ausübte, ist dieser Vergleich durchaus angebracht. Dieser Status ist in Ghost Dog nicht mehr als die Erinnerung an die glorreichen alten Zeiten. Nichts von all der Macht und der furchteinflößenden Autorität scheint der Vargo-Familie geblieben. Ihre Sitzungen finden in einem chinesischen Restaurant statt, die Buchhaltung fiel wohl dem Outsourcing zum Opfer und wird nun von einem unabhängigen Unternehmen außerhalb der Familie geführt und ihr Vermieter setzt ihnen ein Ultimatum zu Bezahlung des Mietzinses und dekonstruiert so ihr Machtgehabe um Ehre und Respekt.

Der Kopf der Familie sind Sonny Valerio (Cliff Goreman), Ray Vargo und der alte senile Consigliere (Gene Ruffini), der schon beim bloßen Anblick von Ghost an einem Herzinfarkt stirbt. Valerio und Vargo, der eine mit einer Affinität für Rap-Musik (Public Enemy), der andere voller Hingabe für hirnlose Comicfilme, sind nicht mehr als komödiantische Figuren mit mehr komischem Wert als Macht. Genauso werden die anderen Mafiamitglieder als stümperhafte Idioten dargestellt, deren hierarchische Ordnung nach unten sich durch ihre Körperfülle auszuzeichnen scheint. So sind die beiden Handlanger, die auf Ghost Dog angesetzt wurden, einem Kreislaufzusammenbruch nahe, nachdem sie die Treppe zu Ghosts Dachverschlag erklommen haben.

Auch wenn Ghost außerhalb ihrer zentralisierten Machtstruktur steht und eine marginale Randfigur zu sein scheint, ist er es, der die Familie in eine marginale Rolle, symbolisiert durch das Verlassen der Stadt, drängt, um sie zum Ende des Films gänzlich auszulöschen. Nur Louie (John Tormey), dem Ghost sein Leben gewidmet hat, überlebt diesen Kampf und wird in der finalen Szene des Films Ghost, der sein Vermächtnis bereits an Pearlina

weitergegeben hat, in einer Art provoziertem Selbstmord umbringen.<sup>166</sup> Louie flieht anschließend mit Vargas Tochter und Pearline soll nun, in einer von der Mafia befreiten Stadt, die Tradition des *noble warrior* weiterführen.

## 5.2 Rückzug vor dem Non-Place: Dächerszenen in *La Haine* und *Ghost Dog* im Vergleich

Als Raum, der sich physisch über die Stadt erhebt und so, wie Certeau schreibt, sich „der Kontrolle der Straße entzieht“<sup>167</sup>, ist das Dach, auf dem Ghost Dog lebt, ein Paradox, das die Motive (hyper-visible) der zu Beginn beschriebenen Fahrt durch den Tunnel wieder aufnimmt.

Das Dach als Versteck eines Killers scheint aus zwei Gründen ungewöhnlich: Einerseits bietet es kaum „Sichtschutz“, Ghost lebt quasi unter freiem Himmel, und andererseits bleiben ihm im Falle einer Entdeckung kaum Fluchtmöglichkeiten. Er ist wie ein Wagen im toten Winkel der Rückspiegel: er befindet sich in unmittelbarer Nähe, bleibt aber für den anderen unsichtbar. Der Raum, in dem er sich befindet, ist jedoch sehr begrenzt. Wie ein schwer getarnter Scharfschütze wird er Teil seiner Umgebung. Was für den Schützen im freien Feld jedoch meist Gräser und Pflanzen, sind für ihn Lebewesen der Stadt, die Tauben. Heimatlose Lebewesen, aber dennoch Bewohner und Teil der Stadt.

Auf dem Dach kann er sich frei von dem Stereotyp des no-good-black-male der ärmeren Viertel amerikanischer Städte mit hohem Anteil schwarzer Bevölkerung entfalten und ein Leben freien kulturellen Ausdrucks und Neigung leben. Dort trainiert er seine Kampftechniken als Samurai, sowohl mit dem Schwert als auch mit der Faust, meditiert und bereitet die Erfüllung seiner Aufträge penibel vor. Die Mentalität der alten Japanischen Kampfkunst trifft hier auf dem Dach eines Hauses einer amerikanischen Vorstadt auf einen zeitgenössischen westlichen Lebensraum. Die Stadtlandschaft bleibt in den Szenen des Kampftrainings immer sichtbar und evoziert so zusätzlich das Bild eines „noble urban warrior“.

Der Gedanke des Daches als eine Art sicherer Hafen im Großstadtleben wird auch in Mathieu Kassovitz' Film *La Haine* aufgenommen. Ein Film, gedreht in den verkommenen und berüchtigten Vorstädten von Paris (banlieue). Obwohl dieser Film eine

---

<sup>166</sup> Der Mord an Ghost ist keine Machtdemonstration Louis', sondern eher ein Zugeständnis an Ghost, für den es eine große Ehre ist, sich für seinen Herrn zu opfern.

<sup>167</sup> Certeau. S.180.

sehr viel größere Realitätsnähe besitzt, ja fast schon ins Dokumentarische geht, während *Ghost Dog* eher ein modernes Großstadtmärchen erzählt, teilen beide Filme das Bild marginaler Charaktere, die nicht in bestimmte Rollenklischees, die sich auf ihren Wohnraum beziehen (black neighbourhood, Sozialwohnungsquartier) gesteckt werden sollen.

Zudem sind beide Filme an Hip Hop interessiert, als eine Musik, die sich durch das Sampling und Remixing über jegliche musikalische Genrengrenze hinwegsetzt. Hip Hop bedient sich also frei jeglicher Stereotypen von verschiedenen Quellen, um durch den Remix dieser Identitäts-Fragmente etwas Neues zu schaffen. Er wird so zum gemeinschaftlichen musikalischen Ausdruck einer multiethnischen Großstadtkultur. In Jarmuschs Film kommt diese kulturelle Neusituierung in der afroasiatischen Fusion des Wu-Tang Clans vor, während in *La Haine* der bekannte französische Hip Hop DJ Cut Killer Edith Piaf's *Je Ne Regrette Rien* mit einem Lied der Hip Hop Gruppe N.T.M. *Nique La Police* (Fuck the Police) mixt.

Cut Killer stellt dabei seine Plattenspieler und überdimensionale Boxen an das geöffnete Fenster seiner Wohnung in einem Plattenbau und beschallt so seine gesamte Nachbarschaft. Die kulturelle Vermengung von traditionellen französischen Liedern mit den harten Rap-Texten ist der Soundtrack des Lebens der Jugendlichen aus dem banlieue. Kassovitz filmt diese Szene aus einem extrem niedrig fliegenden Hubschrauber, als würde er den Schallwellen der Musik, die durch das ganze Viertel getragen werden, folgen wollen. Die Bewohner des Stadtteils erscheinen im Kontrast zur sich frei entfaltenden Musik wie Gefangene im „Concrete Jungle“<sup>168</sup>. Interessanterweise folgt Jarmusch in der Eröffnungssequenz seines Filmes dem Flug einer Taube über ein Großstadtlabyrinth bis zu *Ghost Dog*'s Dachverschlag. Diese – im wahrsten Sinne – Vogelperspektive, ebenfalls aus einem Helikopter gefilmt, zeigt dem Zuschauer dieses komplexe Netzwerk von Straßen, Kreuzungen, Autobahnen, Docks und Häuserblocks und lässt ihn dabei die absolute Freiheit der Bewegung im Raum empfinden. Certeau beschreibt dieses komplexe Konstrukt „Stadt“ als ein gewaltiges Textgewebe, dessen städtischem „Text“ die Fußgänger folgen, den sie schreiben, ohne ihn lesen zu können.<sup>169</sup> Die im Flug befindliche Taube in *Ghost Dog* jedoch befindet sich durch ihre Flughöhe in einer Position, in der die Komplexität der Stadt lesbar wird und ihre „undurchsichtige

---

<sup>168</sup> Ausdruck aus dem Hip Hop für „Großstadtdschungel“.

<sup>169</sup> Certeau. S.182.

Mobilität zu einem transparenten Text gerinnen lässt“<sup>170</sup>. Nun wird klar, warum Ghost die Taube als bevorzugtes Mittel der Kommunikation verwendet, denn sie ist nicht an die Komplexität der menschlichen Welt gebunden.

In seinem Aufsatz *Ghost Dog: The Way of the Samurai* geht Nils Meyer kurz auf die Eigenschaft des urbanen Raumes, in dem Ghost lebt, ein. So schreibt er über den Drehort, der im Film selbst stets namenlos bleibt: „In Ghost Dog hat sich die Stadt komplett aufgelöst. Sie ist zur Landschaft geworden, die kein Anfang und kein Ende hat. Gedreht hat Jarmusch in Jersey City, der riesigen Vorstadt von Manhattan. Ein Ort ohne Charakter, ohne Gesicht. Ein Nicht-Ort.“<sup>171</sup> Ob er sich hier bewusst auf den durch Augé geprägten Ausdruck des Non-Place, den zentralen Begriff dieser Arbeit, bezieht, oder ob er diesen Begriff unbewusst verwendet, geht aus den Anmerkungen leider nicht hervor. Dennoch ist er nicht der Einzige, der bei dem Gedanken an Jersey Augés Ideen aufnimmt. Denn auch der berühmte und schon aus dem ersten Kapitel dieser Arbeit bekannte Stadtplaner Kevin Lynch beschreibt in seinem Buch *Das Bild der Stadt* New Jersey, ein Grenzgebiet zwischen Newark und New York City, als einen Ort mit wenig eigenen Zentralfunktionen. „Von Eisenbahnschienen und Verkehrs-Hochstrasse kreuz und quer durchzogen, gleicht die Stadt einem Ort, den man eher durchreist als bewohnt“<sup>172</sup> und weiter „Der Mangel an charakteristischen Merkmalen fällt sofort auf“<sup>173</sup>. Vergleichen wir diese Aussagen mit der Definition Augés Non-Place, aus dem vorangegangenen Teil der Arbeit, fallen starke Parallelen auf, die Jersey als echten Non-Place charakterisieren. Besonders da Lynch die Stadt als Ort der Durchreise bezeichnet (Siehe auch der gekerbte und der glatte Raum, Deleuze).

*La Haine* beginnt unmittelbar nach einem Aufstand der Bewohner des Viertels, bei dem ein arabischer Jugendlicher aus dem Viertel von der Polizei angeschossen wurde und nun in kritischem gesundheitlichem Zustand im Krankenhaus liegt. Während dieses Aufstandes hat einer der Polizisten seine Dienstwaffe verloren, die Vinz, einer der drei Protagonisten, gefunden und versteckt hat. Da der Konflikt zwischen Jugendlichen und der Polizei weiter zu eskalieren droht, wird die Polizeipräsenz in den Straßen des Viertels enorm verstärkt. In einer Szene treffen sich einige männliche Jugendliche auf dem Dach eines der Häuser des Viertels, um dort die Sorgen des Vortages zu verdrängen. Sie grillen, rauchen, trinken Bier und diskutieren über Filme wie *Lethal Weapon* (dir. Richard

---

<sup>170</sup> Certeau. S.181.

<sup>171</sup> Meyer In:Aurich. S.267.

<sup>172</sup> Lynch. S.37.

<sup>173</sup> Lynch. S.38.

Donner, 1987). Wie Ghost Dog versuchen auch sie, sich dem Zugriff der Straße (in Person der zahlreichen patrouillierenden Polizisten) zu entziehen und ein wenig das Gefühl von Unbeschwertheit zu genießen, das sie auf dem Dach empfinden. Ähnlich wie Ghost, der auf seinem Dach in Ruhe seine Bücher liest, meditiert und völlig unbehelligt bleiben kann von den Dingen, die „unten“ passieren. Der Spaß ist für die Jugendlichen jedoch ziemlich schnell vorbei, als die Polizei aufkreuzt und ihnen befiehlt, das Dach zu verlassen und „runter“ zu gehen auf die Straße, wo sie wieder kontrolliert werden können.

Wie diese Kontrolle auf der Straße für die Bewohner des Viertel aussieht, wird in der folgenden Szene eindeutig dargestellt. Die drei Protagonisten Vinz, Said und Hubert – ein Jude, ein Araber und ein Schwarzer formieren ein Trio vorurteilsbehafteter Ethnien, ähnlich wie Ghost Dog, der verschiedene Kulturen in seiner Person vereint – verlassen das Dach und hängen auf einem Spielplatz herum, der unterhalb der Straßen in einer Art Mulde gelegen ist, so dass sogar der Eindruck erweckt wird, sie würden in einer Grube sitzen. Der Spielplatz ist flankiert durch hohe Betonmauern und von einem Zaun umgeben, der ihn von der Straße trennt. Auf der anderen Seite des Zaunes erscheint der Bus eines Fernsehteams, das einen Lokalaugenschein über das Viertel nach dem Aufruhr dreht. Die Reporterin nimmt sofort an, dass die drei in den Aufstand involviert waren, obwohl das bis zu diesem Zeitpunkt auch dem Zuschauer unbekannt geblieben ist (nur Hubert war sicher nicht dabei, sein Boxclub wurde niedergebrannt). Kassovitz zeigt das Kamerateam aus der Perspektive der drei Jungs. Die beiden Reporter lehnen sich aus dem Fenster ihres Transporters, der sich oberhalb des Spielplatzes hinter dem Zaun befindet und stellen ihre Fragen aus dem Auto. Said schreit ihnen verärgert entgegen: „Kommt raus aus eurem Wagen, das ist nicht Thiory!“ In einer späteren Szene erklärt er Vinz, dass Thiory ein Safaripark in der Nähe von Paris sei. Kassovitz stellt die drei genau wie Tiere aus eben einem solchen Safaripark dar. Aus sicherer Entfernung können Neugierige und Schaulustige, in diesem Fall das Kamerateam, die wilden Tiere in nahezu freier Wildbahn erleben und danach wieder in ihre gewohnte Umgebung (ihr sicheres Viertel) zurückkehren. Kassovitz macht hier besonders auf die soziale Isolation der Bewohner dieser Viertel aufmerksam, die so aus dem Bewusstsein der Menschen verdrängt zu sein scheinen, dass sie, würde man keine Fernsehberichte sehen, ganz aus dem Bewusstsein der Pariser verschwinden würden. Durch die unmittelbare Kommunikation der heutigen Zeit geben sich die meisten Menschen mit Wissen aus zweiter Hand zufrieden, mit Bildern, die sie nicht überprüfen können, weil sie es nicht selbst gesehen haben. Paul

