



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Informationsvermittlung im Film

Am Beispiel INSIDE MAN von Spike Lee

Verfasserin

Dorothea Prodan

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer: Mag. Dr. Claus Tieber

Informationsvermittlung im Film Am Beispiel INSIDE MAN von Spike Lee

Inhaltsverzeichnis

I. EINLEITUNG	6
II. DAS MEDIUM FILM	9
II.1. The Classical Hollywood Film	9
II.2. Die Geschichte der Dramaturgie	10
II.3. Die Dramaturgie	11
II.3.1. Der Handlungsaufbau	12
II.3.2. Die Elemente des Handlungsaufbaus	14
II.3.2.1. Das Setting	14
II.3.2.2. Die Vorgeschichte	15
II.3.2.3. Die Exposition	15
II.3.2.4. Der Hook	15
II.3.2.5. Das auslösende Ereignis	16
II.3.2.6. Das zentrale Problem	16
II.3.2.7. Der Wunsch und der Konflikt	16
II.3.2.8. Die Steigerung des Konflikts	17
II.3.2.9. Der Point of no return	17
II.3.2.10. Der Wendepunkt – Plot Point	18
II.3.2.11. Die Falsche Fährte	18
II.3.2.12. Die Steigerung – der Höhepunkt – die Krise	19
II.3.2.13. Die Auflösung – Klimax	19
II.3.2.14. Das tragische Moment und neue Spannung	20
II.3.2.15. Die Katastrophe	20
II.3.2.16. Das Ende	21
II.3.2.17. Der Epilog	21
II.3.3. Die Narration	21
II.3.4. Die Elemente der Narration	22
II.3.4.1. Der Plot und die Story	22
II.3.4.2. Die Zeit	23
II.3.4.3. Der Primacy Effect	24

II.3.4.4. Die Hypothesen	24
II.3.4.5. Die Motive und Motivationen	25
II.3.4.6. Die emotionale Anteilnahme	28
II.3.5. Die Spannung	28
II.3.6. Die Elemente der Spannung	30
II.3.6.1. Die Spannungsbildung	30
II.3.6.2. Der Suspense	31
II.3.6.3. Die Informationszurückhaltung und die Enthüllung	33
II.3.6.4. Die Erwartung und die Enttäuschung	34
II.4. Die Kognition und die Rezeption	36
II.5. Die Montage	40
III. DIE INFORMATIONSVERMITTLUNG	41
III.1. Die Information und die Informationsvermittlung	41
III.2. Die Verständnisbildung	42
III.3. Die Informationsauswahl	43
III.4. Die Informationsvergabe	46
III.5. Der Informationsgrad	48
III.6. Die Informationsperspektive	51
III.7. Die sprachliche und außersprachliche Information	54
III.8. Die Figureninformation	55
III.9. Die Informationswiederholung	58
III.10. Die Informationsvorbereitung bzw. der Informationsaufbau	59
III.10.1. Die chronologische Informationsvergabe	61
III.10.2. Der Vorausblick und die Rückblende	61
III.10.3. Die Ankündigung und die Andeutung	62
III.10.3.1. Der Foreshadowing	63
III.10.3.2. Der Planting	64
IV. DER FILM INSIDE MAN	67
IV.1. Das Filmgenre	67
IV.1.1. Der Thriller	68
IV.2. Die Film- und die Sequenzanalyse	69
IV.3. Spike Lee	70
IV.4. Das Sequenzprotokoll	75

1. Sequenz: 00:00 bis 08:30	75
2. Sequenz: 08:30 bis 14:30	75
3. Sequenz: 14:30 bis 24:30	76
4. Sequenz: 24:30 bis 31:21	77
5. Sequenz: 31:21 bis 43:42	78
6. Sequenz: 43:42 bis 55:29	79
7. Sequenz: 55:29 bis 01:09:37	80
8. Sequenz: 01:09:37 bis 01:24:18	81
9. Sequenz: 01:24:18 bis 01:37:53	82
10. Sequenz: 01:37:53 bis 01:40:55	83
11. Sequenz: 01:40:55 bis 01:56:05	83
12. Sequenz: 01:56:05 bis 02:03:13	85
IV.5. Die Bewertung des Films Inside Man	86
IV.5.1. Die Analyse nach den Grundfragen: was, wer, wie, wozu	86
IV.5.2. Der künstlerische Wert des Films	86
IV.5.2.1. Die typischen Merkmale Spike Lees	86
IV.5.2.2. Die Freiheiten in der Erzählstruktur	88
IV.5.2.3. Die Interpretation des künstlerischen Wertes	91
IV.5.3. Die Erzählstruktur anhand des Handlungsaufbaus	93
IV.5.4. Die Entwicklungslinie Fraziers	96
IV.5.5. Die Analyse der Erzählung	98
IV.5.6. Der Primacy Effect und die Figurencharakterisierung	104
IV.5.7. Die Motivationen	108
IV.5.8. Die Hypothesen	111
IV.5.9. Der Film als Thriller	115
IV.5.9.1. Die Grundmerkmale	115
IV.5.9.2. Die Gestaltungsweise der Information	117
IV.5.9.3. Die Interpretation des Films als Thriller	118
IV.5.10. Die Rezeption des Films	120
IV.5.11. Spannungsbögen und Spannungsbildung	123
IV.5.12. Spezifische Informationen	125
IV.5.12.1. Die Informationswiederholungen	125
1. Die Ausschaltung der Kameras	125
2. Die Arbeiten am Loch	125

3. Russell sagt, er wird bei der Tür hinausgehen	126
IV.5.12.2. Die Vorausblicke	127
1. Peter Hammonds Einschätzung der Gruppe	127
2. Steves Anwesenheit bei den schlimmen Geiseln	127
3. Brians Aussage über die Masken	127
IV.5.12.3. Die Rückblenden	128
1. Russells Bericht von Case' Vergangenheit	128
2. Fraziers Erinnerung an Russell in der Bank	128
IV.5.12.4. Die intra-diegetischen Falschen Fährten	128
1. Die Verwirrung durch die Malerkleidung	129
2. Die Verwirrung durch den Akzent	129
3. Die Verwirrung durch die Räumlichkeiten	130
IV.5.12.5. Die Falsche Fährte	130
1. Die Hinrichtung	130
IV.5.12.6. Die Foreshadowings	131
1. Die Ankündigung der Zelle durch „where“	131
2. Die Ankündigung der Bedeutung der Filiale	131
3. Die Ankündigung der düsteren Vergangenheit	133
4. Die Ankündigung von Case' Geheimnis	133
5. Die Ankündigung der Strategie der Gruppe	134
6. Die Ankündigung der Funktion des Lochs	135
7. Die Ankündigung von Russells Hilfestellung	136
IV.5.12.7. Die Plantings und Payoffs	137
1. Die Aufschrift auf der Seite des Autos	137
2. Chaim als Gruppenmitglied	137
3. Der Kaugummi als Erkennungsmerkmal	139
4. Die 357er Waffe	139
5. Die Frage an Collins	140
6. Vikram Walia	141
7. Die Einheitskleidung	142
8. Die DELL Schachtel	142
9. Der Araber bei White	143
10. Der Kugelschreiber als Aufnahmegerät	143
11. Steves Alibi bei der Anhörung	145

12. Das Bild wechselt zur Bank	145
13. Russell nimmt einen Diamanten aus dem Sack	146
V. SCHLUSSWORT	148
VI. BIBLIOGRAPHIE	152
VI.1. Bücher	152
VI.2. DVD	154
VII. ABSTRACT	155

I. Einleitung

Seit meiner Kindheit bin ich immer von Filmen und deren Wirkung auf den Menschen – den Zuschauer – fasziniert gewesen. Filmschauen kann diverse Motivationen haben, so zum Beispiel das Abschalten des Alltags bei gleichzeitigem Eintauchen in die Filmwelt, das kritische Betrachten des Filmmaterials aus wissenschaftlicher Sicht oder das Genießen des Unterhaltungswertes eines individuell beliebten Genres und/oder Filmemachers. Meine Motivation war eine Mischung aus allen Formen: ich war und bin davon überzeugt, dass Filmschauen nur dann einen wirklichen Sinn macht, wenn man sich der Filmwelt und den Intentionen der am Film beteiligten Filmemacher hingibt und sich auf ein ungewöhnliches Erlebnis einlässt. Interessant wird es, wenn man dabei die Inhalte und Vermittlungen genau betrachtet, um eine Botschaft darin erkennen zu können und wenn man sich unterhalten lässt, trotz möglicher Abstraktionen oder nahezu unrealistischer Elemente, wie es so oft in Filmen der Fall ist. So bin ich auf das Thema meiner Diplomarbeit gekommen und auf den Film meiner Wahl als Untersuchungsgegenstand: INSIDE MAN. Es ist interessant zu betrachten, aus welchen Informationen sich der Filminhalt zusammensetzt und wie diese durch den Stil der daran beteiligten Filmemacher vermittelt werden – das ist der Gegenstand meiner Untersuchung.

Die Arbeit gliedert sich in drei Abschnitte: im ersten wird das Medium Film behandelt, im zweiten die Elemente der Informationsvermittlung und im dritten erfolgt die Analyse des Films INSIDE MAN.

Im Abschnitt zum Medium Film beschreibe ich die Grundlagen des filmischen Kunstwerkes, die Dramaturgie. Dafür fange ich beim klassischen Hollywood-Film an, da INSIDE MAN zu dieser Produktionsweise gehört und ich mich auf dessen Regeln beschränke – die Art-House-Filme werden in dieser Arbeit nicht behandelt. Danach folgen die Geschichte der Dramaturgie und die Elemente des Handlungsaufbaus im Einzelnen bis hin zu den Begriffen der Narration, um zur Spannungsgestaltung zu gelangen. Im Weiteren sind in diesem Abschnitt die Arbeit der Kognition, die Rezeption und die Montage von großer Bedeutung, um die Aufarbeitungsprozesse im Film nachvollziehen zu können.

Im Abschnitt zur Informationsvermittlung gehe ich auf die Formen der Information näher ein, um die Dichte der relevanten Elemente des filmischen Inhalts bzw. dessen Vermittlung darzulegen. Die ersten Punkte beschreiben die Information und wie diese ausgewählt und vergeben wird, um zur Verständnisbildung beizutragen. In der Folge geht es um den Grad der Perspektive, sprachliche bzw. außersprachliche und die Figureninformationen, welche den Verlauf der Handlung prägen und das Interesse bzw. den Aufmerksamkeitsgrad der Zuschauer bestimmen. Abschließend zu diesem Abschnitt werden die einzelnen Techniken und Formen der Informationsvermittlung präsentiert, so die Wiederholung, chronologische Informationsvergabe, Vorausblick bzw. Rückblende und als Vorbereitung der Information die zwei Formen: die Ankündigung/*Foreshadowing* bzw. die Andeutung/*Planting* mit *Payoff*.

Zu diesen zwei Abschnitten möchte ich anmerken, dass ich für Zitate wissenschaftliche und Drehbuchliteraturtexte gleichermaßen verwende, da für die Analyse im dritten Abschnitt beide Quellen notwendig sind, auch wenn die eine die Theorie und die andere die Praxis vertritt. Bei Filmanalysen mischen sich beide und angeführt werden sollen jene Zitate, welche am besten den zu beschreibenden Begriff erklären und veranschaulichen. Hier soll auch angeführt werden, dass Manfred Pfister zum Beispiel nur über Theater schreibt, nicht über Film. Da aber vieles von seinen Überlegungen bis heute gültig ist und nach wie vor von ihm zitiert wird, auch in Filmtheorien, werde ich seine Begriffserklärungen in meiner Arbeit oft heranziehen, wenn sie passend sind.

Im letzten Abschnitt führe ich die Filmanalyse anhand des theoretischen Teils der ersten beiden Abschnitte durch. Dazu definiere ich zuerst das Filmgenre Thriller und beschreibe den spezifischen filmischen Stil Spike Lees. Hier soll auch angemerkt werden, dass *INSIDE MAN* kein durchschnittlicher Film ist, welchen man einer einzigen Kategorie zuordnen kann – daher ist er meine Wahl, weil er interessanter zu analysieren ist. Dieser Film ist sowohl eine kommerzielle Hollywood-Produktion, als auch ein Genrefilm als Thriller, aber gleichzeitig genießt er eine große Bandbreite an Freiheiten, sowohl in der Dramaturgie, als auch in der Darstellung, sodass er genauso stark als künstlerischer Film eingestuft werden kann. So muss im Vorfeld klar sein, dass dieser Film ein typischer Spike-Lee-Film ist und daher auch in diesem Kontext analysiert und bewertet werden soll. Im Weiteren führe ich die Definition der Analyse an, um ein Sequenzprotokoll anstatt einer Inhaltsangabe darzulegen und schließlich zur Bewertung des Filmbeispiels *INSIDE MAN* zu kommen.

Hierzu analysiere ich den künstlerischen Wert des Films, die Entwicklungslinie des Protagonisten, die Figurencharakterisierung, die Motivationen, die Hypothesen, die Erzählstruktur, die Erzählung, das Genre, die Gestaltungsweisen, die Rezeption, die Spannungsbildung und schließlich die spezifischen Informationen: Wiederholungen, Vorausblicke, Rückblenden, Falsche Fährten, Ankündigungen/*Foreshadowings* und Andeutungen/*Plantings*.

Im Schluss fasse ich das Spezifische an der Informationsvermittlung des Films INSIDE MAN nochmals zusammen, um den Sinn der Arbeit zum Ausdruck zu bringen.

II. Das Medium Film

II.1. The Classical Hollywood Film

„Zusammenfassend möchte ich behaupten, dass es von der Mitte der Dreißigerjahre an bis zum Ende der Vierzigerjahre so etwas wie einen internationalen Stil gibt.“ (D. Bordwell)¹ Dieser internationale Stil ist gekennzeichnet durch die Einheit von Zeit, Raum und Handlung, durch die Kontinuität, Verständlichkeit und Glaubwürdigkeit der Handlung und durch bestimmte dramaturgische Mittel, die all dies hervorrufen (diese behandle ich im Kapitel der Dramaturgie). Alle Elemente deuten auf das Ende hin, wodurch das gesamte Werk zusammengehalten wird und nichts durch Zufall passiert. Dieser Form folgen die Hollywoodfilme und die meisten Produktionen weltweit.

„Es gibt rivalisierende Traditionen [...], aber sie alle drehen sich um gewisse Schlüsselprobleme: die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf das zu lenken, was von Bedeutung ist; die dramatische Entwicklung der Szene voranzubringen; eine Beziehung des Zuschauers zu den emotionalen Dimensionen der Figuren herzustellen.“ (D. Bordwell)²

Diese Hauptgewichtungen finden sich in allen Mainstream-Filmen und werden sogar vom Zuschauer erwartet und vorausgesetzt. „Das Hollywood-System kann daher als ein 'Set' von Regeln und Normen beschrieben werden, das im Hintergrund der Produktionsentscheidungen steht und zugleich das implizite filmisch-ästhetische Wissen der Zuschauer ausmacht.“ (J. Felix)³ Die Elemente dieses „Sets“ sind die Regeln in der Dramaturgie über den Handlungsaufbau, von denen nur das Art-Cinema abweicht. Die Art-House-Filme funktionieren nämlich anders und sprechen dementsprechend ein anderes Publikum an. Sie halten sich weder an die klassische Form der streng aufgebauten Erzählung, noch richten sie sich nach den Erwartungen der Zuschauer. Sie genießen eine große künstlerische Gestaltungsfreiheit und eine assoziativ-abstrakte Darstellung des Geschehens auf der Leinwand. „Vertreter des Kunstkinos (*Art Cinema*) wie Godard haben die absichtsvolle Irritation zum Konzept gemacht, um das Augenmerk des Zuschauers auf den Erzählvorgang zu lenken.“ (J. Eder)⁴

¹ Bordwell, David: 2001, S. 112

² Bordwell, David: 2001, S. 206

³ Felix, Jürgen: 2002, S. 207

⁴ Eder, Jens: 1999, S. 16

II.2. Die Geschichte der Dramaturgie

“The tradition of the well-made play, as reformulated at the end of the nineteenth century, survives in Hollywood scenarists’ academic insistence upon formulas for Exposition, Conflict, Complication, Crisis, and Denouement. [...] The conventions of the well-made play – strong opening exposition, battles of wits, thrusts and counter-thrusts, extreme reversals of fortunes, and rapid denouement – all reappear in Hollywood dramaturgy, and all are defined in relation to cause and effect.” (D. Bordwell)⁵

Das *well-made play* wurde von Eugène Scribe kodifiziert und von Victorien Sardou weiterentwickelt. Es legt anhand einer strengen Struktur fest, wie ein Stück aufgebaut werden soll, wobei die zwei wichtigsten Elemente die Kausalität der Handlung und die Vorbereitung der zu erzielenden Effekte sind (beide im klassischen Hollywoodfilm wiederzufinden). Seit Mitte des 19. Jahrhunderts fand dieses Genre eine breite Anwendung unter den Dramatikern seiner Zeit und dessen Weiterverbreitung nach England erfolgte durch William Archer und in die USA durch George Pierce Bakers Werk *Dramatic Technique* 1919.

Parallel dazu stützten sich die Dramatiker auf Aristoteles’ *Poetik*, das früheste, überlebende Werk über die Dramentheorie mit Elementen der Dramaturgie. Aristoteles fordert für das Drama eine abgeschlossene Haupthandlung, welche einen *Anfang*, eine *Mitte* und ein *Ende* hat bzw. welche die *Einheiten der Zeit, des Raumes und der Handlung* bewahrt (es werden keine Zeitsprünge, Ortsveränderungen und Nebenhandlungen zugelassen). Seit Gustav Freytag heißt diese Form auch *geschlossenes Drama*. Aristoteles’ Werk war so bedeutend, dass viele Autoren sich nach seinen aufgestellten Kriterien richteten und bis heute basieren die meisten Dramentheorien darauf.

„Seit Aristoteles’ *Poetik*, und das heißt, von Anfang an, sind sich alle Theoretiker des Dramas darüber einig, dass der Makrostruktur jedes dramatischen Textes eine Geschichte zugrundeliegt, auch wenn sie diese unterschiedlich benannt und unterschiedlich eng oder weit definiert haben. Wir wollen »Geschichte« hier ganz formal und offen bestimmen, indem wir für eine Geschichte das Vorhandensein dreier Elemente fordern – eines oder mehrerer menschlicher bzw. anthropomorphisierter Subjekte, einer temporalen Dimension der Zeiterstreckung und einer spatialen Dimension der Raumausdehnung.“ (M. Pfister)⁶

⁵ Bordwell, David: 1994, S. 17

⁶ Pfister, Manfred: 2001, S. 265

Die Einteilung des Dramas in fünf Akte, die Aristoteles noch nicht nannte, wurde bei Gustav Freytag im 19. Jahrhundert verfestigt. Er wollte die bis dahin herrschenden unterschiedlichen Dramenformen durch eine allgemeine Form vereinen und begründete die *geschlossene* und die *offene Form* (mit einem geschlossenen oder offenen Ende). In seinem Buch *Die Technik des Dramas* (1863) beschrieb er den *pyramidalen Aufbau der Handlung*, wodurch die fünf Akte des Dramas mit drei szenischen Wirkungsstellen festgelegt wurden. Diese sind: *Exposition*, *Steigende Handlung mit dem erregenden Moment*, *Höhepunkt* und *Peripetie mit dem tragischen Moment*, *Fallende Handlung mit dem Moment der letzten Spannung*, *Katastrophe*. Das ist bis heute die Grundform eines jeden Films im Mainstream-Kino und so ebnete die Theaterdramaturgie den Weg für die Filmdramaturgie.

II.3. Die Dramaturgie

„Dramaturgie heißt nichts anderes als die Kunst des Handlungsaufbaus.“ (G. Müller)⁷
Dazu gehören die Verständlichkeit und Glaubwürdigkeit der Handlung, Sinnbildung und Botschaftssendung, Spannungsaufbau und Interessenbeibehaltung – all diese Elemente folgen dem strengen Plan des Handlungsaufbaus eines Films. Knut Hickethier unterscheidet drei Ebenen in der Dramaturgie:

„Zum einen nennt er die Ebene des Erzählens im Darstellen, also die Ebene der Dramaturgie des Films, die sich auf die Handlung bzw. das Geschehen vor der Kamera bezieht. Zum anderen gibt es die Ebene des Erzählens im Film, die durch den Erzähler, die Erzählperspektive, den Standpunkt und die Kameraästhetik dominiert wird. Als Drittes nennt er die Ebene der Montage, also den Schnitt, der durch das Aneinanderreihen von Einstellungen die Erzählung neu organisiert.“⁸

Diese drei Ebenen verlaufen parallel nebeneinander und ergänzend zueinander: die Darstellung der Handlung bestimmt den Verlauf der Geschichte und bringt die wichtigsten Elemente der Botschaft zum Ausdruck; die Erzählung prägt die Perspektive des Geschehens und beleuchtet den Sinn aus einem speziellen Aspekt; und die Montage verbindet die unterschiedlichen Einstellungen bzw. Szenen miteinander und lässt Assoziationen bzw. Bedeutungen entstehen. Das Zusammenspiel der drei Ebenen bildet die Gesamtstruktur des Films.

⁷ Müller, Gottfried: 1998, S. 21

⁸ Knut Hickethier zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 38

„Die dramatische Struktur ist keine willkürliche – oder auch nur bewusste – Erfindung. Sie ist eine organische Kodifizierung des Mechanismus, mit dem der Mensch Informationen ordnet. Ereignis, Entwicklung, Lösung des Knotens; These, Antithese, Synthese; Mann trifft Frau, Mann verliert Frau, Mann kriegt Frau; erster, zweiter, dritter Akt.“ (D. Mamet)⁹

Die Dramaturgie hat also die Aufgabe, die Geschichte durch Informationen darzustellen und diese so anzuordnen, dass die Handlung dadurch verständlich, glaubwürdig, interessant und spannend gestaltet und mit einer Botschaft versehen wird. „Structure can best be understood as the management of information.“ (L. J. Cowgill)¹⁰ Die Anordnung der Informationen ist auch deshalb wichtig, weil nach der Exposition jede Szene auf die vorige aufbaut und daher weder etwas ausgelassen werden darf, um den Fluss der Aneinanderreihung nicht zu unterbrechen bzw. Unklarheit zu schaffen, noch etwas unbegründet vorkommen darf, um nicht die Glaubwürdigkeit der Geschichte zu gefährden. „Remember that a scene is defined by what comes before and after it. A scene must have a reason to be there.“ (A. Aronson)¹¹ Die Bedeutung einer Szene ist die Teilbedeutung des Films und im Laufe der Handlung setzen sich die einzelnen Elemente zusammen und lassen den Sinn erkennen. Die Dramaturgie hat die Aufgabe, diesen Sinn durch die Anordnung der Szenen aufzuzeigen. Die wichtigste Funktion eines Films ist nämlich dessen geplante Wirkung auf das Publikum. „Diese Einzelteile sind als dramaturgische Mittel aufzufassen, die die Dramatik einer Erzählung beeinflussen und damit beim Zuschauer bestimmte Emotionen wecken. Die Informationsvermittlung ist dabei der zugrunde liegende, zentrale Prozess.“ (D. Eick)¹²

II.3.1. Der Handlungsaufbau

Im Grunde genommen geht es in allen Theorien darum, dass die Geschichte beginnt, sich bis zum Höhepunkt aufbaut bzw. steigert und schließlich beim Ende zur Ruhe kommt. „Hier wird deutlich, dass der Idealtyp der geschlossenen Form seine historische Annäherung in dem Dramentyp hat, den Gustav Freytag im neunzehnten Jahrhundert noch einmal normativ zu verabsolutieren versuchte.“ (M. Pfister)¹³

⁹ Mamet, David: 2005, S. 113-114

¹⁰ Linda J. Cowgill zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 90

¹¹ Arnold Aronson zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 66

¹² Eick, Dennis: 2006, S. 43

¹³ Pfister, Manfred: 2001, S. 320

Hier möchte ich die Ähnlichkeiten zwischen Aristoteles' Grundform mit den Erweiterungen von Gustav Freytag und Syd Field (aus der Filmdramaturgie) zeigen:

1. Anfang/Setup
2. Erregendes Moment/Plot Point I
3. Steigerung/Konfrontation
4. Höhepunkt bzw., Tragisches Moment/Midpoint bzw. Climax
5. Fallende Handlung/Folgen des Handelns
6. Retardierendes Moment/Plot Point II
7. Katastrophe/Auflösung.¹⁴

Der 5-Akt-Struktur (mit den drei Wirkungsstellen) von Gustav Freytag angelehnt an Aristoteles folgen die meisten Filme. Werner Faulstich beschreibt diesen Aufbau:

„1. *Problementfaltung*, z.B. Einführung einer Figur, eines Handlungsortes, eines Milieus, einer Zeit, eines Motivs, 2. *Steigerung der Handlung*, das heißt Verschärfung eines Konflikts, das Auftauchen neuer Probleme, Zunahme an Komplexität etc., 3. *Krise und Umschwung* (Peripetie), z.B. durch das Hinzutreten einer weiteren Handlungspartei, durch das Versperren des letzten Auswegs, durch den Verlust aller anderen Optionen, 4. *Retardierung* oder Verzögerung, das heißt, der Ausgang der Handlung ist bereits angekündigt oder absehbar, wird aber durch verschiedenartigste Umstände noch zurückgehalten, 5. Schließlich das *Happy End* (beim Melodram) bzw. die *Katastrophe* (bei der Tragödie).“¹⁵

Um den gesamten (Handlungs- bzw. Informations-)Aufbau im Film mit einem einzigen Zitat zu beschreiben, möchte ich Manfred Pfister zitieren:

„Die Einleitung exponiert die konflikthafte Ausgangssituation, worauf durch das erregende Moment – eine entscheidende Handlung der Protagonisten oder Antagonisten – der Konflikt in steigender Handlung zum Höhepunkt geführt wird und dann durch ein tragisches Moment der Fall des Protagonisten oder die Umkehr der Handlungsrichtung eingeleitet wird, die schließlich, verzögert durch ein Moment der letzten Spannung, in dem noch einmal Hoffnung aufscheint, zur Katastrophe führt.“¹⁶

Abgesehen davon, dass der Spannungsbogen von der Einleitung bis zum Schluss eine ständig gesteigerte Linie ergeben muss und alle Elemente des Films auf das Ende hindeuten oder sich dorthin bewegen müssen, muss auch jeder Akt, jede Sequenz und jede Szene eine in sich geschlossene kleine Spannung aufbauen.

¹⁴ Rabenalt, Peter: 2004, S. 69

¹⁵ Faulstich, Werner: 2002, S. 81-82

¹⁶ Pfister, Manfred: 2001, S. 320-321

„Jeder Akt hat eine eigene Hauptfunktion: Exposition, Darstellung des Hauptteils der Konfrontation, Auflösung. [...] Die Akte sind in einem steigenden Verhältnis angeordnet, inhaltlich, kognitiv, emotional und viszeral gesehen.“ (J. Eder)¹⁷ Die Teilfragen erfordern auf der Ebene des Protagonisten Bewusstwerdung des Problems, Bereitschaft zur Änderung und Anstrengung zur Lösung. Auf der Ebene des Zuschauers bewirken Teilfragen, dass sie auf einen bestimmten Aspekt der Handlung verweisen, wodurch für das Gesamtverständnis mehr Klarheit entsteht; dass sie die Figuren mit sich kämpfen sehen lassen, wodurch das Publikum für sie mehr Empathie entwickelt; und dass die Beantwortung der Frage bzw. Lösung des Problems eine neue Richtung für die Handlung vorgeben. Insgesamt tragen Teilfragen zur Spannungsbildung und Weiterführung der Geschehnisse bei, weil sie ein Problem aufwerfen und eine Lösung verlangen und dabei diesen Vorgang in jeder Szene bis zum Schluss ununterbrochen wiederholen.

Eine weitere wichtige Unterscheidung in Bezug auf die Informationsvermittlung beim Handlungsaufbau besteht zwischen der sogenannten *Frontstory* und *Backstory*. Linda Seger bezeichnet die *Frontstory* als die eigentliche Geschichte im Vordergrund und die *Backstory* als jener Teil der Handlung, welcher zusätzliche Informationen liefert – Hintergrundinformationen zu den Figuren und zu den Geschehnissen¹⁸. Die Vorgeschichte des Protagonisten gehört also zur *Backstory*, welche in die Handlung eingebaut werden muss. Die relevantesten Hintergrundinformationen werden bereits in der Exposition dargestellt, um den Ausgangspunkt der Geschichte zu etablieren und weitere Informationen, um die Erzählung weiterzuführen.

II.3.2. Die Elemente des Handlungsaufbaus

II.3.2.1. Das Setting

Durch die Atmosphäre des Settings (Drehorte, Ausstattungselemente, Ort und Zeit der Geschichte, etc.) wird die Geschichte und deren Umfeld eingeführt und die Weiterentwicklungen bestimmt, denn „das Setting definiert die Möglichkeiten einer Story genau und begrenzt sie.“ (R. McKee)¹⁹ Die Einführung einer mit Realismus versehenen Handlung wird im weiteren Verlauf keine Science-Fiction erlauben, so wie umgekehrt auch kein Film als Märchen beginnen und als Horrorfilm enden kann.

¹⁷ Eder, Jens: 1999, S. 87

¹⁸ Linda Seger zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 78

¹⁹ McKee, Robert: 2009, S. 82

II.3.2.2. Die Vorgeschichte

Eine Erzählung kann mit einer Vorgeschichte beginnen. „Als spannungsgeladene Prologe gehen solche Vorgeschichten häufig auf zurückliegende Ereignisse ein, die Ursache oder Motivation für die folgende Handlung sein können.“ (A. Bienk)²⁰ Eine Vorgeschichte kann einen Großteil der Hintergrundinformationen in einer einzigen Szene liefern und das Publikum über die Vergangenheit der Figuren informieren. Das ist wichtig, wenn die Handlung durch die *Backstory* definiert wird.

II.3.2.3. Die Exposition

„Am Anfang des Stückes steht die *Exposition*: Sie enthüllt die Vorgeschichte und macht den Zuschauer mit den Personen und Verhältnissen indirekt bekannt.“ (G. Müller)²¹ Hier bewegt sich die Handlung noch kaum. Es ist nur eine Einführung der Geschichte, eine Vorbereitung auf das Kommende, ein Grundbaustein für weitere Entwicklungen und Andeutungen auf das Ende. Die allgemeine Funktion ist die Eröffnung des Films und Interessenweckung durch die Vermittlung der grundlegenden Informationen „über Ort und Zeit der Handlung, über die wichtigsten Eigenschaften der Hauptfiguren und ihre Beziehungen sowie über die ‚Logik‘ des Films (sein Genre; seine Wertungen; den Rahmen des in ihm Möglichen und zu Erwartenden).“ (J. Eder)²²

II.3.2.4. Der Hook

„Ganz am Anfang des Films steht der *Hook*. *Hook* bedeutet Angelhaken, und damit ist die dramaturgische Funktion präzise beschrieben. [...] Der *Hook* kann ein Ereignis sein, eine Situation oder eine Figur.“ (D. Eick)²³ Indem also etwas oder jemand am Anfang des Films die Aufmerksamkeit des Publikums plötzlich auffängt und sein Interesse für das Thema weckt, hat der *Hook* seine Aufgabe erfüllt, nämlich den Zuschauer in die Geschichte einzuführen und seinen Fokus auf sich gerichtet halten.

²⁰ Bienk, Alice: 2008, S. 95

²¹ Müller, Gottfried: 1998, S. 82

²² Eder, Jens: 1999, S. 46

²³ Eick, Dennis: 2006, S. 60

II.3.2.5. Das auslösende Ereignis

„Das zentrale Problem, mit dem sich die Hauptfigur eines populären Films auseinandersetzen muss, wird durch ein Ereignis aufgeworfen. [...] Für diesen Ereignistyp gibt es in der Literatur unterschiedliche Bezeichnungen: Plot Beginn (Hant), Angriffspunkt (Gesing), *catalyst* (Seeger), erregendes Moment (Freytag), *triggering incident* (Armes). [...] *point of attack*“²⁴ (M. Pfister).

Dafür fange ich mit der Definition des Ereignisses an: ein Ereignis ist „ein Geschehen, das den normalen, alltäglichen Ablauf als etwas Bemerkenswertes unterbricht. [...] Dieses Ereignis ist die Hauptursache der nachfolgenden Handlung und setzt die Entwicklungskurve der Figur in Gang.“ (S. Field)²⁵

II.3.2.6. Das zentrale Problem

Das zentrale Problem wird also anhand des auslösenden Ereignisses aufgeworfen, durch eine Situation, welche plötzlich eintritt, das bis dahin geltende Gleichgewicht des Protagonisten durcheinanderbringt und nach einer Veränderung verlangt. Dieser (Werte-)Konflikt wird zwar von außen herbeigeführt, spielt sich aber meist im Innenleben der Figur ab. „Der Eintritt der bewegten Handlung findet an der Stelle des Dramas statt, wo in der Seele des Helden ein Gefühl oder Wollen aufsteigt, das die Veranlassung zu der folgenden Handlung wird.“ (G. Freytag)²⁶ Dieses Ereignis ist demnach nicht nur ein Auslöser für die folgende Handlung, sondern eine Motivation, um ein bestimmtes Ziel zu verfolgen (selbst wenn es dem Protagonisten oft nicht frei zusteht, darüber zu entscheiden).

II.3.2.7. Der Wunsch und der Konflikt

„Das Rückgrat ist der tiefe Wunsch und die Anstrengung des Protagonisten, in seinem Leben das Gleichgewicht wiederherzustellen. Es ist die primäre einigende Kraft, die alle anderen Story-Elemente zusammenhält.“ (R. McKee)²⁷ Das Thema der Handlung wird meist mit dem Wunsch des Protagonisten gleichgesetzt, durch welchen er sich auf das Ende des Films bewegt.

²⁴ Manfred Pfister zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 95

²⁵ Field, Syd: 2007, S. 78

²⁶ Freytag, Gustav: 1983, S. 100

²⁷ McKee, Robert: 2009, S. 211

Alles, was in der Handlung vorkommt, geschieht aus dem Grund, sein Ziel vorzubereiten und ihm im Laufe der Szenen näher zu kommen. „Die dramatische Handlung muss alles für das Verständnis Wichtige in starker Bewegung der Charaktere, in fortlaufender Steigerung der Wirkungen darstellen.“ (G. Freytag)²⁸ Die Spannung kann am besten dargestellt werden, wenn man den Protagonisten in Bezug auf seinen Wunsch und den ihm in den Weg gestellten Hindernissen, mit sich kämpfen sieht. Die Erreichung seines Ziels ist weniger interessant, als sein Weg bis dorthin, denn die Handlung entwickelt sich erst dann, wenn die Figur etwas zu ändern oder zu erreichen versucht. „Nichts bewegt sich in einer Story voran außer durch Konflikt.“ (R. McKee)²⁹

II.3.2.8. Die Steigerung des Konflikts

Die Steigerung dieser Konfliktebenen erfolgt auf verschiedene Weisen: jeder Konflikt ist stärker als der vorige; die Situationen lassen immer weniger Möglichkeiten für die Lösung des Konflikts zu; immer mehr Figuren sind beteiligt; sie sind körperlich und/oder seelisch zunehmend mitgenommen; der Held tritt immer mehr aus seiner persönlichen Begrenzung heraus und beginnt als Archetyp und Symbolfigur für jedermann zu stehen; eine kognitive Steigerung macht die Fragen, Hypothesen und die ausgelösten Gedanken interessanter; eine emotionale Steigerung intensiviert die positiven und negativen Emotionen.³⁰

II.3.2.9. Der Point of no return

„Wenn sich die Kluft auftut, erkennt das Publikum, dass hier ein Punkt erreicht ist, von dem aus es kein Zurück gibt.“ (R. McKee)³¹ Dieser Punkt heißt *Point of No Return*, weil sich der Protagonist hier entweder dem großen Kampf stellen muss oder verlieren wird. Erstens scheint sein Wunsch unerfüllbar zu sein und zweitens wurde er durch äußere Umstände von seinem ursprünglichen Ziel immer weiter entfernt. Deshalb wird sich die Figur hier entscheiden müssen, seinen Willen durchzusetzen oder nachzugeben.

²⁸ Freytag, Gustav: 1983, S. 57

²⁹ McKee, Robert: 2009, S. 228

³⁰ Eder, Jens: 1999, S. 76

³¹ McKee, Robert: 2009, S. 226

„Diese Kluft ist die Stelle, an der der subjektive mit dem objektiven Bereich zusammenprallt: die Differenz zwischen Erwartung und Ergebnis, zwischen der Welt, wie die Figur sie wahrnahm, bevor sie handelte, und der Wahrheit, die sie beim Handeln entdeckt.“ (R. McKee)³²

II.3.2.10. Der Wendepunkt – Plot Point

Der *Point of No Return* ist auch ein Wendepunkt (*Plot Point*), welcher dadurch gekennzeichnet ist, dass er plötzlich und unerwartet das Geschehen in eine komplett neue, andere Richtung lenkt. Wendepunkte können vier Wirkungen erzielen: Überraschung, Neugier, Einblick oder eine neue Richtung³³ „durch Handlung oder durch Enthüllung. Es gibt keine weiteren Möglichkeiten.“ (R. McKee)³⁴ Ein Wendepunkt kommt meist von außen, durch eine Person oder ein Ereignis, welches auf den Protagonisten einen Einfluss ausübt. „Ein Plot Point ist ein Ereignis (oder Ereigniskomplex) des Sujets, in dem ein Teilziel der Hauptfigur endgültig erreicht oder verfehlt wird und sie ein neues Teilziel auf dem Weg zur Lösung des zentralen Problems ins Auge fasst.“ (J. Eder)³⁵ Ein Wendepunkt ist ein Meilenstein in der Geschichte: dadurch wird ein kleiner Spannungsbogen abgeschlossen (ein Konflikt gelöst) und ein neuer eröffnet (ein neuer Konflikt eingeführt), welcher bereits auf einer höheren Stufe ansetzt und sich schneller steigert.

II.3.2.11. Die Falsche Fährte

Eine *Falsche Fährte* dient dazu, das Publikum zu verwirren. „Wir [...] narren sie mit Andeutungen der Wahrheit und lassen sie dann absichtlich im Dunkeln, indem wir *falsche Fährten* [falsche Fährten = im Englischen ‚red herrings‘, A. d. Ü.] legen und sie in die Irre führen.“ (R. McKee)³⁶ Dies kann aus unterschiedlichen Gründen eingesetzt werden:

Die Täuschung der Zuschauer erzeugt Spannung, weil sie sich bis dahin in einer gut informierten Position fühlten und die darauffolgende Enthüllung der wahren Begebenheiten das Gegenteil beweist, wodurch sich die Aufmerksamkeit steigert.

³² McKee, Robert: 2009, S. 169

³³ McKee, Robert: 2009, S. 255

³⁴ McKee, Robert: 2009, S. 363

³⁵ Eder, Jens: 1999, S. 86

³⁶ McKee, Robert: 2009, S. 374

Durch eine Irreführung entsteht ein Überraschungsmoment, der Neugier erweckt, da die bis dahin angenommenen Entwicklungen sich als falsch erweisen und der Zuschauer nun die Wahrheit wissen will. Und nicht zuletzt kann die *Falsche Fährte* mehr emotionale Anteilnahme herbeiführen, weil man für den Helden mehr Empathie entwickelt. „Die *Irreführung* tut das ihre, um das Publikum in die falsche Richtung zu führen, dass es den Abgrund kennenlernt, in den der Held stürzen kann und über dem er auf schwindelndem Grat das ganze Stück hindurch in Gefahr ist.“ (G. Müller)³⁷

II.3.2.12. Die Steigerung – der Höhepunkt – die Krise

Die Geschichte bewegt sich durch ständige Steigerung der Spannung und Verdichtung der Ereignisse auf den Höhepunkt zu. Weiterentwickelt wird die Handlung, indem Positives mit Negativem abwechselt und die Konflikte mal mit einem möglichen positiven, mal mit einem möglichen negativen Ausgang dargestellt werden. Innenkämpfe bringen den Helden zur Veränderung und äußere Umstände wirken immer mehr auf ihn ein. Wenn der Hauptkonflikt im Höhepunkt explodiert, wird entschieden, in welche Richtung die Handlung weitergeht. Es ist aber kein Entschluss, welcher die Zukunft schlagartig ändert, sondern ein langes Hin und Her, wodurch die Veränderung eingeleitet wird. „Ein Höhepunkt bedeutet nicht etwa eine kurze und explosive Handlung; er bedeutet *tiefgreifende Veränderung*.“ (R. McKee)³⁸ Und wenn der Höhepunkt den höchsten Spannungsgrad erreicht, spricht man von der Krise, in welcher die Geschichte in eine positive oder negative Richtung fällt. „Websters Enzyklopädisches Wörterbuch definiert die Krise als denjenigen Moment einer Geschichte oder eines Dramas, an dem die feindlichen Kräfte den Punkt ihres entschiedensten Widerstandes erreicht haben.“ (C. Vogler)³⁹

II.3.2.13. Die Auflösung – Klimax

Der Abschluss der Krise (die *Klimax* oder die Auflösung) wird herbeigeführt, indem die Geschehnisse zur Ruhe kommen und die gewünschte Veränderung in Gang gesetzt wird.

³⁷ Müller, Gottfried: 1998, S. 82

³⁸ McKee, Robert: 2009, S. 315

³⁹ Vogler, Christopher: 2004, S. 276

„So ist die Auflösung dasjenige Ereignis, in dem zugleich das Problem gelöst und die Frage beantwortet wird.“ (J. Eder)⁴⁰ Diese Frage ist jene, die gleich zu Beginn des Films gestellt und welche von allen Seiten, durch jede gegebene Information im Laufe der Geschichte mehr und mehr erläutert wurde, bis sie und mit ihr das entstandene Problem zum Abschluss gelangen konnte. „A characteristic of the climax is the disappearance of the will to struggle. [...] In any case, the conflict subsides, and with it so does drama. (A fluid situation has become a stable one.)“ (E. Mabley)⁴¹

II.3.2.14. Das tragische Moment und neue Spannung

Das tragische Moment nach dem Höhepunkt zeigt, wie der Protagonist abstürzt. „Die Befangenheit des Helden und die verhängnisvolle Lage, in die er sich gebracht hat, soll dadurch eindringlich dargestellt werden; zugleich aber hat dieses Moment die Aufgabe, für den zweiten Teil des Stücks neue Spannung hervorzubringen.“ (G. Freytag)⁴² Auf die Krise folgt eine Pause, welche dem Protagonisten Zeit gibt, sich wieder zu sammeln und aus der Niederlage herauszukommen. Die neue Spannung wird erzeugt, indem diese Erholungsphase genutzt wird, die anderen Figuren und die anderen Stränge der Geschichte zusammenlaufen zu lassen. So wird gezeigt, wie die unterschiedlichen Begebenheiten von allen Seiten auf den Helden einwirken und welche Bedeutung die Personen und Situationen für das Thema haben. „Der Kern des Ganzen, Idee und Führung der Handlung, treten mächtig hervor, der Zuschauer versteht den Zusammenhang der Begebenheiten.“ (G. Freytag)⁴³

II.3.2.15. Die Katastrophe

Kurz vor dem Schluss, bevor es zur endgültigen Auflösung kommt, bricht die Katastrophe aus und damit fällt alles in sich zusammen. An dieser Stelle werden alle Stränge zusammengeführt, alle Personen zueinander in Verbindung gebracht und die komplexe Handlung in einem Punkt aufgelöst. „Eine Story [...] muss sich fortschreitend auf eine letzte Handlung hinbewegen, über die hinaus sich das Publikum keine weitere vorstellen kann.“ (R. McKee)⁴⁴

⁴⁰ Eder, Jens: 1999, S. 56

⁴¹ Mabley, Edward: 1972, S. 14

⁴² Freytag, Gustav: 1983, S. 82

⁴³ Freytag, Gustav: 1983, S. 110

⁴⁴ McKee, Robert: 2009, S. 227

II.3.2.16. Das Ende

Im Mainstream ist das Ende meist eine Erfüllung der Erwartung der Zuschauer, was nicht heißt, dass es vorhersehbar ist. Beim Zurückblicken muss nur erkannt werden können, dass der Schluss bereits angedeutet wurde. „William Goldman argumentiert, dass der Schlüssel zu allen Story-Enden ist, den Zuschauern das zu geben, was sie wollen, es ihnen aber nicht so zu geben, wie sie es erwarten.“ (R. McKee)⁴⁵

II.3.2.17. Der Epilog

„Der populäre Film schließt nach diesem meist positiven Schlusspunkt des Problem-Lösungs-Bogens mit einem Ausklang, der auch als Epilog (Bordwell) oder Kiss Off (Hant) bezeichnet wird.“ (J. Eder)⁴⁶ Dies zeigt den Helden nach der Auflösung des Konfliktes und lässt den Zuschauer nach dem spannungsgeladenen Film erholen.

II.3.3. Die Narration

“A narrative film consists of three systems: narrative logic (definition of events, causal relations and parallelism between events), the representation of time (order, duration, repetition), and the representation of space (composition, orientation, etc.).” (D. Bordwell)⁴⁷ Die kausale Erzählung bildet die Grundlage des Films, denn das Publikum muss das Thema verstehen und die Ereignisse im Gesamtzusammenhang betrachten können. Die chronologisch angeordnete Zeitdarstellung ist wichtig, um der Handlung problemlos folgen zu können, aber auch eine achronologische Erzählung muss verständlich sein. Die Orientierung im Raum gibt den Rahmen der Handlung vor und schränkt die Möglichkeiten ein: “We can consider a *narrative* to be a *chain of events* in *cause-effect relationship occurring in time and space*.” (D. Bordwell)⁴⁸ Die Ereignisse müssen aufeinander in Form von Ursache-Wirkung aufgebaut werden und alle Geschehnisse in vorigen Abschnitten begründen (ausführlicher zur Motivation der Handlung komme ich in einem späteren Kapitel). Diese Kette von Ereignissen fängt mit der ersten Sekunde des Films an und endet beim Schluss.

⁴⁵ McKee, Robert: 2009, S. 334

⁴⁶ Peter Hant zitiert in Eder, Jens: 1999, S. 60

⁴⁷ Bordwell, David: 1994, S. 12

⁴⁸ Bordwell, David: 2008, S. 75

Jedes Bild ist die Fortsetzung des Vorigen und jede Aktion die Weiterentwicklung der Vorigen. Diese begründete Kausalität (Ursache-Wirkung) muss auch im Innenleben der Figuren zum Ausdruck kommen. “Psychological causality, presented through defined characters acting to achieve announced goals, gives the classical film its characteristic progression.” (D. Bordwell)⁴⁹ Es müssen nicht nur die Geschehnisse ihren berechtigten Platz in der Geschichte finden, sondern auch die Figuren. Ihre Aktionen müssen aus Motivationen entstehen, diese wiederum aus Einsichten von früheren Ereignissen gewonnen werden, wodurch sie ihre Ziele im Film verfolgen und erklären. Daher baut der Hollywood-Film auf Kontinuität auf – Bordwell sagt:

“This movement from cause to effect, in the service of overarching goals, partly explains why Hollywood so prizes continuity. Coincidence and haphazardly linked events are believed to flaw the film’s unity and disturb the spectator. Tight causality yields not only consequence but continuity, making the film progress smoothly, easily, with no jars, no waits, no delays.”⁵⁰

II.3.4. Die Elemente der Narration

II.3.4.1. Der Plot und die Story

“The set of *all* the events in a narrative, both the ones explicitly presented and those the viewer infers, constitutes the story. [...] The total world of the story action is sometimes called the film’s *diegesis* (the Greek word for “recounted story”). [...] The term *plot* is used to describe everything visibly and audibly present in the film before us.” (D. Bordwell)⁵¹

Während der *Plot* also nur jene Elemente eines Films bezeichnet, welche man hört und sieht, also im Bild konkret dargestellt werden, beinhaltet die *Story* auch jene Begriffe, Assoziationen, Hinweise, Folgerungen, Hypothesen, Erwartungen, die eventuell gar nicht abgebildet sind, die aber aus der Darstellung angenommen oder hineininterpretiert werden. So entsteht das Gesamtbild der Handlung, das für jeden Zuschauer leicht variiert rezipiert wird, abhängig von der individuellen Einstellung und der persönlichen Wahrnehmung des Films. „Zum Verständnis des Films muss der Betrachter aktiv Zusammenhänge herstellen und Ereignisse rekonstruieren, die nicht zu sehen sind, aber wesentlich zur Geschichte gehören.“ (A. Bienk)⁵² Die Assoziationen werden durch das Zusammenspiel der Darstellungen in den verschiedenen Szenen gebildet, welche zueinander in Verbindung gesetzt werden.

⁴⁹ Bordwell, David: 1994, S. 17

⁵⁰ Bordwell, David: 1994, S. 18

⁵¹ Bordwell, David: 2008, S. 76

⁵² Bienk, Alice: 2008, S. 88

II.3.4.2. Die Zeit

Für die Darstellung der Zeit gibt es auch wichtige Mittel, denen sich der Film bedient. Eine erste Unterscheidung: „Erzählzeit meint die Zeit, die man braucht, um etwas zu lesen oder zu erzählen. Unter Erzählter Zeit versteht man die Zeitspanne, von der im Text selbst die Rede ist.“ (A. Bienk)⁵³ Da die Erzählzeit in der Regel kürzer ist als die Erzählte Zeit, muss der Film die Geschehnisse in komprimierter Form zeigen, da das Filmmaterial in der Regel nicht länger als in etwa zwei Stunden dauert. Es werden jene Ereignisse ausgelassen, welche für das Publikum auch ohne Präsentieren vorstellbar sind bzw. von ihm vorausgesetzt werden. Da Filme Abbilder der Realität sind, können Auslassungen anhand der Welterfahrung eines jeden Menschen zum auf der Leinwand Gesehenen ergänzt werden. Die Gezeigten und Übersprungenen Teile werden vom Zuschauer automatisch zueinander in Verbindung gebracht und dadurch die Geschichte zu einem Ganzen geformt (mehr dazu im Kapitel über die Hypothesen und Kognition) – das nennt man eine *elliptische Erzählform*⁵⁴.

„In der Regel zeigt der Film das zu Erzählende nur in Ausschnitten und mit Auslassungen. [...] Im Film ermöglichen dies Schnitt und Montage. Sie verkürzen Vorgänge des Außerfilmischen, komprimieren sie in Einstellungsfolgen, zeigen wechselnde Ansichten eines Geschehens, die der Zuschauer zu einer Einheit verbindet. Das Ausgelassene wird durch die Erzählung übersprungen und ist als Übersprungenes dennoch in der Erzählung vorhanden.“ (K. Hickethier)⁵⁵

Die zwei möglichen zeitlichen Darstellungen sind also die Raffung (Komprimierung der Geschehnisse) und die Dehnung (Darstellung einer einzigen Aktion aus verschiedenen Blickwinkeln oder im verlangsamten Tempo). Darüber hinaus spielt die Zeit grundsätzlich eine wichtige Rolle: sie kann eingesetzt werden, um der Handlung ein Motiv zu geben (das Verrinnen der Zeit; die Last der Vergangenheit; die Ohnmacht vor der Zukunft; das Näher-Rücken eines Ereignisses)⁵⁶ oder um die Geschehnisse durch eine *Deadline* zu beschleunigen:

“The deadline proper is the strongest way in which story duration cooperates with narrative causality. In effect, the characters set a limit to the time span necessary to the chain of cause and effect. [...] Moreover, appointments and deadlines stress the forward flow of story action.” (D. Bordwell)⁵⁷

⁵³ Bienk, Alice: 2008, S. 97

⁵⁴ Eick, Dennis: 2006, S. 90

⁵⁵ Hickethier, Knut: 2007, S. 114

⁵⁶ Eick, Dennis: 2006, S. 44

⁵⁷ Bordwell, David: 2001, S. 45

II.3.4.3. Der Primacy Effect

“The film begins. Concentrated, preliminary exposition that plunges us *in medias res* triggers strong first impressions, and these become the basis for our expectations across the entire film. Meir Sternberg calls this the ‘primacy effect’. He points out that in any narrative, the information provided first about a character or situation creates a fixed baseline against which later information is judged.” (D. Bordwell)⁵⁸

Der *Primacy Effect* bildet also Erwartungen durch einen ersten Eindruck von etwas oder jemandem im Film. Diese sollten durch die Geschichte hindurch konsequent bleiben, weil sie die Grundlage für den Aufbau weiterer Entwicklungen darstellen. Nicht nur werden sie ununterbrochen als Bezugspunkte für Vergleiche herangezogen, da sie als erste Eindrücke als die wahren Informationen empfunden werden, darüber hinaus ist es extrem schwierig, solche Annahmen des Publikums später zu korrigieren.

II.3.4.4. Die Hypothesen

“The narrative film is so made as to encourage the spectator to execute story-constructing activities. The film presents cues, patterns, and gaps that shape the viewer’s application of schemata and the testing of hypotheses.” (D, Bordwell)⁵⁹ Wie schon erwähnt, wird die Geschichte gerafft dargestellt und der Zuschauer muss die ausgelassenen Teile selbst zu einem Ganzen formen. Durch das Zusammenspiel von Informationsvermittlung (Verständnisbildung) und Informationszurückhaltung (Spannungserzeugung) bzw. Lückenbildung (Fragen) und Lückenschließung (Antworten) werden über den Fort- und Ausgang der Handlung Hypothesen gebildet. Diese entstehen automatisch auf jede gelieferte Information, auf jede gestellte Frage und auf jedes entstandene Problem. Sie können bestätigt, enttäuscht oder verworfen werden, abhängig davon, welche Informationen folgen. Sternberg nennt drei Hypothesenformen: die *wahrscheinliche* (die Annahme wird bestätigt), die *unwahrscheinliche* (die Annahme wird nicht bestätigt) und die *parallele* (zwei Hypothesen werden gebildet, von denen die eine, nach Bestätigung der anderen, verworfen wird)⁶⁰.

⁵⁸ Bordwell, David: 2001, S. 37

⁵⁹ Bordwell, David: 1993, S. 33

⁶⁰ Bordwell, David: 1994, S. 38

Die ersten zwei Formen tragen zur Überraschungsbildung bei, weil selbst eine wahrscheinliche Hypothese eine andere Wendung nehmen kann und auch eine unwahrscheinliche plötzlich doch eintreten kann. Die parallelen Hypothesen erhöhen die Spannungsbildung, weil der Zuschauer gespannt auf die Bestätigung einer Annahme wartet, aber diese in den meisten Fällen lange hinausgezögert wird. Die Lückenbildung kann gezielt eingesetzt werden, um Überraschung oder Spannung zu kreieren, oder sie können auch entstehen, weil die Erschließung durch Information noch aus dramaturgischen Gründen zurückgehalten werden muss (um die Geschehnisse so zu arrangieren, dass die bestmögliche Wirkung erzielt werden kann). Diese Lücken können *permanente* (es kommt nie zur Füllung) oder *temporäre* (es kommt früher oder später zur Füllung) sein, wobei es im klassischen Hollywoodfilm in der Regel nur temporäre Lücken gibt, um die Kontinuität der Erzählung nicht zu unterbrechen und ein geschlossenes Ende zu bieten.

„The perfect photoplay leaves no doubts, offers no explanations, starts nothing it cannot finish. [...] This process of gap-filling helps create the continuity of impression upon which Hollywood prides itself. Each sequence, every line of dialogue, becomes a way of creating or developing or confirming a hypothesis; shot by shot, questions are posed and answered.” (D. Bordwell)⁶¹

Dieser Vorgang (durch Wahrnehmung und Information kreierte Hypothesen) führt die Handlung mit jeder Sekunde und den darin offenbarten Informationen weiter in Richtung Ende, und nicht nur die Fragen, sondern auch die Antworten, weil diese so gestaltet werden, dass durch sie eine weitere Frage aufgeworfen wird. “Our survey of narration has shown that the viewer’s successive hypotheses can be thought of as a series of questions. [...] What will happen next? [...] The forward flow of these hypotheses may be related to the irreversibility of the film-viewing experience.” (D. Bordwell)⁶²

II.3.4.5. Die Motive und Motivationen

„Auch wenn unvermeidlich ist, dass im Verlauf neue Ereignisse hinzutreten, sogar solche, die dem Zuschauer unerwartet und überraschend kommen, müssen diese unmerklich, aber vollständig durch Vorhergegangenes erklärt sein. Dieses Begründen der Ereignisse im Drama heißt *Motivieren*.“ (G. Freytag)⁶³

⁶¹ Bordwell, David: 2001, S. 39

⁶² Bordwell, David: 2001, S. 44

⁶³ Freytag, Gustav: 1983, S. 30

Im Film muss alles aus einem Motiv oder aus einer Motivation heraus entstehen, sonst mangelt es entweder an Verständlichkeit oder an Glaubwürdigkeit der Handlung. Szene für Szene, Einstellung für Einstellung, Bild für Bild muss Vorhergehendes vorbereiten und eine Begründung darlegen, während das Folgeelement sich dadurch aufbauen und entfalten kann. Das Motivieren verleiht allem einen Sinn und allem seinen Platz. Was nicht im Vorfeld motiviert wird, hat für die Handlung keine Bedeutung, weil es sich dem Ganzen nicht beifügen kann. Zuerst zur Definition der Motivation im Allgemeinen:

„Zur *Motivation* im psychologischen Sinn gehören alle dauerhaften oder kurzfristigen, bewussten oder unbewussten inneren Vorgänge und Beweggründe, die Verhalten auslösen, aufrechterhalten und steuern. [...] Die Motivation ist schließlich auch die Schnittstelle zwischen Figur und Handlung: Wir erklären uns das Verhalten von Figuren, indem wir ihnen eine bestimmte Motivation zuschreiben, und erwarten umgekehrt bestimmte Verhaltensweisen, wenn wir ihre Motive kennen.“ (J. Eder)⁶⁴

Vereinfacht gesagt ist die Motivation nichts Anderes, als der Grund für das Verhalten eines Menschen, also der Grund für das Handeln der Figur. Das Ziel, welches der Protagonist verfolgt, entsteht aus der Motivation durch Elemente seiner Vorgeschichte (daraus lässt sich auch sein Charakter ableiten) und dem daraus formulierten Wunsch oder Bedürfnis.

Das Handeln eines Menschen wird stark von seiner Vergangenheit und seiner Erfahrungen geprägt, woraus Vorstellungen über mögliche Entwicklungen in der Zukunft entstehen und die Motivation begründet wird. Es gibt aber einen Unterschied zwischen Wünschen und Bedürfnissen. Die bewusste (Wunsch) und unbewusste (Bedürfnis) Motivation der Figur erschwert die Verfolgung ihres Ziels, weil sie den unbewussten Teil meist nicht beachtet oder sogar verdrängt.

“The *want* refers to the story goal: [...] it is what the character wants to achieve. The *why* relates to the character’s conscious motivation: These are the reasons he understands and gives for the pursuit of his goal. The character’s *need* differs from what he wants: it refers to his unconscious motivation and comes from a depth of his psyche of which he is often ignorant.“ (D. Eick)⁶⁵

⁶⁴ Eder, Jens: 2008, S. 428

⁶⁵ Linda J. Cowgill zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 81

Wunsch-Motivation-Bedürfnis stehen somit in einem ständigen Spannungsverhältnis zueinander und es ist der Konflikt des Films, welcher den Protagonisten sowohl zur Erkenntnis, als auch zur Veränderung verhilft. Ein Dilemma entsteht, wenn sein Wunsch zu seinem Bedürfnis im Widerspruch steht und er sich für eine der beiden Auswahlmöglichkeiten entscheiden muss oder wenn die Wünsche der Figuren untereinander gegensätzliche Interessen verfolgen lassen und diese voneinander abhängig sind. "It is not only the protagonist of a play who has an objective. Other major characters have their own desires, and conflicting desires are the stuff of drama. [...] Obviously, differing personalities set these conflicts in motion." (E. Mabley)⁶⁶ Hier wird es vom Willen der Figuren (vor allem dem der Hauptfigur) abhängen, ob und wie das Ziel trotz des Konfliktes erreicht werden kann. Und der Wille leitet sich aus der Motivation ab. Gottfried Müller beschreibt fünf Motivarten:

„Die vorwärtsschreitende, die die Handlung treibt, die rückwärtsschreitende, welche die Handlung von ihrem Ziel entfernt, die retardierende, die den Gang der Handlung aufhält, die zurückgreifende, die vor die Epoche der Dichtung geht, und die vorgreifende oder antizipierende, die in die Zukunft vorgreift.“ (G. Müller)⁶⁷

Die vorwärtsschreitende verleiht dem Film einen Schwung; die rückwärtsschreitende stellt den Protagonisten vor Schwierigkeiten; die retardierende zögert Informationen hinaus; die zurückgreifende offenbart Vorgeschichten der Figuren; und die vorgreifende deutet kommende Ereignisse an, um Erwartungen zu kreieren.

Auch David Bordwell nennt vier Formen der Motivation⁶⁸: die *strukturelle* (relevante Grundbausteine, die in die Handlung in Form von Informationen eingebaut werden, um den weiteren Verlauf zu begründen; Bordwell nennt hier das Beispiel, dass ein Dieb einen Grund haben muss etwas zu stehlen), die *realistische* (Annahmen, die aufgrund der alltäglichen Erfahrung im Leben gebildet werden; Bordwell nennt hier als Beispiel die Kostüme und Schauplätze der präsentierten Zeit im Film, die der historischen Zeit entsprechen sollen), die *intertextuelle* (Erwartungen, die aufgrund von Gewohnheiten, vor allem aus den verschiedenen Genres, entstehen und im Film vorkommen, auch wenn sie keine inhaltliche Bedeutung haben; Bordwell nennt hier das Beispiel, dass man von einem Hollywoodfilm erwartet ein Happyend zu haben) und die *künstlerische* (Darstellungen, die keinen expliziten Grund haben, aber im Film platziert werden, weil der Künstler damit etwas beim Zuschauer bewirken will).

⁶⁶ Mabley, Edward: 1972, S. 21

⁶⁷ Müller, Gottfried: 1998, S. 74

⁶⁸ Bordwell, David: 1994, S. 19 bzw. 1993, S. 36

“Motivation is the process by which a narrative justifies its story material and the plot’s presentation of that story material. [...] Motivation may be of several sorts. One is *compositional*: certain elements must be present if the story is to proceed. [...] A second sort of motivation is *realistic* motivation. Many narrative elements are justified on grounds of verisimilitude. [...] Thirdly, we can identify *intertextual* motivation. Here the story (or the plot’s representation of it) is justified on the grounds of the conventions of certain classes of art works. [...] There is, finally, a rather special sort of motivation, *artistic motivation*.” (D. Bordwell)⁶⁹

II.3.4.6. Die emotionale Anteilnahme

„Je mehr Zeit Sie mit einer Figur verbringen, desto mehr Gelegenheit haben Sie, Zeuge Ihrer Entscheidungen zu sein. Das Ergebnis ist mehr Empathie und emotionale Beteiligung zwischen Zuschauern und Figur.“ (R. McKee)⁷⁰ Emotionale Beteiligung kommt nur zustande, wenn sich das Publikum vom Filmthema angesprochen fühlt und die Welt des Protagonisten kennenlernen und verstehen kann. Identifikation kann aber nur entstehen, wenn man anhand seines Innenlebens so stark mit ihm mitfühlt, dass man anfängt an seiner Stelle handeln zu wollen, weil man seine Gefühle zu den eigenen macht.

II.3.5. Die Spannung

„Die Entscheidung, ob und wann ein Ereignis gezeigt wird, erzeugt Spannung, Neugierde und Überraschung, hebt Kontraste und Analogien hervor. [...] Besonders wichtig unter den Wirkungen der Dramaturgie ist ihr Spiel mit den Fragen, Hypothesen und Erwartungen des Zuschauers.“ (J. Eder)⁷¹

Ein Ereignis kann abhängig von dessen Platz in der Handlung und von dessen Darstellung auf der Leinwand langweilig und spannend, statisch und dynamisch sein. Ob durch das Vermittelte Spannung entstehen kann, wird sein Kontext, sein Platz, sein Umfeld und seine Assoziation entscheiden (also das Informationsumfeld). Dabei hat die Dramaturgie die wichtige Aufgabe zu entscheiden, welches Element wann, wo und wie gezeigt wird. Denn erst die Wirkung der Darstellung kann das Gefühl der Spannung hervorrufen, ein Gefühl, welches im Zuschauer entsteht und welches als Reaktion auf das Dargestellte erfolgt.

⁶⁹ Bordwell, David: 2001, S. 19

⁷⁰ McKee, Robert: 2009, S. 391

⁷¹ Eder, Jens: 1999, S. 16

„Die Spannung gehört nicht zu den eigentlichen Erzählelementen, sondern ist vielmehr eine Reaktion des Publikums auf das Erzählte [...], die der Autor allerdings steuern kann und die somit in den Bereich der dramaturgischen Elemente gehört.“ (D. Eick)⁷² Die Steuerung bzw. die Manipulation erfolgt durch die Dramaturgie: der Aufbau der Handlung, die Anordnung der einzelnen Elemente, die Darstellung der Informationen, alles trägt zur Spannungsbildung bei. Das Publikum muss gesteuert bzw. manipuliert werden, um dadurch das Ziel der Filmemacher zu erreichen: den Film so zu vermitteln, dass dessen Botschaft verstanden und angenommen wird. Die Botschaft kann nur verstanden werden, wenn die Zuschauer in der Informationsfülle auf die Wichtigsten gelenkt werden, was wiederum nur durch Steuerung vollbracht werden kann.