Virilio stellt in seinem Essay *Die Auflösung des Stadtbildes* fest, dass es diese Kommunikationsmittel wie Sattelitenfernsehen, Internet etc. sind, die eine Form der Kommunikation ermöglichen, in der „die Ankunft die Abfahrt“ ersetzt. „Alles kommt an, ohne dass es nötig ist, von irgendwo wegzufahren.“<sup>174</sup> Durch diese Tendenz der „faulen Wissensbildung“ werden jene Vorurteile und Stereotypen verfestigt, aus denen sich das Trio aus *La Haine* nicht mehr befreien kann. Virilio bezieht sich in seinem Aufsatz auf einen Ausspruch Kennedys, der diese Thematik des unreflektierten Glaubens an Bilder anspricht: „Die Kamera ist zu unserem besten Aufseher geworden“ sagte Kennedy, kurz bevor er in einer Straße in Dallas erschossen wurde.<sup>175</sup>

Warum ist diese Szene für den Vergleich der beiden Filme interessant? Wie in *La Haine* ist auch Ghost einer erhöhten Gefahr ausgesetzt, entdeckt zu werden, wenn er sich vom Dach auf die Straße begibt. Zweimal verliert er seine „Unsichtbarkeit“ und beide Male befindet er sich dabei auf der Straße. In einer Szene ertappt Ghost Dog zwei Rednecks, die gerade einen gewilderten toten Schwarzbären auf ihren Pick-up verladen und weist sie auf das Jagdverbot an den Bären hin. Wie in *La Haine*, wo die Jungs wie wilde Tiere behandelt werden, wird auch Ghost Dog mit einem Tier verglichen, das besser ausgerottet werden sollte. Auf die Frage, warum sie das Tier erlegt hätten, antwortet einer der beiden: „there aren't too many of these big black fuckers left around here“ , bevor der andere seine Schrotflinte aufhebt, sie bedrohlich auf Ghost richtet und unmissverständlich sagt: „there aint all that many coloured people around here neither.“ Diese Szene ist eine eindeutig rassistische Anspielung, die beweist, dass auch Ghost, genau wie die drei Jungs, starker Diskriminierung aufgrund seiner Herkunft und Ethnie ausgesetzt ist. Ohne zu zögern erschießt er daraufhin die beiden. Roman Mauer entdeckt darin eine doppelte Codierung seines Kampfes, einerseits „der Kampf des einsamen Samurai gegen die Überzahl an Mafiosi“ und andererseits der „Krieg des Afroamerikaners gegen die, seine Existenz bedrohenden, Euroamerikaner.“<sup>176</sup>

In einer anderen Szene steht Ghost an einer Straßenecke, in einem vorbeifahrenden Auto sitzt der Mafiapate Vargo, dessen Blick an Ghost, seinem von nun an gefährlichsten Feind, hängen bleibt. Jarmusch filmt diese Szene in Slowmotion und wechselt gleichmäßig die Einstellung zwischen Vargo, der Ghost Dog anstarrt und Ghost Dog, der Vargos Blicke erwidert. Während Ghost Dog Vargo erkennt, hat dieser aber wiederum

---

<sup>174</sup> Virilio. S.264.

<sup>175</sup> Virilio. S.266.

<sup>176</sup> Mauer. S.239-240.

keine Ahnung, dass er hier gerade den Mann ansieht, der seine Familie zu Fall bringen wird. Ghost ist also in einer sehr mächtigen Ausgangslage, denn er bleibt unbekannt, obwohl er gesehen wurde. Seine starke Verbindung zu seiner urbanen Umwelt, die bereits zu Beginn dieses Kapitels gezeigt wurde, lässt ihn mit seiner Stadt verschmelzen, so wie die wandelbare Tarnung eines Chamäleons es mit seinem Hintergrund verschmelzen lässt.

Der Grund, warum ich *La Haine* in den Diskurs um *Ghost Dog* mit aufgenommen habe: Obwohl Jarmuschs Charakter Ghost Dog größtenteils eine der Gesellschaft verborgen und unerkannt bleibende Figur ist, macht Kassovitz die Probleme deutlich, denen sich auch Ghost Dog stellen muss, sollte er seine Tarnung verlieren. Denn in *La Haine* ist das „street level“ für Vinz, Said und Hubert ein Ort, an dem sie der Überwachung, Kontrolle und Einschränkung übergeordneter Instanzen wie Medien, Polizei und krimineller Vereinigungen (Angriff der Straßengang auf die Polizisten in unmittelbarer Nähe des Trios) ausgeliefert sind. Die Straße zwingt ihnen also ein stereotypes, vorkategorisiertes Bild auf, das durch Medien und Polizei gespeist wird. Im täglichen Leben erfahren diese Menschen besonders in Bewerbungsverfahren um Arbeitsstellen eine starke Diskriminierung, denn anhand der Nummer des Personalausweises, des Führerscheins und des Autokennzeichens kann festgestellt werden, dass sie aus einem dieser armen Vorstadtviertel kommen.

Auf der Strasse sind sie für die Menschen außerhalb der Banlieus die wilden Tiere aus dem Fernsehen und den Nachrichten<sup>177</sup>, wodurch ihnen jeglicher physischer Raum zur Entwicklung einer eigenen Identität genommen ist, die nicht in das Rollenbild des Vorstadtgangsters passt. Resultat dieser Lebenssituation als marginalisiertes Mitglied der Gesellschaft ist eine Mentalität, die man als inter-kulturelles Hybrid bezeichnen könnte.

Ghost Dog hingegen schafft es, sich von dem stereotypen Image seines Viertels, seiner urbanen Umwelt zu entfernen. Er beschäftigt sich intensiv mit der Literatur und Philosophie anderer Kulturen und befreit sich so von den gefestigten Vorurteilen über Bewohner solcher Viertel mit überwiegend schwarzer Bevölkerung. Viele andere Charaktere des Films versuchen Ähnliches, indem sie sich in abgesonderte Räume begeben, die sich zwar innerhalb der Stadt befinden, aber kein Teil der Stadt sind. Wie

---

<sup>177</sup> Als die drei mit der U-Bahn in die Stadt fahren, sehen sie auf einer Leinwand in einer Haltestelle die Nachrichten und Bilder aus ihrem Viertel. Der Text zu dem Beitrag und die Bilder erwecken den Eindruck, als würden sich diese Szenen in weiter Ferne der Hauptstadt abspielen.

Ghost Dog verbringt auch ein Hispanic die meiste Zeit des Tages auf dem Dach eines Hauses, um an einem Boot zu bauen; Raymond, der haitianische Immigrant und engster Freund Ghosts baut sich in seinem Eiswagen seine eigene Lebenswelt auf. In Rot, Gelb und Grün ganz bunt bemalt, mit Bananen, Ananas und französischen Sprüchen dekoriert, hat er sich einen eigenen tropischen haitianischen Mikrokosmos mitten in einer amerikanischen Großstadt geschaffen (hier werden Parallelen zu Bob, dem unangepassten Italiener aus *Down by Law*, deutlich, der ein neues Zuhause in einem italienischen Restaurant mitten in der Wildnis Louisianas findet). Mauer sieht einen ähnlichen Aspekt. Für ihn stellen die einzelnen Wohnblocks Raummetaphern für einzelne Kulturen dar. Jeder Raum präsentiert dabei eine andere Kultur (Samurai, Native American, Afroamerikaner, Puertoricaner). Raymond versucht in der Szene mit dem Bootsbauer, eine Brücke zwischen den Kulturen zu schaffen, und spricht den Puertoricaner auf Französisch an.<sup>178</sup> Natürlich können sie auf Grund sprachlicher Barrieren nicht kommunizieren. Es findet also eine kulturelle Isolierung statt, auch Augé bestätigt, dass eine Person dort zu Hause ist, wo sie sich in der Rhetorik der Menschen auskennt, mit denen sie das Leben teilt.<sup>179</sup> In einer Umwelt voller verschiedener Kulturen (mit unterschiedlichen Sprachen, also Rhetoriken) kommt es also zwangsläufig zu einem Zusammenschluss. Dennoch sehe ich nicht wie Mauer die Wohnblocks als Metapher, sondern die Dächer. Sie sind der Ort, an dem kulturell unabhängiger und vorurteilsfreier Raum existiert, der sich der zu Stereotypen reduzierten Straße entzieht. Hier kann eine Identität aufgebaut werden. Vinz, Said und Hubert kommen dazu nicht, da die Dächer für sie ein verbotener Ort sind. Ihre Identität ist das, was man allgemein von Leuten ihres Viertels hält.

Doch die Dächer in Ghost Dog haben noch eine weitere Bedeutung: Ghost schafft sich in seinem Verschlag einen anthropologischen Ort, einen geschichtlich gewachsenen Ort, auch wenn diese Geschichte noch sehr jung ist. Er erhält einen Brauch, eine alte Tradition aufrecht, dessen Kodex über die Jahrhunderte gewachsen und beibehalten wurde, bis er dann langsam zu verschwinden begann und zu einem touristischen Spektakel, zu Orten der Erinnerung<sup>180</sup> und zwangsbeamteter Kultur verkommen ist, die eigentlich kurz vor dem Aussterben steht. Doch Ghost lebt diesen Kodex – für sich, aus seiner Überzeugung,

---

<sup>178</sup> Mauer. S.269.

<sup>179</sup> Augé. S.126.

<sup>180</sup> Augé. S.93.

in einer Welt, in der dieser keine Anerkennung, keine Kompatibilität findet und nicht verstanden wird. Der Ort, an dem er dies tun kann, ist das Dach, da es, wie gerade beschrieben, frei von vorausgegangenen kulturellen Notationen ist. Dort schafft er sich das, was Augé als *Anthropologischen Ort*<sup>181</sup> bezeichnet. Zeichen der historischen Gewachsenheit sind beispielsweise seine Tauben, die er dort selbst herangezüchtet hat.<sup>182</sup> Ähnliches gilt grundsätzlich für fast alle für den Film bedeutenden sozialen Gruppen. Sie scheinen sich alle einer ineffizienten Aufgabe, einem Anachronismus verschrieben zu haben, der sie in einem anthropologischen Raum isoliert und schützt. Der Eisverkäufer tut dies, wie bereits beschrieben, mit seinem Wagen, der ihn wie ein Einsiedlerkrebs wirken lässt; der Hispanic widmet sich einem völlig aussichtslosen Bootsbau, der an die Arche Noah erinnert; die Mafiafamilie versucht noch, ihre alten Codes und Bräuche zu bewahren, wird aber von der freien Marktwirtschaft (Chinesische Restaurants und Immobilienhaie) eingeholt. Diese Gemeinsamkeit - stellt auch Otomo fest - gibt jedem Helden in *Ghost Dog* sein eigenes Hagakure.<sup>183</sup> Die Grenzen zur Nostalgie und reinen Sentimentalität erscheinen einem jedoch auch in *Ghost Dog* fließend, wenn man, wie Otomo die Biographie des Autors des Hagakure, Yamamoto Tsunetomo, betrachtet.

“As we have seen, Yamamoto Tsunetomo wrote Hagakure at a time when the samurai class was losing its original warrior role. Mishima mocks the fact that Yamamoto lived a long peaceful life and died on a comfortable futon in a comfortable tatami-room without the opportunity to perform his principle of an honourable death.

Hagakure was a text inspired by the vanishing of the values of the samurai, a narrative produced from one man’s nostalgia, a literary reconstruction of a samurai subject. The meaning of the author’s life was at stake there.”<sup>184</sup>

Diese Sentimentalität, die die romantische, nostalgische Vorstellung der „alten Zeiten“ evoziert, ist bei den Mafiosi so tief verankert, dass sie sogar im Angesicht des Todes noch daran zu denken scheinen. Toni, neben Louie der letzte Übelebende von Vargos Männern, scheint, ähnlich wie später Ghost Dog, froh über seine Todesart zu sein: „You know Louie. There is one good thing about this Ghost Dog Guy.“ Louie fragt nach, was

---

<sup>181</sup> Augé. S.67.

<sup>182</sup> Einer der Mafiosi bemerkt, dass diese eigentlich seit 1914 ausgestorben seien, was ein weiteres Indiz für die Wiederbelebung eines alten Brauchs ist.

<sup>183</sup> Otomo. S.38.

<sup>184</sup> Otomo. S.36.

er denn meine. „He is sending us up the old way. Like real fucking gangsters!“ Er scheint froh zu sein, dass diese Gangsterwelt aus einer längst vergangenen Zeit, in der diese ganze Mafia-Familie zu leben scheint, doch existiert. Sie sind doch „Real fucking Gangsters!“ und keine beleibten Rentner, die noch nicht einmal mehr von kleinen Kindern ernst genommen werden.<sup>185</sup>

Der kleinste gemeinsame Nenner dieser verschiedenen kleinen Hagakure sind die gemeinsamen staatlichen Gesetze der USA. Samurai und Mafia brechen den Gesellschaftsvertrag und bilden so etwas wie auf einem Ehrenkodex beruhende autonome Rechtssysteme aus, nach denen sie sich richten. Dieser gemeinsame Outlaw-Status schweißt die beiden verfeindeten Gruppen schließlich doch zusammen und sie entwickeln einen besonderen Respekt zueinander. Deutlich wird dies in der eben zitierten Szene oder wenn Ghost Vargo erschießt und ihm noch Zeit gibt, sich gebührend auf seinen Tod vorzubereiten, und ihm einen „ehrvollen Tod“ ermöglicht. Roman Mauer entdeckt aber dennoch die den Film versteckt durchdringende Macht des übergeordneten und allgemein gültigen Rechtssystems der USA.

„Trotzdem repräsentieren diese wenigen Angloamerikaner ihre soziale Dominanz. Es sind Stellvertreter staatlicher oder wirtschaftlicher Macht (wie Polizisten oder die Eigentümer der teuren Autos bzw. Kleider) oder Verfechter eines rassistischen Herrschaftsanspruches (Bärenjäger).“<sup>186</sup>

Resümierend lässt sich sagen, dass Ghost Dog, verdeutlicht durch seine Bewegung im Raum verbunden mit dem Soundtrack, der ihn regelrecht mit seiner Umwelt verschmelzen lässt, seine Welt wirklich beherrscht. Er ist also wirklich eine Art Antithese zu allen übrigen jarmusch'schen Charakteren, die sich üblicherweise in einer Krise mit sich und ihrer Umgebung bzw. der Beziehung zwischen ihnen selbst und ihrer Umgebung befinden. Sieht er seine Welt in Gefahr, seine Autonomie und Freiheit der unabhängigen Entwicklung und Bewegung bedroht, zieht er die nötigen Konsequenzen und greift in das Geschehen ein, um einen Zustand herzustellen, der ihm gefällt (indem er die Mafia-Familie und die Wilderer auslöscht, um sich selbst zu schützen). Er schafft es dabei jedoch, trotzdem unerkannt zu bleiben (als ihn Vargo sieht, erkennt er ihn nicht).

---

<sup>185</sup> Bevor der Rachefeldzug auf Ghost beginnt, werden sie aus einem Fenster von einem Kind mit Spielsachen beworfen und von ihnen nicht ernst genommen, obwohl sie bewaffnet sind.

<sup>186</sup> Mauer. S.258.

## 6. *Dead Man*

### 6.1 Wenn du nicht alleine reisen kannst, folge Nobody

In seinem bis dato teuersten Film, *Dead Man*, vollzieht Jarmusch sowohl in der zeitlichen als auch in der räumlichen Ansiedelung des Filmes eine 180-Grad-Wende. Er wendet sich ab von den ausschließlich zeitgenössischen, urbanen Schauplätzen seiner Filme, hin zu einer prägenden Zeit amerikanischer Geschichte: Dem Wilden Westen. Die Narrative dieses so genannten „Acid-Western“<sup>187</sup> bleibt aber Jarmuschs Faszination für das Motiv der Reise und des ziellosen Wanderns, das er anhand William Blakes passiver Reise in den Tod wieder aufnimmt. In Bezug auf den Raumaspekt ist besonders der direkte – und von Jarmusch detailliert dargestellte – historische Bezug des Films interessant. Er zeigt uns die Reise eines weißen Amerikaners in mindestens zweiter Generation<sup>188</sup> durch das für ihn völlig fremde Territorium der amerikanischen Ureinwohner bzw. der Indianer. Auch wenn Williams Reise im Mittelpunkt der äußeren Handlung zu stehen scheint, ist es doch der Indianer Nobody, der die treibende Kraft der Reise und somit auch der Narrative ist.

### 6.2 William Blake: Der passive Wanderer

William Blake ist Jarmuschs radikalster Charakter - radikal im Sinne völliger eigenverantwortlicher Handlungsunfähigkeit. Die einzige selbstbestimmte Aktion William Blakes ist die Entscheidung, seine Heimatstadt Cleveland zu verlassen, um eine ihm versprochene Stelle in einer Industriestadt namens Machine anzunehmen. Ironischerweise ist es diese Entscheidung, die zu seinem Tod führen wird. Doch schon in der Wahl des Transportmittels auf dieser Reise beginnt das Ende seiner Autonomie und Selbstbestimmung, denn er wählt den Zug als Reiseform und somit die passivste Form der Fortbewegung. Die Bewegung im Zug ist von einer bereits existierenden Infrastruktur, dem Schienennetz, vorbestimmt, und macht eine eigenständige Wahl des Weges unmöglich. Der Zugreisende macht nichts mehr außer in einem sich bewegenden Objekt darauf zu warten, dass er an seinem Zielort ankommt oder, wie Certeau es

---

<sup>187</sup> Jonathan Rosenbaum prägt diesen Ausdruck in seinem Buch „Dead Man“, auf das ich mich im Folgenden noch oft beziehen werde.

<sup>188</sup> Seine Eltern sind schon in Amerika geboren und aufgewachsen. Blake hat sie begraben, wie er erzählt.

ausdrückt, *eingesperrt reisen*. Unbeweglich im Abteil sitzend die unbewegten Dinge Vorübergleiten sehen.“<sup>189</sup> Im Gegensatz dazu stehen Figuren wie Willy und Eddie, deren einziger Grund, ihre Reise anzutreten, die Langeweile ihrer gewohnten Umgebung ist, die aber dennoch eine Reiseform wählen (das Auto), die die Wahl eines Zielorts oder Zwischenziels offen lässt. Das bedeutet, sie müssen sich selbst an ihren Zielort bringen.

Während seiner kurzen Zeit in Maschine zu Beginn des Filmes ist Blake ein passiver Drifter, vom Zufall und eigenmächtigen Handlungen anderer getrieben.

Jede einzelne Situation, in der er sich wiederfindet, formt ein weiteres Glied in einer kausalen Kette aus Vorfällen: Seine Erwartung einer Stelle in Dickinsons Metallverarbeitungsbetrieb wird enttäuscht, als er seinen Posten bereits besetzt sehen muss; ein Umstand, der Verbitterung in ihm auslöst und ihn in eine Bar treibt, wo er Thel, Blumenmädchen und Bordsteinschwalbe, trifft. Thels vormaliger Freund, der sich als Sohn Mr. Dickinsons herausstellen wird, verwundet Blake schwer, der, um sich zu verteidigen, blind zurückschießt, Dickinson jr. tödlich verwundet und so zum gesuchten Outlaw wird. Seine Flucht aus der Stadt treibt den Verwundeten in die Arme des Indianers Nobody, dem er bis in seinen Tod folgt.<sup>190</sup>

Von dem Moment an, als William Blake die Wildnis, durch ihre visuelle Codierung als Land der Ureinwohner, als *Indianness* dargestellt (dazu später mehr), verwandelt sich Blakes passives *Driften* in ein passives *Folgen*. Der Unterschied zwischen den beiden Bezeichnungen scheint klein, ist aber signifikant. Eine Schwarzblende markiert den Anfang des passiven Folgens. In einem First-Person-Shot sehen wir den Indianer Nobody mit freundlich-ernster Miene über William Blake gelehnt. Dieser Moment ist der Anfang von Blakes Ende. Nobody wird nun die treibende Kraft der Narrative, während William Blake zum passiv Folgenden wird.

Bezogen auf diesen Aspekt ähnelt Blake dem Killer Ghost Dog, der sein Leben einer anderen Person, die er kaum kennt, anvertraut.<sup>191</sup> Der grundlegende Unterschied der beiden Figuren ist jedoch, dass sich Ghost willentlich dafür entschieden hat, Louie bei seinem Leben zu dienen, während Blake sich an Nobody zu klammern scheint, da er alleine nicht überlebensfähig wäre. Weiters nimmt Louie nie die Rolle des Meisters gegenüber Ghost Dog ein, was diesen in die Lage eines Leibeigenen bringen würde. Ein

---

<sup>189</sup> Certeau. S.209.

<sup>190</sup> Blakes Weg in die Wildnis darf nicht als eigenmächtige Entscheidung missverstanden werden, denn es ist im wesentlichen das Pferd, auf dessen Rücken Blake aufgrund seiner Verwundung das Bewusstsein verliert, das die Richtung der Reise vorgibt.

<sup>191</sup> *Ghost Dog: Der Weg des Samurai* und *Dead Man* haben zahlreiche und vielfältige Parallelen. Ursprünglich sollte *Dead Man* sogar *Ghost Dog* heißen. (Mauer S.242).

solches Rollenverhältnis wäre allein aus Ghosts kämpferischer Überlegenheit und Professionalität, die Louie nur ehrfürchtig bewundert, gar nicht möglich. William Blake jedoch werden permanent Befehle erteilt, deren Ausführung für ihn teilweise überlebenswichtig ist. Für Nobody ist er nicht mehr als ein „stupid fuckin´ white man“.

Am deutlichsten wird Blakes Hörigkeit gegenüber Nobody in der Szene, als die beiden an einer Anhöhe liegend eine Trapper-Familie treffen, die in Ermangelung familiärer Beziehung ein eigenes Rollengefüge gebildet haben, bei dem Iggy Pop in Frauenkleidern als Sally Jenko die Mutterrolle hat.<sup>192</sup> Nobody befiehlt Blake, zu den Felljägern hinunterzugehen, und lehnt damit Blakes Vorschlag, man könne den Clan doch einfach umgehen, ab. William protestiert: „I don´t know those people. And they don´t look very friendly. What if they kill me?“ Doch Nobody fährt fort, ihm zu erklären, was zu tun sei und dass er zu den Trappern hinunter müsse, worauf Blake kleinlaut entgegnet „Alright. I´ll go. I´d rather should not, but I´ll go.“

### **6.3 Die Beschaffenheit des Raumes in *Dead Man***

William Blakes Passivität, geführt von Nobody als treibender Kraft, kehrt das traditionelle Western Genre völlig um, wo der weiße Cowboy auszieht, um die Wildnis zu erobern. Die Wildnis in *Dead Man* ist eindeutig als „Indianischer Raum“ gekennzeichnet, den weder William Blake noch die übrigen weißen „Eindringlinge“ erobern können. Denn sowohl die Trapper, die Auftragskiller und die Marschalls durchwandern lediglich die Wildnis – jedoch als Fremde. Die Fremdheit der Weißen wird klar, wenn Blake plötzlich bemalte Indianergesichter in den Büschen erkennt und der Auftragsmörder Cole Wilson, wie der hochmütige Aguirre in Herzogs *Aguirre. Der Zorn Gottes* auf seinem Schiff, von Pfeilen getroffen wird, deren Schützen unsichtbar bleiben. Dies ist nicht ihr Territorium, sie dürfen es lediglich durchschreiten, haben aber keinen Anspruch auf Eigentum. Alleine der Tauschposten ist die einzige weiße Besiedelung, die Jarmusch in der Wildnis zeigt. Und sie ist eher ein militärischer Außenposten als eine Siedlung.<sup>193</sup>

Ein gestalterisches Stilmittel, das Jarmusch bewusst vermeidet, ist die Panorama-Einstellung, die man aus gewöhnlichen Western kennt. Die Landschaft, in der sich

---

<sup>192</sup> Die Darstellung der Trapper könnte eine Anspielung auf den an der Frontier herrschenden Männerüberschuss zu dieser Zeit sein. (Mauer S.191).

<sup>193</sup> Der Verkauf der infizierten Decken an die Indianer, ist ein eindeutiger kriegerischer Akt, ebenso das Missionieren. Dadurch versucht der Priester die feindlichen Indianer zu assimilieren.

Jarmuschs Figuren bewegen, wird so als beengt, unübersichtlich und unkontrollierbar empfunden, während die Weite, die in Panorama-Einstellungen eröffnet wird, das Land als frei zugänglich und kontrollierbar erscheinen lässt, als würde es nur darauf warten, erobert zu werden.

Wie direkt Jarmusch sich solchen Bildern verweigert und sich somit explizit vom konventionellen Hollywood-Western-Genre distanziert, zeigt ein Ausschnitt aus einem Interview mit Scott Macaulay: „When we were scouting for locations, whenever we saw any magnificent view, like a postcard type, we would appreciate it, Robby [Robby Müller, der Kameramann] and I, and then turn out backs and look for our location with that out of view.“<sup>194</sup>

Jarmusch umgeht also etwas, das Justus Nieland als „emptiness-awaiting-fulfillment“<sup>195</sup> bezeichnet und schafft so einen engen, bedrohlich wirkenden Raum in dem der „stupid fucking white man“ nicht willkommen ist.

Nieland beschreibt einen ähnlichen Sinn der Befremdlichkeit, den die Weißen in *Dead Man* erfahren: „[Jarmusch] places his central characters always already within natural scenes, surrounded by fauna that obscure and confound mastery rather than confer it.“<sup>196</sup>

Bilder, die ein „awaiting fulfillment“ durch weiße Cowboys evozieren, werden von Jarmusch ignoriert und durch Räume ersetzt, die leer erscheinen, jedoch eine unsichtbare, aber deutlich spürbare Kraft ausstrahlen, die den Figuren permanent ihre Fremdheit bewusst macht.

Besonders deutlich wird dies in einer Szene, in der William Blake auf einer Lichtung sitzt und die ihn umgebende Fauna betrachtet, in der plötzlich, aus dem nichts kommend, wie in einer Halluzination bemalte Gesichter indianischer Ureinwohner erscheinen und ebenso schnell wieder verschwinden. Wie ein Reh, das auf der Strasse vom grellen Licht der Scheinwerfer eines Autos erfasst wird, starrt er in das Gestrüpp. Dies ist der entscheidende Moment, in dem die Indianer ihren Anspruch auf die Umgebung erheben, in der sich William und alle anderen weißen Charaktere bewegen. Sie zeigen ihm, dass keiner seiner Schritte unbeobachtet bleibt und er ebenso wie Cole Wilson von einem Pfeil getroffen werden könnte. Es sollte angemerkt sein, dass jeder weiße Charakter des Films, der die Grenze des Ortes *Machine* überschreitet, in der Wildnis durch die Hand anderer Weißer zu Tode kommt (mit Ausnahme von Cole Wilson, der am Ende des Films von

---

<sup>194</sup> Hertzberg. S.150.

<sup>195</sup> Nieland, Justus. „Graphic Violence“. In: *The new Centennial Review*. Vol 1, Nummer 2 (Herbst 2001). S.178.

<sup>196</sup> Nieland. S.178.

Nobody erschossen wird). Es ist also klar, dass der Lebensbereich der weißen Figuren mit den Grenzen Machines endet, ein moralisch verarmter Ort der Zügellosigkeit, während die Landschaft jenseits des Dorfes als indianischer Raum codiert ist.

Dass sich William Blake einer post-fordistischen Höllendarstellung bar jeglicher ethischer und moralischer Empfindungen nähert, einem Ort, dominiert von einer Metallfabrik, deren Rauchausstoß den Himmel verdunkelt, wird schon in der Zugfahrt angedeutet. Die achtminütige einleitende Sequenz des Filmes, die die gesamte Zugreise Blakes von Cleveland nach Machine zeitlich rafft (Schwarzblenden bedeuten hier einen Zeitsprung), zeigt eine konstant fallende Abwärtstendenz der Sittlichkeit. Michel de Certeau beschreibt den Zugwaggon als „Verwirklichung einer rationalen Utopie“, in der der „Reisende verstaut, nummeriert und kontrolliert im Planquadrat des Waggons“<sup>197</sup> verharret. Reisende begeben sich also, betreten sie den Waggon, in ein numerisches System, das ihnen einen bestimmten Sitzplatz zuordnet. Die Nicht-Befolgung dieser Zuordnung hat keine direkten Konsequenzen (in Form einer Bestrafung), sondern ihre Einhaltung ermöglicht lediglich eine nonverbale Kommunikation, indem sie Konflikte vermeidet, bevor sie entstehen können (Streiten um einen Sitzplatz, ich war zuerst da, etc.). „Jedes Wesen steht an seinem Ort“ und dort „im Zustand der Vernunft.“<sup>198</sup> Je länger die Zugreise jedoch andauert, je weiter er sich von seinem Heimatort entfernt und je tiefer er in die Provinz vordringt, desto mehr beginnt diese zivilisatorische Ordnung sich aufzulösen bzw. nicht mehr beachtet zu werden. Während Blake zu Beginn noch der feine Städter in einem mondänen Anzug ist, so wird er immer mehr zum Fremdling und versteckt sich hinter seinen Magazinen, um nicht unangenehm aufzufallen. Seine Mitreisenden beginnen sich auf die Sitzbänke zu stellen, überall herumzulümmeln und wie wild aus dem Fenster zu schießen, die Stimmung ist aggressiv und Blake treffen zunehmend feindselige Blicke, die ihn als Fremden entlarven. Hier herrscht keine Ruhe und schon gar nicht wird hier geträumt, wie das Certeau im dritten Kapitel über das Zugreisen in seinem Buch die *Kunst des Handelns* beschreibt. Was hier angedeutet wird, ist Sittenverfall, Gesetzlosigkeit und Anarchie, die sich dann in dem Ort Machine, der Endstation und gleichzeitig Ende einer Illusion ist<sup>199</sup>, voll entfalten. Das Bild der Stadt, „a nightmarishly squalid settlement of festering pollution and nastiness“<sup>200</sup> zeigt Blake erneut als Fremden und nimmt bereits Teile der Handlung voraus: Düstere Propheten

---

<sup>197</sup> Certeau. S.209.