Da der Film nämlich als audiovisuelle Kunst die Geschichte hörbar und sichtbar gestaltet, zeigt jedes Bild an sich schon so viel Information, dass das Publikum den Faden verlieren würde, wenn durch die Dramaturgie keine Aufmerksamkeitslenkung vorgegeben wäre. Interesse wird vor allem durch Spannung hervorgerufen und diese wiederum entsteht durch das im Bild Dargestellte (Informationen, Reize, Veränderungen im Bild). „Dementsprechend bringt jede Veränderung im Bild neue visuelle Spannung mit sich. Alle Kamerabewegungen haben zur Folge, dass sich das Bild selbst verändert. Es kommen immer neue Informationen ins Bild, die erfasst werden wollen.“ (C. Mariani)⁷³ Das Bild liefert alleine mit der Fülle an Information eine spannende Rezeption, aber durch die ständige Veränderung bzw. Weiterentwicklung des Bildes wird noch mehr Spannung erzeugt: durch die Kamerastellung, deren Perspektive, Ausrichtung und durch die Anordnung der dargestellten Elemente. So wird die Geschichte durch die immer wieder neu eingebauten Informationen weitergeführt. „Deshalb sollte jede Szene eine neue wesentliche Information enthalten, die die Handlung vorantreibt.“ (C. Mariani)⁷⁴

Der Aufbau der Geschichte wird durch den Spannungsbogen zusammengehalten. Den Anfang der Spannungserzeugung bildet der *Hook* bzw. das auslösende Ereignis und das Ende ist die Lösung nach der Katastrophe bzw. der Ausklang des Films. Dies ist der Hauptspannungsbogen, aber der Film beinhaltet auch kleinere Spannungsbögen, die währenddessen kleine Abschnitte umspannen und mit Anfang-Höhepunkt-Ende eine kleine Steigerung des Gesamtverlaufs bewirken.

⁷² Eick, Dennis: 2006, S. 95

⁷³ Mariani, Christoph: 2003, S. 40

⁷⁴ Mariani, Christoph: 2003, S. 15

„Aus dem Zusammenwirken mehrerer Spannungsbögen [...] ergibt sich, dass das Spannungspotential über den ganzen Textablauf hinweg variiert. So muss, nicht zuletzt durch expositorische Informationsvergabe, am Textanfang erst die Grundlage für antizipierende Hypothesenbildung und damit für ein Spannungspotential geschaffen werden, und so wird bei Dramen mit geschlossenem Ende durch die Lösung aller Fragen und Konflikte auch das Spannungspotential am Schluss völlig aufgelöst.“ (M. Pfister)⁷⁵

Spannung hängt stark von der Rezeption des Zuschauers ab: von seiner Einstellung zum und Erwartungen gegenüber dem Film, seine Filmschauen-Gewohnheiten, seine Aufmerksamkeit und Interesse, von den Aufführungsbedingungen, usw. Durch das Interesse am Thema, an der Handlung und vor allem am Protagonisten wird nicht nur Spannung empfunden, sondern auch Identifikation, wodurch die Spannung um eine weitere Stufe erhöht wird. „So wächst zum Beispiel die Spannung im Rezipienten mit dessen individuellem identifikatorischem Engagement für Figur und Situation, und so verringert sie sich mit dessen Abgelenktheit durch innere und äußere Störfaktoren.“ (M. Pfister)⁷⁶ Interesse richtet sich nämlich stark an die Zukunft bzw. Erwartungen in Bezug auf die Zukunft. Das Publikum empfindet Interesse, weil die Handlung für die Zukunft des filmischen Geschehens Versprechungen macht, welche die Neugier wecken und den Zuschauer dazu verleiten, den Filmbildern aufmerksam zu folgen, um eine Bestätigung oder Enttäuschung abzuwarten.

II.3.6. Die Elemente der Spannung

II.3.6.1. Die Spannungsbildung

Ein wichtiger Punkt bei der Spannungsbildung ist das Zusammenspiel zwischen Information, Timing und Wirkung. Die Information ist das Wissen, welches der Text vermittelt; das Timing die Zeit, welche immer wieder zu Verzögerungen führt; und die Wirkung ist die durch diese Mittel erzeugte Emotion, welche der Zuschauer dabei empfindet⁷⁷. Die perfekte Konstellation dieser drei Elemente bezweckt, dass das Publikum genug weiß, um die Handlung zu verstehen, aber zu wenig, um das Ende abzusehen; dass der Zeitpunkt der Informationsvermittlung so gewählt wird, dass man am Fortgang immer mehr Interesse entwickelt, weil neue Fragen aufkommen; und dass die Wirkung durch Spannungsaufbau mit ständiger Steigerung funktioniert.

⁷⁵ Pfister, Manfred: 2001, S. 147

⁷⁶ Pfister, Manfred: 2001, S. 142

⁷⁷ Andreas Fuchs zitiert in Mariani, Christoph: 2003, S. 9

Spannung ist aber nicht nur zeitliche Hinauszögerung eines Geschehens und Erwartung einer Information. Die vier Hauptformen der Spannungsbildung sind: Erwartung, Neugierde, Überraschung und Suspense.

„*Spannung* entsteht, wenn ein Ereignis zwei (oder mehr) alternative Folgen erwarten lässt, von denen der Zuschauer die eine aufgrund seiner Empathien vorzieht. Um die Spannung auszukosten, können zwischen Ursache und Folge retardierende Ereignisse eingeschoben werden. *Neugierde* erzeugt man durch eine dramaturgische Konstellation der Ereignisse, die jene der Spannung umkehrt: Zuerst wird der Untergang des Helden gezeigt, und der Zuschauer fragt sich, warum er sterben musste; erst dann wird durch die Vorgeschichte unsere Neugierde befriedigt [...]. *Überraschung* tritt dann auf, wenn ein Ereignis eintritt, das der Zuschauer nicht erwartet und hypothetisch antizipiert hatte. Sie ist punktuell, während Spannung und Neugierde sich meist über mehrere Ereignisse erstrecken.“ (J. Eder)⁷⁸

II.3.6.2. Der Suspense

Beim Suspense kommt es auf das Verhältnis zwischen *event structure* (inhaltliche Ebene), *discourse structure* (formale Ebene, Erzählstruktur), *initiating event* (Auslöseereignis) und *outcome event* (Ergebnis) an:

„Wenn bei einem Text Suspense erzeugt werden soll, verlaufen Ereignisstruktur und Diskursstruktur parallel. Ein so genanntes Auslöseereignis [...] wird dem Zuschauer präsentiert, die Handlung bis zum Ergebnis [...] allerdings verzögert. [...] Suspense kann jedoch auch entstehen, wenn der Rezipient denselben Wissensstand hat, wie der oder die Figuren selbst.“ (C. Mariani)⁷⁹

Der Meister des Suspense, Alfred Hitchcock, ist aber davon überzeugt, dass das Publikum gut informiert werden muss, um Suspense erzeugen zu können:

“As far as I’m concerned you have suspense when you let the audience play God. [...] If the audience does know, if they have been told all the secrets that the characters do not know, they’ll work like the devil for you because they know what fate is facing the poor actors. That is what is known as “playing God”. That is suspense.“ (A. Hitchcock)⁸⁰

⁷⁸ Eder, Jens: 1999, S. 17

⁷⁹ Mariani, Christoph: 2003, S. 26-27

⁸⁰ Sidney Gottlieb zitiert in Fuchs, Andreas: 2000, S. 82

Zusammenfassend kann also über Suspense gesagt werden, dass es abgesehen von der Informiertheit der Figuren und des Publikums im hohen Maße von der Verzögerung einer bestimmten Information oder Begebenheit abhängt. Das Auslöseereignis und eventuell sogar weitere Details müssen rechtzeitig dargestellt werden bzw. können Zuschauer und Protagonist auch über denselben Wissensstand verfügen, wichtig ist, dass der Ausgang verzögert wird. "Sauerberg calls these two basic suspense factors *concealment* and *protraction*. In the first case, suspense is created by hiding something from us; in the second, by delaying an expected outcome." (M. Rubin)⁸¹ Informationszurückhaltung kann auch durch ein Geheimnis bedingt sein, welches vor dem Publikum (und/oder einiger Figuren) wohl behütet wird. Es ist der Spannungsbogen zwischen dem eingeführten Geheimnis und dessen Offenbarung, welcher Suspense erzeugt, denn bis zum Zeitpunkt der Enthüllung wird die dadurch entstandene Informationslücke den Zuschauer herausfordern, aus jeder möglichen Information auf das Geheimnis zu schließen zu versuchen. Dieser Spannungsbogen kann einige Szenen dauern, aber auch den ganzen Film hindurch. Die Herkunft des Begriffs Suspense („*Suspension*“) erklärt sowohl seine Funktion, als auch seine Wirkungsweise (und damit auch das Thriller-Genre):

„Suspense centrally involves the idea of suspension. We are suspended between question and answer, between anticipation and resolution, between alternative answers to the question posed, and sometimes between ambivalent emotions and sympathies that are aroused by a suspenseful situation. There is a close relationship between the concept of suspense and the term *entertainment*, which literally means ‘to hold between’." (M. Rubin)⁸²

Das Gefühl der *Suspension* findet sich in allen Filmen, da jeder Filmmacher eine Handlung präsentieren will, welche die Botschaft aus verschiedenen Perspektiven, mit dem Zusammenspiel von unterschiedlichen Akteuren, mit diversen Wendepunkten und überraschenden Ereignissen zeigt. Das Ziel ist Sinnvermittlung. „Das Erzählen wird auch als Spiel zwischen Autor und Zuschauer aufgefasst, schließlich könnte der Autor die Geschichte in drei Sätzen zu Ende erzählen.“ (D. Eick)⁸³ Es muss auf eine Art geschehen, welche spannend ist und spannend ist alles, was als *Teaser* fungiert und etwas zurückhält, um Interessenverlust zu vermeiden.

⁸¹ Rubin, Martin: 1999, S. 31

⁸² Rubin, Martin: 1999, S. 35

⁸³ Eick, Dennis: 2006, S. 96

II.3.6.3. Die Informationszurückhaltung und die Enthüllung

So ist das Zusammenspiel von Information (Informiertheit) und *Timing* (Zeitpunkt der Informationsvermittlung und -Zurückhaltung) die grundlegendste Form von Spannungserzeugung. Was nicht vermittelt wird, macht neugierig. „Einen ersten Zusammenhang von Wissen und Zeit sehen wir in der mangelnden Informationslage der Rezipienten, die auf das Zukünftige ausgerichtet ist.“ (A. Fuchs)⁸⁴ Das Vorenthalten von Informationen in Bezug auf konkrete zukünftige Ereignisse, dessen Antizipieren durch ein Grundwissen bereits eingeleitet wurde, wird gezielt eingesetzt, um Spannung oder Überraschung zu erzeugen. Die Wirkung dieser beiden Formen ist aber unterschiedlich. Während Spannung bis zum Zeitpunkt der Informationsoffenbarung empfunden wird und durch die Enthüllung abgeschlossen wird, funktioniert die Überraschung genau umgekehrt. Hier geht man vom gegebenen Informationsstand aus, rezipiert das Geschehen in dessen Rahmen und erst durch die Enthüllung einer bestimmten Information (welche dem Publikum bis zu diesem Zeitpunkt vorenthalten wurde), werden die Zuschauer überrascht (positiv oder negativ enttäuscht).

In diesem Zusammenhang steht die Bedeutung der Enthüllungsszene, „in welcher der Autor dem Publikum die nötige Information enthüllt, die die ganze Geschichte antreibt oder die Dinge plötzlich in ganz anderem Licht erscheinen lässt. [...] Eine Enthüllung hat immer drastische Folgen, sie hilft, Suspense zu erzeugen.“ (D. Eick)⁸⁵ Die zwei Hauptfunktionen von Enthüllungsszenen sind also Weiterführung oder Wenden der Handlung. Bei beiden wird der Protagonist gezwungen, sich entweder weiterleiten zu lassen oder auf die Wende angemessen zu reagieren, handeln muss er aber in jedem Fall. Durch das Überraschungsmoment der Enthüllung entsteht darüber hinaus eine Steigerung des Interesses seitens des Publikums, weil die bis dahin antizipierte Handlung plötzlich eine neue Richtung einschlägt und die teilweise Vorhersehbarkeit gleichzeitig verschwindet. Eine völlige Vorhersehbarkeit würde den Film zerstören, während teilweise Vorhersehbarkeit (Antizipieren, Erwarten, Hoffen, etc.) die Spannung steigern kann, wenn im richtigen Augenblick eine Wende, ein Überraschungsmoment oder die Offenbarung einer *Falschen Fährte* eingeleitet wird.

⁸⁴ Fuchs, Andreas: 2000, S. 36

⁸⁵ Eick, Dennis: 2006, S. 92

II.3.6.4. Die Erwartung und die Enttäuschung

Durch Enttäuschungen entstehen kleine Spannungsbögen: „Die Enttäuschung der Erwartung wirkt aufmerksamkeitssteigernd, erhöht den Informationswert der abweichenden Elemente und kann im Kontrast zwischen Erwartetem und Realisiertem Ironie erzeugen.“ (M. Pfister)⁸⁶ Dabei muss nur darauf geachtet werden, dass nicht grundlegende Informationen (wie zum Beispiel jene, die in der Exposition die Basis der Geschichte vermittelt haben) verzerrt werden, weil dadurch die Glaubwürdigkeit gefährdet wird. Wenn aber durch Hypothesen Erwartungen kreiert wurden und diese aber nicht erfüllt werden, fordert das den Zuschauer heraus, um weitere Hypothesen aufzustellen. “For Carroll, suspense arises when a well-structured question – with neatly opposed alternatives – emerges from the narrative and calls forth an answering scene.” (C. Derry)⁸⁷ Die aufgeworfene Frage bildet den Spannungsbogen bis zu jenem Punkt, an dem die Antwort darauf erscheint. Jede neue Einsicht in die Welt des Films verändert das gesamte bis dahin geltende Bild und stellt einen neuen Ausgangspunkt für die Weiterentwicklungen dar. Eine neue Frage ist nicht nur eine neue Information über eine Möglichkeit in der Zukunft, sondern eine neue Ergänzung zum bereits gesehenen Geschehen. Denn jedes Mal, wenn eine neue Frage aufgeworfen wird, sucht der Zuschauer zuerst in der Vergangenheit (aus dem bereits dargestellten Material des Films) nach Antworten und erst wenn sie diese nicht finden kann, entwickelt sie Hypothesen über die Zukunft und bildet Erwartungen darüber. Je mehr Fragen aufkommen, desto interessanter wird die Geschichte und je länger die Antworten hinausgezögert werden können (abhängig von der nötigen Verständnisbildung), desto spannender wird die Gestaltung des Films. Die Erzählung bzw. die Dramaturgie haben also die Aufgabe, Fragen anzuregen, wobei unwichtig ist, ob das Publikum diese bewusst oder unbewusst stellt.

“The narrative poses questions. The posing of these questions arouses in the audience an intense desire to know the answers. This creates suspense. [...] The first is the element of expectation: We must be informed, we have to be made strongly aware that a question has been posed, so that we can then suspensefully anticipate a result. The second qualification is that the question must present a clearly defined choice between a limited number of possibilities, usually only two.” (M. Rubin)⁸⁸

⁸⁶ Pfister, Manfred: 2001, S. 70

⁸⁷ Derry, Charles: 2001, S. 40

⁸⁸ Rubin, Martin: 1999, S. 32

Durch eine aufgeworfene Frage entstehen Erwartungen, wenn der Zuschauer sich mit dem Geschehen des Films identifiziert. Wenn im Rahmen der Handlung zwei mögliche Entwicklungen als möglich erscheinen, wird der Zuschauer sich emotional engagieren und auf einen guten Ausgang hoffen. Im Laufe der Handlung ist es vorteilhaft, wenn die positive Ausgangswahrscheinlichkeit immer wieder in Frage gestellt wird, worauf seitens des Publikums Zweifel folgen. So kann die Spannung nochmals gesteigert werden, indem die zwei Möglichkeiten lange mit derselben Wahrscheinlichkeit dargestellt werden und die Entscheidung für eine der beiden hinausgezögert wird.

„It is first and foremost the dynamic aspect of form that engages our feelings. Expectation, for instance, spurs emotion. To have an expectation about what happens next is to invest some emotion in the situation.“ (D. Bordwell)⁸⁹ Wenn der Film gut aufgebaut ist, hat der Zuschauer ständig das Bedürfnis zu erfahren, was auf das gerade Gesehene folgt. Emil Staiger beschreibt Spannung folgendermaßen:

„Spannung wird von der Unselbstständigkeit der Teile ausgelöst. Kein einziger Teil ist sich selbst oder dem Leser genug. Er bedarf der Ergänzung. Der folgende Teil genügt wieder nicht, er wirft eine neue Frage auf oder fordert ein neues Supplement. Erst am Schluss steht nichts mehr aus und wird die Ungeduld befriedigt.“ (E. Staiger)⁹⁰

Die Unselbstständigkeit der Teile und dessen Ergänzung bedeutet also, dass das Publikum immer ein Teilwissen besitzt, aber nicht mehr. Das Teilwissen wird durch Hinweise und Vorausdeutungen auf Zukünftiges ergänzt, aber die Ungewissheit in Bezug auf den Ausgang wird bis zum Schluss beibehalten, wodurch auch die Angst oder die Sorge um den Protagonisten bestehen bleibt.

Somit ist der gesamte Film gekennzeichnet von der unsicheren Erwartung eines bereits angedeuteten Ereignisses, was erfüllt oder enttäuscht werden kann. Diese partielle Informiertheit kann sich dabei laut Manfred Pfister auf die „*Was-Spannung*“ (das ist die Spannung auf den Ausgang = das Ende der Geschichte) und die „*Wie-Spannung*“ (das ist die Spannung auf den Gang = der Verlauf der Geschichte)⁹¹ beziehen.

⁸⁹ Bordwell, David: 2008, S. 60

⁹⁰ Emil Staiger zitiert in Mariani, Christoph: 2003, S. 8

⁹¹ Pfister, Manfred: 2001, S. 143

II.4. Die Kognition und die Rezeption

Der Film ist eine spezifische Sprache und um sie verstehen zu können, arbeiten Kognition und Rezeption stets zusammen, was aber bei jedem Zuschauer individuell abläuft. „Bei der Wahl der sprachlichen Mittel für einen Film besteht jedoch stets die Gefahr, dass sie missverstanden werden. Jeder Mensch kann das Angedeutete, Symbolische potenziell anders auffassen.“ (A. C. Kreuzer)⁹² Das resultiert daraus, dass jeder Mensch mit einem anderen Erfahrungsschema an den Film herangeht und auch die vermittelten Informationen nach einem anderen Schema ordnet. Zudem kommt die individuelle Wahrnehmung, die sowohl aus Erfahrungswerten aus dem Leben eines jeden Menschen stammen, als auch aus der Einstellung der verschiedenen Persönlichkeiten zum Medium Film und zum bestimmten Thema des Films.

„Die dramaturgische Gestaltung durch den Autor zielt bei den Zuschauern auf bestimmte Wirkungen, die sich in kognitive, emotionale und viszerale (sinnliche) einteilen lassen. Unter *kognitiven Wirkungen* sind Frage-Antwort-Verläufe, Prozesse der Hypothesenbildung, Bildung von Assoziationen usw. zu verstehen; auch das Verstehen der Geschichte insgesamt. Mit *emotionalen Wirkungen* sind die Gefühle gemeint, die ein Film hervorruft: Spannung, Angst, Freude etc. *Viszerale Wirkungen* bezeichnen die Sinnesempfindungen des Rezipienten: visuelle Spannung, Farbwirkungen, Schwindelgefühle.“ (J. Eder)⁹³

Die Informationen werden auf allen drei Ebenen parallel vermittelt, wodurch die Kognition und die emotionale bzw. sinnliche Wahrnehmung ununterbrochen (meist unbewusst) ihre Arbeit leisten müssen. Die Rezeption bedeutet nämlich nicht, dass das Publikum die dargestellten Bilder sieht und den Dialogen bzw. der Musik lauscht, sondern, dass alle Ebenen mit jeder kleinsten (bedeutungsvollen) Information etwas anfangen muss: wahrnehmen, einordnen, Sinn verleihen, etc.

„To make sense of a narrative film, however, the viewer must do more than perceive movement, construe images and sounds as presenting a three-dimensional world, and understand oral or written language. The viewer must take as a central cognitive goal the construction of a more or less intelligible story.“ (D. Bordwell)⁹⁴

⁹² Kreuzer, Anselm C.: 2009, S. 55

⁹³ Eder, Jens: 1999, S. 16

⁹⁴ Bordwell, David: 1993, S. 33

Das bedeutet, dass der Zuschauer im Film keine fertigen Bedeutungen entdecken kann, sondern selbst einen Sinn aus den Zusammenhängen kreieren und die Geschichte aus einzelnen kleinen Elementen (bestehend aus Informationen) zusammensetzen muss. Die Verarbeitung der Handlungsteile verläuft gleichzeitig bewusst und unbewusst, indem versucht wird, alles mit allem zu verknüpfen, zueinander in Verbindung zu setzen und daraus ein Ganzes entstehen zu lassen. Die emotionalen Wahrnehmungen helfen bei der Bildung von Empathie, Identifikation, Anteilnahme und Antizipation, um auch die inneren Vorgänge der Figuren nachvollziehen zu können und zu den kognitiven Teilen dazuzulegen. Aus dem Zusammenspiel all dieser Element wird über die Handlung ein Urteil gefällt.

Nun zur Definition von Kognition:

„Kognition schließt alle bewussten und unbewussten Vorgänge ein, die bei der Informationsverarbeitung ablaufen. Über Kognitionen erlangt der Organismus Kenntnis von seiner Umwelt. Wahrnehmung, Vorstellung, Denken, Urteilen, Sprache oder Wissenserwerb fallen darunter. Jeder Rezipierende ist kognitiv aktiv und fügt die von Filmstimuli ausgelösten Einzelwahrnehmungen zu einem größeren Ganzen zusammen.“ (A. C. Kreuzer)⁹⁵

Bewusst oder unbewusst, jede Information gelangt ins Gehirn und wird dort vorerst gespeichert. Ob eine Information weiterverarbeitet wird oder in ihrer ursprünglichen Form in Erinnerung bleibt, hängt davon ab, welche Funktion die Information hatte: eine Basisinformation, eine Weiterführung, einen Wendepunkt vorzubereiten, etc. Für die Weiterverarbeitung wird diese aufgegriffen und mit der neuen in Verbindung gesetzt. „Wir können uns das Funktionieren (...) als die Übermittlung von Hinweisen (cues) an den Zuschauer vorstellen, diese geben den Anstoß zum Verarbeitungsprozess, der letzten Endes zur Bildung von Schlussfolgerungen und Hypothesen führt.“ (T. Kuchenbuch)⁹⁶ Zuerst nimmt man diese Hinweise nur wahr, speichert sie ab und verfolgt die weiteren Geschehnisse auf der Leinwand mit. Solange die Informationen in chronologischer Reihenfolge und aufeinander aufbauend erfolgen, muss der Zuschauer nicht viel mehr tun, als ihnen aufmerksam zu folgen. Sobald aber eine Information etwas Gegensätzliches zum Ausdruck bringt oder eine Lücke entstehen lässt oder die bis dahin geschaffene Bedeutung in Frage stellt, fängt die Kognition sofort an zu arbeiten: vergleicht bisherige Informationen miteinander, zieht Schlüsse, assoziiert, beurteilt, stellt Hypothesen auf.

⁹⁵ Kreuzer, Anselm C.: 2009, S. 59

⁹⁶ David Bordwell zitiert in Kuchenbuch, Thomas: 2005, S. 113

In jedem Fall geht es aber beim Filmschauen darum, die Bewusstseinssebene zu aktivieren, nicht nur, um den Film zu verstehen (diese Vorgänge funktionieren sogar im unbewussten Zustand), aber auch um dem Kunstwerk eine Bedeutung beimessen zu können. Dafür muss dieser kognitive Prozess die vermittelten Informationen ununterbrochen empfangen, miteinander verknüpfen und oft auch umdeuten können, da viele von ihnen vereinzelt eine andere Bedeutung haben, als mit anderen in Verbindung gesetzt. Jens Eder beschreibt diesen Prozess sehr passend:

„Filmrezeption ist ein aktiver Prozess der kognitiven und affektiven Informationsverarbeitung. [...] Über verschiedene Phasen hinweg interagieren Filminformationen mit den Dispositionen der Zuschauer, vor allem ihren Gedächtnisinhalten in Form von Schemata, Prototypen und Exempla. [...] Die Filmrezeption stützt sich auf diese Voraussetzungen und ähnelt deshalb in vieler Hinsicht der Alltagswahrnehmung, allerdings weicht sie aufgrund ihrer kommunikativen Rahmung, ihres filmspezifischen Inputs und der Aktivierung filmspezifischer Gedächtnisinhalte auch signifikant von ihr ab.“ (J. Eder)⁹⁷

Die größte Unterscheidung zwischen der Alltagswahrnehmung und jener des Films besteht darin, dass der Film einen (Bild-)Rahmen hat und dadurch abgegrenzt wird. Die Abgrenzung betrifft in erster Linie die Realität, welche außerhalb des Rahmens liegt und somit aus der Filmwelt ausgesperrt wird. Im Weiteren wird aber das Bild selbst durch den Rahmen bestimmt und die Darstellung im Bild erlangt dadurch an Wichtigkeit, weil das Auge nur das sieht, was der Rahmen innerhalb seiner Grenzen vorgibt. Dadurch erreicht der Film leicht, dass sich der Zuschauer in die Handlung projizieren lässt, weil die äußere Realität völlig ausgeschlossen ist und nicht wahrgenommen wird. Durch die Projektion wird ermöglicht, dass der Zuschauer sich emotional am Filmgeschehen beteiligt und dass jedes gezielt eingesetzte filmische Mittel die erwünschten Wirkungen erzielen kann.

II.5. Die Montage

Der Filmtheoretiker und -Regisseur, Vsevolod Pudovkin, beschrieb in 1926 die Montage als die „Kunst, einzelne, gesondert aufgenommene Einstellungen so miteinander zu verknüpfen, dass der Zuschauer im Ergebnis den Eindruck einer geschlossenen, ununterbrochenen, sich fortsetzenden Bewegung gewinnt.“ (K. Hickethier)⁹⁸

⁹⁷ Eder, Jens: 2008, S. 94

⁹⁸ Vsevolod I. Pudovkin zitiert in Hickethier, Knut: 2007, S. 140

Dabei ist nicht nur die Kontinuität der Bilder (die Handlung) wichtig, sondern auch, dass die miteinander verbundenen Einstellungen und Szenen einen Sinn kreieren, welcher aus einzelnen Bildern nicht möglich wäre. Die Bilder stellen etwas dar, aber aus ihnen entsteht noch keine Bedeutung. Diese bildet sich durch die Gestaltung der Bilder, ihre Beziehung untereinander und die daraus entstandenen Assoziationen: „Sie schaffen einen Sinn, den die Bilder nicht schon objektiv enthalten, der allein aus ihrer Beziehung hervorgeht.“ (A. Bazin)⁹⁹ Das heißt, dass während jedes einzelne Bild eine Bedeutung für das im Rahmen Sichtbare darstellt, muss es auch der gesamten Handlung dienen, mit anderen Worten: alle Bilder stehen in Zusammenhang mit dem Ende und arbeiten auf das letzte Ereignis hin, auf die Auflösung oder Enthüllung der Botschaft der Handlung. Im Verlauf der Geschichte werden die Elemente auf unterschiedlichen Strängen, auf unterschiedlichen Ebenen dargestellt und diese zueinander in Verbindung gebracht, bis das gesamte Netz der Begebenheit einen einzigen Sinn ergibt: das Ende. Jedes Element, welches keine Bedeutung für den Schluss hat, hat keinen berechtigten Platz in der Geschichte.

„Man kann den einzelnen Film somit als ein System auffassen, in dem alle Teile aufeinander bezogen sind und in dieser Verstrebung miteinander skelettartig das Ganze zusammenhalten. Nimmt man ein tragendes Teil weg, so stürzt das Gebäude in sich zusammen.“ (W. Faulstich)¹⁰⁰

Umgekehrt muss auch festgestellt werden, dass jedes einzelne Element erst dann einen Sinn erhält, wenn man das Ganze kennt: eine Szene stellt etwas in sich geschlossenes dar, aber eine Bedeutung kann sie alleine nicht vermitteln, das entsteht nur durch den Zusammenhang mit anderen Szenen. „Denn aus Einzelheiten kann man keine Konsequenzen ziehen. Nur das Ganze hat Bedeutung.“ (B. Balázs)¹⁰¹ So verlaufen die Geschehnisse auf zwei Strängen in der Kognition: die eine ordnet die Szenen in chronologische Reihenfolge (da nicht jeder Film rein chronologisch auf die Leinwand gebracht wird) und fügt jede neue Information an den Schluss, während die andere die Gesamtwahrnehmung betreut, welche sich durch jede Hinzufügung einer neuen Szene ändert. So beeinflusst jedes neue Element die Botschaft der Handlung und jede neu entstandene Wahrnehmung des bis dahin Vermittelten wirkt sich auf die einzelnen Darstellungen aus und verleiht ihnen mehr Bedeutung.

⁹⁹ Bazin, André: 2004, S. 92

¹⁰⁰ Faulstich, Werner: 1988, S. 16

¹⁰¹ Balázs, Béla: 2001, S. 156

Die Verbindung der einzelnen Elemente zu einem Ganzen ist einer der wichtigsten Aspekte des Filmschauens. Das Publikum weiß, dass ihm auf der Leinwand immer nur Teile aus der gesamten Filmrealität präsentiert werden und dass der Rest aus seiner Phantasie hinzugefügt werden muss. Das betrifft nicht nur die Gesamtaussage des Films durch die unzusammenhängenden Einzelteile der Szenen, sondern auch die im Bildrahmen nicht dargestellten, aber dennoch anwesenden Elemente: die Augen der Zuschauer folgen der Kamera und machen deren Sicht zur Eigenen, aber parallel dazu haben sie auch die Aufgabe, selbstständig zu arbeiten und den Ausschnitt des Szenenraums durch die Illusion der Wirklichkeit zu ersetzen und weitere Teile hinzuzudenken.

„Er denke sich gleichsam an die Stelle des je absenten Kameraauges, schließe die Lücke und füge Einstellung für Einstellung das fragmentierte Bild zu einem homogenen Raum zusammen; seine eigene Wahrnehmungsaktivität bildet die Nahtstelle, an der sich die fragmentierten Bilder zusammenfügen.“
(J. Felix)¹⁰²

¹⁰² Felix, Jürgen: 2002, S. 140

III. Die Informationsvermittlung

III.1. Die Information und die Informationsvermittlung

Information ist einseitige Kommunikation. Die Vermittlung von etwas durch etwas, mit einer bestimmten Bedeutung. Sie ist einseitig, weil sie nur in eine Richtung erfolgt, nämlich in jene des Empfängers. Dabei wird keine Reaktion, keine Gegeninformation erwartet. Der Kanal der Vermittlung, wodurch sie weitergeleitet wird, kann diverse Formen annehmen: eine Zeitung, ein Film, ein Plakat, ein Lautsprecher können als Kanal dienen. Die Medienwissenschaft legt diese Definition anhand des Begriffes „Medium“ fest, demnach wird ein Medium „als ein Bestandteil zwischenmenschlicher Kommunikation definiert. [...] Sodann wird ein Medium als Kanal verstanden.“ (W. Faulstich)¹⁰³ Das Medium, in dieser Diplomarbeit ist der Film, der die Informationen für den Zuschauer vermittelt. Zwischenmenschlich ist dies aus dem Grund, weil der Film von Menschen gemacht wird und sich an Menschen richtet, die die Informationen empfangen. Die Vermittlung zwischen den Machern und Empfängern erfolgt durch den Film. „Eine solche Information lässt sich als die Transmission einer Mitteilung von einem Ort zum andern verstehen, als kalkulierte Reiz-Reaktions-Handlung seitens des Kommunikators oder auch als bloße Interpretation seitens des Rezipienten.“ (W. Faulstich)¹⁰⁴ Die Reiz-Reaktions-Handlung ist deshalb kalkuliert, weil die Filmemacher Filme mit einer bestimmten Intention produzieren: Komödien wollen die Menschen unterhalten (also zum Lachen bringen), Dramen wollen sie zum Nachdenken anregen (also Inhalte vermitteln, die schockieren oder traurig machen), Action-Filme wollen ihnen ein Abenteuer auf der Leinwand bieten (also aufregenden Inhalt darstellen), Thriller wollen sie (vorübergehend) in Angst versetzen (also Höchstspannung erzeugen), etc. So werden nach bestimmten Schemen in der Dramaturgie in denselben Genres immer wieder dieselben Gefühle hervorgerufen, welche den Zuschauern diese Erlebnisse ermöglichen. Filmemacher halten sich an diese dramaturgischen Formen (im Hollywood-Film), weil sie sich auf diese Weise den Erfolg sichern wollen, auch wenn dieser nie garantiert ist.

Die Vermittlung von Informationen im audiovisuellen Medium existiert auf drei Ebenen: im Akustischen (Dialog, Musik, Sound), im Optischen (Bild, Schrift) und im Sensorischen (Gefühl, Stimmung). Hierbei ist keine genaue Trennung möglich, denn die Informationen werden fast immer auf mehreren Ebenen gleichzeitig präsentiert.

¹⁰³ Faulstich, Werner: 1994, S. 23-24

¹⁰⁴ Faulstich, Werner: 1994, S. 34

Bei einer Trennung sind nur optische oder nur akustische Informationsvermittlungen möglich, aber das findet sich höchstens in den Art-House-Filmen, die sich den strengen dramaturgischen Regeln nicht unterwerfen. In den Hollywood-Filmen kommt es fast immer zur Verschmelzung zwischen optisch und akustisch Dargestellten und diese erzeugen (vor allem durch die Musik) meist auch eine bestimmte Stimmung oder atmosphärisches Gefühl. Daraus wird ersichtlich, dass die Informationsvermittlung einen sehr komplexen Ablauf hat und die Basis eines jeden Films ist.

Die Vermittlung von gezielt eingesetzten Informationsinhalten kann selbstverständlich auch missverstanden werden, abhängig von der Verständnisgrundlage zwischen Sender und Empfänger. Beim Filmschauen wird diese Grundlage einerseits durch Erfahrungswerte im Kino bestimmt und andererseits durch das allgemeine Vorwissen des Zuschauers. Bei der Annahme des positiven Falls, also beim gleichen Ausgangspunkt und Verständnis der Bedeutung einer Information und zusätzlichem Interesse am Filmgeschehen, führt die Informationsvermittlung zum Kennen eines Sachverhalts, wodurch sich das Maß des Nicht-Kennens nach und nach verkleinert. Sodann kann gesagt werden: „Die Information wird verstanden als Verringerung der Ungewissheit auf Seiten des Empfängers.“ (W. Faulstich)¹⁰⁵ Jedes neue Bild offenbart dem Zuschauer eine Fülle an neuen Informationen, die zur Verständnisbildung des Films beitragen und zum Schluss auch den letzten Punkt der Ungewissheit in Bezug auf die Geschichte auflösen. So wird die Handlung durch Verfolgung des filmischen Verlaufs verstanden, indem Informationen vom Rezipienten wahrgenommen, aufgefasst, zusammengefasst und in Bedeutungen umgewandelt werden. Dabei bildet die Informationsvermittlung die Grundlage dieses Vorgangs.

III.3. Die Verständnisbildung

Verständnisbildung im Film bedeutet, dass auf eine Informationsgrundlage (meist in den ersten 10 Minuten des Films) ständig neue Informationen geboten werden, um die Ungewissheit des Zuschauers in Bezug auf die Handlung immer mehr zu reduzieren und dadurch zum Kennen (Verstehen) der Geschichte zu verhelfen.

¹⁰⁵ Faulstich, Werner: 1994, S. 38

Demnach ist Verständnisbildung „Kenntnis all dessen, was relevant ist“ (R. McKee)¹⁰⁶ (zum gegebenen Zeitpunkt). Wenn der Zuschauer keine Informationen erhält, welche die Handlung erklären, wird er bald sein Interesse am Geschehen verlieren. Relevant ist eine Information demnach zu jenem Zeitpunkt, an welchem dem Zuschauer eine neue Information enthüllt werden muss, um sein Interesse nicht zu gefährden. Die Kenntnis dieser *relevanten* Informationen ist somit unentbehrlich. Meist geschieht diese Informationsdarbietung in chronologischer Reihenfolge, um das Publikum mit zeitversetzten Geschehnissen nicht zu verwirren, aber selbst in achronologischen Filmen muss die Geschichte verständlich werden.

Hinzu kommt noch der Aspekt der Spannung: die erzählte Geschichte muss nicht nur verständlich sein, sie muss vor allem spannend erzählt werden, um das Interesse gleich am Anfang zu wecken und bis zum Schluss aufrechterhalten zu können. Daher ist ein Gleichgewicht zwischen Informationsvermittlung und –Zurückhaltung bedeutend, um einerseits dem Publikum die nötigen Informationen zu geben, sie aber in derselben Zeit auf den weiteren Verlauf der Geschichte neugierig zu machen. Dies kann aber nur durch Informationsenthaltung erreicht werden. So heißt es in *Story* von Robert McKee: das „Interesse der Zuschauer wird nicht wach gehalten, indem ihnen Informationen dargeboten werden, sondern indem ihnen Informationen *vorenthalten* werden – außer solchen, die für das Verständnis unerlässlich sind.“ (R. McKee)¹⁰⁷ Beim Geschichtenerzählen ist also die größte Aufgabe jene Balance zu finden, die auf der einen Seite der Verständnisbildung dient und alle Informationen offenbart, die zum gegebenen Zeitpunkt relevant sind, und auf der anderen Seite zu keinem Zeitpunkt so viel zu verraten, dass die Handlung zu plausibel werden könnte und der Zuschauer somit kein Interesse mehr am Fortgang hätte. Dieses Wechselspiel zwischen Informationsvermittlung und Vorenthalten der Information ist die Kunst des Geschichtenerzählens. Dazu kommt ein weiterer wichtiger Aspekt: die Informationsauswahl.

III.3. Die Informationsauswahl

Die meisten Filme spielen nicht in der Erzählzeit, daher müssen Filmemacher einige Elemente des Geschehens auslassen, um in den zwei Stunden ihre *Story* erzählen zu können (wie bereits erwähnt, nennt man das eine *elliptische Erzählform*).

¹⁰⁶ McKee, Robert: 2009, S. 85

¹⁰⁷ McKee, Robert: 2009, S. 358

„Die Auswahl der Informationen und deren Gliederung bedingt einen Fluss der Ereignisse, der aus dramaturgischen Gründen bestimmte Informationen auslässt.“ (D. Eick)¹⁰⁸ Es werden selbstverständlich nur jene Informationen ausgelassen, welche für die Geschichte keine Relevanz haben bzw. jene, die man sich auch ohne Darstellung vorstellen kann (zum Beispiel ist ein Mann in einer Szene im Haus und geht Richtung Tür, in der nächsten sehen wir ihn bereits mit dem Auto fahren: hier werden wir als Zuschauer annehmen können, dass er aus dem Haus ging und sich ins Auto setzte – diese Elemente müssen nicht gefilmt und gezeigt werden, weil sie ohnehin dazu gedacht werden).

Interessant wird die Handlung, wenn sie erstens alle relevanten Informationen rechtzeitig liefert (nicht zu spät, denn dann entsteht eine Wissenslücke; nicht zu früh, denn dann ist die Geschichte zu plausibel und dadurch langweilig), zweitens die ausgewählten Informationen gut präsentiert (das heißt die Bedeutung der Information muss klar und verständlich sein) und drittens die Anordnung der Informationen vorteilhaft gestaltet (damit die sich aufeinander bezogenen Informationen Assoziationen entstehen lassen und die *Story* und deren Botschaft vermitteln können). Daher kann eine grundsätzlich interessante Geschichte langweilig erzählt werden (wenn diese drei Punkte nicht gegeben sind), im Gegensatz dazu kann aber eine langweilige (einfache) Handlung interessant dargestellt werden, wenn die richtigen (relevanten) Informationselemente ausgewählt und wirksam präsentiert werden. Es hängt alles von der Auswahl der Informationen ab.

Dies hängt natürlich wieder mit der Verständnisbildung zusammen, denn auch bei der Informationsauswahl geht es darum, den Zuschauern genug Informationen zu geben, die die Handlung verständlich machen, aber nicht zu viele, um auch immer Fragen offen zu lassen und auf den Fortgang neugierig zu machen. Die Informationen haben grundlegend die Funktion zu informieren, darüber hinaus aber auch die Absicht, die Geschichte durch die Informationen aufzubauen bzw. die Spannung zu steigern. Die Informationen geben einerseits einen Rahmen für die weiteren Geschehnisse, andererseits treiben sie die Handlung immer weiter voran, bis sie am Ende alle Probleme lösen und alle Fragen beantworten. Aufbau und Steigerung erreicht man nicht durch die Einführung von Information, sondern indem sie Bedeutungen kreieren und Assoziationen anregen.

¹⁰⁸ Eick, Dennis: 2006, S. 90

„In einem effektvollen Plot geht es auch darum, Figuren und Ereignisse auszuwählen, die Einsichten ermöglichen.“ (A. Hiltunen)¹⁰⁹ Einsichten in die Psyche der Personen, Einsichten in den Hintergrund der Motivationen, Einsichten in die Absicht des Filmemachers. Wenn ein Film keine Botschaft hat, wird er die Zuschauer am Ende enttäuschen (selbst Künstlerfilme ohne viel Bewegung regen das Publikum zum Nachdenken an oder lassen ihre persönliche Meinung darüber bilden). Die Botschaft muss (spätestens zum Schluss) klar sein und jede Information muss demnach eingesetzt werden, um sie zum Ausdruck zu bringen. Der tiefere Sinn macht einen anspruchsvollen Film aus, welcher durch die Figuren, die Geschehnisse und durch die Informationsauswahl verständlich gemacht wird. „Das Entscheidende ist, was wir dem *Zuschauer* an Information zuführen oder vorenthalten. *Unser* Blickwinkel zählt und nicht derjenige der Figuren.“ (D. Bordwell)¹¹⁰ Die Figuren, Gegenstände, Geschehnisse, die gesamte Handlung sind nur ein Mittel zum Zweck: durch dieses Material vermittelt der Filmemacher seine Botschaft.

„Betrachtet man die Geschichte des Kinos im Hinblick auf seine visuellen Gestaltungsweisen (*visual design*), so kann man also sagen, dass es ihm stets darauf ankommt, auf sehr unterschiedliche Weisen unsere Aufmerksamkeit zu wecken und zu fesseln sowie uns relevante Informationen über die Welt zu übermitteln, die auf der Leinwand gezeigt wird.“ (D. Bordwell)¹¹¹

Die Informationsvermittlung und die Informationsauswahl entscheiden, wie der Rezipient den Film wahrnimmt und wie stark er sich mit der Geschichte identifizieren kann (wobei Identifikation auch von der Person selbst abhängt, wie sehr sie ein Thema generell anspricht oder nicht). Die Wirkung auf das Publikum ist nämlich die wichtigste Absicht des Films und diese wird erreicht, indem mit den filmischen Mitteln gespielt wird: anhand der Informationsvermittlung, Informationsauswahl, Darstellung der Informationen, Anordnung der Elemente, Andeutung der Botschaft, etc.

„Der Zuschauer erfährt etwas, doch die Art und Weise wie er es erfährt, wann er es erfährt, wodurch er es erfährt und schließlich auch ob er es z.B. als Einziger erfährt, ohne dass die betroffene Figur davon weiß, bestimmt die dramatische Wirkung der Information.“ (D. Eick)¹¹²

¹⁰⁹ Hiltunen, Ari: 2001, S. 59

¹¹⁰ Bordwell, David: 2001, S. 13

¹¹¹ Bordwell, David: 2001, S. 13

¹¹² Eick, Dennis: 2006, S. 43

Die dramatische Wirkung wird entscheiden, ob der Rezipient am Film Gefallen findet, ob sein Interesse für die Handlung geweckt wird und ob er am Ende den Saal zufrieden oder enttäuscht verlässt. Sie wird erreicht, indem die Informationsauswahl durch die Informationsvergabe zur filmischen Darstellung eingesetzt wird.

III.4. Die Informationsvergabe

Informationsvergabe bedeutet, dass dem Publikum die ausgewählten Elemente der Handlung vermittelt werden, um den Zuschauer dadurch am Geschehen Teil haben zu lassen. Der Zeitpunkt spielt dabei eine wichtige Rolle, da Informationen immer nur in Abhängigkeit der Zeit und zum Bezugspunkt ihre erwünschte Wirkung erzielen können. „Briefly, we are placing the audience in possession of information that gives rise to a quality of gradually increasing suspense and we are doing this in a just as crisp and interesting way as we can.“ (Palmer)¹¹³ Die Funktion zu informieren (in Bezug auf die Verständnisbildung und in Bezug auf die Spannungsbildung durch neu aufgeworfene Fragen) und die Aufgabe die Geschichte interessant zu gestalten, bedienen sich in der Informationsvergabe zweier zeitlicher Achsen. Diese zwei sind:

„Die Achse der Simultaneität – in jedem Augenblick werden über die verschiedenen Codes und Kanäle gleichzeitig Informationen vermittelt – und die Achse der Sukzession – über jeden der Codes und Kanäle werden im zeitlichen Nacheinander linear-akkumulativ Informationen vermittelt.“ (M. Pfister)¹¹⁴

In der Fülle an Informationen muss darauf geachtet werden, dass die wesentlichsten nicht übersehen werden und verloren gehen. Die Informationsvergabe hat also die Aufgabe, die Anordnung der Informationen so zu gestalten, dass sowohl in der *Simultaneität* (nebeneinander), als auch in der *Sukzession* (nacheinander) jedes einzelne Element seinen Platz hat und darin seine Bedeutung zur Schau stellt. Da die Informationen auf allen drei Ebenen vorkommen (optisch, akustisch und emotional), müssen die wichtigsten, für die Verständlichkeit unverzichtbarsten hervorgehoben und gezielt vermittelt werden. Die Informationen in der Sukzession einzuordnen fällt dem Zuschauer leichter, weil man einfach nur dem Erzählstrang aufmerksam folgen muss. In der Simultaneität werden aber so viele Informationen gleichzeitig ins Bild gestellt, dass eine höhere Konzentration benötigt wird.

¹¹³ Palmer zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 155

¹¹⁴ Pfister, Manfred: 2001, S. 122-124

Neben diesen zwei zeitlichen Achsen gibt es zwei weitere: Handlungen mit einem starken Vergangenheitsbezug und welche mit einem starken Gegenwartsbezug:

„Bei dominantem Vergangenheitsbezug dominiert die expositorische Informationsvergabe den Kontext und bleibt die Gegenwart der dramatischen Situation ihr untergeordnet. [...] Bei dominantem Gegenwartsbezug wird die expositorische Informationsvergabe durch die gegenwärtige dramatische Situation motiviert und bleibt ihr funktional untergeordnet.“ (M. Pfister)¹¹⁵

Der Vergangenheitsbezug verlangt also nach einer Exposition, welche die Vergangenheit, aus der die (Haupt-)Figuren kommen, bekannt macht bzw. die wichtigsten, für die Handlung relevanten Informationen zur Verfügung stellt. Auch im weiteren Verlauf wird die Geschichte immer wieder auf die Vergangenheit zurückgreifen, weil jede Aktion dort ihren Ursprung haben wird. Dazu im Gegensatz steht der Gegenwartsbezug, welcher ohne jegliche Vergangenheitselemente vermittelt werden kann, weil der Ausgangspunkt der Handlung in der Gegenwart liegt und überhaupt erst mit dem Film beginnt. Die Figuren in solchen Filmen grenzen sich von der Vergangenheit ab, so als hätten sie gar keine gehabt und wären erst jetzt zum Leben erweckt worden. Die Mehrheit der Filme richtet sich aber nach einem Vergangenheitsbezug. Die Vergangenheit ist auch immer leichter darzustellen oder anzudeuten, denn es reicht ein Dialog aus, um über den Protagonisten etwas Wichtiges aus früherer Zeit zu erfahren, als Geschehnisse aus der Gegenwart komprimiert zu zeigen (Komprimierung wird aber in jedem Fall benötigt, um mit zwei Stunden Filmmaterial eine ganze Geschichte vorführen zu können). Aus diesem Grund ist die Exposition als Grundbaustein für die Handlung extrem wichtig.

Darüber hinaus muss auch entschieden werden, wie viel Information aus der Vorgeschichte in der Exposition dargestellt werden muss bzw. soll und wie viel erst im Laufe der Handlung. Diese Entscheidung wird anhand einer weiteren Variable beeinflusst und getroffen, nämlich durch den *Point of Attack*, jenem Punkt, der durch ein Geschehen die Handlung ins Rollen bringt.

„Hat ein dramatischer Text einen späten *Point of Attack*, geht also der dramatisch präsentierten Eingangssituation eine umfangreiche Vorgeschichte voraus, dann liegt auch eine große Menge von Informationen vor, die expositorisch vermittelt werden müssen. [...] Das entgegengesetzte Extrem markieren Texte mit einem sehr frühen *Point of Attack*, mit einem Einsatzpunkt der dramatisch präsentierten Handlungsphasen, der mit dem Anfang der Geschichte zusammenfällt. [...] Dementsprechend bedarf es hier keiner Vermittlung von Vorgeschichte.“ (M. Pfister)¹¹⁶

¹¹⁵ Pfister, Manfred: 2001, S. 127

¹¹⁶ Pfister, Manfred: 2001, S. 137

Hier muss aber angemerkt werden, dass sich auch eine Handlung mit starkem Gegenwartsbezug und frühen *Point of Attack* auf die Vergangenheit beziehen kann und im Laufe der Entwicklungen Elemente der Vergangenheit andeuten oder präsentieren kann. Es geht nur um die Dominanz der Vergangenheit bzw. der Gegenwart und darum, wie früh bzw. spät der *Point of Attack* einsetzt.

Bei der Informationsvergabe muss man also bedenken, was dem Zuschauer, wie, wann und in welchem Maße dargeboten werden soll, um die Geschichte bestmöglich verständlich und gleichzeitig interessant zu machen. All das hängt von der Handlung bzw. deren Botschaft ab. Neben dem zeitlichen Aspekt („wann wird eine Information eingeführt“) gibt es noch einen weiteren wichtigen, den des Grades der Informiertheit („wie viel von der Information wird eingeführt“).

III.5. Der Informationsgrad

„Auch im inneren Kommunikationssystem werden Informationen vergeben und empfangen und verändert sich der Grad der Informiertheit der einzelnen Figuren ständig. Damit verändert sich auch ständig die Relation zwischen dem Grad der Informiertheit der Figuren einerseits und des Zuschauers andererseits.“ (M. Pfister)¹¹⁷

Der Grad der Informiertheit ist genauso wichtig, wie die Informationsauswahl oder -Vergabe, denn dieser entscheidet über den Wissensstand, nicht nur in zeitlicher, sondern auch in mengenmäßiger Hinsicht. Abhängig von der Intention der Filmemacher mit der Handlung, werden die Figuren und die Zuschauer in bestimmten Maßen über die Geschehnisse und Hintergründe informiert. Hierbei geht es nicht um das Verständnis der Handlung, Plausibilität oder Vorhersehbarkeit, sondern darum, dass durch die Informiertheit Spannung erzeugt werden kann: auch in der Handlung zwischen den Figuren (was natürlich auch auf das Publikum eine spannungsgeladene Wirkung hat), aber auch dadurch, dass in umgekehrter Form die Figuren mehr wissen, als die Zuschauer. Diese Relation kann sich mit jeder neuen Information ändern (oder auch durch den gesamten Film gleichbleiben, abhängig vom Genre und von der intendiert erzeugten Wirkung für das Publikum) und dadurch ein immer neu entstehendes Spannungsfeld kreieren. Die Wissensverteilung zwischen Figuren-Figuren und Figuren-Zuschauer definiert die Atmosphäre des Films und legt dadurch auch oft das Genre fest.

¹¹⁷ Pfister, Manfred: 2001, S. 79

Laut Robert McKee gibt es drei Möglichkeiten der Wissensverteilung:

„McKee [...] unterscheidet zwischen dem Geheimnis (hier weiß das Publikum weniger als die Figuren), der Spannung (hier verfügen das Publikum und die Figuren über die gleichen Informationen) und dramatischer Ironie (hier weiß das Publikum mehr als die Figuren).“¹¹⁸

Eine andere Definition der unterschiedlichen Wissensverteilungen lautet nach Alice Bienk: „Figur und Zuschauer wissen gleich viel (*Mystery*), die Figur weiß mehr als der Zuschauer (*Surprise*), die Figur weiß weniger als der Zuschauer (*Suspense*).“¹¹⁹ Es mögen andere Termini für die drei Formen verwendet werden, aber die Funktionen sind dieselben. Beim Geheimnis (McKee) bzw. bei der Überraschung (Bienk) hat das Publikum einen Informationsrückstand und während die Figuren aufgrund von Informationen handeln, werden diese dem Zuschauer verschwiegen. Dadurch entsteht Spannung, weil das Geheimnis erst später offenbart wird und bis dahin das Publikum mit Neugierde versehen ist (es muss aber auch darauf geachtet werden, das Geheimnis nicht zu lang hinauszuzögern, denn dadurch könnte auch das Interesse des Zuschauers verloren gehen, wenn er sich schlecht informiert fühlt und die Verständlichkeit der Handlung darunter leidet – das heißt, ein Geheimnis funktioniert nur dann, wenn dadurch die Spannung gesteigert werden kann, aber sobald es keine Steigerung mehr möglich ist, muss das Geheimnis enthüllt werden, sonst ist auch dessen Wirkung weg). Im Augenblick der Enthüllung kommt es zum Überraschungsmoment, da das Geheimnis meist ein schockierendes Element in sich trägt, womit das Publikum nicht rechnen konnte. Bei der Spannung (McKee) bzw. bei der *Mystery* (Bienk) ist der Wissensstand der Figuren und Zuschauer gleich und so entsteht Spannung, indem das Publikum mit dem Wissen der Protagonisten mithalten muss. Es werden weder Informationen im Vorfeld eingeführt (überlegene Wissensposition), noch werden Geheimnisse offenbart oder Überraschungen kreiert (unterlegene Wissensposition), stattdessen werden die Informationen für die Figuren und Zuschauer gleichzeitig geliefert. So hat das Publikum auch schnell das Gefühl, selbst in die Handlung verwickelt zu sein und so entsteht auch die Spannung, weil man auch emotional mehr am Geschehen teilhaben kann. Bei der dramatischen Ironie (McKee) bzw. beim *Suspense* (Bienk) ist das Publikum in einer überlegenen Wissensposition. Man würde meinen, dass in dieser Form keine Spannung entstehen kann, weil man als Zuschauer sowieso alles weiß, aber genau darauf kommt es an:

¹¹⁸ Eick, Dennis: 2006, S. 90

¹¹⁹ Bienk, Alice: 2008, S. 92

weil man alles (oder zumindest mehr als die Protagonisten) weiß, Informationen, die die Figuren nicht haben (können), entwickelt sich durch die Anteilnahme ein Angstgefühl um den Helden. Das Publikum ist bereits über den schlechten Ausgang oder über negative Folgen informiert und würde gerne eine Warnung ausrufen, aber da das nicht möglich ist, ist der Zuschauer gespannt, wie der Protagonist aus dieser Lage herauskommt. Diese Form der Wissensverteilung hat eine dramatisierende Funktion, wie man es auch in den Filmen von Hitchcock erlebt: das berühmte Beispiel der tickenden Bombe unter dem Tisch, von welcher die Protagonisten, die am Tisch unbekümmert sitzen, keine Ahnung haben, dafür aber das Publikum.

„Der Begriff der *discrepant awareness* [...] bezieht sich also auf zwei Relationen: einerseits auf die Unterschiede im Grad der Informiertheit zwischen den dramatischen Figuren und andererseits auf die entsprechenden Unterschiede zwischen diesen und dem Publikum.“ (M. Pfister)¹²⁰

Die Wissensverteilung betrifft aber nicht nur die Informationsvermittlung in Bezug auf die Geschehnisse, sondern auch die Vorgeschichte der Figuren, die vermittelt werden müssen, da die Zuschauer sonst immer einen Wissensrückstand hätten. Denn während die Protagonisten von Anfang an ihr bestimmtes Verhalten aufgrund ihrer Vorgeschichte ausführen, sind diese Informationen den Zuschauern erst dann zugänglich, wenn diese in der Handlung aufgezeigt werden. Für das Gesamtverständnis (sowohl für die Motivation, als auch das Ziel der Figuren) sind sie aber unerlässlich. Das trifft auch auf die Protagonisten untereinander zu, denn jede Reaktion einer Figur hängt von ihrem Vorwissen über die gegebene Situation ab.

„Durch diskrepante Informiertheit wird also ein und dieselbe Situation von den beteiligten Figuren unterschiedlich beurteilt. [...] Die diskrepante Informiertheit von dramatischen Figuren einerseits und Publikum andererseits ergibt sich nun im Wesentlichen aus zwei Momenten. Zum einen ist das Publikum bei allen Situationen als Zuschauer anwesend, während die einzelnen Figuren in der Regel nur an einer Teilmenge der präsentierten Situationen unmittelbar partizipieren. Das Publikum ist also in der Lage, die jeweils nur partielle Informiertheit der einzelnen Figuren zu summieren und miteinander zu korrelieren. Zum anderen stellt das Vorwissen der Figuren für das Publikum einen Unsicherheitsfaktor dar, da der Zuschauer bis zum Textende nie weiß, ob eine Figur bereits ihr ganzes Vorwissen artikuliert hat oder ihm wichtige Vorinformationen noch vorenthält.“ (M. Pfister)¹²¹

¹²⁰ Pfister, Manfred: 2001, S. 80

¹²¹ Pfister, Manfred: 2001, S. 81

Somit haben beide Pole Informationsvorsprünge und -Rückstände, die sich im Laufe der Handlung ausgleichen müssen: den Gesamtüberblick, über den das Publikum verfügt, erhält der Protagonist erst am Ende der Geschichte; und umgekehrt gilt, dass der Zuschauer sich nur zum Schluss sicher sein kann, dass ihm keine weiteren Informationen über die Vorgeschichte enthalten werden. Die zwei möglichen Grade der Informiertheit sind also Informationsvorsprung und Informationsrückstand:

„Die Struktur des Informationsvorsprungs erlaubt es dem Zuschauer, die Diskrepanzen im Informiertheitsgrad der Figuren untereinander zu erkennen und vermittelt ihm so das Bewusstsein der Mehrdeutigkeit jeder Situation, und sie versetzt ihn in eine Position, aus der er die einzelnen Situationseinschätzungen der Figuren als abweichend von der Norm des faktisch Angemessenen beurteilen kann.“ (M. Pfister)¹²²

So sind die meisten Filme aufgebaut, vor allem im Mainstream. Das ermöglicht eine schnelle Einschätzung der Persönlichkeiten und der Konstellationen zwischen ihnen, wodurch sich der Inhalt oder die Botschaft leicht herauskristallisieren lässt. „Die umgekehrte Struktur des Informationsrückstands dominiert wesentlich weniger häufig den Ablauf eines ganzen dramatischen Textes.“ (M. Pfister)¹²³ Vor allem deshalb, weil Informationen die Geschichte vorantreiben, Informationsdefizite nicht und auch deshalb, weil dadurch die Verständlichkeit der Handlung gefährdet wird. Eine gute Verwendung hat der Informationsrückstand aber bei der Spannungserzeugung, denn „das Zurückhalten von Informationen erweckt in jedem Falle die Neugier des Zuschauers.“ (D. Eick)¹²⁴ Es muss nur beachtet werden, dass Informationsdefizite nicht das Gefühl einer Wissenslücke entstehen lassen, sondern nur als Teaser eingesetzt werden. Das Publikum muss nämlich spüren, dass sie gut informiert sind. Zur Informiertheit gehört aber nicht nur deren Grad, sondern auch deren Perspektive.

III.6. Die Informationsperspektive

„Das Drehbuch erzählt eine Geschichte durch das Zeigen von Informationen [...]. Die Vermittlung der Informationen wird durch den *Point of View* bestimmt. McKee weist darauf hin, dass der POV zwei Bedeutungen hat. Einerseits ist er Teil des Szenentextes, in dem er eine Kameraeinstellung suggeriert und somit die Erzählung lenkt, andererseits ist er die Perspektive des Erzählers.“ (D. Eick)¹²⁵

¹²² Pfister, Manfred: 2001, S. 82

¹²³ Pfister, Manfred: 2001, S. 83

¹²⁴ Eick, Dennis: 2006, S. 90

¹²⁵ Eick, Dennis: 2006, S. 93

Der *Point of View*, die Perspektive, wird also einerseits durch die Kameraeinstellung und andererseits durch die Erzählung vermittelt. Die Kamera bestimmt die Perspektive durch ihren Standpunkt, durch die Präsentation aus diesem Standpunkt, durch das Bild dieser Präsentation (verdeckt oder klar, auf etwas fokussierend oder einen Überblick verschaffend, Nahaufnahme oder Totale, etc.) und durch die Erzählung, welche in diesem Bild dargestellt wird. Die Darstellung der Figuren bzw. ihrer Umgebungen beeinflusst die Aufmerksamkeit der Zuschauer und lenkt diese in eine bestimmte Richtung – durch die Perspektive der gegebenen Information. Neben der Kamera gibt es aber wie gesagt auch die Perspektive der Erzählung: dies kann sowohl eine Person, als auch die Handlung selbst sein. Wenn es eine Erzählperson gibt, dann wird die Geschichte aus ihrem Standpunkt erzählt, mit ihrer persönlichen, subjektiven Wahrnehmung der Geschehnisse. Dadurch entsteht eine subjektive Sicht, welche auf das Publikum übertragen wird und man sich in die Rolle des Protagonisten versetzt und mit ihm durch die Handlung hindurch mitfühlt. Wenn es keine Erzählperson gibt, so bestimmen die Ereignisse die Perspektive: diese werden durch die einzelnen Figuren bzw. durch die Situationen vermittelt, wodurch eine viel objektivere Sicht, ein Gesamtbild entsteht, weil man nicht nur aus einem einzigen Standpunkt informiert wird, sondern durch die vielseitigen Geschehnisse ein breiteres Wissen über die Geschichte erlangt. Die Möglichkeiten der Wissensverteilung (Geheimnis/Surprise, Spannung/Mystery, dramatische Ironie/Suspense) stehen in Wechselwirkung mit der Erzählperspektive, welche auch vom Informationsbesitz bestimmt wird.

„In Abhängigkeit von der Wissensverteilung zwischen dem Zuschauer und den einzelnen Figuren verändert sich der Grad der Subjektivität der Erzählperspektive. Das Wissen des Zuschauers kann mit dem der Figur annähernd deckungsgleich sein (subjektive Erzählperspektive), in einer allwissenden Erzählperspektive ist er nicht an die Wissensbeschränkungen gebunden (auktoriale Erzählperspektive).“ (A. Bienk)¹²⁶

Während die subjektive Erzählperspektive zu mehr Anteilnahme führen kann, die Empathie und die Identifikation mit den Figuren verstärkt, da der Zuschauer das Gefühl von unmittelbarer Anwesenheit im Geschehen hat und die Ereignisse aus einem näheren Blickwinkel mit einer tieferen Bedeutung vorführen kann, ist der Blick auf die Gesamthandlung viel begrenzter und ohne jegliche Objektivität.

¹²⁶ Bienk, Alice: 2008, S. 92

Die auktoriale Erzählperspektive hingegen behält eine Distanz zum Filmgeschehen, verhilft uns so zu einer objektiveren und äußeren Sicht mit unterschiedlichen Aspekten der Handlung und zu mehr Verständnis der Gesamtkonstellation der Ereignisse, weil das Publikum alles sehen, wissen und beurteilen kann, aber gleichzeitig steht man auch den Figuren viel distanzierter gegenüber.

Eine Perspektive hat also sowohl die Figur im Geschehen, als auch die Kamera, die die Figur durch das Geschehen zeigt. Das Zusammenspiel zwischen der Kamera (Auswahl der Bilder und deren Perspektiven) und den Figuren (Darstellung der Handlung aus deren Perspektive) ist wichtig, um den Zuschauer subjektiv und objektiv zu informieren. In den meisten Filmen wird zwischen diesen beiden Perspektiven gewechselt, um einerseits dem Publikum für die Verständlichkeit der Geschichte einen objektiven, allgemeinen Wissensstand über die Situation und möglicher zukünftiger Entwicklungen zu geben und um andererseits durch subjektive Sichten und Einstellungen die Zuschauer emotional an die Handlung zu binden und somit ihr Interesse aufrechtzuerhalten. Somit müssen von beiden Perspektiven (Kamera und Erzählfiguren) Informationen vermittelt werden, um eine Balance zwischen objektivem Überblick und subjektiver Anteilnahme, Distanz und Nähe, Verstand und Emotion zu bilden. Je objektiver die Perspektive, desto klarer ist die Geschichte, und je subjektiver die Perspektive, desto mehr emotionale Beteiligung entsteht für die Figur.