<sup>198</sup> Certeau. S.209.

<sup>199</sup> Certeau. S.213.

<sup>200</sup> Rosenbaum, Jonathan. *Dead Man*. London. BFI, 2001. S.27.

Blakes Schicksals, wie der Totengräber oder das kopulierende Pärchen, lassen nur Schlimmes erahnen.

#### 6.4 Wessen Geschichte ist *Dead Man*?

Nieland betont: „the western represents the most enduring generic engagement with american history (...) [and] *Dead Man* returns to the Western to defamiliarize [sic] it“<sup>201</sup>. Auch wenn die meisten Argumente Nielands legitim und schlüssig sind, kommt sein theoretisches Gerüst an einem Punkt ins Schwanken: Sobald Blake die Wildnis betrete, also die leeren Räume, die in dem Film zu Deleuze´ Any-Space-Whatever werden,<sup>202</sup> werde er völlig entleert, „objectively emptied“ und erlange dadurch Deleuze´ Status des „Sehenden“:

“For Deleuze, and, I would argue, for Jarmusch, the function of the objectively emptied, disconnected character is that of the seer, the „visionary“ (...) In *Dead Man*, this is accomplished by the consistent use of point-of-view shots designed to align the spectator with Blake, the character whose sight is challenged and enriched as he rides to his inevitable death. The majority of these shots occur either when Blake is (...) being led through the wilderness (looking at Nobody from behind, over the ears of Dickinson’s prized, stolen pinto) (...) or as he fades in and out of consciousness at his journey’s beginning and near is end.“<sup>203</sup>

Der Point-Of-View-Shot, den Nieland hier anführt, beschreibt vielmehr die Beschaffenheit Blakes Bewegung durch den Raum als seine „visionary“ Funktion. Wenn überhaupt, dann deutet Jarmusch in dieser Einstellung, in der Blake durch die Wildnis geführt wird, Blakes passive Wanderbewegung an, denn er wird tatsächlich von Nobody an der Leine (Zügel seines Pferdes) geführt.

Nieland sieht William Blakes Sichtweise gehindert („sight is challenged“), und liegt damit meiner Meinung nach richtig; seine Behauptung jedoch, Blakes Sichtweise würde im Laufe des Filmes eine Bereicherung („enriched“) erfahren, sich also zu einer höheren Einsicht wandeln, ist ein falscher Schluss. Denn bis zu seinem Ende bleiben Blake der Sinn und die Intention seiner Reise unverständlich, ebenso wie andere Aspekte der

---

<sup>201</sup> Nieland. S.175-176.

<sup>202</sup> Nieland. S.181.

<sup>203</sup> Nieland. S.182.

indianischen Kultur und die von Nobody häufig gebrauchten Blake-Zitaten, deren westlichen Ursprung er nicht von „Indian malarkey“, also indianischem Blödsinn, unterscheiden kann.

Sogar am Ende des Filmes, als Blake mit allen möglichen Grabbeigaben in das Kanu gebettet wird, um seine Reise ins Jenseits anzutreten und dorthin zurückzukehren, woher er gekommen ist, fragt er, ob er nun nach Cleveland gebracht würde. Besonders in dieser Szene bestätigt sich seine ignorante Unwissenheit und sie beweist, dass er auf seiner ganzen Reise in den Tod nichts dazugelernt hat. Gregg Rickmann sieht das ähnlich und unterstützt die Kritik an Nielands Theorie von Blakes Bereicherung durch die Reise: „[Blake] demonstrates just how ignorant he is of where he’s been, where he’s going, or even his own fate: death in the sea canoe.“<sup>204</sup>

*Dead Man* erzählt also nicht von einer Persönlichkeitswandlung und beschreibt auch keinen Erkenntnisprozess der Hauptfigur, da sie zu keiner neuen Erkenntnis gelangt. Diese Behauptung bestätigt Kent Jones in seinem Artikel *Dead Man* für die Zeitschrift *Cineaste*. „Blake's journey is not one of enlightenment or understanding but depletion, and that makes it a fairly perfect metaphor for American experience.“<sup>205</sup>

Besonders die Szene des Films, in der sich Blake das Blut eines toten Rehkitzes in der Art einer indianischen Kriegsbemalung auf die Wangen streicht, verleitet dazu, darin den Moment seiner Verwandlung zu sehen, den Moment seiner Erkenntnis und der Verbindung mit der ihn umgebenden Natur und dadurch die Verbrüderung mit dem Volk der Ureinwohner. Jarmusch zeigt uns das tote Rehkitz wie der bekannte Schweizer Maler Giovanni Segantini in dem Bild *Totes Reh*. Aber diese Szene ist lediglich eine Szene der Versöhnung, die aus Blakes Furcht vor dem Tod (Nobody hat ihn gerade für sein Vision Quest alleine gelassen) in einem zwanghaften Klammern an das Lebendige, das Organische (das Blut des Rehs) resultiert. Auch für Roman Mauer ist diese Szene einer der Symbolträger der Versöhnung mit den nativen Amerikanern.<sup>206</sup> Kent Jones geht noch weiter und behauptet, diese Szene erwecke nur den Eindruck, eine bedeutungsträchtige Metapher zu sein, obwohl sie eigentlich nicht mehr ist, als „a bling gesture in search of meaning“<sup>207</sup>.

---

<sup>204</sup> Gregg Rickmann. „The Western Under Erasure“. In: Kitses, Jim and Gregg Rickman (Hrsg.). *The Western Reader*. New York. Limelight Editions, 1998. S.390.

<sup>205</sup> Kent Jones Artikel. Keine Paginierung.

<sup>206</sup> Mauer. S.221.

<sup>207</sup> Kent Jones. Keine Paginierung.

Besonders interessant macht einen Vergleich zwischen den beiden Figuren William Blake und Ghost Dog deren Gegensätzlichkeit. Nicht nur der Gegensatz zwischen Ghosts kontrollierter Bewegung und Blakes passiven Folgens, sondern vor allem auch wegen der unterschiedlichen Art und Weise, wie die beiden Charaktere mit der sie umgebenden Kultur umgehen. Während Ghost Dog eine tief gehende Faszination der alten japanischen Kultur pflegt, sein Leben konsequent an die Lehre des Hagakure anpasst, ja sogar unterwirft, findet sich Blake der fremden indianischen Kultur ausgesetzt. Seine Verbindung zu ihr hat eher eine parasitäre als eine symbiotische Ausprägung, so nimmt er Nobodys Hilfe und Fürsorge gerne in Anspruch, ohne die er in der Wildnis nicht überleben könnte, versucht aber auf der anderen Seite nicht, sich seinem kulturellen Hintergrund anzupassen. Vielmehr ist es sogar Blake, der indirekt den Tod Nobodys verursacht, der durch die Involvierung in Blakes Probleme mit seinen Verfolgern von dem Kopfgeldjäger Cole Wilson am Ende des Films erschossen wird. Jarmusch benutzt Blake, um die ausbeuterische Kolonialisierungspolitik des weißen Amerika an den amerikanischen Ureinwohnern zu kritisieren.

Bevor Nobody getötet wird, bettet er den tödlich verletzten und dem Tode bereits nahen Blake in das Kanu und erklärt ihm, dass es nun Zeit sei zu gehen. „To go back to the place where all the spirits came from, and where all the spirits return.“<sup>208</sup> Während ihrer gesamten gemeinsamen Reise hat Nobody Blake immer wieder um Tabak gebeten, worauf dieser immer genervter entgegnet, dass er nicht rauche. Nun, in seinem Sterbe-Kanu, findet Blake ein Bündel getrockneten Tabaks, hebt es auf, worauf ihm Nobody erklärt, dass er dies auf seiner Reise zum „Spirit of the world“ brauche, und als er ihn vom Ufer losstößt, erklärt Blake erneut: „Nobody...I don't smoke.“ Erneut bezeugt er damit sein bis zum Ende seines Lebens anhaltendes Unverständnis gegenüber der sakralen und rituellen Bedeutung, die der Tabak für die Indianer hat. Seine kulturelle Ignoranz wird so noch einmal überdeutlich dargelegt.

Gerade durch diese Szene wird deutlich, wie wichtig es Jarmusch war, auf den Standpunkt der amerikanischen Ureinwohner bzw. Indianer Rücksicht zu nehmen und einzugehen. In zwei Zitaten zeigt sich weiters, dass *Dead Man* kein Film ist, der die Geschichte eines Weißen für ein weißes Publikum erzählt, sondern vielmehr ein Film über Nobody bzw. über die Indianer, die amerikanischen Ureinwohner ist. Jarmusch erklärt: „I hope the last line of the film (...) will be a hilarious joke to [Native American

---

<sup>208</sup> Jarmusch, Jim. *Dead Man*, 12-Gauge Productions, 1995.

viewers]: „Oh man, this white man still doesn't get it.“<sup>209</sup> Die Tatsache, dass keiner der Dialoge, der in der Sprache der Indianer gehalten wird, Untertitelt ist, macht den Film zusätzlich auch zu einem Film für ein indianisches Publikum. Jarmusch weiter: „I wanted it to be a little gift for those people who understand the language“.<sup>210</sup>

Ein weiterer Aspekt, der *Dead Man* zu einem Film über Indianer macht, ist die Penibilität, mit der Jarmusch an historische Details herangeht. Abgesehen von der überdurchschnittlich langen Recherchephase, die der Produktion vorausging, engagierte Jarmusch fachkundige Berater, die auf die historische Korrektheit der Requisiten, Kostüme und Verhaltensweisen der indianischen Darsteller des Films achteten. Nobody beispielsweise, halb Blood, halb Blackfoot, spricht diese beiden Sprachen und Makah, einen indianischen Dialekt, den Jarmusch in Lautschrift auf Karten schreiben ließ, von denen abgelesen wurde. Blood und Blackfoot sind zwei real existierende indianische Stämme, von denen bekannt ist, dass deren Mitglieder tatsächlich untereinander geheiratet haben, aber sich zu bestimmten Zeiten auch bekriegt haben. Genau diese Gespaltenheit aus familiärer Bande und Feindschaft ist es, die Nobody, als westlich erzogener Wilder, verkörpert.<sup>211</sup>

In einem Interview mit Jonathan Rosenbaum legt Jarmusch offen, dass er unbedingt eine Herangehensweise an die Kultur der einzelnen indianischen Stämme vermeiden wollte, die durch allzu starke Verallgemeinerung ein allgemeines Bild schaffen würde, das repräsentativ für das „Indianertum“ stehen würde.

“In *The Searchers* (...) had some Indians who were supposedly Comanche, but he cast Navajo who spoke Navajo. It's kind of like saying „Yes, I know they are supposed to be French people, but I could only get Germans, and no one will know the difference.“  
(...) I just wanted to make an Indian character who wasn't either a.) the savage that must be eliminated, the force of nature that's blocking the way for industrial progress, or b.) the noble innocent that knows all end is just another cliché. I wanted him to be a complicated human being.“<sup>212</sup>

Ebenso kümmert sich Blake in keinster Weise um eine Differenzierung oder kulturelle Strukturierung und neigt zu eben beschriebener Verallgemeinerung. Er gleicht einem

---

<sup>209</sup> Herzberg. S.163.

<sup>210</sup> Für in den USA lebenden Menschen mit indianischen Wurzeln.

<sup>211</sup> Interviews. S.159.

<sup>212</sup> Rosenbaum, Jonathan. *Dead Man*. British Film Institute. London, 2000. S.47.

weißen Blatt, das darauf wartet, mit eigenmächtigem Handeln und einem eigenen Willen beschrieben zu werden. Die einzigen Aktionen, die Blakes eigenem Willen entspringen, sind, „awkward, unheroic [and] pathetic“. So beschreibt Jonathan Rosenbaum in seinem eben zitierten Werk die von Blake verübten Gewalttaten.<sup>213</sup>

Im Gegensatz zu Blakes Unverständnis gegenüber der indianischen Kultur und ihrer Gebräuche wird seine physische Erscheinung jedoch mit dem Voranschreiten des Films zweifellos immer indio-affiner. So ersetzt ein Fellmantel seinen mondänen karierten Anzug, der ihn schon im Industrieort Machine als fremden Städter kennzeichnet. Nobody nimmt ihm seine Brille ab und Blake schafft durch das Bestreichen seines Gesichts mit dem Blut eines verendeten Rehkitzes einen Zusammenschluss mit der ihn umgebenden Natur. Unter Nobodys Führung wird Blake zu einem Hybrid aus Weißem und Indianer und beginnt sogar, sich eine ähnliche parabelartige Redeweise wie dieser anzueignen. Durch seine Transformation vom nervösen und unsicheren Buchhalter zum quasi-mythischen „Killer of white men“ nimmt seine Persönlichkeit einerseits eine Form an, zu der ihn Nobody führt und erfüllt andererseits jene Identität, die ihm auf den von Dickinson ausgehenden WANTED-Plakaten, die William als brutalen Mörder diffamieren<sup>214</sup>, unterstellt wird. Wie diese Fremdvorgaben sich auf Blakes Bewusstsein auswirken, wird an seiner psychologischen Entwicklung deutlich. Während er beim ersten Plakat noch ebenso erschrocken wie erbost über die falschen Anschuldigungen ist, erfüllt ihn beim letzten Plakat ein Gefühl des Stolzes über die ihm erbrachte Anerkennung seiner Taten durch die hohe Kopfgeldsumme, die auf ihn ausgesetzt ist. Stolz übergibt er Nobody eine Schrotflinte und sagt: „I took it from a white man.“

Blake scheint nahezu alle Rollenbilder, die ihm zugeordnet werden, auch tatsächlich zu erfüllen. Genauso wie er zum brutalen Massenmörder wird, wie es die Plakate über ihn sagen, beginnt er die Identität der historischen Figur William Blakes, für den ihn Nobody hält, zu übernehmen. Bevor er die beiden Marshalls erschießt, die ihn suchen, fragt er: „Do you know my poetry?“ und beginnt, Auszüge aus William Blakes lyrischem Werk zu zitieren, obwohl er, bevor er Nobody traf, noch nie von dem englischen Dichter, mit dem er sich den Namen teilt, gehört hat. All das macht die Figur William Blake zu Jarmuschs psychologisch ungefestigstem Charakter, dessen gedankenlose Geduld und Tatenlosigkeit an kafkaeske Verlorenheit erinnert.

---

<sup>213</sup> Rosenbaum. S.52.