Um die Welt und das Ziel des Protagonisten zu verstehen, müssen die Motive seiner Aktionen nachvollziehbar sein und dazu gehören alle Informationen zu seinem Wesen. Diese perspektivischen Informationen können durch unterschiedliche Mittel dargestellt werden: durch Wahrnehmung und Imagination (Bild- und Tongestaltung), Denken und Wissen (die narrative Informationsvergabe, Montage und Dialog) und Bewerten, Wünschen und Fühlen (Musik, Bildkomposition und *Voice-Over*).¹²⁷ Die Wahrnehmung, das, was man im Film sieht oder hört, vermittelt meist ein Gefühl oder eine Atmosphäre, die eine Stimmung für die Handlung vorgibt. Das Wissen, das, was als Tatsache durch die Narration oder in Dialogen dargelegt wird, ist etwas Konkretes, was als Basis für das Filmverständnis gilt. Das Bewerten ist die Mischung bzw. die Schlussfolgerung aus beiden vorigen Elementen, sei es durch die Musik, durch die Erzählung oder durch eine Darstellung im Bild: dies verbindet das Atmosphärische mit dem Tatsächlichen.

¹²⁷ Eder, Jens: 2008, S. 604-605

Die unterschiedlichen Wissensverteilungen und Erzählperspektiven bezwecken, dass die Informationsvermittlung jede Sekunde eine neue Konstellation kreiert. Mit jeder Einstellung ändert sich die Informiertheit der Figuren und der Zuschauer, wodurch ein ständiges Spannungsfeld (was wird vermittelt, was wird verheimlicht) entsteht. "In his often-cited essay *Theater and Cinema* (1951), Bazin states that a defining property of cinema is the special relationship it creates between onscreen and off-screen space. [...] It has a *now-you-see-it-now-you-don't* quality." (M. Rubin)¹²⁸ Dieses Zeigen und Verstecken, Bekanntgeben und Verheimlichen, Erklären und Verwirren, Ergänzen und Spalten macht den Film erst interessant. Dabei spielt die Kamera die wichtige Rolle der (objektiven) Informationsdarstellung, der (subjektiven) Perspektivvorgabe und der Bedeutungsschaffung als höchstes Ziel des Films. "The story events seem to exist objectively while the camera seems to do no more than give us the best view and emphasize the right things." (D. Bordwell)¹²⁹ Die Informationsauswahl legt den Grundbaustein für die Verständlichkeit der Handlung, aber erst die richtige Kameraeinstellung vermittelt den Sinn der dargestellten Informationen, denn abgesehen von der Perspektive wird dadurch auch die Thematik und der Schwerpunkt der Geschichte bestimmt. Das Publikum muss in der gezeigten Informationsfülle die Wichtigkeit und die Bedeutung der Bilder und Geschehnisse erkennen, was nur durch die Kamera erfolgen kann. Sie fungiert dabei als das Auge des Regisseurs, der die Handlung für den Zuschauer auf die Leinwand brachte.

„Die Kamera nimmt mein Auge mit. [...] Ich sehe die Dinge aus dem Raum des Films. Ich bin umzingelt von den Gestalten des Films und verwickelt in seine Handlung, die ich von allen Seiten sehe. [...] Mein Blick und mit ihm mein Bewusstsein *identifiziert* sich mit den Personen des Films. Ich sehe das, was sie von ihrem Standpunkt aus sehen. Ich selbst habe keinen.“¹³⁰ (B. Balázs)

III.7. Die sprachliche und außersprachliche Information

Das Bild vermittelt die Informationen sowohl sprachlich als auch außersprachlich. „Nur ein historisch variabler Teil der Gesamtinformationen wird [...] sprachlich vermittelt; der andere Teil, die außersprachliche Information, erreicht den Zuschauer direkt, unabhängig von den Figurenperspektiven.“ (M. Pfister)¹³¹

¹²⁸ Rubin, Martin: 1999, S. 26

¹²⁹ Bordwell, David: 2001, S. 24

¹³⁰ Balázs, Béla: 2001, S. 15

¹³¹ Pfister, Manfred: 2001, S. 94

Während bei der außersprachlichen Information bei der Erscheinung dessen sofort klar ist, was damit gemeint ist, muss die sprachliche Vermittlung den Sinn erst formulieren. So deutet die Kleidung einer Person zum Beispiel auf ihren finanziellen Hintergrund oder Position in der Gesellschaft hin, aber bei einem Gespräch wird die Intention der Sprecher erst durch dessen Äußerung erkennbar. Und da der Film eine audiovisuelle Kunstform ist, wird versucht, die Informationen in erster Linie bildlich und nicht verbal aufzuzeigen. Meist wird aber beides angestrebt und zwar in Form von Ergänzung: die sprachlich vermittelten Informationen werden außersprachlich verstärkt und umgekehrt. Dies ist auch aus dem Grund wichtig, weil rein sprachliche oder rein außersprachliche Informationen irreführend bzw. zweideutig sein können und erst durch eine weitere Ergänzung ihre Bedeutung klar interpretierbar wird.

„Dabei ist gerade am Textanfang die außersprachliche Informationsvergabe durch Bühnenbild, Requisiten, Kostüme, Statur und Physiognomie, Gestik und Mimik von großer Bedeutung für die expositorische Funktion der Situationsdefinition: sie wirkt oft entscheidend mit, Ort und Zeit zu fixieren und die Figuren charakterisierend einzuführen.“ (M. Pfister)¹³²

III.8. Die Figureninformation

Da die Identifikation mit den Figuren ein wichtiges Element im Filmschauen ist, müssen filmische Darstellungsmittel sie im Kontext der Handlung in einer bestimmten Weise wahrnehmen lassen:

„1. Sie erschaffen *privilegierte Räume*, die Persönlichkeit und Handeln der Figur betonen und in ihrer Wirkung verstärken. 2. Sie stellen *Verhältnisse* zwischen Figuren und Dingen dar, also auch die Sozialität von Figuren. 3. Sie drücken deren Charakter oder ihren *momentanen Zustand* in einer bestimmten Situation aus. 4. Sie können die erzählte Welt subjektivieren, aus der *Perspektive* der Figur darstellen.“ (J. Eder)¹³³

All diese Elemente werden dadurch ergänzt, wie diese Informationen vermittelt werden: im Monolog oder im Dialog, in der Selbst- oder in der Fremddarstellung (wobei erstere subjektiv und letztere objektiv ist) und noch dazu ist es auch wichtig zu wissen, ob die Darstellung eine intendierte ist oder eine authentische, weil es hier zur Informationsverzerrung kommen kann.

¹³² Pfister, Manfred: 2001, S. 136

¹³³ Eder, Jens: 2008, S. 345

„Der Rezipient muss also die Information, die er dadurch über die Figur erhält, durch die Mechanismen der Perspektivensteuerung korrigieren“ (M. Pfister)¹³⁴ bzw. im Zusammenhang oder Vergleich zu den anderen Informationen im Film.

Bei der Figurenkonzeption gibt es nach B. Beckermann (in seinem Buch *Dynamics of Drama*) drei Dimensionen: Weite („die Bandbreite der Entwicklungsmöglichkeiten einer Figur, ihre Offenheit bzw. Festgelegtheit“), Länge („die von ihr zurückgelegte Entwicklung aufgrund von Veränderungen, Verstärkungen oder Enthüllungen“) und Tiefe („die Beziehung zwischen dem äußeren Verhalten und dem inneren Leben“).¹³⁵

Eine weitere Unterscheidung traf E. M. Forster (in seinem Buch *Aspects of the Novel*) zwischen *flat* und *round characters*. Eindimensionale (statische) Figuren haben nur wenige Merkmale und verändern sich nicht oder kaum, während mehrdimensionale (dynamisch konzipierte) Figuren einen komplexen Charakter mit verschiedenen Eigenschaften aufweisen und sich noch dazu verändern oder weiterentwickeln. „In jeder Figurenperspektive und in jeder Situation scheinen neue Seiten ihres Wesens auf, so dass sich ihre Identität in einer Fülle von Facetten und Abschattungen dem Rezipienten als mehrdimensionales Ganzes erschließt.“ (M. Pfister)¹³⁶

Um sich mit den Figuren identifizieren zu können, muss ihr Charakter deutlich dargestellt werden und ihre Werte annehmbar sein. Durch die wichtigsten Aspekte ihrer Persönlichkeit werden weitere Eigenschaften hineininterpretiert, die zu den Gezeigten passen. „Der Charakter kann als jener zentrale Teil der Persönlichkeit verstanden werden, der das moralische Handeln betrifft.“ (J. Eder)¹³⁷ Die Charakterisierung erfolgt auf drei Arten: durch Selbstcharakterisierung („Jede Figur charakterisiert sich als die, die sie ist oder zu sein vorgibt, durch ihr Reden, ihr Handeln, ihre Mimik, Gestik, Stimme, ihre Sprache, ihre Kleidung usw. – wie jeder Mensch im normalen Alltag auch“), Fremd- („Eine Figur wird durch eine andere Figur im Film vorgestellt und beurteilt, beispielsweise positiv, möglicherweise im Kontrast zu einer dritten Figur, die ein Negativurteil beisteuert, und im Unterschied zu weiteren Personen mit wieder anderen Meinungsäußerungen“) und Erzählcharakterisierung („Eine Figur kann durch zahlreiche Bauformen des Erzählens charakterisiert werden, etwa durch die Einstellungsgröße oder die Einstellungsperspektive, durch die Musik, durch die Beleuchtung und andere Stilmittel“).¹³⁸

¹³⁴ Pfister, Manfred: 2001, S. 177

¹³⁵ Pfister, Manfred: 2001, S. 241

¹³⁶ Pfister, Manfred: 2001, S. 244

¹³⁷ Eder, Jens: 2008, S. 208

¹³⁸ Faulstich, Werner: 2002, S. 97-98

Darüber hinaus werden die Figuren auch dadurch kennzeichnet, was das Gesamtbild und ihre Stellung im komplexen Gefüge aller Personen bzw. ihrer Beziehungen zueinander ergibt. Der filmische Raum wird durch die Personen und deren Handlungen bestimmt: dieser kann *statisch* oder *dynamisch* gestaltet werden.

„Figuren befinden sich in ihrer räumlichen Umgebung in bestimmten Verhältnissen zu anderen Charakteren und Objekten, etwa der Architektur oder Artefakten instrumentellen Handelns. Durch diesen situativen Kontext werden die Figuren einerseits selbst charakterisiert, andererseits kennzeichnet ihr Wahrnehmen und Handeln auch die Umwelt.“ (J. Eder)¹³⁹

Charakterisierung bildet den Rahmen einer Persönlichkeit und dabei wird jener vom Helden am deutlichsten gekennzeichnet. „Alle anderen Figuren sind in einer Story in der Hauptsache deshalb, um zum Protagonisten eine Beziehung einzugehen und dazu beizutragen, allen Dimensionen der komplexen Natur des Protagonisten Gestalt zu verleihen.“ (R. McKee)¹⁴⁰ Die Beziehungen zur Hauptfigur ermöglichen eine vielschichtige Darstellung ihres Wesens, ohne dabei durch eine Erzählperson zum Beispiel die Hintergründe ihrer momentanen Situation erklären zu müssen.

Die Beweggründe für ihr Handeln bzw. die Herausbildung ihrer Persönlichkeit werden aus Informationen während des Laufs der Geschichte zur Verfügung gestellt, wodurch unter anderem auch die zentrale Schwäche (*Key Flaw*) bekannt gemacht wird. „Die zentrale Schwäche ist eine inadäquate Reaktion auf vergangene Erfahrungen, eine fehlgeleitete Bewältigungsstrategie, eine bestimmte Angst, eine falsche Geisteshaltung, ein Denkfehler, eine Charakterschwäche.“ (J. Eder)¹⁴¹ Sie steht im Zusammenhang mit dem Hauptbedürfnis der Figur, welches unmöglich zu erlangen zu sein scheint und wofür sich der Protagonist verändern muss, um sein Verlangen zu stillen. Das ist ein weiterer Hauptaspekt der Charakterisierung im Hollywood-Film, dass die Handlung eine Weiterentwicklung in der Persönlichkeit des Helden darstellt. Dieser Zwang zur Veränderung wird in erster Linie durch die antagonistischen Kräfte herbeigeführt, weil der Mensch sich meist nur dann dazu bewegt, eine neue Richtung einzuschlagen, wenn die bisherigen Methoden völlig versagt haben und nicht mehr zum erwünschten Ziel führen. Der Antagonismus hat aber nicht nur die Aufgabe, den Protagonisten zu seinem Sieg zu verhelfen: dieser ist auch jene Perspektive, welche die Hauptfigur am besten darstellen kann.

¹³⁹ Eder, Jens: 2008, S. 265

¹⁴⁰ McKee, Robert: 2009, S. 407

¹⁴¹ Eder, Jens: 2008, S. 450-451

„Wie intellektuell faszinierend und emotional überzeugend ein Protagonist und seine Geschichte sind, hängt allein von den antagonistischen Kräften ab. [...] Wir verstehen unter ‚antagonistischen Kräften‘ die Summe aller Kräfte, die sich dem Wollen und dem Wunsch der Figur in den Weg stellen.“ (R. McKee)¹⁴²

Ob der Held seinem Wunsch nachgeht und sich seinen Gegnern stellt, trägt auch dazu bei, ob sich das Publikum mit ihm identifizieren kann oder nicht. Je mehr Druck auf den Helden ausgeübt wird, desto spannender wird es für den Zuschauer sein, ihn bei seinen Entscheidungen zu beobachten, welche sein Innenleben widerspiegeln. Die Informationen zur Charakterisierung werden nicht nur durch Äußeres, Verhalten oder Sprache geliefert, sondern auch durch die audiovisuellen Stilmittel: Musik, *Voice Over*, Schrift-Inserts, Symbole, Gefühlslandschaften, Kameraführung oder Montage.

„Diese hör- und sichtbaren Zeichen ermöglichen Schlüsse auf nicht wahrnehmbare Eigenschaften der Figuren: auf ihre Sozialität (ihre Beziehungen, Gruppenzugehörigkeiten, Rollen), ihre Psyche (ihr flüchtiges Innenleben und ihre Persönlichkeit) sowie nicht wahrnehmbare Körperzustände (z.B. Krankheiten oder früheres Aussehen). Vereinfacht: Wir schließen vom Äußeren auf das Innere, vom Konkreten auf das Abstrakte, vom Verhalten auf Innenleben und Persönlichkeit, von der Gegenwart auf Vergangenheit und Zukunft.“ (J. Eder)¹⁴³

III.9. Die Informationswiederholung

„Die Wiederholung kann verschiedene Aufgaben erfüllen. Sie kann dazu dienen, den Zuschauer ausführlicher zu informieren, schließlich schreitet die Handlung immer voran und die Möglichkeit, ‚zurückzublättern‘ fehlt.“ (D. Eick)¹⁴⁴ Diese Aufgabe ist wohl die grundlegendste bei der Wiederholung. Erstens erhält der Zuschauer eine solche Fülle von Informationen, dass man ab und zu welche leicht verpassen kann. In so einem Fall dient die Wiederholung der erneuten Information über etwas Wichtiges, ohne welches die Handlung nicht zu verstehen wäre. Zweitens ist unter dieser Fülle auch nicht immer eindeutig, welche Information tatsächlich unentbehrlich ist und welche nur beiläufig interessant. Daher ist es auch sehr wichtig, grundlegende Informationen immer wieder ins Bewusstsein der Zuschauer zu rufen, damit die bedeutendsten Elemente der Geschichte im Gedächtnis immer präsent sind.

¹⁴² McKee, Robert: 2009, S. 340

¹⁴³ Eder, Jens: 2008, S. 328

¹⁴⁴ Eick, Dennis: 2006, S. 98- 99

Dazu kommt, dass es sehr oft Informationen gibt, die zwar ausreichend informieren, aber nicht in der kompletten Dimension. Das bedeutet, dass die Persönlichkeit einer Person zum Beispiel aus unterschiedlichen Aspekten dargestellt werden muss, um die volle Bandbreite seiner Eigenschaften zu kennen. Das kann auch für Sachverhalte gelten, die aus verschiedenen Blickwinkeln etwas durch Wiederholung klarer, verständlicher, eindeutiger zur Schau stellen können. Wenn es also zur Wiederholung kommt, so bedeutet das, dass die wiederholte Information durch eine erneute Darstellung etwas Neues zusätzlich aufzeigen muss und nicht, dass sie in gleicher Weise wieder präsentiert werden soll. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, dieselbe Information in einer anderen Form zu offenbaren: zuerst verdeckt, in einer unauffälliger, nur angedeuteter Weise, dann in einer klar sichtbaren Form, direkt zur Schau gestellt und schließlich in einer Art, die nicht zu übersehen ist.

Eine weitere wichtige Aufgabe sieht die Wiederholung darin, als Andeutung eine Weiterführung zu schaffen. „Die Wiederholung hat nicht nur die Funktion, bestimmte Dinge zu verdeutlichen, sondern hat darüber hinaus auch weiterführenden Charakter.“ (D. Eick)¹⁴⁵ Das bedeutet, dass eine Information nicht nur auf sich selbst bezogen dargestellt wird, sondern eine Andeutung auf zukünftige mögliche Weiterläufe in Aussicht stellt. Entweder ist die Information bereits eine Andeutung auf etwas Bestimmtes, dessen Auflösung bei der nächstgezeigten dazugehörigen Information offenbart wird, oder die Information beinhaltet nur eine mögliche Weiterführung ohne bestimmte Andeutung. In jeder Form bereitet die Wiederholung (und auch jede Information) den weiteren Verlauf der Geschichte vor.

III.10. Die Informationsvorbereitung bzw. der Informationsaufbau

„Im Drama schreiten die Personen höchst selten unvermittelt zur Tat. Sie bereiten in der Regel alles, was sie tun, vor oder lassen es sich vorschreiben. Danach führen sie die Pläne und Befehle aus oder handeln ihnen zuwider. So geschieht es, dass fast jedes Ereignis im Drama mindestens zweimal vorkommt: erstens als *angekündigtes* und zweitens als *verwirklichtes*.“ (P. Pütz)¹⁴⁶

Da die Handlung eines Films nicht auf Zufälle aufbauen kann, muss alles im Vorfeld vorbereitet bzw. begründet werden. Jede Information führt die Entwicklungen weiter und jedes zukünftige Ereignis baut auf eine schon früher eingebaute Information auf.

¹⁴⁵ Eick, Dennis: 2006, S. 46

¹⁴⁶ Peter Pütz zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 44

Die Vorbereitung ist ein unerlässliches Mittel zur Verständnis- und zur Spannungsbildung und diese hat unterschiedliche Formen: in der Regel bereitet das angekündigte das verwirklichte Ereignis vor, in Form von *Foreshadowing* (Ankündigung) oder als *Planting* (Andeutung). In jedem Fall müssen diese Vorbereitungen genau geplant und eingesetzt werden, um die Dramaturgie des Films zu befestigen und die Botschaft der Geschichte zum Ausdruck bringen zu können. „Die Vergabe von Informationen kann sich zu einer wertvollen dramaturgischen Technik entwickeln, wenn die Informationen in einem günstigen Augenblick ‚gesät‘ und zu einem relevanten späteren Zeitpunkt ‚geerntet‘ werden.“ (D. Eick)¹⁴⁷ Dabei spielt der Zeitpunkt des Einsetzens, das Timing, eine äußerst wichtige Rolle und daher müssen diese Elemente geplant werden, um eine bestimmte Wirkung erzielen zu können und sich nicht auf Zufälle zu verlassen. Dem Geschehen muss ein Sinn verliehen werden, vor allem auch aus dem Grund, weil der Zuschauer hinter der Geschichte eine Bedeutung entdecken will, welcher sich nur durch Vorbereitung auf Zukünftiges verwirklichen lässt. Der Film muss der Verständlichkeit und der Sinnbildung willen so aufgebaut sein, dass ein Geschehen auf das Andere folgt und dabei eine Richtung vorgibt, um das Ziel (das Ende) zu erreichen.

„Die Terminologie für diese wichtige Technik variiert zwischen *Platzieren* und *Ernten*, *Vorgabe* (Foreshadowing) und *Einlösung* (Payoff) sowie *Setup* und *Payoff*, *Planting* und *Payoff* oder *Andeuten* und *Ausführen*.“ (D. Eick)¹⁴⁸ Vorbereitung bedeutet, dass eine Information entweder das Antizipieren von Weiterführungen einleitet oder eine spätere Begebenheit schon im Vorfeld begründet. Beide Formen wecken das Interesse der Zuschauer und halten es aufrecht. Wichtig ist das, um einerseits durch Informationen Erwartungen zu kreieren und auf den Fortgang neugierig zu machen und andererseits, um spätere Ereignisse einzuleiten und zu motivieren. Bordwell beschreibt in diesem Zusammenhang auch der „*Dangling Cause*“:

„Ein signifikantes kausales Ereignis taucht beispielsweise in einer Szene auf, aber seine Auswirkungen folgen erst viel später. Diese Vorgehensweise wird häufig als ‚suspendierte Lösung‘ (*dangling cause*) beschrieben. Es ist ausgesprochen typisch für Hollywood-Filme, eine Reihe von Beweggründen einzuführen, weil Wiederholung einen Eindruck von Einheit und Klarheit hinterlässt.“ (D. Bordwell)¹⁴⁹

¹⁴⁷ Eick, Dennis: 2006, S. 94

¹⁴⁸ Eick, Dennis: 2006, S. 94

¹⁴⁹ Bordwell, David: 1997, S. 62

Es geht aber hierbei nicht nur um Wiederholung (angekündigtes und verwirklichtes Ereignis), sondern darum, dass die zweite Information oft durch den ersten einführenden Teil gar nicht vorkommen könnte, weil sie nicht plausibel wäre, sondern nur einen Zufall darstellen würde. Und das kommt in Hollywood-Filmen nicht vor.

III.10.1. Die chronologische Informationsvergabe

Die grundlegendste Form der Informationsvermittlung ist die chronologische Informationsvergabe. Diese ist die einfache Anordnung der Informationen in chronologischer Reihenfolge, aufeinander folgend und einander bedingend, in Form von Ursache-Wirkung. Daraus besteht die Mehrheit der Informationen in einem Film. Sie beinhalten weder eine konkrete Ankündigung noch eine spezielle Andeutung auf die Zukunft, sie sind einfache strukturelle Elemente der Geschichte, die in der Aneinanderreihung die Handlung ergeben und für ihre Geschlossenheit sorgen. Hierbei können Informationen bewusst ausgelassen, enthalten, verzögert oder später nachgebracht werden, weil die Informationsvergabe auf die gesamte Erstreckung der Zeit gut aufgeteilt werden muss (sowohl für die Verständlichkeit- als auch für die Spannungsbildung). Interessant werden jene Informationen, die nicht chronologisch vergeben werden: Vorausblick, Rückblende, *Foreshadowing* und *Planting*.

III.10.2. Der Vorausblick und die Rückblende

Der Vorausblick wird weniger häufig in der Drehbuchliteratur empfohlen, als die Rückblende, da dieser durch das Zeigen eines konkreten Ereignisses in der Zukunft die Spannungsbildung erschwert. In Form einer Vorhersage, Tagträumen oder Versprechung gibt der Vorausblick nämlich dem Publikum eine Information von einem zukünftigen Geschehen, was die Handlung zu plausibel macht. Wenn diese Formen des Vorausblicks aber geschickt eingesetzt werden und nicht zu viel verraten, können sie als Vorausdeutung fungieren. „Vorausdeutung erzeugt Neugier und damit Teilnahme beim Zuschauer, wodurch das Publikum an die Geschichte gebunden werden kann.“ (D. Eick)¹⁵⁰ Dies muss aber in einer Form geschehen, welche nur Vermutungen über den Fortgang weckt, aber keine klaren Tatsachen darstellt oder diese Tatsachen führen zu weiteren Vermutungen.

¹⁵⁰ Eick, Dennis: 2006, S. 95

Denn „Hoffnungen und Befürchtungen der Figuren – manche realistisch, manche eingebildet –, die auch das Publikum dazu anhalten, an die Zukunft der Geschichte zu denken“ (D. Eick)¹⁵¹, erzeugen Identifikation mit den Figuren. Solange die Zukunft nur antizipiert wird und nicht eindeutig vorhergesagt, kann Spannung empfunden werden.

Die Rückblende ist einfacher gestaltbar, da „sich der Rückgriff auf die Vergangenheit gut nutzen lässt, um die Logik des *Plots* zu stärken.“ (D. Eick)¹⁵² Einerseits ist es unmöglich, die gesamte Vorgeschichte der Figuren in der Exposition darzustellen. Dies geschieht nach und nach, wenn der Zuschauer gerade einige Informationen für das Verständnis der Handlung benötigt und sich zum Beispiel der Rückblende bedient, um zu zeigen, was der Protagonist früher einmal erlebte, was für die Geschichte eine Bedeutung hat. Es geht aber nicht nur um die Vorgeschichte, sondern um die gesamte Handlung. Die meisten Filme werden nicht in der realen Zeit dargestellt, sondern zeigen das Geschehen mit Auslassungen (das sind die erwähnten *Ellipsen*). Oft ist es einfacher, ausgelassene Einzelheiten anhand einer Rückblende komprimiert zu vermitteln, weil sie Einblicke in den Hintergrund einer Situation geben, ohne dabei viel Zeit in die Szene zu investieren. Beide, sowohl der Vorausblick als auch die Rückblende, können als Informationsvorbereitung dienen, wenn sie eine weiterführende Funktion haben.

III.10.3. Die Ankündigung und die Andeutung

In der Informationsvorbereitung muss zwischen der Ankündigung und der Andeutung unterschieden werden: eine Ankündigung ist etwas Konkretes, eine Andeutung etwas Vermutetes.

„Eine Information, die unauffällig gesät wurde und erst in der Zukunft ihren eigentlichen Sinn offenbaren wird, ist von einer Information, die intentional für den Zuschauer sichtbar platziert wurde, zu unterscheiden. Bei Letzterer handelt es sich um eine Ankündigung, ein Element der Zukunft, das dennoch in der Gegenwart stattfindet.“ (D. Eick)¹⁵³

„Unauffällig gesät“ („angedeutet“) ist das „*Planting*“ (wortwörtlich übersetzt heißt es „Einpflanzen“), das im Moment des Erscheinens keinen Sinn zu haben scheint, erst später bei der sogenannten „*Payoff*“ den Sinn des vorbereitenden *Plantings* erfüllt.

¹⁵¹ Eick, Dennis: 2006, S. 95

¹⁵² Eick, Dennis: 2006, S. 95

¹⁵³ Eick, Dennis: 2006, S. 94

„Intentional für den Zuschauer sichtbar platziert“ („angekündigt“) ist das „*Foreshadowing*“, das auf etwas Konkretes in der Zukunft hindeutet und dessen Entwicklung bereits zum Zeitpunkt der Darstellung in der Gegenwart eine klare Form annimmt.

„Pütz zufolge werden Ankündigungen eher *verstanden*, Andeutungen mehr *empfunden*. [...] Ankündigung und Andeutung haben jedenfalls gemein, dass sie – auf welche Weise auch immer – Spannung erzeugen, indem sie den Rezipienten Hypothesen über den weiteren Verlauf der Handlung bilden lassen.“ (C. Mariani)¹⁵⁴

Eine Ankündigung ist somit eine konkret vermittelte („verständene“) Information, die die Zukunft bereits deutlich voraussehen lässt. Die Andeutung hingegen ist ein durch Information erschaffenes („empfundenes“) Gefühl, eine nur vage Vorstellung eines damit zusammenhängenden Ausgangs in der Zukunft. Trotz unterschiedlicher Formen lassen beide Hypothesen entstehen: die Ankündigung deshalb, weil das Antizipieren bereits eingeleitet wurde und eine bestimmte Situation erwartet wird, was mit Angst und Sorge verbunden ist; die Andeutung deshalb, weil das erzeugte Gefühl die Wahrnehmung bewusst oder unbewusst steuert und (unterbewusst) auch Erwartungen stiftet. Diese Informationen, Ankündigungen oder Andeutungen, spielen mit den Gefühlen der Zuschauer:

„Je nach Grad der Deutlichkeit der Vorausdeutung – ob vage Andeutung durch Atmosphäre, Lichtsetzung, Farben oder Bildkomposition oder konkrete Ankündigung durch Geräusche und Musik – werden Informationen über die Ausgangswahrscheinlichkeit einer bestimmten Situation geben.“ (C. Mariani)¹⁵⁵

III.10.3.1. Der Foreshadowing

Wie weiter oben bereits beschrieben, bedeutet *Foreshadowing*, dass eine Information „intentional für den Zuschauer sichtbar platziert“ („angekündigt“) wird. „*Foreshadowing* is action in the present that intimates future developments.“ (D. Eick)¹⁵⁶ Diese Bekanntgabe wird in Form einer konkreten Information dargestellt, welche etwas in der Zukunft antizipieren lässt, wodurch die Weiterentwicklungen der Handlung vorausgeahnt werden können.

¹⁵⁴ Mariani, Christoph: 2003, S. 9

¹⁵⁵ Mariani, Christoph: 2003, S. 103

¹⁵⁶ Eick, Dennis: 2006, S. 94

Das bedeutet eigentlich nicht mehr, als für den Zuschauer „frühe Ereignisse so zu arrangieren, dass sie auf spätere Ereignisse vorbereiten“ (R. McKee)¹⁵⁷. Als *Foreshadowing* gelten aber nicht nur konkrete Informationen über eine Person oder einen Sachverhalt, auch die Atmosphäre einer Szene funktioniert als Ankündigung: „im Allgemeinen ist die Stimmung, ebenso wie *Setups*, eine Möglichkeit des Vorausahnenlassens, eine Art und Weise, die Erwartungen des Publikums vorzubereiten und ihnen Gestalt zu verleihen.“ (R. McKee)¹⁵⁸ Die Stimmung einer Szene lässt weitere Geschehnisse in dessen Zusammenhang antizipieren, weil durch eine Atmosphäre bestimmte Weiterentwicklungen erwartet werden.

III.10.3.2. Der Planting

Weiter oben wurde schon beschrieben, dass das *Planting* „unauffällig gesät“ („angedeutet“) wird und erst später beim *Payoff* die „eingepflanzte“ Information wiedererkannt und mit ihrem Sinn offenbart wird. Das bedeutet, das *Planting* ist nur der subtil wahrgenommene, erste Teil der Gesamtinformation, der enthüllt, zweite Teil folgt im *Payoff*. Eine (unbewusste) Wahrnehmung, ein Gefühl, eine Stimmung, etwas nicht klar Interpretierbares wird empfunden, was aber nichts Konkretes vorausahnen lässt, erst beim *Payoff* wird das vorher erfolgte *Planting* bewusst. “A ‘*plant*’ is a preparatory device that helps to weave the fabric of a play together, in the sense that it [...] prepares the audience to accept an event when it does occur.” (E. Mabley)¹⁵⁹ Es geht also um den Moment des *Payoffs*, dessen berechtigten Platz aber das *Planting* begründen muss, weil es sonst vom Publikum aufgrund von Verständnislücken nicht akzeptiert werden würde. Und da ein *Payoff* meistens an wichtigen Stellen mit Überraschung, Enthüllung oder Schockieren vorkommt, muss ein so entscheidender Punkt der Handlung für die mögliche Auslösung von weiteren Entwicklungen gut vorbereitet werden. Denn „gelegentlich benötigt ein auslösendes Ereignis zwei Geschehnisse: ein *Setup* (Vorbereitung) und ein *Payoff* (Einlösung).“ (R. McKee)¹⁶⁰ Ein auslösendes Ereignis ist ein Geschehen, welches den gegebenen Zustand mit Folgen versieht und eine Kette an (Re-)Aktionen entstehen lässt.

¹⁵⁷ McKee, Robert: 2009, S. 217

¹⁵⁸ McKee, Robert: 2009, S. 267

¹⁵⁹ Mabley, Edward: 1972, S. 25

¹⁶⁰ McKee, Robert: 2009, S. 207

Um zu ermöglichen, dass dieses Ereignis zustande kommt, muss die Situation im Vorfeld motiviert (vorbereitet) werden und mit der Einlösung der Vorbereitung werden wiederum die weiteren Entwicklungen in Gang geleitet.