<sup>214</sup> Nur das erste Wanted-Plakat unterstellt ihm seine Gewalttaten. Die weiteren sind mehr eine Dokumentation oder Erinnerung an seine tatsächlich verübten Morde.

Auch wenn *Dead Man* in den 70er-Jahren des 19. Jahrhunderts spielt, erinnert die Geschwindigkeit, in der sich Blakes Persönlichkeit verändert, an einen Menschen der post-modernen Welt, dessen Bewusstsein, ständigen Trends und anderen externen Einflüssen ausgesetzt, sich ständig um den Kern der eigentlichen Persönlichkeit herum verändert. Im Gegensatz zu Eva aus *Stranger than Paradise*, die sich gegen die kulturelle Indoktrinierung durch ihren Cousin Willy wehrt, wird William Blake zu einer reinen Projektionsfläche der auf ihn einwirkenden äußeren Einflüsse.

„[He] starts out as this blank piece of paper, and soon everyone is trying to scrawl graffiti all over him. That’s what’s going on when [Robert] Mitchum’s [who plays Dickinson] saying „He’s an outlaw, he’s a killer, he’s a scum.“ And then Nobody does the same thing by telling him not only are you a killer of white men, you’re the dead poet William Blake. Everyone’s sort of writing and projecting things onto him.“<sup>215</sup>

## 6.5 Der lyrische Raum

In Kapitel 1 habe ich bereits Certeaus Theorie bearbeitet, die die Bewegung bzw. das Gehen mit dem Sprechakt vergleicht. Drehungen und Wendungen, die man beim Gehen vollführt, sind wie Redewendungen oder Stilfiguren; also wiederkehrende Formulierungen. Wo Allie durch sein Driften einen neuen urbanen Bewegungstext entwirft, indem er diese bekannten Bewegungs- bzw. Formulierungsmuster umgeht, so geht Jarmusch in diesem Film noch ein Stück weiter und kreiert etwas, das Jonathan Rosenbaum als „Dealbreaker“ seines filmischen Schaffens bezeichnet:<sup>216</sup> Er entwickelt filmische Lyrik. Gemeint ist dabei nicht literarische Poesie, mit filmischen Mitteln umgesetzt, sondern die Lyrik, durch filmische Mittel geschaffen. Viele Kritiker scheinen diesen Unterschied nicht zu erkennen und „poetisch“ mit Poetik zu verwechseln.<sup>217</sup> Kent Jones geht in seinem bereits erwähnten Aufsatz genauer auf diesen Aspekt ein:

„Dead Man its actually structured as an epic film poem with rhyming figures (Blake’s walk to the factory in machine „rhymes“ with his final walk to the hut in the Indian village) and refrains (the film is punctuated by twisting journeys on horseback through rocky terrain, quotations from *the* William Blake, and crashing tremors of Neil

---

<sup>215</sup> Rickman, Gregg. „*The Western Under Erasure*“. In: Kitses, Jim and Gregg Rickman (Hrsg.), *The Western Reader*. New York. Limelight Editions, 1998. S.399.

<sup>216</sup> Rosenbaum. S.17.

<sup>217</sup> Rosenbaum. S.65.

Young's feedback electric guitar score). Jarmusch also employs the rapid fades to black started during the train journey throughout the film. Sequences have no standardized shape, and the blackouts create an effect of pockets of time cupped from rushing river of life."<sup>218</sup>

Kent Jones vergleicht den Film hier mit verschiedenen Begriffen, die sonst besonders aus der Lyrik bekannt sind, und beschreibt diese Verschmelzung aus Lyrik und Film zu einem lyrischen Film, wie beispielsweise auch die Verschmelzung aus Lyrik und Musik den Blues zu lyrischer Musik macht.

Auch Jarmusch selbst verweist auf die Synergien, aus denen seine Filme entstehen. "Ich wollte immer Poet werden. Doch dann wurde mein Schreiben immer visueller. Jetzt hoffe ich, dass meine Filme immer literarischer werden."<sup>219</sup>

Ich möchte diesen Gedanken weiter verfolgen, obwohl er sich von Augés Theorie des Non-Place, die den eigentlichen Kern dieser Arbeit bildet, ein wenig entfernt, da er faszinierende Einblicke in einen neuen Jarmusch'schen Raum gibt, den ich hier *poetischen Raum* nennen möchte. Die Entstehung eines solchen poetischen Raumes möchte ich hauptsächlich anhand eines Vergleichs von *Dead Man* mit Kafkas Roman *Amerika* und dem Prosastück *Vor dem Gesetz* und anhand der Texte von Rosenbaum, Kent und der faszinierenden Analyse Roman Mauer's erklären.

Bevor ich den literarischen Raum in *Dead Man* erkläre, werde ich versuchen, eine direkte Verbindung des Films zu den oben genannten literaturgeschichtlichen Werken darzulegen.

Jarmusch erwähnt in den vielen Interviews immer wieder seine Affinität zur Literatur und zu bestimmten Autoren wie beispielsweise Franz Kafka. In *Dead Man* kann man schließlich einige Parallelen zu Kafkas literarischem Werk entdecken. Da diese in dem Film doch recht zahlreich gestreut sind, werde ich mich auf die meiner Meinung nach wichtigsten konzentrieren.

Erste Ähnlichkeit ist die Herkunft der beiden Protagonisten William Blake und dem jungen Karl Rossmann in Kafkas unvollendetem Roman *Amerika*. Beide haben wegen ihrer Reise alles aufgegeben und die Verbindung zu ihrem bisherigen Leben gekappt – Karl Rossmann im Gegensatz zu Blake gezwungenermaßen. Beide haben ihr gesamtes Hab und Gut bei sich. Was für Rossmann die Schiffsreise, ist für Blake die Zugfahrt, aber

---

<sup>218</sup> Kent Jones. S.46.

<sup>219</sup> Mauer. S.207.

für beide beginnt an der Endstation ihres Transfers eine neue, unbekannte Welt, die sie zum ersten Mal in ihrem Leben betreten. In der neuen Heimat angekommen, verlieren beide nach und nach Teile ihrer Ausrüstung. Rossmann verliert beim Anlegen des Schiffes seinen ganzen Koffer, und, nachdem sein Onkel diesen wiederfinden konnte, weitere Teile seiner Habseligkeiten durch die Hand seiner verschlagenen Wandergenossen. Ebenso verliert Blake verschiedene persönliche Gegenstände bei der Flucht aus Thels Schlafzimmer genauso wie beispielsweise Nobody seine Brille gegen seinen Willen an sich nimmt. Zusammenfassend kann zu diesem ersten Punkt gesagt werden, dass sowohl in Kafkas Roman wie in Jarmuschs Film ein schleichender Identitätswechsel am Verlust der Ausstattung sichtbar gemacht wird.

Eine weitere Ähnlichkeit ist das Herumirren der beiden in einem ihnen unbekanntem architektonischen System. Nachdem William Blake die Fabrik seines vermeintlich zukünftigen Arbeitgeber betritt, verläuft er sich in dem Ganggewirr des Gebäudes. Zwischen Rohren, Gasdruck ablassenden Leitungen und ölverschmierten Arbeitern versucht er, das Büro der Geschäftsführung zu finden. Dabei muss er sich durch mehrere Etagen und unterschiedliche Stockwerke nach oben vorkämpfen, bis er schließlich die Tür zu dem Büro findet und eintritt. Ähnlich geht es Karl Rossmann, der sich, obwohl schon an Deck des Schiffes, das ihn nach Amerika gebracht hat, noch einmal unter Deck begibt, um seinen vergessenen Regenschirm aus seinem Zimmer zu holen. Wie Blake befindet er sich dort in einer Art post-fordistischem Labyrinth aus stählernen Gängen. „Unten [unter Deck] fand er zu seinem Bedauern einen Gang, der seinen Weg sehr verkürzt hätte, zum ersten Mal versperrt, (...), und musste Treppen, die einander immer wieder folgten, durch fortwährend abbiegende Korridore, durch ein leeres Zimmer mit einem verlassenen Schreibtisch mühselig suchen, bis er sich tatsächlich, (...), ganz und gar verirrt hatte.“<sup>220</sup>

Eine solche ausladende Darstellung der Weiten, Wirren und Windungen eines Gebäudes ist häufig in Kafkas Roman zu finden. Das unvermeidliche Verirren in diesem Gewirr zeigt dem Irrenden seine Unterlegenheit vor einer nicht auszumachenden übergeordneten Macht, die sich erst später, in einer hierarchisch repräsentativen Lokalität oder Situation zu erkennen geben wird. Diese Macht ist für Blake das Büro der Geschäftsführung und der

---

<sup>220</sup> Kafka, Franz. *Amerika*. Frankfurt am Main. Fischer 1990. S.9.

Eigentümer der Fabrik, Mr. Dickinson: Repräsentanten eines übermächtig und die Gesellschaft bestimmenden scheinenden Kapitalismus.

Der Vorarbeiter sitzt vor dem Büro des Firmenchefs und nimmt sich Blakes Anliegen an. Auf Blakes Anmeldung zum Antritt der ihm versprochenen Stelle gibt er ihm jedoch zur Antwort, dass hierfür leider die Frist abgelaufen sei. Der Zuschauer erfährt jedoch, dass auf dem Schreiben nie eine Frist gesetzt wurde. Diese Willkür eines übermächtig scheinenden – in diesem Falle privatwirtschaftlichen – Beamtenapparates ist bereits aus dem Prozess bekannt, als Josef K. unterstellt wird, er sei zu spät für eine Revision seines Urteils gekommen, obwohl der Grund seiner Anklage ihm erstens niemals mitgeteilt wurde und ihm zweitens nie eine Frist für eine Revision genannt wurde.

Es folgt eine Szene, die eine filmische Interpretation von Kafkas Prosastück *Vor dem Gesetz* sein könnte und mit folgenden Worten eröffnet wird: „Vor dem Gesetz steht ein Türhüter. Zu diesem Türhüter kommt ein Mann vom Lande und bittet um Einlass.“ Und weiter heißt es: „Aber der Türhüter sagt, dass er ihm jetzt den Eintritt nicht gewähren könne. Der Mann überlegt und fragt dann, ob er später werde eintreten dürfen. ‘Es ist möglich’, sagt der Türhüter, ‘jetzt aber nicht.’“<sup>221</sup> Genauso wird Blake getröstet und genau so fordert ihn der Vorarbeiter mit einem hämischen Lachen, das Blake verunsichert, auf, sich doch einfach selbst Zutritt zu verschaffen und lässt ihn damit ins offene Messer laufen.

Auf der Basis von Rosenbaums Vorarbeit entwickelte Mauer eine spiegelbildliche Darstellung der Handlung des Films, zu der ihn Nobodys häufig wiederkehrender Satz “Passing through the mirror” inspiriert haben könnte. Je mehr sich Blake von Orten spürbarer menschlicher Zivilisation – wie Maschine – entfernt, löst sich die äußere Handlung auf und gibt jenes Grundgerüst frei, das ich als poetischen Raum bezeichne.

Rosenbaum entdeckt, dass die Parallelmontage der beiden Handlungsstränge (einerseits die Flüchtenden, Nobody und Blake, andererseits all ihre Verfolger) weniger als dramatisches Mittel eingesetzt ist, das zum Spannungsaufbau dient, sondern vielmehr ein lyrisches Stilmittel bildet: einen Paarreim. Die Verfolgten und die Verfolger durchqueren in regelmäßigen Abständen die gleichen Räume, den Birkenwald, den schneebedeckten Berghang, den dichten Wald sowie Handelsposten, Flussufer und Indianersiedlung. Das

---

<sup>221</sup> Kafka, Franz. „Vor dem Gesetz“. In: *Die Erzählungen und andere ausgewählte Prosa*. Frankfurt am Main. Fischer, 2002. S.162.

Reimschema wird dabei also durch eine alternierende Handlung in der gleichen Örtlichkeit geschaffen.<sup>222</sup>

Blakes Ritte zu Pferde, untermalt von Neill Youngs ungewöhnlichen Elektrogitarrenklängen, sind der Refrain<sup>223</sup> zwischen den Strophen aus Paarreimen.

Roman Mauer nimmt diesen Gedanken ebenfalls auf und entdeckt eine Spiegelachse, die zu dem Paarreimschema führt. Diese Spiegelachse stellt das *Vision Quest* dar, durch das Blake, nachdem ihn Nobody verlassen hat, beweisen muss, dass er alleine in der Wildnis überleben kann. Um diese Spiegelachse entwickeln sich symmetrisch die Bewegungen der handelnden Personen, die Mauer zu unterschiedlichen Ordnungskreisen zusammenfasst. Das Gebirge, in dem das *Vision Quest* stattfindet, ist nicht nur der geographisch höchste Punkt von Blakes Reise, sondern stellt – als Spiegelachse – die Grenze bzw. „Frontline“ zwischen zwei Welten dar: Der Welt der Ureinwohner und die Welt der Weißen. Durch den poetischen Raum, der durch die Einhaltung eines filmischen Reimschemas geschaffen wird, wird Blake zum Reisenden zwischen Oppositionen in diesem Raum. Mauer erwähnt auch seine Stellung zwischen zwei oppositionellen Gesinnungen und entwickelt zwei Ordnungskreise, zwischen denen er sich bewegt. Der äußere Ordnungskreis nach Mauer:

Im äußeren Ordnungskreis stehen die Zufahrt und der Gang durch Machine-Stadt am Anfang in Entsprechung zur Flussfahrt und dem Gang durch die Makah-Siedlung am Ende des Films. Als nächstes Element stehen sich der Fabrik-Rationalismus der Dickinson-Fabrik und die Langhaus-Spiritualität des Indianerdorfes gegenüber. Der letzte Aspekt des äußeren Ordnungskreises ist jeweils ein inniger zwischenmenschlicher Moment für Blake. Von Thel erhält er die Rose und von Nobody den Tabak. Beide seiner intimen Freunde sterben am Ende des Kreises.

Genauer möchte ich mich hier jedoch mit dem inneren Ordnungskreis beschäftigen, da hier Blakes Position als Pendler zwischen den Oppositionen besonders deutlich wird. Im inneren Ordnungskreis spiegeln bzw. reimen sich jeweils drei Segmente. Der Ritt durch den Birkenwald mit dem Ritt durch den Urwald, der Überfall auf das Trapperlager mit dem Überfall auf den Handelsposten sowie das Entdecken der ersten Kopfgeldplakate und das Entdecken der zweiten Kopfgeldplakate.

Im Birkenwald/Urwald führt der Ritt jeweils in eine entgegengesetzte Leserichtung. Nobody erzählt Blake im Birkenwald, wie er über den Atlantik verschleppt wurde (nach

---

<sup>222</sup> Rosenbaum. S.76.

<sup>223</sup> Aurich. S.98.

England); im Urwald, dem Raum der Eingeborenen, erzählt er ihm, wie seine Seele über den Ozean vom Diesseits in Jenseits zurückkehren werde. Das Trapperlager und der Handelsposten haben ebenfalls bereits im Bildaufbau zahlreiche Parallelen. Blake und Nobody blicken in beiden Szenen von einer Anhöhe auf den Posten herab und beratschlagen das weitere Vorgehen. Beide Lager repräsentieren rassistische oder gewalttätige Auslegungen des Christentums.<sup>224</sup> Beim Überfall auf die Trapper lässt sich Blake aus Schüchternheit beinahe umbringen, während er beim Überfall auf den Handelsposten selbstbewusst die drei Weißen umbringt. Wie auch beispielsweise in *Mystery Train* nutzt Jarmusch solche Echoeffekte, um Veränderungen zu zeigen.

Das Entdecken der ersten Kopfgeldplakate führt bei Blake zu Verwirrung und er versucht durch das Zerreißen des Plakates, seine Tat zu verdrängen. Bei dem nächsten Plakat nimmt er die Anschuldigungen stumm hin und schenkt das Plakat Nobody. Die Hauptfigur Blake muss nun die Versöhnung zwischen den Spiegelungen der antagonistischen Kräfte, seien sie nun kultureller, philosophischer oder religiöser Natur, leisten.<sup>225</sup>

Blake ist also ein Reisender zwischen Oppositionen, zwischen der Welt der Lebenden und jener der Toten, zwischen der Ideologie der Weißen und jener der Indianer, zwischen der Welt des Profanen und der des Transzendenten und zwischen Prosa und Lyrik in einem Raum der Poetik. Der Film *Dead Man* wird so zu einem "Gedicht, das sich dem Leser erst über Bilder und Rhythmen erschließt."<sup>226</sup>

---

<sup>224</sup> Auf der einen Seite die bereits beschriebenen Trapper, Halsabschneider und Räuber, die in einem pervertierten familiären Rollengefüge leben (das bereits erklärt wurde), und der militante Missionar, der verseuchte Decken an die Indianer verkauft, um unter ihnen Krankheiten zu verbreiten und dafür den christlichen Glauben als Legitimation verwendet.

<sup>225</sup> Mauer. S.202.

<sup>226</sup> Mauer. S.202.

## 7. *Broken Flowers*

### 7.1 Fluchtversuch aus dem Nicht-Ort

So sehen sie aus, die Wohnzimmer von einst und die Don Juans vergangener Tage. Gelangweilt sitzen sie auf dem Sofa in ihrem Wohnzimmer, unfähig geworden, eine Beziehung zu führen, nachdem Mädchen und Frauen für sie lange nur Trophäen waren, die es zu sammeln gilt.

Don Johnston ist einer von ihnen. Sein Geld hat er im Internet und mit Softwarefirmen gemacht und „genießt“ nun seinen verfrühten Ruhestand bei dem ein oder anderen Glas Moet auf seiner Ledercouch.

Jim Jarmuschs bis heute letzter Film nimmt zwar zahlreiche filmische Mittel und Erzählstrategien, die aus vorangegangenen Filmen bereits bekannt sind (auf die hier nicht mehr weiters eingegangen wird), wieder auf, wirkt aber ungewöhnlich leicht und transparent im Vergleich zu anderen Jarmusch-Filmen.

Der einstige *homme à femme*, Don Johnston, erhält eines Tages einen rosafarbenen Brief unbekannter Herkunft, aus dessen Inhalt hervorgeht, er habe einen Sohn, von dem er bisher noch nicht wusste. Sein Nachbar Winston bringt ihn dazu, alle seine Geliebten, die zeitlich in Frage kommen, aufzusuchen, um die Absenderin des Briefes ausfindig zu machen.

Wie *Dead Man* so ist auch *Broken Flowers* in einer spiegelbildlichen Struktur aufgebaut, die in knappen Worten den Inhalt des Films gut erklärt. Der Film vollzieht eine doppelte Bewegung, beginnend mit einer linearen Reise durch das Land, von einer ehemaligen Geliebten zur nächsten auf der Suche nach Indizien, welche von diesen den Brief geschrieben haben könnte – und auf der anderen Seite die zyklische Reise in das Innere seines Ichs über den achsensymmetrischen Aufbau der Ereignisse.<sup>227</sup>

---

<sup>227</sup> Mauer. S.328.

## 7.2 Nicht-Ort contra Anthropologischer Ort am Beispiel Don Johnston

*Broken Flowers* eignet sich sehr gut, um noch einmal in einer direkten Gegenüberstellung Augés Ort (anthropologischer Ort) und Nicht-Orte zu reflektieren. Ich möchte den Gegensatz anhand der Wohnungen der beiden Hauptfiguren Winston und Don beispielhaft erklären.

Winstons Haus verkörpert den anthropologischen Ort, der von Winstons Familie belebt wird und das Leben der Familie im Sinne einer familiären Identität, die auf den Ort übergeht, repräsentiert. So findet sich im Inneren des Hauses eine dichte Anordnung von kulturellen Artefakten, Haushaltsgegenständen, Kinderspielzeug und anderen Utensilien des täglichen Gebrauchs. Grelle Bilder in vielen Farben hängen an nahezu jeder Wand des Hauses. Das alles sind Symbole und Zeichen des Lebens, das sich vom Inneren des Hauses bis nach draußen, in den Vorgarten, der ebenfalls voller Spielsachen ist, ausbreitet. Die lebenslustige, natürliche und ungezwungene Lebensart Winstons jamaikanischer Familie ist zudem durch die im Hintergrund laufende Reggae-Musik verdeutlicht. Damit sind wichtige Kriterien für den *Anthropologischen Raum* nach Augé tatsächlich erfüllt, denn „Identität und Relation stehen im Zentrum aller räumlichen Dispositive, die von der klassischen Anthropologie untersucht wurden.“<sup>228</sup>

In einem Tracking-Shot folgt die Kamera der Postbotin, die von Winstons Haus zu dem seines Nachbarn Don Johnston geht. Hier zeigt uns Jarmusch das exakte Gegenteil. Sterile Kühle umweht das Anwesen des Internet-Millionärs, der seinen Reichtum als Privatier genießt. Im Inneren setzt sich dieses Gefühl kühler lebloser Nüchternheit fort. Dons Interieur ist voller moderner Möbel, die Farbtöne alle von einem Innenarchitekten aufeinander abgestimmt. Es wirkt wie ein Wohnbeispiel eines hochpreisigen Möbeldesigners und sagt nahezu nichts über Mentalität oder Charakter des Bewohners, sondern nur über seinen Geldbeutel aus. Dons Wohnzimmer besitzt keinerlei Anzeichen einer Identität oder Individualität, vielmehr scheint Don auf seinem Sofa in seinem gemütlichen Hausanzug die Ausstrahlung des Interieurs anzunehmen. Er sitzt, liegt und schläft auf seiner Couch. Bewegungs- und emotionslos. Damit erfüllt dieser Ort die von Augé beschriebenen Eigenschaften eines Nicht-Ortes.

Jarmusch zeigt uns Don, mit einer Flasche Champagner vor sich, auf dem Sofa sitzend. Die Kamera bleibt regungslos, abgesehen von einem kurzen Schnitt zu einer

---

<sup>228</sup> Augé, Deutsche Ausgabe. S.71.

Großaufnahme des vollen Glases, in dem die Kohlensäurebläschen noch der lebendigste Teil des ganzen Hauses sind. Zurück zu dem Wide-Shot, sehen wir Don, der sich in seinem Wohnzimmer umsieht, als würde er sich in völlig fremden Räumlichkeiten befinden, zu denen er keinerlei persönliche Verbindung hat. Er greift nach dem Glas, zieht seine Hände dann aber doch zurück, als müsste er zuvor noch fragen, ob er sich einen Schluck Champagner nehmen dürfe. Er legt seine Hände auf seine Knie und seine Augen bekommen einen starren Blick. In einem Match-cut sehen wir Don in der nächsten Einstellung in derselben Sitzposition, nur in Anzug und Sonnenbrille am Flughafen sitzen. Jarmusch stellt so eine direkte Verbindung zwischen seinem Zuhause und dem Flughafen her, einer von Augés exemplarischsten Nicht-Orten, in denen die Individuen sich ihrer anthropologischen Identität entledigen und rein auf ihre Rolle als „Passagier“ reduziert werden.

Dass Don ein Fremder in seinem eigenen Haus zu sein scheint, ist doppelt ironisch, da er sich im Haus von Winstons Familie, das viele visuelle Codes des jamaikanischen Ursprungs der Familie enthält<sup>229</sup>, besonders wohl zu fühlen scheint. Voller Freundschaftlichkeit spricht er mit Winstons Familie und offenbart so eine charmante und witzige Seite, die zu einer ausdruckslosen Mattheit wird, sobald er den Nicht-Ort betritt, den er sein Zuhause nennt.

Im Vergleich zu seiner Lethargie und Faulheit (zu faul, um sich etwas Ordentliches anzuziehen) scheinen die industriellen und maschinengesteuerten Prozesse der Postverteilerstellen, die Jarmusch uns zu Beginn des Filmes zeigt, als der Weg des mysteriösen Briefes vom Einwurf bis zu Dons Briefkasten verfolgt wird, quirlig und lebhaft. Diese Maschinenwege und Förderbänder sind nach Augés Definition ein Nicht-Ort. Sie haben einen rein funktionalen Zweck und sind beliebig ersetzbar und variierbar. Die Tatsache, dass hier sogar die Postroboter sich in ihrer Funktion „wohler“ fühlen als Don in seinem sterilen Designer-Zuhause, drängt Dons Zuhause zusätzlich in den Bereich des Non-Place, wie auch Andrew Sarris in einem Artikel für den „Observer“ bestätigt: „The documentary-style montage of the various postal assembly lines and delivery systems sending the pink envelope on its way to Don’s doorstep, the industrial dynamism of the process forms a deadpan contrast to Don’s lethargy at the other end.“<sup>230</sup>

---

<sup>229</sup> Bob Marley-Poster, äthiopische Fahne, Shiva...

<sup>230</sup> Andrew Sarris. „The deadpan Don Juan: Murray takes humor Tipps“. In: *The New York Observer*, Sonntag, 14. August 2005. Quelle: <http://www.observer.com/node/37495> Letzter Zugriff 14.10.2008.

„It's kind of lonely here“ bemerkt Winston, als er seinen Freund Don in seinem Wohnzimmer aufsucht, um ihm die Ergebnisse seiner Hobby-Investigation zu präsentieren. Und Einsamkeit ist es, in der Don in seinem Zuhause lebt und die es zu einem Nicht-Ort machen. Augés Theorie bestätigt dies: <sup>231</sup> „Der Raum des Nicht-Ortes schafft keine besondere Identität und keine besondere Relation, sondern Einsamkeit und Ähnlichkeit.“ Nachdem Dons Zuhause klar als Nicht-Ort klassifiziert werden kann, sei nun zur weiteren Erklärung des anthropologischen Ortes noch auf Winston und seine Familie eingegangen.

Sarris kritisiert in seinem bereits zitierten Aufsatz die unrealistische Unvoreingenommenheit, mit der Schwarze aus der *Working class* mit reichen Weißen Tür an Tür leben. Er fügt hinzu: „I wish that rich Americans were as enlightened as Don on racial matters“.<sup>232</sup> Don und Winston scheinen also Repräsentanten einer sozialen Ungleichheit zu sein, die in den USA immer noch deutlich zu spüren ist. Mauer dazu: „Don und Winston repräsentieren die gesellschaftliche Ungleichheit von schwarzer und weißer Bevölkerung in den USA und überzeugen als Individuen.“<sup>233</sup> Es zeichnet sich also ein neuer Raum ab, in den uns Jarmusch hier einführt: der „soziale Raum“.

Parallelen zu Georg Simmel sind nicht zufällig. Auch er entwickelte in seinem Aufsatz „Über räumliche Projektionen sozialer Formen“ den Terminus des „sozialen Raumes“.

Es existieren keine sozialen Klassen, was existiert, ist ein sozialer Raum, ein Raum von Unterschieden, in denen die Klassen gewissermaßen virtuell existieren.<sup>234</sup>

Zwar betont Jarmusch in der eröffnenden und bereits beschriebenen Plansequenz die Unterschiede zwischen Schwarz und Weiß (anhand der Gegenüberstellung der beiden, von der Postbotin durchlaufenen Grundstücke), jedoch nur, um das Modellhafte<sup>235</sup> zu betonen. Diese offensichtliche Trennung dient als Kontrast der engen Männerfreundschaft zwischen Don und Winston, deren Charme und Witz zum „Wäremezentrum“ des Films werden.<sup>236</sup> Wärme, die es in Dons Zuhause nicht gibt. Trotz offensichtlicher Differenzen in Lebensstil, sozialer Stellung, Status, Familienstand und Beruf, die uns anhand der Oberflächlichkeiten wie Häuser und Autos deutlich gemacht werden, bewohnen die

---

<sup>231</sup> Augé. S.121.

<sup>232</sup> Sarris Observer. Keine Paginierung.

<sup>233</sup> Mauer. S.335.

<sup>234</sup> Simmel, Georg. „Über räumliche Projektionen sozialer Formen“ In: Dünne, Jörg, Günzel, Stephan (Hrsg.). *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt am Main. Suhrkamp Verlag, 2006. S.365.

<sup>235</sup> der Klassengesellschaft.

<sup>236</sup> Mauer. S.335.

beiden einen sozialen Raum, in dem sie sich bewegen und miteinander kommunizieren. Ohne soziokulturelle Grenzen, Vorurteile oder gar Restriktionen.

Certeau beschreibt dieses Paradox eines gemeinsamen Raumes, in dem eine Trennung stattfindet, anhand des Paradoxons der Grenzen: „Da sie durch Kontakt geschaffen werden, sind diese Differenzierungspunkte zwischen zwei Körpern auch ihrer Berührungspunkte. Verbindendes und Trennendes ist hier eins.“<sup>237</sup> Im Weiteren stellt sich Certeau die Frage: „Zu welchem von den Körpern, die Kontakt miteinander haben, gehört die Grenze?“ und gibt die Antwort selbst: „Niemandem.“<sup>238</sup> Certeaus Erkenntnis der Gemeinschaftlichkeit, die gerade durch eine Trennung hervorgebracht wird, stimme ich zu, jedoch auf die Frage, wem die Grenze in *Broken Flowers* (im Sinne einer soziokulturellen sowie rassischen Trennung und der daraus resultierenden Grenze) gehört, schließe ich mich Simmels Theorie des sozialen Raumes an und sage: Allen.