„*Setup* heißt, Wissen einzubauen; *Payoff* heißt, die Kluft durch die Weitergabe dieses Wissens an das Publikum zu schließen. Wenn die Kluft zwischen Erwartung und Ergebnis das Publikum auf der Suche nach Antworten durch die Story zurücktreibt, kann es sie nur dann finden, wenn der Schriftsteller diese Einblicke im Werk vorbereitet oder hineingepflanzt hat.“ (R. McKee)¹⁶¹

Das Wissen ist aber in diesem Fall eigentlich nur ein Halbwissen, denn das *Planting* reicht uns ja nur die erste Hälfte der gesamten Information, erst das *Payoff* bildet sie zu einem Ganzen (schließt die Kluft). Dies ist ein ständiges Spiel zwischen Erwartungstiftung und Befriedigung durch Einlösung, was aber nicht heißt, dass jede Erwartung des Zuschauers durch das *Payoff* befriedigt wird. „Schließt das *Setup* erst einmal die Kluft, dann wird dieses *Payoff* mit aller Wahrscheinlichkeit ein weiteres *Setup* für kommende *Payoffs* werden.“ (R. McKee)¹⁶² Die Wechselwirkung zwischen *Planting* und *Payoff*, Informationslücke (Kluft) und Informationsschließung, folgt solange ununterbrochen aufeinander, bis keine Kluft mehr aufgestellt werden kann, alle Fragen beantwortet wurden und der Film endet. Bis dahin muss aber jedes *Planting* die Grundlage für das später auftauchende *Payoff* bilden, um bei der Auflösung nicht nur die Zusammengehörigkeit beider Teile in Erinnerung zu rufen, sondern auch um dem *Payoff* durch das *Planting* einen tieferen Sinn zu verleihen, als es das *Payoff* alleine gestalten könnte. “It makes an early debut, reappears periodically to keep it alive in the viewer’s imagination, then *pays off* later, often at the *climax* or resolution when it assumes new or deeper significance.“ (Sarno)¹⁶³

Das *Planting* ist aber nicht immer nur eine erste Hälfte der Information, welche erst durch das *Payoff* eine wirkliche Bedeutung erlangt. Es kann zum Beispiel auch verschiedene Motive einer Person zur Schau stellen, welche dann in Form des *Payoffs* die Aktion dieser Motive ausführen und dadurch die Absicht endgültig erklären. Dasselbe gilt auch für die Glaubwürdigkeit der Charaktere bzw. der gesamten Handlung.

¹⁶¹ McKee, Robert: 2009, S. 259

¹⁶² McKee, Robert: 2009, S. 261

¹⁶³ Sarno zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 94

“Plants are useful in building suspense and in establishing the credibility of characters and action.” (E. Mabley)¹⁶⁴ In der Spannungsbildung fungiert *Planting* als Einführung von unwichtig erscheinenden Informationen (sie müssen nicht einmal immer eine Andeutung beinhalten), welche beim *Payoff* plötzlich einen tieferen Sinn erhalten und somit auf den Fortgang neugierig machen. Je mehr Halbinformationen existieren (selbst wenn sie nur Andeutungen sind), desto spannender wird die Geschichte und desto mehr Interesse hat der Zuschauer, das Ende zu sehen. Das *Payoff* schließt zwar immer wieder Wissenslücken, aber wirft auch immer eine neue Frage auf oder lässt etwas unbeantwortet.

Vor allem am Anfang des Films ist es unerlässlich, einerseits die wichtigsten Grundlagen für die Handlung darzulegen (*Plantings*, die spätere *Payoffs* begründen) und andererseits Andeutungen einzubauen, um Weiterführungen antizipieren zu lassen (*Plantings*, die späteren *Payoffs* einen Sinn verleihen). “The beginning [...] must lay the foundations for the big facts of your story. It is that portion of your story in which you must take pains to lay the foundation for future developments – in which you must make all your ‘plants’.” (Writer’s Digest)¹⁶⁵ Die *Plantings* in der Exposition haben eine wichtigere Funktion, als nur das *Payoff* vorzubereiten: sie setzen der Geschichte ihre Grenzen (was hier möglich ist, wird auch im weiteren Verlauf möglich sein). Das ist vor allem auch deshalb wichtig, um sich auf den Film einstimmen zu lassen und nichts zu erwarten, was außerhalb dieser Grenzen liegt. Die Möglichkeit des Endes sollte nämlich in der Exposition bereits enthalten sein.

Ein letzter bedeutender Aspekt des *Plantings* ist dessen Stärke. Die Kunst besteht darin, die richtige Dosierung zu finden, um die Informationen klar wahrnehmbar, aber nicht klar interpretierbar zu gestalten.

„Die eingebauten Setups müssen vergleichsweise robust sein, so dass sich die Zuschauer an sie erinnern, wenn sie im Geist durch den Film zurückeilen. Sind Setups zu subtil, dann wird das Publikum sie ‚verpassen‘. Sind sie zu plump, wird das Publikum den Wendepunkt aus zehn Kilometer Entfernung kommen sehen. Wendepunkte scheitern, wenn wir das Offensichtliche übermäßig und das Ungewöhnliche zu wenig vorbereiten.“¹⁶⁶ (R. McKee)

¹⁶⁴ Mabley, Edward: 1972, S. 26

¹⁶⁵ Writer’s Digest zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 155

¹⁶⁶ McKee, Robert: 2009, S. 261

IV. Der Film Inside Man

IV.1. Das Filmgenre

„Genres sind zunächst einmal Verständigungsbegriffe. Sie dienen als Klassifikationen unterschiedlicher Filme der Kommunikation über Filme. [...] Sie geben Orientierungen vor, stiften Erwartungen und determinieren die Rezeption.“ (J. Felix)¹⁶⁷ Genres können auch als Vorinformationen über einen Film verstanden werden, da sie nach bestimmten Elementen verlangen, die eine Filmgruppe kennzeichnen. So dienen sie als Zuordnung einer Geschmacksrichtung, wonach der Zuschauer sein Interesse abschätzen kann, weil man dadurch weiß, was man im Kino zu erwarten hat. Aus diesem Grund hängt die Rezeption bis zu einem gewissen Grad von der Genreeinteilung ab, da sich das Publikum im Vorfeld darauf einstellt und enttäuscht werden kann, wenn man einen vom Genre abweichenden Film zu sehen bekommt.

„Unter Genres werden in der Filmtheorie solche Filmgruppen verstanden, die gekennzeichnet sind z.B. durch eine typisch soziale oder geographische Lokalisierung, durch spezifische Milieus oder Ausstattungsmerkmale, Figuren- oder Konfliktkonstellationen oder durch besondere Themen oder Stoffe bzw. durch spezifische emotionale oder affektive Konstellationen.“ (J. Felix)¹⁶⁸

Innerhalb eines Genres können diese Spezifika variieren, aber nur im bestimmten Rahmen: soweit sie den durch die Genreeinordnung hervorgerufenen Erwartungen entsprechen. Es gibt Genres, die einen größeren Spielraum haben (Dramen, Thriller, Komödien, etc.), aber einige müssen sich an ihre feste Form halten (Western, Horror, Musical, etc.). Darüber hinaus gibt es auch kulturabhängige Produktionen wie den Bollywood-/Hollywood-/Europäischen Film, die auch bestimmte Merkmale mit sich tragen. Jedes Genre gibt aber nur einen groben Rahmen vor, denn trotz Konventionen sind sie veränderbar: durch jeden neuen Film weitet sich dieser Rahmen aus, weil sie sich durch technische Entwicklungen zum Beispiel ändern:

„Ein Genre ist ein spezifisches Erzählmuster mit stofflich-motivlichen, dramaturgischen, formal-strategischen, stilistischen, ideologischen Konventionen und einem festgelegten Figureninventar. Es handelt sich bei Genres um kulturell ausgebildete Rahmensysteme oder Schemata, die zwar relativ stabil sind, aber nicht unveränderbar festliegen, sondern sich ihrerseits historisch auch wandeln (können).“ (W. Faulstich)¹⁶⁹

¹⁶⁷ Felix, Jürgen: 2002, S. 63

¹⁶⁸ Felix, Jürgen: 2002, S. 62

¹⁶⁹ Faulstich, Werner: 2002, S. 28-29

IV.1.1. Der Thriller

„All narratives depend to some extent on tension – you would not continue reading if you did not want to know what happens next – but in the thriller and adventure tension is the definitive ingredient.“ (A. Jute)¹⁷⁰ Das ist der Grund, weshalb ich die Analyse anhand eines Thrillers durchführen werde, da die Informationsvermittlung in diesem Genre sehr interessant gestaltet wird, weil der Thriller an sich schon viele widersprüchliche Elemente aufweist. Das passiert deshalb, weil es in solchen Filmen auf die Wirkung auf das Publikum ankommt: auf die Erzeugung eines „*Thrills*“. „Der Begriff ‘*Thrill*’ bedeutet in wörtlicher Übersetzung Erregung, aufregendes Erlebnis oder Nervenkitzel.“ (C. Mariani)¹⁷¹ Vom Thriller erwartet man eine aufregende Geschichte durch eine spannende Informationsvermittlung und vielleicht sogar eine Portion Angstgefühle während des Films als emotionale Herausforderung. Diese Filme sind verwirrend, schockierend, manchmal sogar erschreckend.

„The thriller works primarily to evoke such feelings as suspense, fright, mystery, exhilaration, excitement, speed, movement. The thriller involves not just the presence of certain feelings in excess but also a *combination* of those feelings. [...] The viewer is pulled in opposite directions [...] and this tension is a great part of what gives thrillers their kick. A thriller works to undermine our emotional stability. [...] It creates an off-balance effect. The viewer is suspended between conflicting feelings – and this suspension is related to the concept of suspense, one of the primary ingredients of the thriller.“ (M. Rubin)¹⁷²

All das wird erreicht, indem der Thriller das Bekannte aus seinem Rahmen reißt und fremd macht, alleine das kreierte schon Spannung. Dadurch, dass das Alltägliche verändert wird, entsteht auch eine neue Situation, in welcher sich die Figur den bis dahin geltenden Normen nicht mehr folgen kann. Daraus ergibt sich, dass sie sich durch Veränderung an die neue Situation anpassen muss, um die Kluft zwischen Wünschen und eingeschränkten Möglichkeiten überwinden zu können. Eine ständige Bedrohung gekennzeichnet den gesamten Film und durch Neugier-Stiftung oder durch Verzögerung wird dadurch eine bis zum Schluss andauernde Spannung erzeugt. Meistens geht es um Moral, Ethik oder irgendwelche Werte, die hinterfragt und zur Diskussion gestellt werden.

¹⁷⁰ Jute, André: 1999, S. 13

¹⁷¹ Mariani, Christoph: 2003, S. 19

¹⁷² Rubin, Martin: 1999, S. 5-6

Im Thriller besteht das narrative „Grundmuster aus Informationsdefiziten, Vorabinformationen, Vor- oder Rückblenden, Handlungsverzögerungen, Konfliktvariationen, das elaborierte Spiel mit Angst und Hoffnung, die Differenz zwischen dem kognitiven Informationsstand des Zuschauers und der Konfliktbeherrschung durch den Helden. Spannung ist im Thriller nicht einfach formale, inhaltliche oder psychologische Spannung, sondern erscheint als ein emotionales Ungleichgewicht in einem Individuum, das mit unvereinbaren Wahrnehmungen konfrontiert wird und dessen Kontrollkompetenz durch die Unbestimmbarkeit eintretender Ereignisse außer Kraft gesetzt wird. [...] Unsere Überzeugung wurzelt in dem vagen Gefühl, dass die Konventionen ihre Gültigkeit verloren haben.“ (W. Faulstich)¹⁷³

IV.2. Die Film- und die Sequenzanalyse

Bei der Filmanalyse geht es sowohl um die Analyse der Einzelteile der Geschichte und der dramaturgischen Mittel, als auch um die Interpretation ihrer Bedeutungen:

„Analyse heißt Zerlegung, Ausdifferenzierung eines Ganzen in seine Teile, Untersuchung der Zuordnung der Elemente zueinander, Bestimmung wesentlicher Beziehungen und interner Gesetzmäßigkeiten. Interpretation heißt Deutung, Auslegung, Sinnspezifikation.“ (W. Faulstich)¹⁷⁴

Dies erfolgt anhand von vier wichtigen Fragen: was, wer, wie und wozu.

„Erstens geht es um das WAS im Film, um die *Handlung*. Was geschieht im Film in welcher Reihenfolge? Zweitens steht das WER im Vordergrund. Welche *Figuren* oder Charaktere spielen im Film eine Rolle? Drittens wird nach dem WIE gefragt. Welche *Bauformen* des Erzählens werden im Film verwendet? Und viertens schließlich gipfelt die Analyse im WOZU, in der Frage nach den Normen und Werten, der *Ideologie*, der *Message* des Films.“ (W. Faulstich)¹⁷⁵

Statt einer Inhaltsangabe zum Filmbeispiel werde ich eine Sequenzanalyse machen und die Analyse des Films anhand dessen durchführen. „Eine Sequenz setzt sich aus mehreren Szenen zusammen, die inhaltlich in Verbindung stehen und durch eine Idee zusammengehalten werden; außerdem weist jede Sequenz einen Anfang, eine Mitte und einen Schluss auf.“ (A. Bienk)¹⁷⁶ Ein Sequenzprotokoll gliedert die nacheinander folgenden Sequenzen auf (die Story) und markiert größere Handlungsentwicklungen (den Plot).

¹⁷³ Faulstich, Werner: 2002, S. 46-47

¹⁷⁴ Faulstich, Werner: 1994, S. 93-94

¹⁷⁵ Faulstich, Werner: 2002, S. 25-26

¹⁷⁶ Bienk, Alice: 2008, S. 91

„Erst geschieht dieses, dann jenes – und zwar *weil* ... Das Prinzip des ‚dann und dann‘ wird durch ein kausales Verknüpfungsprinzip abgelöst, das einen Sinnzusammenhang erkenntlich macht.“ (W. Faulstich)¹⁷⁷

IV.3. Spike Lee

„Spike Lee ist – so wie wir alle – Ausdruck einer bestimmten Zeit. [...] In einer bestimmten Zeit kann eine Person zu einer Stimme werden, die stellvertretend für andere spricht. Spike wurde die Stimme dieser Ära. [...] Das war eine Zeit, in der aus dem HipHop ein Bewusstsein erwuchs, in der schwarze Populärkultur zu einem globalisierten, kulturellen Exportartikel wurde.“ (D. Glover)¹⁷⁸

Spike Lee sticht unter den anderen schwarzen Filmemachern hervor und wurde zu einem der prominentesten, mit seinen mittlerweile 30 Filmen in 20 Jahren. Er ist „einer der umstrittensten und einflussreichsten Filmemacher der USA. Für die einen ist er ein smarter Kapitalist und ein Genie in Sachen Selbstvermarktung, für die anderen ein kompromissloser Kritiker und ein Genie als Filmemacher.“ (G. Landsgesell, A. Ungerböck)¹⁷⁹ In den letzten 20 Jahren konnten auch immer mehr schwarze Schauspieler, Musiker und Filmemacher aus kleinen Produktionen in den Mainstream gelangen. Dazu trug Spike Lee auch bei, da er sich während seiner gesamten Karriere bemühte, die Schwarzen von ihrer ethnisch fest geschriebenen Rollen zu befreien. Er setzte auch regelmäßig seine Familienmitglieder ein. So entstand Spike Lees ganz spezifische Produktionsweise, welche sich als sein charakteristisches Filmschaffen etablierte. „Es ist nicht denkbar ohne die Familie Lee, die vor allem zu Beginn seiner Karriere in vielfältiger Weise vor und hinter der Kamera zum Gelingen des jeweiligen Unternehmens beitrug, und es ist nicht denkbar ohne die *black community*.“ (A. Seitz)¹⁸⁰ Spike Lee behandelte stets politisch kritische Themen, wofür er meist Kritik einräumen musste, aber all das beeinflusste und behinderte sein Filmschaffen nie. Dennoch erhielt sein Werk auch immer Unterstützung und Respekt, vielleicht auch wegen des Kollektivs, dem sogenannten Spike Lee Joint. „Ein *Spike Lee Joint* ist ein gemeinschaftliches Unterfangen, ein kollektives Vorgehen.“ (A. Seitz)¹⁸¹

¹⁷⁷ Faulstich, Werner: 2002, S. 80

¹⁷⁸ Danny Glover zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 9-10

¹⁷⁹ Gunnar Landsgesell und Andreas Ungerböck zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 11

¹⁸⁰ Alexandra Seitz zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 41

¹⁸¹ Alexandra Seitz zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 50

Zudem übernahm er als einer der ersten seiner Generation jenes Businessmodell, welches mit knappen Ressourcen und einem limitierten Budget auch durchsetzbar war: mit einer Ensemble-Cast, mit prägnanten Außenlocations in einem schwarzen Stadtviertel, mit einigen wenigen zentralen Innenräumen, genannt *guerrilla financing*. Spike Lee hat viele seiner Filme durch ein Fundraising im familiären und freundschaftlichen Kreis finanziert. Dieses Modell wurde auch von späteren afroamerikanischen Filmmachern erfolgreich angewendet.¹⁸²

Spike Lees größter Erfolg ist, dass er den Kommerz und seinen eigenen, unabhängigen, künstlerischen Stil mit seinen politischen Positionen zu vereinen wusste. „Wie in einem Balanceakt braucht es die ständige Neuverhandlung dieser Widersprüche“, stellte Ed Guerrero schon 1991 fest, „um als ehrlicher Makler die Erfahrungen von Schwarzen darzustellen, gleichzeitig die Aufmerksamkeit vieler Menschen zu gewinnen und sich trotzdem einer Vereinnahmung durch das kommerzielle Kino zu widersetzen.“¹⁸³ So konnte Spike Lee im Laufe seines Filmschaffens beweisen, dass eine Mischung aus Independent- und Mainstream-Kino nicht ausgeschlossen ist.

Auf der Ebene der künstlerischen Kreativität bemühte er sich stets um neue Ausdrucksmöglichkeiten, von denen einige zu seiner persönlichen Signatur wurden. So zum Beispiel „sein *Dolly Shot* bei dem sich Protagonist und Kamera auf derselben Plattform befinden, ist als ein *Lee Thing* bereits ein Klassiker, bei dem Gedanken, Stimmungen [...] auf eigentümliche Art in Beziehung zur Umwelt [...] gesetzt werden“ (S. D. Antonio)¹⁸⁴. Diese Technik wird nur von Spike Lee mit so einer Regelmäßigkeit verwendet. Ein weiteres stilistisches Merkmal von ihm ist, dass seine Kamera ständig in Bewegung und nie ruhig gestellt ist und mehrere Perspektivwechsel aufweist. Dadurch wird der gesamte Filmrhythmus dynamisch: „Jeder Film hat sein ins Auge springendes Design, und jeder Moment dauert nur so lange, wie es braucht, ihn als Zeichen zu etablieren. [...] Tempo und Feinheiten werden zugunsten von Klarheit geopfert.“ (K. Jones)¹⁸⁵ Und dann ist die Stadt New York City da: „Spike Lee bewohnt und definiert New York City in vielen seiner Rollen. Er ist nach Alfred Hitchcock vielleicht der Starregisseur, der durch seine Filme am stärksten identifiziert wird, Woody Allen einmal ausgenommen.“ (E. Guerrero)¹⁸⁶

¹⁸² Ed Guerrero zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 52

¹⁸³ Sheril D. Antonio zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 26

¹⁸⁴ Sheril D. Antonio zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 27

¹⁸⁵ Kent Jones zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 33

¹⁸⁶ Ed Guerrero zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 51

Zudem kommt die Erzählstruktur Spike Lees, die vom Hollywood-Film komplett abweicht, da diese keinen dominanten Handlungsstrang oder Protagonisten beinhaltet. Seine Filmwelt ist frei vom Alltagsleben der Figuren, welches normalerweise das Rückgrat der Filme ausmacht.

„Das Didaktische zeigt sich in seinem unermüdlichen Bemühen, die Sehnsüchte, Frustrationen, latenten Ängste und die Klassenunterschiede afroamerikanischer Männer im Mainstream – das heißt, weißen, rassistischen Amerika, sichtbar und fühlbar zu machen.“ (K. Jones)¹⁸⁷

Rassismus definiert er aber nicht nur als Diskriminierung gegen Afroamerikaner. „What really distinguishes groups of people into races are their spiritual and mental differences.“ (H. Römers)¹⁸⁸ Seit etwa 20 Jahren entstand unter den schwarzen Regisseuren, vor allem bei Spike Lee, eine neue Annäherung an das Thema der Assimilation. Die zentralen Figuren sind und bleiben in seinen Filmen Afroamerikaner, aber ihre Geschichten sind komplex und multikulturell, so wie die Stadt New York, die er immer wieder in ihrer Vielfalt definiert. Es geht um politische und soziale Entwicklungen in der amerikanischen Gesellschaft, aber nicht nur um die Stellung der Afroamerikaner darin, sondern um „ein neues Verständnis von Assimilation [...] in einer Epoche, in der wir versuchen, Multikulturalität und Globalisierung als Bestandteile unseres Alltags und unserer Kultur(en) zu begreifen.“ (S. D. Antonio)¹⁸⁹ Durch die Möglichkeiten der Filmsprache schafft er es, das kritische Umfeld der Politik einem breiten Publikum bewusst zu machen. Er stellt politische Konflikte, ethnische und religiöse Spannungen, Gewalt und Unterdrückung dar, aber nicht nur unter Afroamerikanern:

„Die von Lee in seinem Werk geführte Diskussion der grausamen Mechanismen, die Rassismus ausmachen, [meint] längst schon nicht mehr nur Schwarz und Weiß, sondern [handelt] vielmehr allgemeine von der Funktionsweise verbreiteter Ausschluss- und Diskriminierungsverfahren.“ (A. Seitz)¹⁹⁰

Spike Lees größtes Talent ist es, solche Themen sehr wirkungsvoll zu gestalten und somit in das Bewusstsein der Öffentlichkeit zu führen. „Spike benutzt die Leinwand, um uns über das Übel aufzuklären.“ (I. Shabazz)¹⁹¹

¹⁸⁷ Kent Jones zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 34

¹⁸⁸ Holger Römers zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 168

¹⁸⁹ Sheril D. Antonio zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 21

¹⁹⁰ Alexandra Seitz zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 43

¹⁹¹ Ilyasah Shabazz zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 18

Er vertritt aber keine bestimmte Position und nimmt im Film auch keine Stellungnahme ein. „Politik ist im Sinne Spike Lees das Verhandeln und Sichtbarmachen von gegensätzlichen Positionen.“ (G. Landsgesell, A. Ungerböck)¹⁹² Ihm geht es nicht darum, eine Lösung zu liefern, was wahrscheinlich auch ein Grund dafür ist, dass die meisten seiner Filme offen enden. Er stellt Gegensätze, Widersprüche, Probleme dar, löst damit Debatten aus und provoziert die gesamte Weltöffentlichkeit, aber er selbst entzieht sich jeglicher Botschaft. „Genau darin liegt vielleicht die eigentliche politische Qualität dieses Kinos.“ (H. Römers)¹⁹³ Er stellt eine Situation dar, lässt aber das Publikum darüber urteilen. Mehr als das, er entzieht sich bewusst einer Lösung oder auch nur Vorschlags einer möglichen Lösung.

„Nur weil ich Probleme darstelle, erwarten manchen Leute, dass ich sie löse. Das ist wirklich unrealistisch. Diesen Schuh werde ich mir nicht anziehen. Ich bin 30 Jahre alt. Ich habe nicht alle Antworten, und ich behaupte auch nicht, sie zu haben. Das ist nicht mein Job. Wir wollten mit diesem Film Diskussionen auslösen, und genau das ist uns gelungen. [...] Wenn wir Probleme nicht ansprechen, wird nicht über sie geredet, werden sie nicht gelöst. (School Daze, 1988)“ (A. Seitz)¹⁹⁴

Dass dafür der Film vielleicht die geeignetste Kunstform überhaupt ist, wusste er und auch wie man dessen Möglichkeiten am besten nutzen kann. „Als politischer Aktivist ging Lee so weit wie kein anderer afroamerikanischer Filmemacher in den Mainstream-Medien zuvor.“ (S. D. Antonio)¹⁹⁵ Auf diese Weise provoziert er zwar viele Kritiker und seine Filme erfahren manchmal große Ablehnung, aber sein Engagement und Ehrlichkeit spricht auch viele an, wodurch er wiederum Respekt erlangt. Er schaffte es, sein politisches Bewusstsein mit einem Hauch des Kommerziellen zu verbinden, was „ihm über das Label eines großen schwarzen Filmemachers hinaus hohe Anerkennung für seine Weltoffenheit“ (E. Guerrero)¹⁹⁶ einbrachte. „Oft müssen sich Filmemacher zwischen einem Kino der guten Absicht und gutem Kino entscheiden. Lee hat es geschafft, beides zu verbinden.“ (S. D. Antonio)¹⁹⁷

¹⁹² Gunnar Landsgesell und Andreas Ungerböck zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 12

¹⁹³ Holger Römers zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 73

¹⁹⁴ Alexandra Seitz zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 43

¹⁹⁵ Sheril D. Antonio zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 25

¹⁹⁶ Ed Guerrero zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 51

¹⁹⁷ Sheril D. Antonio zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006, S. 30

Bevor ich zum Sequenzprotokoll komme, soll noch der Drehbuchautor, Russell Gewirtz, erwähnt werden. INSIDE MAN ist sein erstes Drehbuch und traf bei Spike Lee deshalb auf breite Zustimmung, weil sie ähnlichen Themen Beachtung schenken und diese auch ähnlich behandeln. So reflektiert sich Spike Lees oben beschriebener Stil so stark in Russell Gewirtz' Drehbuch wieder, dass man annehmen könnte, dass Spike Lee selbst das Drehbuch schrieb.

Wenn ich im Folgenden die Stilmerkmale des Films in erster Linie Spike Lee zuspreche, so soll berücksichtigt werden, dass damit eigentlich beide Künstler gemeint sind – der Drehbuchautor Russell Gewirtz und der Regisseur Spike Lee.

IV.4. Das Sequenzprotokoll

1. Sequenz: 00:00 bis 08:30

Der Film beginnt mit einer von Dalton Russell direkt in die Kamera gerichteten Rede vor einem schwarzen Hintergrund als *Prolog* mit der Bestimmung des „wer“ (Russell), „was“ (perfekter Banküberfall), „wo“ (in der Bank bzw. in einer Zelle), „wann“ (vor kurzem, also geht es um die Gegenwart) und „warum“ (finanzielle Motivation und die Möglichkeit). Über die Vergangenheit von ihm erfährt man nichts, wodurch ersichtlich wird, dass die Handlung einen starken Gegenwartsbezug hat. Bereits hier findet sich der *Hook*: Russell sagt zum Schluss seiner Vorstellung, dass die einzige Frage nur noch das „wie“ bleibt, was das Interesse des Zuschauers sofort weckt.

Danach fängt die *Exposition* mit dem Erklingen einer indischen Musik an und stellt Russell mit seiner Gruppe in Malerkleidung und die Manhattan Trust Bank in New York mit ihren Angestellten und Klienten vor. Das *Setting* ist definiert durch das Flair von New York: die sich in der Bank befindenden multikulturellen Personen, wodurch die Weiterentwicklung der Geschichte in Bezug auf Rassismus und Diskriminierung anhand der Figuren, des Orts und der Situation etabliert wird. Danach sieht man, wie Russell die Kameras in der Bank mit Infrarot Scheinwerfer ausschaltet, wie die Gruppe die Türen versperrt und die Bank unter ihre Gewalt bekommt. So entstehen die Ausgangssituation und die Problementfaltung in der Exposition entsprechend der Definition: „In its purest form, exposition is simply a statement of information. It sets up the plot but doesn't move the plot forward. It is a static element: this is where we stand right now and this is what we build on. (Kent)“¹⁹⁸

Als Abschluss dieser Geschehnisse taucht der Polizist Collins auf der Straße auf und will in die Bank, weil er den Rauch hinaussteigen sieht, aber in diesem Moment hat er schon Russells 357er Waffe im Gesicht, der ihm, gesprochen mit einem Akzent, droht, von der Bank fern zu bleiben. Collins meldet den Banküberfall.

2. Sequenz: 08:30 bis 14:30

Nach der Einführungssequenz folgen die *Vorstellungen* der weiteren wichtigen Figuren des Films: Frazier und Mitchell bzw. Case. Da Frazier in der sogenannten Madrugada Sache beschuldigt wird, etwas mit dem verschwundenen Drogengeld zu tun zu haben, ist seine Beförderung zum Detective First Grade nicht in Aussicht.

¹⁹⁸ Kent zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 59

Aus diesem Grund rechnet er gar nicht damit, dass er und sein Partner als Geiselnvermittler zum Banküberfall geschickt werden und ist zuerst sogar geschockt. Da er aber darin die Chance sieht, seinen guten Ruf wiederherzustellen, nimmt er die Herausforderung an. Diese Szene ist *das auslösende Ereignis*, welches „das Kräftegleichgewicht im Leben des Protagonisten radikal durcheinander [bringt]“ (R. McKee)¹⁹⁹ – Frazier, der Protagonist, muss seine bis dahin geltende sichere Position im Revier verlassen und sich der neuen Situation stellen: er muss sein zentrales Problem lösen, indem er Russell zu bekämpfen und das Gleichgewicht in seinem Leben wiederherzustellen versucht.

Danach lernt man Case kennen, als seine Sekretärin ihm vom Banküberfall berichtet. Als Inhaber der Bank ist er natürlich um die Geisel besorgt, aber bald richtet sich sein Interesse vielmehr auf die Filiale (20 Exchange Place), da er in der Bank ein dunkles Geheimnis zu verstecken versucht.

Die Sequenz schließt damit, dass die am Anfang vorgestellten Detektive am Tatort ankommen und Collins ihnen von Russell mit seinem Akzent und seiner 357er Waffe berichtet. Fraziers Frage, ob Collins schon je zuvor mit einer Waffe bedroht wurde, wird im späteren Verlauf noch eine wichtige Bedeutung haben.

3. Sequenz: 14:30 bis 24:30

Die Gruppe (Russell, Steve, Steve-O, Stevie) führt die Geisel in der Bank hinunter und ordnet an, Handys und Schlüssel abzugeben. Da Peter Hammond behauptet, sein Handy zu Hause liegen gelassen zu haben, ihn aber Russell von einem anderen Handy anruft und es im Raum nebenan läuten hört, sieht Russell sich gezwungen, ihn zusammenzuschlagen (abgesehen davon ist er nie aggressiv). Nachdem er fragt „anyone else smarter than me“, wird es klar, dass er mit dieser Aktion die Linie markiert, welche die Geisel nicht übertreten sollen. Hier gibt auch Vikram Walia einen behaltene Schlüssel schließlich ab. Russells Haltung Brian, dem kleinen Kind, gegenüber zeigt aber gleichzeitig, dass er kein durchschnittlicher Bankräuber ist: er demonstriert seine Macht nicht und lässt Brian sein Videospiel behalten. Als die Geisel aufgefordert werden, sich bis auf die Unterwäsche auszuziehen und eine Einheitskleidung anzuziehen, weigert sich eine alte Dame, Miriam, die daraufhin in einen anderen Raum gebracht wird, um das dort zu erledigen (ohne Gewalt).

¹⁹⁹ McKee, Robert: 2009, S. 206

Parallel dazu verlaufen die ersten Aktionen außerhalb der Bank: die Detektive treffen im NYPD Wagen auf Captain Darius, der auf Frazier abweisend reagiert, sich aber schließlich mit ihm arrangieren muss. Die erste Szene zwischen der Gruppe und den Ermittlern findet statt, als es dem alten Mann, Herman Gluck, aufgrund von Herzproblemen nicht gut geht und Russell ihn wider Erwarten aus der Bank lässt. Hier kommt auch die erste kurze Anhörung vor: einer der beiden Security Männer berichtet von seinen Gefühlen bei der Geiselnahme als Familienvater.

Diese Sequenz endet mit der Gruppe, die nach einem Rundgang bei den Geiseln und in den Räumlichkeiten der Bank (Raum mit dem Geld und Raum mit den Safes) in den Abstellraum geht und Russell beim Anblick der vier DELL Schachtel auf den unteren Regalen „beautiful“ sagt. Die spätere Bedeutung dessen folgt noch.

4. Sequenz: 24:30 bis 31:21

In dieser Sequenz wird die gut informierte White im Gespräch mit dem arabisch aussehenden Mann vorgestellt (sie reden über seinen Onkel, der auch später wieder erwähnt wird). Im Telefongespräch mit Case wird verständlich, warum er sie um einen Gefallen bittet: ohne sich persönlich zu kennen, haben sie einige gemeinsame Bekannte, was so viel bedeutet, dass sie sich in ähnlichen Kreisen bewegen (mit und durch Macht).