Don sehnt sich nun also, nachdem sein Dasein als Casanova vorbei zu sein scheint, nach einem Leben wie es Winston und seine Familie führt. Das geht klar aus seiner gehobenen Stimmung und Fröhlichkeit hervor, sobald er deren Haus betritt. Die Kinder behandelt er wie seine eigenen. Die Reise, die er antritt, um den Absender des Briefes zu finden, wird zu einer Reise in seine Vergangenheit, einer Reise zu sich selbst. Die Wege bzw. Straßen, die ihn zu den Stationen seiner Vergangenheit führen, entfernen sich immer mehr von denen, die Augé als *Ort des Nicht-Ortes* bezeichnen würde. Er beginnt seine Reise, wie bereits beschrieben an einem Flughafen, wo er, noch ganz der Alte, sofort auf die weiblichen Reize der neben ihm sitzenden Frau reagiert. Doch im weiteren Verlauf erfährt er eine Aussonderung, die ihn immer mehr auf sich selbst zurückwirft. Laura empfängt ihn noch herzlich, die kleine Lolita, die dem Original aus Nabokovs Roman ähnelt, will ihn gar nicht gehen lassen, doch er will nicht der Humbert sein und macht sich früh auf den Weg.

Zuhause bei Dora darf er nur die Gasträume betreten. Obwohl sie ihn zwar überrascht, aber freundlich empfängt, schwingt unter der übermäßigen Gastfreundlichkeit Rons, ihres Mannes, Eifersucht und Revierverhalten mit. Die Parallelen zwischen den Namen Ron und Don sind nicht zufällig. Die gesamte Einrichtung des Hauses, der Lebensstil und die Einstellung von Ron und Dora scheinen der Dons sehr zu ähneln. Die beiden sind auch kinderlos und ihre Beziehung scheint unter der für Don ersichtlichen Oberfläche nicht die

---

<sup>237</sup> Certeau. S.234.

<sup>238</sup> Certeau. S.234.

beste zu sein. Genau wie Don sind sie unfähig, eine Familie zu gründen. Ihr Lebensraum wirkt artifiziell, steril und frei jeglicher Symbole eigener Identität – wie Dons Wohnzimmer.

Don wird hier also mit einer speziellen Form des Sich-Erinnerns bzw. der Erinnerung konfrontiert. Don trifft sein Erinnerungsbild. Er trifft seine eigene Oberflächlichkeit, die ihre Persönlichkeit an Geld und modischem Mobiliar festmacht. Das „Erinnerungsbild liefert uns nicht das Vergangene, sondern repräsentiert einzig die vergangene Gegenwart, welche die Vergangenheit „gewesen ist“<sup>239</sup>, so Deleuze. Don erkennt seine eigene „vergangene Gegenwart“ in Dora und Ron. Weiter meint Deleuze über das Erinnerungsbild, dass „das Erinnerungsbild nicht schon selbst ein Vergangenheitszeichen besitzt.“ Er bezieht sich auf Bergson. „Wenn das Bild zum „Erinnerungsbild“ wird, dann geschieht dies nur insoweit, als es nach einer „reinen Erinnerung“ dort suche, wo sie war: eine Erinnerung als reine in den Bereichen der verborgenen Vergangenheit wie in sich selbst enthaltene Virtualität“.<sup>240</sup>

Wenn Don also das Haus von Dora und Ron betritt, betritt er einen Ort, der zwar nicht seine reine Erinnerung ist, jedoch diese repräsentiert, nämlich die Erinnerung an sich und sein altes Leben, das er zu verlassen beginnt. Ein ähnliches Erlebnis hat bereits Allie in *Permanent Vacation*, als er vor seinem Aufbruch nach Paris sein Ebenbild am Bootskaai trifft.

Dieser Moment also, in dem er Dora und Ron besucht – eine Szene, in der Jarmusch den Zuschauer das volle Ausmaß ihrer Unbequemlichkeit (lange Gesprächspausen, peinliche Themen, Fettnäpfchen, offensichtlich gespielte Fröhlichkeit) spüren lässt – ist der Moment der Erkenntnis für Don, dass er in seinem bisherigen Leben an sich selbst vorbeigelebt hat. Er musste zuerst einen fremden Nicht-Ort betreten, der dem Nicht-Ort, den er sein Zuhause nennt, exakt gleicht, um zu dieser Erkenntnis zu gelangen. Trifonova Temenuga drückt eine ähnliche Erinnerungssituation in einer für *Broken Flowers* passenden Formulierung aus: „The past can be understood only through the past, not through the present.“<sup>241</sup>

Wie weit er tatsächlich auf seiner Reise zu sich selbst vordringt und den Bereich des Non-Place verlässt, wird auch an der geografischen Situation seiner ehemaligen Geliebten sichtbar. Während Laura und Dora noch in urbanen Gebieten wohnen, die einer

---

<sup>239</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.77.

<sup>240</sup> Deleuze, *Kino 2*. S.77.

<sup>241</sup> Trifonova. Keine Paginierung.

gesichtslosen Einheitsstadt gleichen, wie ich sie bereits in *Ghost Dog* anhand von New Jersey beschrieben habe, muss Don sich immer mehr von den großen Infrastrukturnetzwerken der Supermoderne entfernen. Carmen, die ein sehr naturverbundenes Leben in ihrem Feng-Shui-Palast führt, wohnt abseits, in einem in seine natürliche Umgebung eingebundenen Haus; und Penny wohnt in einer Hütte im Wald, zu der nur Feldwege und Schotterpisten führen. Straßen, deren Führung noch durch die Natur bestimmt ist und anthropologische Orte wie einzelne Häuseransammlungen miteinander verbindet. Penny wohnt an einem Ort, der aus der Vergangenheit zu kommen scheint. Eine Holzhütte mit Schaukelstuhl auf der Terrasse erinnert sehr an Häuser aus Westernfilmen. Penny lebt mit ihrem Mann in dieser rustikalen Einsamkeit, sie entwickeln einen starken Beschützerinstinkt, wenn es um die Störfaktoren in ihrem kleinen Kosmos geht, wie Don einer ist, der seine ehemalige Geliebte besucht. Augé schreibt über den anthropologischen Ort weiter, dass dieser etwas Organisch-Soziales hervorbringt im Gegensatz zu den Nicht-Orten, die lediglich eine solitäre Verträglichkeit schaffen.<sup>242</sup>

Nachdem Don von Pennys Mann und dessen Freund brutal zusammengeschlagen wurde und im Nirgendwo auf einem Feld aufwacht, beginnt für ihn der Neuanfang. Auch Mauer vergleicht diese Szene mit einer "Neugeburt"<sup>243</sup>. Filmisch wurde dieser Weg der Selbstfindung also in einer stufenweise Reise von einem Nicht-Ort, nämlich Dons Wohnung, zu einem anthropologischen Ort, Pennys Farm, umgesetzt. Dass dieser Zusammenhang nicht zufällig ist, beweist Dons anschließende Fahrt aus dem Acker zu dem Ort an dem Michelle, ebenfalls eine vergangene Liebschaft, begraben liegt. Jarmusch zeigt uns hier in verschiedenen Plansequenzen die schrittweise Rückkehr zu Augés Non-Places (hier in Gestalt der Autobahnen). Jede Einstellung zeigt aus dem Inneren Dons Fahrzeug eine neue, größere und belebtere Straße, bis er wieder auf dem Highway angekommen ist. Auf dem Feld beginnt also seine eigene Geschichte, die Entwicklung eines eigenen organisch-sozialen Raumes.

Die Szene an Michelles Grab ist das letzte Kapitel, hier findet er keinen Zugang mehr, er ist nun völlig auf sich gestellt.

---

<sup>242</sup> Augé. S.111.

<sup>243</sup> Mauer. S.329.

## 8. Conclusio

“The world exists before the characters in some way, [and] the characters are just visitors.”

Adriano Aprá

Das obige Zitat stammt ursprünglich aus einem Interview, das Aprá für die Veröffentlichung der *Criterion Collection* von Michelangelo Antonionis *L'Eclisse* (1962) gab. Aprás Aussage über Antonionis Umgang mit dem filmischen Raum kann jedoch meiner Meinung nach auch angewandt werden, um die Beziehung der Figuren Jarmuschs zu dem Raum, den sie durchschreiten, zu bezeichnen und ist zusätzlich besonders treffend, da er seine Charaktere als Besucher bezeichnet und kommentiert daher Jarmuschs Faszination für die Reise im Raum.

Ich habe versucht, durch die Analyse der Filme deren spezielle Raumkonzeption herauszuarbeiten, um so die unterschiedlichen Typen des Jarmuschschen Raumes zu zeigen. Die theoretischen Rahmenbedingungen boten dabei Marc Augés Theorie des „Nicht-Ortes“, anhand derer ich den Jarmuschschen Raum zu entwickeln versucht habe sowie das kinematische Vokabular über den Film des italienischen Neo-Realismus sowie den japanischen Nachkriegsfilm.

In *Permanent Vacation* ist New York einer spezifischen Örtlichkeit entzogen und zu Brachland und dead-zones reduziert, vergessene, de-sozialisierte Landschaften, die keinem bestimmten Zweck mehr dienen. In diesem Raum lebt Allie Parker. Einem gewöhnlichen übergeordneten sozialen Gesellschaftssystem verweigert er sich und driftet ziellos durch die Straßen. Allies Figur verkörpert Jarmuschs „ultimativen Wanderer.“ Die Zusammensetzung des Raumes, in dem sich dieser jarmuschsche Wanderer bewegt, wurde in der Arbeit in zwei Bestandteile gegliedert.

Der reale Raum der Stadt: Häuser, Straßen, Dächer und der psychologische Raum Allies, der durch ein „cognitive mapping“ seiner Umgebung entsteht, das den realen Raum der Stadt wie eine individuelle Textur bedeckt. Ein Vergleich mit Rosselinis *Deutschland im Jahre Null* soll zu einer zusätzlichen Veranschaulichung des Jarmusch'schen Raumkonzeptes beitragen und gleichzeitig beweisen, dass Jarmuschs filmische Wurzeln eindeutig im italienischen Neo-Realismus verankert sind.

*Die Analyse von Mystery Train und Stranger than Paradise* widmet sich einer weiteren spezifischen Raumform: Der Raum des Reisenden. Die wichtigsten Attribute des konzeptuellen Raum des Reisenden sind in beiden Filmen Erfüllung bzw. Enttäuschung von Erwartungen sowie stereotype Vorwegnahme, während die physische Realität des Raumes in *Mystery Train* einerseits Unwirklichkeit und Simulation verkörpert und in *Stranger than Paradise* andererseits Monotonie und Eintönigkeit.

In *Ghost Dog* präsentiert uns Jarmusch eine neutrale Stadtlandschaft, die nicht näher benannt wird, jedoch eine enorme kulturelle Vielschichtigkeit beherbergt, mit der Ghost Dog mit Leichtigkeit umgehen kann, ohne dabei in ihr sichtbar zu werden. Ebenso wie Allie scheint er eins mit seiner Umgebung zu sein, jedoch sind seine Bewegungen nicht ziellos und zufällig, sondern kontrolliert und zielgerichtet. Das macht ihn zu einem Unikum in Jarmuschs Oeuvre. Jarmusch untersucht in diesem Film einen besonderen kulturellen Raum: den einer Kriminal-Kultur der alten Schule. Auf der einen Seite die italienische Mafia, deren totalitäre Autorität über die Stadt schon längst von afroamerikanischen Gangster-gangs gestürzt wurde und auf der anderen Seite ein kultivierter Krimineller, ein Auftragskiller, der einem uralten japanischen Kämpferkodex folgt. Beide vor der Ausrottung stehenden Kulturen finden einen potentiellen Nachfolger, der ihre Tradition weiterführt.<sup>244</sup>

Genauso wie Ghost Dogs Bedeutung für diese Arbeit aus seiner – in Jarmuschs Filmen einzigartigen – Fähigkeit, sich mit Selbstbestimmung zu bewegen resultiert, ist *Dead Man's* William Blake gegensätzliche Passivität von großer Bedeutung, die den Indianer Nobody zur treibenden Kraft des Filmes macht und die eigentliche Hauptperson zum ferngesteuerten Auto-Determinierten wird. Dadurch invertiert Jarmusch das klassische westliche Rollenverhältnis zwischen Weißen und Indianern. Dass Jarmusch einen Schauplatz fern jeglicher Urbanisierung wählte, um so die Bewegung eines Weißen im Raum der Ureinwohner zu zeigen, sowie die detaillierte, fast schon manieristische historische Korrektheit der Kostüme und Requisiten machen den Film zusätzlich interessant für eine Analyse der unterschiedlichen Raumkonzepte.

Besonders stark ist Jarmuschs Affinität zu den italienischen Neo-Realisten in seiner mise-en-scene zu erkennen. In einer ähnlichen Weise beobachtet die Kamera aus sicherer

---

<sup>244</sup> Pearlina auf der Seite Ghosts und Vargos Tochter auf der Louis'.

Distanz, ohne übermäßig in das Geschehen einzusteigen oder in direktem Wege Emotionen der Figuren weiterzugeben oder den Blick des Zuschauers durch häufige Schnitte zu führen. Seine Faszination für Ambiguitäten zwischen den Figuren, an die Grenze des Ertragbaren getriebene Gesprächspausen, langsame Bewegungen und „within editing“ (darunter sind beispielsweise Schwarzblenden, die die Szenenabschnitte markieren, zu verstehen oder eine fortwährend laufende Kamera, auch wenn die Figuren das Sichtfeld schon längst verlassen haben), bestätigen den Einfluss des japanischen Nachkriegsfilms, besonders Ozu muss hier als Leitfigur Jarmuschs genannt werden.

Jarmuschs Interesse an dem japanischen Konzept des „Ma“, das, wie er erklärt, als „the spaces between all other things“<sup>245</sup> verstanden werden kann, bestimmt die Natur seines cinematischen Raums. Betrachtet man die Definition des „Ma“, wie sie auf der Internetseite der Columbia Universität steht, wird klar, wie dieser Begriff auf sein Filmschaffen zu übertragen ist.

“Ma (...) is best described as a consciousness of **place**, not in the sense of an enclosed three-dimensional entity, but rather the simultaneous awareness of form and non-form deriving from an intensification of vision.

Ma is not something that is created by compositional elements; it is the thing that takes place in the imagination of the human who experiences these elements. Therefore Ma can be defined as **experimental place** understood with emphasis on **interval**.

It is not the appearance of the whole that assumes importance, but rather the relationship between selected parts.”<sup>246</sup>

Der Grundtenor der Kritik bezeichnet Jarmuschs Filme als diffus und unpointiert bis hin zu langweilig. Auf den ersten Blick scheint die äußere Handlung der Filme nicht besonders aufregend, verglichen mit dem action-süchtigen Kino der Hollywoodfilme passiert in Jarmuschs Filme kaum etwas. Doch darauf wollen seine Filme auch nicht hinaus. Ausgehend von einem bestimmten Ideendetail (ein Figurencharakter, eine Begebenheit, eine Lokalität) entwickelt Jarmusch seine Filme in konzentrischen Kreisen immer weiter und schafft so äußerst komplexe und vielschichtige Situationen und Charaktere voller Selbst-Reflexion, Andeutungen und Dualitäten, um die sich das Leben

---

<sup>245</sup> Hertzberg. S.76.

<sup>246</sup> Day, Andrea. *Ma-The Japanese Spatial Expression*. Columbia University, 1995. History Japan V3613, abrufbar unter <http://www.columbia.edu/itc/ealac/V3613/ma/index.html> Letzter Zugriff: 12.10.2008.

der Figuren entwickelt: Leere und Fülle, Kommen und Gehen, Ort und Nicht-Ort, here und nowhere, Eintönigkeit und Verschiedenheit.

Ziel dieser Arbeit war die Beschreibung der Natur und Beschaffenheit des Jarmuschschen Raumes und der jeweiligen spezifischen Arten der Bewegung der Figuren durch diesen. Verschiedene Bewegungen werden durch verschiedene Begegnungstypen dargestellt, welche ich folgendermaßen bezeichnen möchte: Der nomadische Wanderer (Allie Parker in *Permanent Vacation*), zwei Arten der Reisenden (japanisches Pärchen in *Mystery Train* sowie Eva, Willy und Eddie in *Stranger than Paradise*), der urbane Unsichtbare (*Ghost Dog*) und der passiv Folgende (William Blake).

Obwohl der Film *Down By Law* in dieser Arbeit nicht genauer analysiert wurde, möchte ich die Schlusszene des Films auch als Abschluss dieser Arbeit verwenden. Zack und Jack stehen, auf der Flucht vor der Polizei, in der Wildnis von Louisiana an einer Weggabelung und streiten sich darüber, welchen Weg sie nehmen sollten. Ebenso wie ihre gemeinsame Reise ist auch diese Arbeit nun zu ihrem Ende gekommen. Ich hoffe durch die Erklärung und Analyse einiger seiner Filme diese einzigartige Beschaffenheit des filmischen Raumes Jim Jarmuschs deutlich gemacht zu haben und neue Kanäle für Diskussionen und Ideen über einen Regisseur geöffnet zu haben, über den so viel gesagt werden kann. Die einzige Frage, die sich auch Zack und Jack in dieser Szene stellen, bleibt, welche Richtung nun einzuschlagen ist.

## 9. Bibliographie

Augé, Marc. *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London. Verso, 1995.

Augé, Marc. *Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*. Frankfurt am Main. Fischer, 1992.

Aurich, Rolf. Reinecke, Stefan (Hrsg.). *Jim Jarmusch*. Berlin. Bertz Verlag, 2001.

Balázs, Bela. *Der Geist des Films*. Frankfurt am Main. Makol Verlag, 1972.

Baudrillard, Jean. *Wie nicht simulieren oder: Gibt es ein Jenseits der Medien*. Lagaay, Alice; Lauer, David (Hrsg.). *Medientheorien. Eine Philosophische Einführung*. Campus Verlag, 2004.

Bazin, Andre. *Was ist Kino?* Berlin. Alexander Verlag, 2004.

Carlson, Thomas C. *The Comeback Corpse in Hollywood: Mystery Train, True Romance, and the Politics of Elvis in the '90s*. In: *Popular Music and Society*. Vol 22, (Sommer 1998).

Carmichael, Thomas. *Postmodernism and American Cultural Difference: Dispatches, Mystery Train, and The Art of Japanese Management*. In. *Boundary 2*, vol. 21, (Frühling 1994). Duke University Press, 1994.

Certeau, Michel De. *Die Kunst des Handelns*. Berlin. Merve Verlag, 1988.

Deleuze, Gilles. *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt am Main. Suhrkamp, 1997.

Deleuze, Gilles. *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt am Main. Suhrkamp, 1997.

Deleuze, Gilles. *Cinema 2. The Time-Image*. London. Continuum, 2008.

Dünne, Jörg. Günzel Stephan (Hrsg.). *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt am Main. Suhrkamp, 2006.

Eubanks, Kevin. *Becoming-Samurai: Samurai (Films), Kung-Fu (Flicks) and Hip-Hop (Soundtracks)*. *M/C Journal*. Vol. 10, (May 2007)..

Eue, Ralph. *Raum und Zeit, in Rhythmen gefasst*. Jim Jamruschs Stranger Than Paradise In: Pflaum, Hans Günther (Hrsg.). *Filmjahrbuch 85/86*.

Felix, Jürgen (Hrsg.). *Moderne Filmtheorie*. Mainz. Bender Verlag, 2003.

Frank, Karen A., Stevens, Quentin (Hrsg.) *Loose Space*. New York. Routledge, 2007.

Gordon, Douglas. *Between Darkness and Light*. Stuttgart. Hatje Cantz, 2007.

Hertzberg, Ludvig (Hrsg). *Jim Jarmusch. Interviews*. University Press of Mississippi. 2001.

Jameson, Frederic. *The geopolitical aesthetic. Cinema and space in the world of system*. London. BFI, 1995.

Kafka, Franz. *Amerika*. Frankfurt am Main. Fischer Taschenbuchverlag, 1990.

Lynch, Kevin. *Das Bild der Stadt*. Braunschweig. Vieweg Verlagsgesellschaft, 1989.

Mauer, Roman. *Jim Jarmusch. Filme zum anderen Amerika*. Main. Bender Verlag, 2006.

McLuhan, Marshall. *Das Medium ist die Botschaft*. Dresden. Philo Fine Arts, Verlag der Kunst, 2001.

Mikunda, Christian. *Der verbotene Ort oder die inszenierte Verführung*. Düsseldorf. ECON Verlag, 1997.

Nieland, Justus. *Graphic Violence*. In: The New Centennial Review. Vol. 1, (Herbst 2001).

O'Beirne, Emer. *Mapping the Non-Lieu in Marc Auge's Writings*. In: Forum for Modern Language Studies. Vol. 42, 2006.

Otomo, Ryoko. *The Way of the Samurai: Ghost Dog, Mishima, and Modernity's Other*. In: Japanese Studies, Vol. 21, 2001.

Rickman, Gregg. *The Western Under Erasure*. In: Kitses, Jim and Gregg Rickman (Hrsg.), *The Western Reader*. New York. Limelight Editions, 1998.

Rosenbaum, Jonathan. *Dead Man*. London. BFI, 2001.

Suárez, Juan A. *Jim Jarmusch*. University of Illinois Press, 2007.

Trifonova, Temenuga. *Time and Point of View in Contemporary Cinema*. In: Cineaction (Winter 2002).

Wim Wenders. „Der Mann an der Moviola“. In: Aurich, Rolf (Hrsg.) *Jim Jarmusch*. Berlin. Bertz Verlag, 2001.

## **Internetquellen**

Bingham, Adam. *The Places In-between: the Cinema of Yasujiro Ozu*. In: Cineaction. Winter 2004. Auch unter folgendem Web-Link: [http://findarticles.com/p/articles/mi\\_hb3148/is\\_ /ai\\_n29091144](http://findarticles.com/p/articles/mi_hb3148/is_ /ai_n29091144) . Letzter Zugriff: 20.03.2009.

Crowdus, Gary. *Seven Samurai*. In: Cineaste. Herbst 1992. Auch unter dem folgenden Web-Link: <http://www.thefreelibrary.com/Seven+Samurai-a013905040> . Letzter Zugriff: 20.03.2009.

Goodman, Gary S. *A Martial Arts View of the Film, „Ghost Dog“*. <http://ezinearticles.com/?A-Martial-Artists-View-of-The-Film,-Ghost-Dog&id=197456> Letzter Zugriff: 20.03.2009.

Sarris, Andrew. *The Deadpan Don Juan: Murray Takes Humor Tips*. In: the New York Observer. 14.08.2005. auch unter folgendem Link: [http://www.thefreelibrary.com/The+Deadpan+Don+Juan%3a+Murray+Takes+Humor+Ti](http://www.thefreelibrary.com/The+Deadpan+Don+Juan%3a+Murray+Takes+Humor+Tips-a01610879659) ps-a01610879659 Letzter Zugriff: 20.03.2009.

## **10. Diskographie:**

Killah Priest. *From then Till now*. Heavy Mental. 1998.

## **11. Filmographie:**

Antonioni, Michaelangelo. *L`Eclisse*, 1962.

Donner, Richard. *Lethal Weapon*. Silver Pictures, 1992.

Fincher, David. *Fight Club*. Twentieth Century Fox Film Cooperartion, 1999.

Ford, John. *The Searchers*. C.V. Whitney Pictures Comnpany, 1956.

Herzog, Werner. *Aguirre – Der Zorn Gottes*. Werner Herzog Filmproduktion, 1972.

Jarmusch, Jim. *Broken Flowers*. Dead Flowers Inc. 2005.

Jarmusch, Jim. *Coffee and Cigarettes*. Smokescreen Inc. 2003.

Jarmusch, Jim. *Dead man*, 12-Gauge Productions, 1995.

Jarmusch, Jim. *Down By Law*. Black Snake Inc. 1986.

Jarmusch, Jim. *Ghost Dog: The Way of the Samurai*. Plywood Productions. 1999.

Jarmusch, Jim. *Mystery Train*. Mystery Train Inc. 1989.

Jarmusch, Jim. *Night on Earth*. Locus Solus, 1992.

Jarmusch, Jim. *Permanent Vacation*. Cinbesthesia Productions, 1980.

Jarmusch, Jim. *Stranger Than Paradise*. Cinesthesia Productions, 1984.

Jarmusch, Jim. *Year of The Horse*. Shakey Pictures, 1997.

Kassovitz, Mathieu. *La Haine*, Productions Lazene, 1995.

Kurosawa, Akira. *Rashomon*. Daiei, 1950.

Kurosawa, Akira. *Shichinin No Samurai (Die Sieben Samurai)*. Toho Co.,Ltd., 1954.

Nolan, Christopher. *Memento*. I Remember productions L.L.C. 2000.

Ozu, Yasujiro. *Tokyo Monogatari (Tokyo Story)*. Shochiku Ofuna, 1953.

Rossellini, Roberto. *Germania Anno Zero*. Tevere Film, 1948.

Scorsese, Martin. *Raging Bull*. United Artists, 1980.

Scorsese, Martin. *Taxi Driver*. Columbia Pictures Corporation, 1976.

Shyamalan, M. Night. *The Sixth Sense*. Spyglass Entertainment Group L.P., 1999.

## 12. Appendix

### 12.1 Abstract

In dieser Arbeit sollen unterschiedliche Formen von Raum und Räumlichkeit in den Filmen Jim Jarmuschs untersucht und analysiert werden. Die Raumtheorien Marc Augés, Michel de Certeaus und die Filmtheorie Gilles Deleuze bilden dabei die theoretischen Grundlagen.

Ziel dieser Arbeit ist es diese unterschiedlichen Theorien auf ausgewählte Filme Jarmuschs anzuwenden und so seine Darstellung von Räumen zu analysieren. Der Raum und die Bewegung der Figuren durch den Raum stehen im Zentrum der Analyse.

Ein Vergleich Jarmuschs Filme mit dem Kino des italienischen Neo-Realismus bildet einen weiteren Teil der Arbeit. Ziel ist es Jarmuschs filmische Inspirationsquellen in diesem Kino zu finden und zu verstehen. Ein Vergleich seines Debutfilmes *Permanent Vacation* mit Rosselinis *Deutschland im Jahre Null* dient zur Veranschaulichung.

Warum der Raum des Reisenden der Archetyp des Augés Nicht-Ortes ist und wie dieser Raum in Jarmuschs Filmen aussieht soll anhand von *Stranger than Paradise* und *Mystery Train* gezeigt werden.

Die Sonderposition des Films *Ghost Dog: Der Weg des Samurai* in Jarmuschs Werk soll hervorgehoben werden. In einem Vergleich mit Kasovits *La Haine* wird gezeigt, wie das Flachdach zum Rückzugsort vor Augés Non-Place wird.

Ein lyrischer Raum wird in *Dead Man* beschrieben werden. Neben den Theorien Augés und Certeaus wird auch Prosa von Franz Kafka herangezogen um diese spezifische Raumdarstellung näher zu analysieren. Die Strukturierung des Films in motivische Reimschemata zeigt die Verbindung von Film und Lyrik.

Eine genaue Abgrenzung Augés Nicht-Ortes zum anthropologischen Ort, zeigt die Analyse Jarmuschs Films *Broken Flowers*.

## English:

With this work, different forms of spaces and rooms in the movies of Jim Jarmusch should be determined and analyzed. Marc Augé's and de Certeau's "Theory of space" and Gilles Deleuze's filmtheory provide the theoretical basis. This work intends to apply these theories on the chosen films by Jim Jarmusch and thereby analyze the demonstration of space in his work. Space and the characters' movement through this space form the center of analysis.

A comparison between Jarmusch's films and the Italian Non-Realism cinema forms another part of this work, which is aimed at finding and understanding Jarmusch's cinematic inspiration in this type of cinema. Hereby, a comparison between his debut feature *Permanent Vacation* and Rosselini's *Germany Anno Zero* supports a demonstration of this thesis.

Why the travelers' space the archetype of Augé's Non-Place is and how this space is displayed in Jarmusch's films, shall be demonstrated on the basis of *Stranger Than Paradise* and *Mystery Train*.

The exceptional position of *Ghost Dog: The Way of the Samurai* within Jarmusch's work shall be pointed out. In a comparison with Kassovits *La Haine* it is displayed how the platform roof turns into a refuge from Augé's Non-Place.

In *Dead Man*, a lyrical room is going to be described. Apart from Augé's and de Certeau's theories, Franz Kafka's prose is going to be consulted to analyze this specific type of demonstration of space. The rhyme scheme structure of the film displays a connection between film and lyric.

An accurate differentiation between Augé's Non-Place and the anthropological space shows the analysis of Jarmusch's film *Broken Flowers*.

## 12.2. Curriculum Vitae

### Persönliche Daten:

Name: Maximilian Häusler  
Geburtsdatum: 16.01.1983 in Bregenz  
Familienstand: ledig  
Staatsangehörigkeit: österreichisch  
Mutter: Dr. Christa Häusler, geb. 10.11.1951  
Beruf: Kunsthistorikerin  
Vater: Wolfgang Häusler, geb. 23.02. 1950  
Beruf: Selbständiger Unternehmer

### Schulbildung:

Seit 2006 Studium im Fachbereich Internationale Betriebswirtschaft  
Seit 2004 Studium im Fachbereich Theater-, Film- und Medienwissenschaft  
2000-2003 Wittelsbacher Gymnasium München  
1993-2000 Königliches Wilhelmsgymnasium München  
1989-1993 Volksschule Lochau, Österreich

### Berufserfahrung:

2.7. – 31.8.2005 Münchner Abendzeitung  
1.8. – 30.9.2006 Bauer Media Verlagsgruppe, Prag  
1.8. – 30.9.2007 Investa Immobiliengruppe, München  
Seit 10.2007 Altstadtreal, Wien