Hier werden wieder Einblicke durch einige Figuren bei den Anhörungen vermittelt: vom durch die Gruppe verwirrten Peter Hammond, vom unschuldig erscheinenden Gruppenmitglied Steve-O und vom korrekten Herman Gluck. Bei den Ermittlungen kommen die Polizisten nicht viel weiter: Darius konnte von Herman Gluck nur erfahren, dass die Gruppe zu viert in Malerkleidung in der Bank erschien. Der Download der Videoaufnahmen dauert noch.

Beim Abschluss dieser Sequenz sieht man White mit Case spazieren, der ihr den Inhalt des Safes nicht verraten will. Aus der Vorstellung Whites war aber bereits klar, dass sie sich mit solchen einflussreichen Persönlichkeiten auskennt und sich nichts vormachen lässt, weshalb Case ihr einen Teil der Wahrheit zugeben muss: dass der Inhalt für ihn eine Gefahr darstellen würde und er schwierige Fragen beantworten müsste, wenn dieser der Öffentlichkeit zugänglich wäre.

5. Sequenz: 31:21 bis 43:42

In dieser Sequenz werden viele kurze Szenen gezeigt, wodurch dem Publikum wichtige Informationen geliefert werden. Zuerst sieht man Steve den Abstellraum umgestalten und ein Loch graben. Mitchell findet das Auto der Gruppe, da auf dessen Seite folgende Schrift aufgeklebt ist: „perfectly planned painting, we never leave until the job is done“ und wird zur Untersuchung abgeschleppt. Die heruntergeladenen Videoaufnahmen bereiten eine Niederlage, da diese ja durch die Infrarot Scheinwerfer von Russell ausgeschaltet wurden, was durch die Anhörung von Miriam bestätigt wird: sie hörte einen Mann aus der Gruppe sagen, dass die Kameras unten erledigt werden sollen. Frazier ruft Russell an, der nicht rangeht, was zu diesem Zeitpunkt noch unverständlich erscheint. Es kommt zur ersten geplanten Aktion der Gruppe: Vikram (der am Anfang den Schlüssel nicht abgab) wird mit einer Lade um den Hals, gebundenen Händen und zugebundenen Mund hinausgeschickt, wodurch die diskriminierende Haltung der Polizei einem Sikh gegenüber und die respektlose Behandlung in Bezug auf seinen Turban dargestellt werden. Daraufhin fällt es den Detektiven nicht leicht, von ihm zum Banküberfall Informationen zu bekommen, weil er sich über den Missbrauch seiner Bürgerrechte beschwert.

In der Zwischenzeit nutzt White bereits ihre Kontakte: sie bittet den Bürgermeister um einen Gefallen, sie will nämlich von ihm zur Bank gebracht werden und sich von den Ermittlern jede Hilfestellung zusichern lassen. Da sie den Bürgermeister aus irgendeinem nicht verratenen Grund in der Hand hat, muss er ihr nachgeben. Auch Case ist wieder im Bild: in dem Augenblick, als Frazier die Forderung auf der Lade von Russell vorliest, taucht er auf und will seine Hilfe anbieten, wodurch er ein wenig verdächtig, aber auf jeden Fall komisch wirkt. Er wird aber gebeten zu gehen. Eine weitere Forderung der Gruppe wird auf einem Zettel überreicht, wonach sie für „50+“ etwas zu essen haben wollen. Frazier lächelt und sie finden das gar nicht schlecht, da sie mit den Pizzaschachteln Abhörgeräte in die Bank schicken können. Beim Einbauen dieser wird Frazier auf einen Kugelschreiber als digitales Aufnahmegerät aufmerksam, welcher später eine wichtige Funktion erfüllen wird. Bei den Geiseln inszeniert Steve-O sein Alibi (wobei hier noch nicht klar ist, dass er zur Gruppe gehört): er setzt die Maske ab und regt sich über die Einheitskleidung auf, da sie seiner Meinung nach dadurch alle erschossen werden, wenn die Polizei versuchen wird, sie zu retten. Da er laut ist, kommt Russell hinein, schleppt ihn in einen anderen Raum und schlägt ihn zusammen.

Diese Sequenz schließt mit der Anhörung des Rabbis (Chaim), der aussagt, dass sie nichts hören konnten, weil sie in diesen Räumen eingesperrt waren und die Gruppe woanders war, nämlich: im Abstellraum beim Loch tätig.

6. Sequenz: 43:42 bis 55:29

Diese Sequenz wird mit der Pizzalieferung eröffnet, aber da Russell auch hier nicht mit sich reden lässt, ziehen sich die Detektive zurück und hören der Sprache durch die Abhörgeräte zu. Währenddessen werden durch parallele Stränge wieder neue Informationen geliefert. Die Gruppe verwirrt die Geisel, indem sie ihre Positionen ununterbrochen ändern: mal treten sie als Bankräuber, mal als Geisel auf. Stevie bringt Nancy (die Frau mit den großen Brüsten) in einen anderen Raum, lässt sich von Steve vor dem Raum abwechseln und mit Nancy austauschen, die wieder in einen weiteren Raum geführt wird. In der Anhörung danach wird klar, für welchen Zweck das passierte: der Asiate kann sich an Nancy in der Bank aufgrund ihrer großen Brüste erinnern; Nancy wiederum spricht von Steve-O, wegen dem fast alle umgebracht wurden, weil er sich über die Kleidung aufregte (so wird sein Alibi gefestigt); und Stevie wird beim Lochgraben mit ihren großen Brüsten gezeigt – sie und Nancy sind die einzigen Frauen mit ähnlicher physischer Erscheinung, weshalb die Gruppe darauf achten musste, Stevie nicht verdächtig erscheinen zu lassen. In den Räumlichkeiten der Bank kommt es zur fast schon emotionalen Unterhaltung zwischen Russell und Brian, als er dem Kind Pizza bringt. Während Russell ihn versucht zu beruhigen, dass alles gut wird, ist Brian keineswegs eingeschüchtert, denn er ist ja aus Brooklyn. Hier zeigt der Film die Einstellung der Brooklyn Kinder, die Banküberfälle und brutale Videospiele „cool“ finden, weshalb Russell anmerkt, mit seinem Vater reden zu wollen. Hier entwickelt man ihm gegenüber Sympathie.

Die Ermittlungen bei der Sprache schauen miserabel aus: der Sprachenexperte kann die Sprache nur als zentraleuropäisch erkennen, Kevin von der Straße identifiziert sie zwar als albanisch, aber weder er beherrscht sie, noch wird ihnen jemand vom albanischen Konsulat zum Übersetzen geschickt. Deshalb muss Kevin seine Ex-Frau, Iliana Miritia, anrufen, die einen vollen Sack mit Parkscheinen geregelt haben will, bevor sie die Detektive darüber aufklärt, dass das, was sie hören, die Rede des bereits verstorbenen albanischen Ex-Präsidenten, Enver Hoxha, auf Tonband ist.

Hier begreifen Mitchell und Frazier endlich, dass Russell klug genug war, Essen zu bestellen, damit die Polizisten in die Pizzaschachtel eingebaute Abhörgeräte in die Bank schicken, damit Russell sie wiederum in die Irre führen kann.

Zum Schluss sieht und hört man noch die Tonquelle neben dem Pizza essenden Steve in der Bank.

7. Sequenz: 55:29 bis 01:09:37

Diese Sequenz fängt mit der Öffnung des Safes 392 an und mit der Herausnahme des geheimnisvollen Dokumentes, worüber sich Russell mehr zu freuen scheint, als über die Diamanten und den Ring, die er (vorerst) im Safe lässt. Ab diesem Punkt verdichten sich die Ereignisse, welche zum ersehnten *Wendepunkt* bzw. *zur ersten direkten Konfrontation* mit Russell führen.

Zuerst kommt White in Begleitung des Bürgermeisters an und gibt Frazier durch diskrete Andeutung zu verstehen, dass ihr Einflussbereich weit über seinen liegt und droht ihm auch mit der Madrugada Sache, falls er sich ihr in den Weg zu stellen versucht. Danach ist Frazier zuerst fassungslos, ergreift aber schließlich die Initiative: er ruft Russell an und lässt ihn mit "Is this the President of Albania?" spüren, dass er mittlerweile weiß, was gespielt wird. Als er sich aber versucht durchzusetzen, wehrt es Russell wieder entschlossen ab. Bei einem zweiten Telefongespräch bittet Frazier um mehr Zeit, was er durch die richtige Beantwortung eines Rätsels erhalten soll: die Spiele gehen also weiter. Nach Beendigung des Telefonats hört man die Personen im Hintergrund noch im NYPD Wagen über das gelöste Rätsel diskutieren, obwohl das Bild bereits zur Bank wechselt: die Gruppe hört sie also. In der Bank entwickeln sich die Dinge auch weiter: das Loch wird weiter ausgegraben; Chaim erschafft sich sein Alibi bei den Geiseln, indem er ihnen erzählt, dass er Anwalt war und jetzt an der Columbia „law on genocide, slave labour, war reparation claims“ unterrichtet; und schließlich wird das Loch fertig. Steve, Stevie und Steve-O beugen sich darüber und letzterer sagt: "now that's a good looking shithole", wodurch dessen Funktion erklärt wird. Auch Steve bekräftigt in der Zwischenzeit sein Alibi, als er bei der Anhörung Frazier sagt, dass er ihn bei den Geiseln sah (er wird im Raum bei den „Schlimmen“ sein, aber erst in einer späteren Sequenz).

Diese Sequenz kommt zum Abschluss, als Russell White zu sich in die Bank kommen lässt und er schnell erkennt, dass sie von der Geschichte Case' keine Ahnung hat. Aus diesem Grund klärt er sie (und das Publikum) darüber auf:

Case arbeitete im Zweiten Weltkrieg als Amerikaner für eine Bank in der Schweiz und nutzte seine Position mit den Nazis, um sich durch Geschäfte bereichern zu lassen. Mit dem daraus entstandenen Blutgeld gründete er eine Bank, diese Bank. Selbst jetzt versucht White immer noch, Russell mit ihrem Einfluss zu drohen und will in den Raum mit den Safes gehen, aber in diesem Augenblick zeigt ihr Russell das Dokument mit einem Hakenkreuz auf der ersten Seite. Man erfährt nicht, woher er davon wusste, dafür erklärt er, wie er aus der Bank kommen will: "I'm gonna walk right out the front door".

8. Sequenz: 01:09:37 bis 01:24:18

Frazier will von White wissen, wie das Gespräch gelaufen ist, sie will ihm aber nichts erzählen, bis sie schließlich sagt, dass Russell kein Mörder ist. Frazier ist der Meinung, dass man nie wissen kann, was Menschen tun, wenn sie in die Enge getrieben werden, aber White erwidert: "it doesn't seem like you've pushed him into a corner". Frazier erkennt: „seems more like he chose the corner, you're right".

Bevor es zum *Point of no return* kommt, werden anhand der Anhörungen noch einige Stereotypen geliefert: Brian, der keine Angst hatte, weil er ja aus Brooklyn ist; Paul, der Latino, der selbstverständlich schon vorgestraft ist; der Rabbi, der klarerweise eine Ahnung von Diamanten hat; und Stevie, die genau wie Nancy wegen ihren Brüsten zur Beschreibung des weiblichen Gruppenmitglieds passt. Schließlich gelangen wir an jenen Punkt der Geschichte, wo Frazier nichts mehr zu verlieren hat und den Schritt nach vorne wagt, zum *Point of no return*. Dieser entsteht durch das Kulminieren der Konflikte: „Komplizieren heißt immer mehr Konflikte erzeugen, während die Figuren immer stärkeren antagonistischen Kräften gegenüberstehen und damit eine Abfolge von Ereignissen schaffen, die *Points of No Return* überschreiten.“ (R. McKee)²⁰⁰ Während die Detektive über Forderungen diskutieren, fällt Frazier auf, dass nicht sie mehr Zeit benötigen, sondern die Gruppe. Aus diesem Grund sagt er Russell, dass sein Flugzeug bereit ist und dass er sich nur vergewissern will, dass es den Geiseln gut geht. Russell lässt ihn in die Bank, bietet ihm gleich am Anfang einen Kaugummi an (auch für eine spätere Bedeutung) und führt ihn in die Räumlichkeiten, wo die Geisel und auch Steve bzw. Stevie zu sehen sind. Die Spannung steigert sich durch den Anblick der um Hilfe schreienden Geisel bis zum Höhepunkt, als Frazier versucht Russells Maske abzuziehen:

²⁰⁰ McKee, Robert: 2009, S. 226

an dieser Stelle kommt es zu einem kurzen Kampf, bis Steve-O Russell zu Hilfe kommt. Während Frazier die Bank mit einem guten Gefühl verlässt, da er Russell jeden Grund gab, ihn zu erschießen, er aber anscheinend tatsächlich keine Gewalt anwenden will, ist Russell nervös, weil sie im Abstellraum noch ein paar Stunden für die Arbeiten benötigen.

Aus diesem Grund muss er jene Mittel anwenden, welche er bis zu diesem Punkt vermeiden konnte und führt somit *das tragische Moment* (als Falsche Fährte) herbei: er lässt Frazier und alle anderen mit ansehen, wie er jemanden in der Bank erschießt (was sich später als eine Vortäuschung herausstellt). In diesem Moment befinden wir uns im höchsten Grad des *Höhepunktes*, bei der *Krise*: "As the struggle between the opposing forces reaches the degree of maximum effort, the point at which the issue can swing one way or the other, we have come to the crisis." (E. Mabley)²⁰¹ Frazier läuft (auf einer *Spike Lee Dolly*) hinaus zur Tür der Bank und schreit Russell an, der hinter der Tür steht. So wird der Anfang dieser Sequenz mit der Enttäuschung der Annahmen von White und Frazier über den gewaltlosen Russell beendet und noch immer weiß niemand von den Detektiven und Polizisten, was Russell wirklich will.

9. Sequenz: 01:24:18 bis 01:37:53

In dieser Sequenz folgt die *Klimax*: die Ruhephase bzw. die Folgen des Handelns. „Nach der Tat entsteht eine Pause. Die Spannung muss auf das Neue erregt werden. [...] Dazu kommt, dass die Angriffe der Gegenpartei auf den Helden sich nicht immer leicht in einer Person und einer Situation vereinigen lassen, häufig ist es nötig zu zeigen, wie nach und nach, von verschiedenen Seiten an die Seele des Helden geschlagen wird.“ (G. Freytag)²⁰² Darius muss den Captain anrufen, der Frazier für die Folgen suspendiert, worauf Darius die Ermittlungen weiterleitet. Er arbeitet mit den Anderen einen Sturmplan aus, welcher aber tragisch aussieht, da die Räumlichkeiten der Bank dafür nicht vorteilhaft aufgeteilt sind und darüber hinaus die Geiseln von der Gruppe aufgrund der Kleidung nicht zu trennen sind.

Mitchell ist besorgt, weil sie alles auf Frazier schieben werden, der sich darüber aber keine Gedanken macht, da er durch den Deal mit White sowieso befördert wird. Da er jetzt nichts zu tun hat, kommt er auf seine Frage am Anfang des Films zurück. Collins erzählt die Geschichte, als er vom afroamerikanischen Kind angeschossen wurde, wobei Frazier ihn bittet, die rassistischen Ausdrücke zu unterlassen.

²⁰¹ Mabley, Edward: 1972, S. 12

²⁰² Freytag, Gustav: 1983, S. 109

Daher sagt Collins zum Schluss, dass er in Zukunft darauf achten wird, was er sagt, da man nie wissen kann, wer einem zuhört. In diesem Augenblick wird Frazier klar, dass die Lade von Russell auch mit einem Abhörgerät versehen wurde und versucht Darius davon abzuhalten, die Bank zu stürmen. Hier kommt es zur *Katastrophe*: da Russell diese Konversation hört, sieht er sich gezwungen, jeden hinauszuschicken, worauf einige Schüsse folgen.

Alle werden festgenommen, die Polizei geht in die Bank und findet in den Räumlichkeiten nichts: keine Geiselleiche, kein vermisstes Geld, dafür aber die Handys, die Spielzeuggewehre, die Mittel zur vorgetäuschten Hinrichtung und die Kleidungsstücke. Mitchell lacht, Darius lächelt, Frazier nicht. Die Personen werden in Bussen abgeführt und zur Anhörung gebracht.

10. Sequenz: 01:37:53 bis 01:40:55

Mit dieser Sequenz wird *die letzte Ruhephase vor dem letzten Wendepunkt* eingeleitet. Frazier berichtet dem Captain über den Fall, dass es so aussieht, als wäre alles gar nicht passiert, denn alle Verdächtigten haben Alibis, überall gibt es Fingerabdrücke, dafür aber keine Kameraaufnahmen und abgesehen davon, dass die 357er Waffe mit ihrem Besitzer fehlt, ist alles perfekt geplant worden. Der Captain schließt daraufhin den Fall ab, da niemand von ihm erwartet ihn zu lösen, was Frazier enttäuscht. Der Captain berichtet ihm vom gefundenen Madrugada Geld, was ihn aber natürlich nicht überrascht.

Trotz allem bleibt Frazier mit Mitchell am Fall und merkt in den Unterlagen, dass die Daten über den Safe 392 fehlen. Hier kommt es endlich zum *zweiten großen Wendepunkt* in der Geschichte, als Frazier erneute Versuche vornimmt, den Fall aufzudecken: er geht zum Richter und bittet um die Erlaubnis zur Öffnung des Safes 392, was ihm gestattet wird. Der am Anfang der Sequenz abgeschlossene Fall wird somit wieder zum Leben erweckt.

11. Sequenz: 01:40:55 bis 01:56:05

In der letzten Sequenz kommt es zur *Auflösung der Geschichte*. Sie fängt damit an, dass White Frazier beim Richter an ihre Abmachung erinnert, er sich aber nicht bestechen lässt. Zuerst bekräftigt er nochmals seine Unschuld und spielt ihr danach auf dem Kugelschreiber die Aufnahme über die Erpressung aus dem Auto vor. Er will wissen, was Case im Safe versteckte, worauf White Baron de Rothschild zitiert:

„When there’s blood on the streets, buy property. I think Mr. Case really took that sentiment to heart.“ Danach geht White zu Case und berichtet ihm von Frazier, der seine Auszeichnung erhielt und von Russell, der das Dokument als Absicherung behalten wird. Sie sagt auch, dass sie weiß, dass im Safe auch Diamanten waren. Diese Annahme ergänzt Case damit, dass er ihr vom Cartier Ring eines jüdischen Pariser Bankiers erzählt, der sein Freund war und dem er nicht half. Als er zum Schluss fragt, ob er sich auf ihre Diskretion unabhängig von ihrer Meinung verlassen kann, erwidert sie, dass sie ihn für ihre Geschäfte benutzen wird: Bin Ladens Neffen vermittelt sie ein Haus, bei dessen Kauf sie Case als Referenz anführen wird.

Nach den Auflösungen mit White folgt der zweitwichtigste Protagonist im Film, Russell. Bei seiner Abschlussrede hört man zuerst das, was er am Anfang schon in die Kamera sagte, aber diesmal sieht man seine Zelle, ihn drinnen sitzend und wie sie zusammengebaut wurde. Er nimmt die Diamanten in die Hand, öffnet den Sack und nimmt ein Stück heraus. An dieser Stelle verlaufen drei parallele Stränge: Russell kommt hinter den DELL Schachteln hervor und geht hinauf zur Tür; seine Gruppe wartet neben der Bank im Auto auf ihn; und Frazier kommt mit Mitchell gerade in die Bank, um den Safe 392 öffnen zu lassen. Beim Anblick der Detektive ruft Steve sofort Russell an, um ihn vor der Katastrophe zu warnen, diese bleibt aber aus: Russell schafft es an Frazier und Mitchell so vorbeizugehen, dass er Frazier auch noch anrempelt (was zwei Mal aus zwei verschiedenen Winkeln gezeigt wird) und sie sich gegenseitig beieinander entschuldigen. Im Auto angekommen, fragt Chaim, wo „es“ ist, worauf Russell nur sagt, dass er es in guten Händen ließ. Im nächsten Bild sieht man, was mit „es“ gemeint ist: Frazier und Mitchell finden „es“ im Safe 392 – den Cartier Ring mit einem Zettel „follow the ring“, Kaugummi und Kaugummipapier. Frazier erkennt darin Russell.

Im Anschluss gehen sie zu Case und konfrontieren ihn mit ihren Annahmen über die Gründung der Bank in 1948, über die mysteriöse White und die nicht existenten Daten über den Safe 392. Da Case ihnen keine Informationen geben will, zeigt Frazier ihm den Cartier Ring am Mittleren Finger und sagt, dass sie dem Ring folgen werden. Als Abschluss sucht Frazier den Bürgermeister und White mit folgender Aussage auf: „Sorry to interrupt you, Mr. Mayor, but there’s an old American saying, when there’s blood on the streets, somebody’s got to go to jail“ und zeigt dabei den Ring. White versucht die Situation zu retten, aber Frazier schreibt ihr die Nummer des Kriegsverbrechenbüros in Washington auf und gibt ihr den Kugelschreiber.

12. Sequenz: 01:56:05 bis 02:03:13

Die allerletzte Sequenz ist der *Ausklang des Films*: Frazier kommt nach Hause, legt seine Auszeichnung auf den Tisch (Detective First Grade), nimmt sein Handy aus seiner Anzugtasche und entdeckt den Diamanten. Zuerst ist er verwundert, bis er sich erinnert, dass ihn jemand in der Bank anrampelte und die Worte Russells erklingen in seinen Ohren: „I’m gonna walk out of that door when I’m good and ready“. Danach folgt der Abspann mit der indischen Musik vom Anfang.

IV.5. Die Bewertung des Films Inside Man

IV.5.1. Die Analyse nach den Grundfragen: was, wer, wie, wozu

INSIDE MAN handelt von Rechenschaft und der Forderung nach Gerechtigkeit sowohl im Hinblick auf die Durchführung eines Kriegsverbrechens (von Case), als auch in Bezug auf eine vom Terror geängstigten und immer mehr diskriminierenden Welt nach 9/11 (von Polizisten). Die Figuren repräsentieren Gesellschaftsschichten von ganz unten bis ganz nach oben, wobei sich der Kampf zwischen „den Mächtigen“ (Wohlhabenden) abspielt und „die unteren Klassen“ (ab der Mittelschicht) dabei nur assistieren dürfen, aber das aus einer internationalen, aus aller Welt stammenden Perspektive. Die Geschichte wird durch intelligente Konversationen der Beteiligten aufgebaut, die alle ihre eigenen Interessen durchzusetzen versuchen (Frazier die Aufdeckung des Falls, Russell die Durchführung des Raubs, Case mit White die Geheimhaltung des Dokumentes), sich aber durch gegensätzliche Ziele im selben Fall (Bankraub) gegenseitig ständig behindern. Die aufgebaute Spannung besteht somit aus dem dynamischen Zusammenspiel dieser drei Parteien bzw. durch die Informationsvermittlung und Informationszurückhaltung in den Ermittlungen. Die Botschaft des Films kann unterschiedlich interpretiert werden, aber ein Anliegen Spike Lees ist wie immer in erster Linie die Behandlung von empfindlichen Themen, wie Moral, Macht und ethnische Gruppierungen.

IV.5.2. Der künstlerische Wert des Films

IV.5.2.1. Die typischen Merkmale Spike Lees

INSIDE MAN ist, um zuerst seinen künstlerischen Wert zu beschreiben, ein typischer Spike Lee Film. Er schaffte es nämlich auch in diesem Film, durch die Bewahrung des kommerziellen Aspekts des Hollywood-Films (nämlich durch die Befolgung der Regeln der klassischen Filmdramaturgie, wie im theoretischen Teil bereits angeführt) ein breites Publikum anzusprechen und gleichzeitig seinem künstlerischen Stil treu zu bleiben. Dieser weist im Film folgende Merkmale auf: er nimmt sich Freiheiten in der Erzählstruktur (worauf ich später näher eingehen werde) und lässt seine ständig in Bewegung befindliche Kamera die vielen Personen und ihrer Perspektiven im unregelmäßigen Rhythmus filmen, sodass das Tempo mal beschleunigt, mal retardiert wird und mal überhaupt still steht.

Zu seinen ganz speziellen Merkmalen gehören auch sein *Lee-Dolly-Shot* (nach der vorgetäuschten Hinrichtung wird Frazier auf dem *Lee-Dolly-Shot* dargestellt)²⁰³ und der Handlungsort New York: die Exposition mit dem New-York-Setting, die Darstellung der multikulturellen Kunden in der Manhattan Trust Bank und die Szene, in welcher Frazier auf der Straße die versammelte Menschenmenge fragt, ob jemand die Sprache vom Abhörgerät erkennen würde, weil er davon ausgeht, dass es in New York sicherlich auch jemanden mit dieser Muttersprache gäbe²⁰⁴.

Damit machte er wieder von der Leinwand und des audiovisuellen Mediums Gebrauch und brachte erneut wichtige und vor allem heikle Themen an die Weltöffentlichkeit, um sie nicht unter den Teppich kehren zu lassen:

- Diskriminierung (nicht nur in Bezug auf die Hautfarbe) in den folgenden Szenen: als Vikram mit der Lade um den Hals hinausgeschickt wird und für einen Araber mit einer Bombe gehalten wird; als der Bürgermeister zu Frazier sagt: „it’s above your paygrade“; als White zu Frazier sagt, er könne sie sich nicht leisten; als Collins von dem afroamerikanischen Kind erzählt, das ihn angeschossen hatte²⁰⁵
- Dominanz und Macht des Geldes und Einflusses in den folgenden Szenen: das Telefongespräch und der Spaziergang von White und Case, wobei die Grundlage ihres Zusammentreffens ihre von Macht gekennzeichnete Position ist; das Treffen zwischen White und dem Bürgermeister, welches auch von Gefälligkeiten und Abhängigkeiten bestimmt wird; Case’ versuchter Einfluss bei den Ermittlungen, als er einen Jet zur Verfügung stellen würde; das Gespräch oder besser gesagt die an Frazier gerichtete Erpressung von White und dem Bürgermeister²⁰⁶
- Moral und Ethik in den folgenden Szenen: Vikrams ungerechte Behandlung; die unmoralische Beziehung zwischen White und dem Bürgermeister; das Gangster-Videospiel von Brian; die Erpressung von Frazier durch White und den Bürgermeister; Case’ düstere Vergangenheit; Fraziers unmoralischer Deal mit White, damit er zum Detective First Grade befördert wird; Whites zweiter Versuch Frazier zu erpressen; Case’ Geständnis über seine Vergangenheit; Russells Abschlussrede über Gewissen und Respekt; Case’ Leugnen seiner Geschichte; Durchsetzung der Gerechtigkeit durch Frazier (mithilfe von Russell/vom Ring)²⁰⁷

²⁰³ Time Code 01:22:46

²⁰⁴ Time Codes in der oben angeführten Reihenfolge 01:43, 05:46, 48:34

²⁰⁵ Time Codes 34:21, 56:52, 01:10:48, 01:28:52

²⁰⁶ Time Codes 25:44, 30:10, 35:34, 39:14, 56:52

²⁰⁷ Time Codes 34:21, 35:34, 50:25, 56:52, 01:07:42, 01:27:11, 01:41:00, 01:43:09, 01:46:30, 01:51:32, 01:55:00

- Prestige und Unterdrückung in den folgenden Szenen: die Unterdrückung der Geisel; die Versuche, ihr Prestige nicht zu verlieren (Case, White und der Bürgermeister); Fraziers Bedürfnis nach Prestige durch seinen Deal mit White²⁰⁸
- ethnische und religiöse Differenzen und die damit zusammenhängende Behandlung der Mitmenschen in den folgenden Szenen: der Rabbi, der sich auch auf den Boden legen muss (hier als Anti-Diskriminierung); Vikram, der Sikh; Brian aus Brooklyn (vermittelt durch das Videospiel/die Anhörung); Paul, der Latino²⁰⁹
- die Klassenschichten in der amerikanischen Gesellschaft in den folgenden Szenen: Russell und seine Gruppe als Bankräuber bzw. die vielen Nationalitäten in der Bank; ein Rabbi; Collins, der Polizist; Frazier und Mitchell, die Detektive; Case, der Bankinhaber; der schwarze Security; White, die geheimnisvolle Machtfrau und der Araber, dessen Onkel Bin Laden sein soll; Peter Hammond, der Geschäftsführer der Bank; Vikram, der Sikh; der Bürgermeister von New York; der Asiate; Kevin, der Bauarbeiter; Brian, das kleine Kind aus Brooklyn; Iliana Miritia, die albanische Ex-Frau von Kevin; Steve, der in Amerika geborene Armenier; Paul, der vorbestrafte Latino; ein Richter; Frazier und seine Freundin, das afroamerikanische Paar mit dem unnützen Bruder²¹⁰
- und letzten Endes Respekt, Rechenschaft und Gerechtigkeit

Seine Hauptfigur ist selbstverständlich ein Afroamerikaner (Frazier), aber neben ihm sind fast alle Menschenrassen der Welt und Stereotype vertreten (wie vorhin bei der Aufzählung der vorgeführten amerikanischen Gesellschaft), die alle ihre eigenen subjektiven Perspektiven zum Ausdruck bringen, wodurch die Geschichte sehr emotional wirkt. Und das ist auch typisch für Spike Lee: die Freiheiten in der Erzählstruktur erlauben es ihm, die einzelnen Figuren neben dem Protagonisten in kurzer Zeit stark zu charakterisieren. Jede Person weist einen speziellen Standpunkt auf und trägt somit dem gesamten Gefüge bei: eine internationale, multikulturelle, globalisierte und vorurteilhafte Welt.

IV.5.2.2. Die Freiheiten in der Erzählstruktur

Die Freiheiten in der Erzählstruktur sind folgende Punkte:

²⁰⁸ Time Codes 14:30, 30:10, 35:34, 01:27:11

²⁰⁹ Time Codes 07:15, 34:21, 50:25, 01:11:37, 01:12:39

²¹⁰ Time Codes 05:46, 07:15, 08:02, 09:47, 12:50, 23:05, 24:45, 26:26, 34:21, 35:34, 46:56, 48:34, 50:25, 53:13, 01:00:13, 01:12:39, 01:40:43, 01:56:20

die Vorstellung der mitwirkenden Akteure im Film (Russell und seine Gruppe, die Geisel, die Detektive und alle Ermittler, Case und White) dauert sehr lang, nämlich bis zur ersten wirklichen Aktion seitens der Räubergruppe, als sie Vikram mit der Lade um den Hals hinausschicken, welche erst nach einer halben Stunde erfolgt²¹¹. Erst ab diesem Zeitpunkt folgt die Verdichtung der Ereignisse, aber auch danach wird alles in die Länge gezogen und hinausgezögert: die Anhörungen werden auf 50 Minuten verteilt²¹², die Ermittlungen um die Sprache auf 45 Minuten²¹³, die Arbeiten am Loch auf 33 Minuten²¹⁴, die Informationen zu Case' Vergangenheit auf 90 Minuten²¹⁵ und die Auflösung, welche die drei Handlungsstränge hintereinander beendet: als White zu Case geht und ihren erfüllten Auftrag mit ihm bespricht²¹⁶, als Russell seinen erfolgreich durchgesetzten Plan erklärt²¹⁷ und als Frazier den Fall bei White und dem Bürgermeister abschließt²¹⁸.

Interessant ist auch, dass der große Wendepunkt der Geschichte, als Frazier sich mit Russell konfrontiert, sich erst nach fast einer Stunde ereignet²¹⁹ – dieser Punkt heißt *Midpoint*: „The *midpoint* often takes us to a surprise, reversal, discovery or new complication, at the same time strengthens the relationship between the first half of the second act and the last half.“ (L. J. Cowgill)²²⁰ – worauf alle wichtigen Dramaturgie-Bauelemente folgen: der *Point of No Return*, als Frazier von Russell verlangt, die Geisel anschauen zu können²²¹; das tragische Moment, als Russell die Hinrichtung vortäuscht²²²; die Krise, als Frazier vor Wut außer sich ist²²³; und die Katastrophe, als Russell sich gezwungen sieht, alle aus der Bank zu schicken²²⁴.

Frazier dominiert den Handlungsstrang (wie es im Hollywood-Film üblich ist) und um seine Entwicklungslinie herum baut sich die gesamte Geschichte auf: Russell mit seinem Masterplan, Case mit seiner düsteren Vergangenheit, White mit ihrem Auftrag von Case, und alle anderen, die mit ins Geschehen hineingezogen werden.

²¹¹ Time Code 34:21

²¹² Vom Time Code 23:05 bis zum Time Code 01:13:46

²¹³ Vom Time Code 08:02 bis zum Time Code 53:13

²¹⁴ Vom Time Code 31:23 bis zum Time Code 01:04:04

²¹⁵ Vom Time Code 12:50 bis zum Time Code 01:43:09

²¹⁶ Time Code 01:43:09

²¹⁷ Time Code 01:46:30

²¹⁸ Time Code 01:55:00

²¹⁹ Time Code 58:00

²²⁰ Linda J. Cowgill zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 62

²²¹ Time Code 01:15:08

²²² Time Code 01:22:12

²²³ Time Code 01:22:46

²²⁴ Time Code 01:29:15

Frazier ist daher auch jene Person, mit dem klarsten Standpunkt: man hat Informationen über seine Vergangenheit (wie zum Beispiel die Beschuldigung, etwas mit dem verschwundenen Madrugada-Drogengeld zu tun zu haben, oder der unglückliche Fall, an welchem er zusammen mit Darius beteiligt war und wodurch ihm, zumindest von Darius, der nötige Respekt verwiesen wird) und über seine momentane Situation (wie zum Beispiel das fehlende Geld für eine größere Wohnung, weshalb er den mittellosen Bruder seiner Freundin am Hals hat). Dadurch lernt man ihn unter all den Figuren am besten kennen und kann seine Motivationen am ehesten nachvollziehen, wie zum Beispiel sein starkes Verlangen und Priorität zur Beförderung zum *Detective First Grade* (sowohl um sich Respekt zu verschaffen, als auch um seine privaten Angelegenheiten besser regeln zu können). „Eine Geschichte funktioniert dank der Kenntnis einer bestimmten Vergangenheit und der Sorge um eine bestimmte Zukunft.“²²⁵ Da man Fraziers Ausgangs- und Zielpunkt kennt, kann man mit ihm stark mitfühlen und sich um ihn Sorgen machen.

Darüber hinaus ist er auch der Einzige, der eine richtige Veränderung durchmacht: er verwandelt sich vom überheblichen und von sich extrem überzeugten Detektiven zum engagierten und sich wahrhaftig für den Fall interessierten Ermittler, der um jeden Preis die Wahrheit ans Licht bringen will und es auch schafft – wie es beim Helden im Hollywoodfilm üblich ist. Denn „Eine Konvention des Mainstreamfilms besteht darin, dass sich die Protagonisten durch solche Einflüsse *verändern*, meist indem sie sich weiterentwickeln, ihr inneres Bedürfnis stillen und ihre zentrale Schwäche überwinden.“²²⁶

Die Standpunkte der „Nebenprotagonisten“ Russell-Case-White (ich nenne sie bewusst so, denn ihre Rollen sind wichtiger als jene von Nebenfiguren, sie sind aber dennoch keine Protagonisten) werden zwar verständlich dargestellt, aber ihre Persönlichkeiten nicht komplett ausgearbeitet: es wird nicht enthüllt, woher Russell von Case' Vergangenheit wusste, es ist nicht nachvollziehbar, warum Case dieses äußerst unangenehme Dokument in seinem Safe aufbewahrte und White muss man als die mächtige Powerfrau akzeptieren, ohne zu wissen, wie sie diese Machtposition erlangte. Diese Lücken behindern nicht die Verständlichkeit der Handlung, lassen aber auch keine Nachvollziehbarkeit jeder ihrer Aktionen zu (warum zum Beispiel White den Bürgermeister so stark in ihrer Macht hat).

²²⁵ Eick, Dennis: 2006, S. 94

²²⁶ Eder, Jens: 1999, S. 502

Die weiteren Standpunkte vieler Nebenfiguren tragen zur Bildung einer bestimmten Atmosphäre und zur künstlerischen Gestaltung des Films bei (die multikulturelle Großstadt New York bzw. die Post-9/11-Verhaltensweisen in meist diskriminierender Form und in Bezug dazu moralische Äußerungen darüber).

IV.5.2.3. Die Interpretation des künstlerischen Wertes

Was den künstlerischen Wert dieses Films ausmacht, ist Spike Lees typischer Stil mit den erwähnten Merkmalen (die bewegliche Kamera, der unregelmäßige Rhythmus, der Handlungsort New York, der *Lee-Dolly-Shot*, der afroamerikanische Protagonist, eine Menge an Stereotype und multiethnischen Figuren, die politische Themen an die Weltöffentlichkeit richten). Abgesehen von diesen Elementen, erkennt man seine spezielle Gestaltungsweise im Film durch das Verhältnis zwischen den kommerziellen und den künstlerischen Aspekten in der Dramaturgie und in der Erzählung: neben der Befolgung der Regeln der klassischen Filmdramaturgie nimmt er sich jede Freiheit, um jene Themen anzusprechen, welche ihm wichtig sind. So werden bekannte Themen aus dem Alltag aus einem ganz anderen Blickwinkel zur Betrachtung dargestellt, um neue Standpunkte kennenzulernen.

Ein weiterer Aspekt der stark künstlerischen Darstellung der Handlung ist die ständige Verzögerung der wichtigen strukturellen Elemente: die überdurchschnittlich langen Vorstellungen der Figuren, die in die Länge gezogenen Ermittlungen seitens der Polizei und der parallel verlaufenden Offenbarungen der Hintergründe zur Handlung (Case' Geschichte), und die drei Auflösungen, welche die drei parallelen Handlungsstränge hintereinander im ausgedehnten Tempo abschließen. Spike Lee nimmt sich hier genügend Zeit, um mehr als nur für das Verständnis wichtige Information zu liefern:

- durch die langen Vorstellungen lernt man nicht nur die wesentlichsten Eigenschaften der Figuren kennen, sondern bekommt auch ein Gefühl für ihre Umgebung: von Frazier erfährt man nicht nur, dass er ein mit Korruption beschuldigter Detektiv ist, der sich eine Beförderung erhofft, sondern auch seinen Beziehungshintergrund; von Case erfährt man nicht nur, dass ihm die Bank gehört, sondern auch, dass ihn der Überfall mehr schockiert, als es sollte; von White erfährt man nicht nur, dass sie eine gut informierte Machtperson ist, sondern auch, dass sie die besten Kontakte in der Stadt hat;

- durch die parallele und in die Länge gezogene Darstellung der Ermittlungen und Hintergrundinformationen werden nicht nur die gegeneinander kämpfenden Seiten mit ihren Problemen gezeigt, sondern auch hier stellt Spike Lee künstlerische Elemente in den Film, wie die Anhörungen in Form von Vorblenden, Bezüge zu Post-9/11 durch die Ermittlungen um die Sprache bzw. moralische Fragen an die Gesellschaft durch Case' Geschichte;
- und auch in den Auflösungen geht es nicht nur um einen kurzen Abschluss des jeweiligen Handlungsstranges, sondern um einen weiteren Aspekt der Moral bzw. der Gerechtigkeit: Whites Revanche an Case, indem sie ihn als Referenz für den Kauf des Hauses durch den Neffen Bin Ladens anführen wird; Fraziers Erfolg gegenüber Case in Bezug auf seine Vergangenheit und gegenüber White in Bezug auf ihre Versuche, ihn zu erpressen.

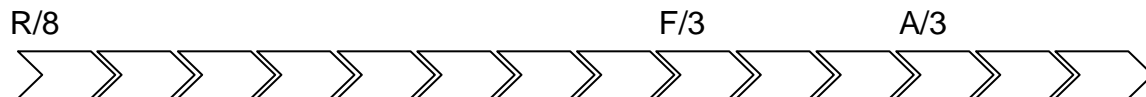
Auch was die einzelnen dramaturgischen Punkte betrifft, ist deren Auftreten in der Handlung nicht durchschnittlich, sondern künstlerisch gestaltet: der erste, stark verzögerte Wendepunkt ist gleichzeitig der *Midpoint*, weil er erst so spät eingesetzt wird (nach fast einer Stunde, genau in der Mitte des Films) bzw. das darauffolgende stark verdichtete Aufeinanderfolgen der weiteren Dramaturgie-Bauelemente (*Point of No Return*, das tragische Moment, die Krise und die Katastrophe). Während sich also Spike Lee viel Zeit bis zum ersten Wendepunkt lässt, ereignen sich 17 Minuten später alle weiteren wichtigen Stellen innerhalb von 14 Minuten, also in extrem kurzer Zeit, wodurch die Geschichte verdichtet und beschleunigt wird.

Ganz nach kommerzieller Gestaltungsweise konstituiert ist die Figur Fraziers: mit seinem dominanten Handlungsstrang, mit seiner Entwicklungslinie, welche den gesamten Film umspannt und alle anderen Figuren zu ihm in Verbindung stellt, mit seinem klaren Standpunkt mit ausreichend Informationen über seine Vergangenheit-, Gegenwarts- und Zukunftswünsche und seine Veränderung, vollzogen von seinem ersten Auftritt bis zum letzten. Auch dass die Standpunkte der Nebenprotagonisten (Russel, Case, White) nicht mehr ausgearbeitet sind als notwendig, entspricht dem kommerziellen Ansatz, denn ihre Motivationen müssen nur im Kontext der Handlung nachvollziehbar sein, sie müssen keine weiterführenden Stellungnahmen beinhalten. Künstlerisch wird Spike Lee bei den Nebenfiguren, die abgesehen von ihren Rollen als Beitrag zur Atmosphäre des Films, die bereits angesprochene politische Ausrichtung Spike Lees in Bezug auf Post-9/11, zum Ausdruck bringen.

Diese Elemente wären im Hinblick auf die Handlung und deren Verständnis komplett irrelevant, aber nicht wenn man Spike Lees künstlerisches Schaffen kennt und berücksichtigt. Mitunter legt er einen größeren Wert auf diese Aspekte, als auf die Handlung selbst, wenn er zum Beispiel der ungerechten Behandlung und Verwechslung eines Sikh mit einem möglichen arabischen Terroristen mit einer Bombe um den Hals, mehr Zeit einräumt, als für eine rein kommerzielle Dramaturgie notwendig wäre. Diese Elemente kennzeichnen und untermauern Spike Lees speziellen künstlerischen Stil.

IV.5.3. Die Erzählstruktur anhand des Handlungsaufbaus

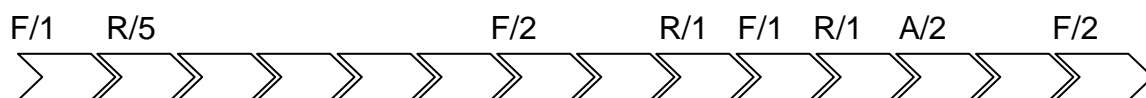
Um nun die gesamte Erzählstruktur anhand des Handlungsaufbaus zu analysieren, folgt eine zeitliche Aufzeichnung der Handlungsstränge, mit den Abkürzungen „F“ für Frazier, „R“ für Russell, „A“ für Andere, „B“ für Beide (Frazier und Russell), daneben mit der Zahl für die gerundeten Minuten des Auftritts und darunter mit einer kurzen Erklärung des Handlungsinhalts:



R/8: Russell stellt sich vor und überfällt mit seiner Gruppe die Bank

F/3: Frazier und Mitchell werden im Polizeirevier vorgestellt

A/3: Umstellung der Bank, Case wird in der Bank vorgestellt



F/1: Frazier und Mitchell kommen am Tatort an, Collins berichtet ihnen

R/5: Russell gibt den Geiseln die Regel in der Bank vor

F/2: Frazier und Mitchell treffen auf Darius

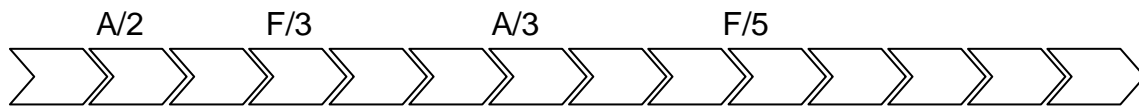
R/1: Russell lässt Herman Gluck aufgrund von Herzbeschwerden hinaus

F/1: Frazier und Mitchell sind bei einer Anhörung

R/1: Russell und die Gruppe gehen in der Bank herum

A/2: White wird vorgestellt und anschließend telefoniert sie mit Case

F/2: Drei Anhörungen, Update zwischen Darius und den Detektiven

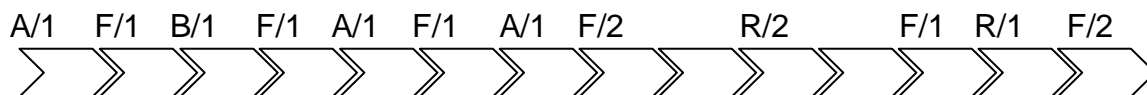


A/2: Case und White unterhalten sich beim Spaziergang

F/3: Mitchell findet das Auto, die Videoaufnahmen sind unbrauchbar, eine Anhörung

A/3: Vikram wird mit der Lade hinausgeschickt, White sucht den Bürgermeister auf

F/5: Die Detektive reden mit Vikram, sie lesen die erste Forderung, Case taucht auf, aufgrund der zweiten Forderung werden Abhörgeräte in die Schachtel eingebaut



A/1: Steve-O regt sich über die Maske auf und setzt diese ab

F/1: Eine Anhörung, die Pizza wird geliefert

B/1: Frazier versucht mit Russell zu reden, aber er schweigt

F/1: Die Ermittler hören der Sprache durch das Abhörgerät zu

A/1: Stevie wechselt ihre Position und wird zur Geisel

F/1: Zwei Anhörungen

A/1: Stevie ist beim Lochgraben

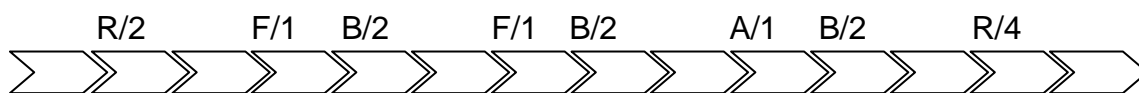
F/2: Frazier holt Kevin von der Straße, um die Sprache identifizieren zu können

R/2: Russell unterhält sich mit Brian über sein Videospiele

F/1: Kevin muss seine albanische Ex-Frau anrufen

R/1: Russell ist im Raum mit dem Geld

F/2: Ilina Miritia übersetzt ihnen die Rede vom Tonband



R/2: Russell nimmt mit Hilfe von Stevie das Dokument aus dem Safe

F/1: Frazier unterhält sich mit White und dem Bürgermeister im Auto

B/2: Frazier und Russell sprechen zum ersten Mal am Telefon

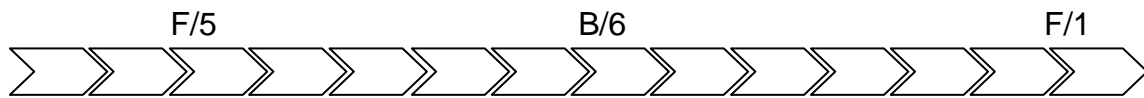
F/1: Eine Anhörung

B/2: Frazier bittet Russell um mehr Zeit und muss dafür ein Rätsel beantworten

A/1: Chaim erzählt den anderen Geiseln, dass er an der Columbia unterrichtet

B/2: Frazier ruft seine Freundin und dann Russell an, weil White mit ihm reden will

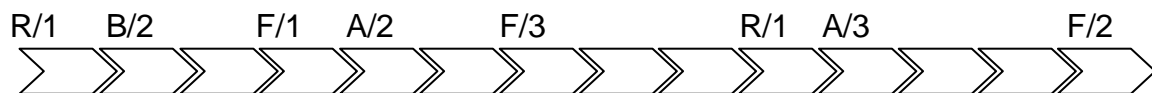
R/4: Russell erzählt White die Geschichte über Case



F/5: White soll Frazier berichten, worüber sie mit Russell redete, vier Anhörungen

B/6: Frazier ruft Russell an und geht zu ihm in die Bank

F/1: Frazier berichtet darüber Mitchell



R/1: Steve-O regt sich auf, dass Russell Frazier zu nah an sich heran ließ

B/2: Russell ruft Frazier an und lässt ihn die Hinrichtung anschauen

F/1: Frazier wird suspendiert

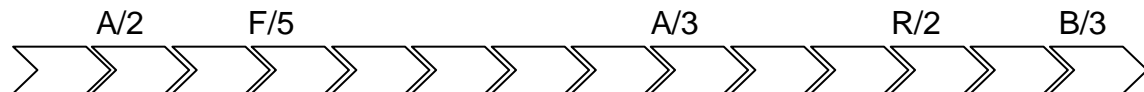
A/2: Darius plant das Stürmen der Bank

F/3: Mitchell ist besorgt um Frazier, Frazier redet mit Collins

R/1: Russell schickt jeden aus der Bank

A/3: Die Geisel stürmen hinaus, werden festgenommen, die Polizei geht in die Bank

F/2: Frazier geht mit Mitchell und Darius hinunter in die Bank



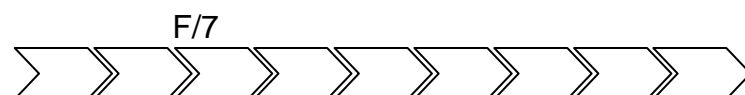
A/2: Die Geiseln sitzen im Bus und werden abgeführt

F/5: Frazier berichtet dem Captain und bemerkt später, dass etwas bei den Safe Unterlagen nicht stimmt, er geht zum Richter und unterhält sich mit White über Case

A/3: White geht zu Case und berichtet ihm von den Entwicklungen

R/2: Russell hält seine Abschlussrede und verlässt seine Zelle

B/3: Frazier und Mitchell kommen an, sie und Russell werden abwechselnd gezeigt, während Frazier und Mitchell zum Safe geführt werden, hört man Russells Rede



F/7: Frazier und Mitchell nehmen den Inhalt des Safes, gehen zu Case, Frazier geht zu White und dem Bürgermeister, schließlich geht er nach Hause zu seiner Freundin

Frazier hat also einen Auftritt von 69 Minuten im Film (gerundet), Russell 46 Minuten, beide zusammen 18 Minuten und andere Figuren ohne die Beiden 24 Minuten.

Somit ist Frazier eindeutig der Protagonist mit dem dominanten Handlungsstrang und Russell die zweitwichtigste Person. Interessant ist, dass sie insgesamt mehr als 80% des Films auf der Leinwand erscheinen, nämlich 97 Minuten bei einem 120 minütigen Film. Es gibt also kaum Szenen, in denen einer der Beiden nicht zu sehen ist. Diese Dominanz untermauert auch die Wichtigkeit ihres Zusammenspiels im Film.

IV.5.4. Die Entwicklungslinie Fraziers

Die Veränderung Fraziers entfaltet sich langsam während des ganzen Films:

Am Anfang des Films wird er als arroganter Geisel-Vermittler dargestellt, dessen Vorgeschichte in Bezug auf das Madrugada-Drogengeld (warum er beschuldigt wird, etwas damit zu tun zu haben) unklar ist²²⁷. Das erste Aufeinandertreffen mit Darius enthüllt eine weitere Vorgeschichte nur halb, weil man nicht erfährt, warum jene Ermittlungen in der Vergangenheit nicht erfolgreich waren und womit er belastbar ist²²⁸. Frazier und die anderen Ermittler kommen im Bankraub keinen Schritt weiter: der herausgelassene Herman Gluck kann ihnen als Geisel nicht viel Information über die Räubergruppe geben²²⁹, Russell geht nicht ans Telefon, als Frazier ihn zum ersten Mal anruft²³⁰, die Videoaufnahmen sind nicht brauchbar, weil Russell und seine Gruppe sie mit Infrarot-Licht ausschalteten²³¹, der mit der Lade hinausgeschickte Vikram kann ihnen auch keine brauchbaren Informationen liefern²³² und das eingebaute Abhörgerät wird nur Russells Pläne unterstützen²³³, als sie durch den vorgetäuschten Akzent und der vorgespielten albanischen Sprache in die Irre geführt werden²³⁴. Als dann Frazier auch noch vom Bürgermeister und White im Auto erpresst wird, White in die Ermittlungen mit einzubeziehen, sonst wäre seine Karriere am Ende²³⁵, hat Frazier genug von seiner miserablen Situation und verhandelt mit Russell am Telefon²³⁶.

Durch einige Ereignisse erkennt Frazier allmählich, dass Russell keine Eile hat:

²²⁷ Time Code 09:47

²²⁸ Time Code 19:58

²²⁹ Time Code 28:12

²³⁰ Time Code 32:06

²³¹ Time Code 32:39

²³² Time Code 37:22

²³³ Time Code 41:04

²³⁴ Time Codes 44:54, 48:34, 52:20, 53:13

²³⁵ Time Code 56:52

²³⁶ Time Code 58:00

Er soll ein Rätsel beantworten, um mehr Zeit für die Erfüllung der Forderungen zu erhalten²³⁷, White macht ihn darauf aufmerksam, dass Russell von ihm nicht in die Ecke gedrängt wurde²³⁸, Darius philosophiert über Geiselnnehmer und ihre unerfüllbaren Forderungen²³⁹, weshalb Frazier den Entschluss fasst, vorzutäuschen, dass Russells Bedingungen erfüllt seien, um in der Bank die Geisel sehen zu dürfen²⁴⁰. Als er versucht Russell in die Enge zu treiben, indem er ihm die Maske abziehen will und es beinahe schafft²⁴¹, täuscht Russell eine Hinrichtung vor²⁴², woraufhin Frazier der Fall entzogen wird²⁴³. Anfangs scheint er sich damit schnell abgefunden zu haben, da er einen Deal mit White eingegangen war und zum *Detective First Grade* befördert wird²⁴⁴. Als er aber draufkommt, dass sie von Russell die ganze Zeit abgehört wurden²⁴⁵, versucht er Darius vom Stürmen der Bank aufzuhalten²⁴⁶, worauf sie mit den von Russell hinausgeschickten Personen²⁴⁷ bzw. den nicht vorhandenen Beweisen in der theoretisch ausgeraubten Bank konfrontiert werden (kein Geld vermisst, keine Leiche gefunden, nur Spielzeuggewehre, die abgelegten Kleidungsstücke und die abgegebenen Schlüssel und Handys)²⁴⁸. Als auch noch der Captain den Fall abschließen will, weil niemand von ihm verlangt, ihn zu lösen²⁴⁹, erwacht in Frazier das Gefühl der Neugier und ermittelt alleine mit Mitchell weiter: ihm fällt die Unvollständigkeit der Unterlagen über Case 'Safe auf²⁵⁰, er holt sich vom Richter die Erlaubnis zur Öffnung dieses Safes²⁵¹, setzt White mit der aufgenommenen Erpressung unter Druck, um mehr über den Inhalt des Safes zu erfahren²⁵², folgt dem von Russell im Safe hinterlassenen Cartier Ring²⁵³, konfrontiert damit Case²⁵⁴, der sich der Verantwortung zu entziehen versucht und schafft Gerechtigkeit, indem er die Ermittlungen ans Kriegsverbrechenbüro weiterleitet²⁵⁵.

²³⁷ Time Code 01:01:46

²³⁸ Time Code 01:10:48

²³⁹ Time Code 01:14:23

²⁴⁰ Time Code 01:15:08

²⁴¹ Time Code 01:19:45

²⁴² Time Code 01:22:12

²⁴³ Time Code 01:24:18

²⁴⁴ Time Code 01:27:11

²⁴⁵ Time Code 01:28:52

²⁴⁶ Time Code 01:29:15

²⁴⁷ Time Code 01:30:28

²⁴⁸ Time Code 01:32:27

²⁴⁹ Time Code 01:39:00

²⁵⁰ Time Code 01:40:10

²⁵¹ Time Code 01:40:43

²⁵² Time Code 01:41:00

²⁵³ Time Code 01:50:42

²⁵⁴ Time Code 01:51:32

²⁵⁵ Time Code 01:55:00

„Die Funktion der *Struktur* besteht darin, einen kontinuierlich steigenden Druck aufzubauen, der die Figuren in immer größere Dilemmata treibt, wodurch sie zu immer schwierigeren risikoreichen Entscheidungen und Handlungen gezwungen werden. So wird allmählich ihr wahres Wesen, sogar bis in die Tiefe ihres unbewussten Selbst, enthüllt.“²⁵⁶

So ändert sich seine anfangs Karriere orientierte und bestechliche Einstellung zum Fall (Deal mit White), zur gewissenhaften Aufdeckung der Wahrheit und Schaffung von Gerechtigkeit, unabhängig von Case' einflussreichen Position (Konfrontation mit Case), durch welche er sich nicht mehr aufhalten lässt.

Interessant ist auch die Rezeption von Frazier: er ist zwar schon alleine aus dem Grund der Protagonist, weil er im Dreiecksverhältnis der Detektiv ist, der den Verbrecher einsperren und die Geisel befreien muss, aber diesen Eindruck macht er nicht. Er ist an einer Beförderung interessiert, womöglich sogar ein korrupter Detektiv, der auch vor einem Deal mit White nicht zurückschreckt, um seine ersehnte Beförderung zu erhalten – selbst, wenn ihm der Fall später entzogen wird. Es heißt: “The chief characteristic of the protagonist is a desire, usually intense, to achieve a certain goal, and it is the interest of the audience in watching him move toward that objective that constitutes its absorption in the play.”²⁵⁷ So empfindet man als Zuschauer aber eher für Russell, der zwar die Verbrecherrolle spielt, aber seinem Wesen nach mehr an Persönlichkeitsstärke besitzt, als Frazier. Mitunter könnte er sogar als Mentor von Frazier empfunden werden (vor allem in jener Szene, als Frazier vor dem Verlassen der Bank mit ihm ein Gespräch über Liebe und Geld führt²⁵⁸). Mit der Zeit ändert sich aber auch Fraziers Einstellung zum Fall – spätestens wenn der Captain den Fall abschließen will und Frazier plötzlich das Bedürfnis nach Gerechtigkeit verspürt²⁵⁹ (oder eher nach Ehre, weil er nicht akzeptieren will, dass Russell vor ihm fliehen kann).

IV.5.5. Die Analyse der Erzählung

Wie bereits erwähnt, dominiert in der Erzählung Fraziers Perspektive und daneben werden etliche Standpunkte und Ansichten von Figuren dargestellt.

²⁵⁶ McKee, Robert: 2009, S. 122

²⁵⁷ Mabley, Edward: 1972, S. 8

²⁵⁸ Time Code 01:17:13

²⁵⁹ Time Code 01:39:00

Fast jede Figur erhält die Möglichkeit ihre Gefühle zum Ausdruck zu bringen (in erster Linie durch die Anhörungen), was eine seltene Form der Erzählung ist, vor allem im kommerziellen Bereich, wo der Protagonist den Film dominiert und die Geschichte hauptsächlich aus seinem Standpunkt aus betrachtet wird. Hier wird der Haupthandlungsstrang (Fraziers Entwicklungslinie) durch andere Personen und ihre Perspektiven ständig unterbrochen, wodurch die Geschichte vielseitiger wirkt. „Alle Dinge erscheinen dem Zuschauer aus dem Blickpunkt der handelnden Personen.“²⁶⁰ Im kommerziellen Film würde das bedeuten, dass der Protagonist und ein paar wichtige Figuren ihre Perspektiven vermitteln würden, damit das Publikum für sie mehr Empathie aufbauen kann, aber Nebenfiguren würden kein Mitgefühl erwecken – ihre Funktion wäre die Charakterisierung der Protagonisten durch ihre Darstellung. In diesem Film legt aber Spike Lee, wie bereits erwähnt, einen großen Wert auf die Nebenfiguren und ihre Momente, welche alle eine Bedeutung für sich haben und ihre Wünsche vermitteln. So interessiert man sich für mehr Figuren, als nur für den Protagonisten, weil die Wünsche das Interesse erwecken: “The common denominator, the universal factor which moves audiences, is not thought, not unpurposive activity, not the mere writhing of passion, but *will*. (Marian Gallaway)”²⁶¹ Die vielen parallelen Erzählungen fallen deshalb nicht auseinander, weil sie durch die Thematik des Films zusammengehalten werden: Post-9/11 in New York, dargestellt anhand eines Banküberfalls in Verbindung mit einer unmoralischen Vergangenheit eines einflussreichen Bankinhabers. So wirken die subjektiven Standpunkte nicht vereinzelt, sondern zusammenhängend, weil sie alle zum Thema beitragen und die Situation von mehreren Seiten unterstützend erklären. Dadurch entsteht ein hoher Subjektivitätsgrad, weil die Kamera sich immer auf die Sicht der betroffenen Person und ihre Erlebnisse konzentriert und darauf, durch eine andere Perspektive den Protagonisten besser zu kennzeichnen oder ihn zum Handeln zu verleiten. Spike Lee konzentriert sich auf die Ansichten eines jeden Menschen im Netz der Handlung um dadurch die Internationalität in der globalisierten Welt, das Anderssein, nochmals verstärkt einprägen zu können. „Mithilfe der soziologischen Brille wird der Film in einen allgemeinen oder umfassenden gesellschaftlichen Kontext versetzt. Es geht um den Bezug des Films zur Gesellschaft seiner Zeit.“²⁶²

²⁶⁰ Balázs, Béla: 2001, S. 31

²⁶¹ Mabley, Edward: 1972, S. 8

²⁶² Faulstich, Werner: 1988, S. 56

Es kommt im Film selten zum Objektivieren, um einen Überblick über die Situation zu verschaffen (zum Beispiel bei der Umstellung der Bank), weil die meisten Szenen aus der Nähe betrachtet werden, von einem sehr persönlichen Standpunkt aus (wie zum Beispiel die Szene mit Vikram). Spike Lee bevorzugt nämlich die Nähe, das Persönliche, das Individuelle.

Die Montage liefert auch eine große Leistung mit den vermittelten Inhalten: alleine die Tatsache, dass so viele einzelne und manchmal sehr kurze Szenen miteinander in Verbindung gebracht werden können, macht die Qualität dieses Werks aus. Einerseits ist die Anwesenheit jeder noch so kleinen Szene spürbar und mit einer nur auf sich bezogenen Bedeutung versehen (moralische Aspekte oder Einzelteile der Handlung), andererseits besteht ein Zusammenhang zwischen ihnen, selbst wenn die Fortführungen erst später folgen. „Es liegt in der Natur der menschlichen Wahrnehmung, unzusammenhängende Bilder zu einer Geschichte zu verbinden, weil für uns die Welt Sinn machen muss.“²⁶³ Also selbst wenn einige künstlerische Einzelteile nur auf sich selbst bezogen sind (wie zum Beispiel die Szene mit Vikram, dem Sikh²⁶⁴), so findet das Publikum den Gesamtzusammenhang, sei es durch die Handlung selbst (Vikram redet auch über die Geiselnahme) oder durch politische Themen (seine Verwechslung mit einem Araber).

Die Beispiele für die hervorragende Arbeit der Montage sind die Sequenzen 5²⁶⁵, 7²⁶⁶ und 8²⁶⁷, welche fast ausschließlich aus kurzen Szenen bestehen. Sie präsentieren die Abfolge von hintereinander ablaufenden Geschehnissen, in komprimierter Form. Am Ende des Films gibt es aber auch eine Parallelmontage: aufeinanderfolgende, aber nicht zusammenhängende Einstellungen, abwechselnd dargestellt, um zu demonstrieren, dass es sich dabei um parallele Handlungsstränge handelt, deren Aktionen gleichzeitig an zwei unterschiedlichen Orten ablaufen, welche nicht in einem Filmbild präsentiert werden können. Diese Szene ereignet sich, als Russell seine Sachen in der Zelle zusammenpackt und die Bank verlässt, während Frazier mit Mitchell bei der Bank ankommt und hineinkommt, um Case' Safe öffnen zu lassen, wobei sich ihre Wege einmal sogar im selben Bild dargestellt kreuzen, als Russell Frazier kurz vor der Eingangstür anrempelt²⁶⁸.

²⁶³ Mamet, David: 1998, S. 68

²⁶⁴ Time Code 34:21

²⁶⁵ Vom Time Code 31:32 bis zum Time Code 43:42

²⁶⁶ Vom Time Code 55:29 bis zum Time Code 01:09:37

²⁶⁷ Vom Time Code 01:09:37 bis zum Time Code 01:24:18

²⁶⁸ Time Code 01:46:30

„Produktiv wird die Montage, wenn wir durch sie etwas erfahren, was in den Bildern selbst gar nicht gezeigt wird“²⁶⁹ – so, wenn Ereignisse komprimiert oder parallel präsentiert werden, wie in den vorigen Beispielen ersichtlich wurde. Und nun zu den Sequenzen 5, 7 und 8.

In der Sequenz 5 kommen folgende Szenen vor: die Gruppe beginnt das Loch zu graben²⁷⁰ (Fortführung folgt); Mitchell findet das Auto²⁷¹ (Fortführung folgt); Frazier ruft Russell an²⁷² (Fortführung folgt später in dieser Sequenz); die Ermittler schauen die Videos an²⁷³ (Einzelteil = die Videos sind unbrauchbar); Miriam wird angehört²⁷⁴ (Einzelteil = Perspektive als Geisel); Vikram wird hinausgeschickt²⁷⁵ (Fortführung folgt in der übernächsten Szene); White geht zum Bürgermeister²⁷⁶ (Fortführung folgt); Vikram wird verhört²⁷⁷ (moralischer Aspekt = Post-9/11); die Ermittler lesen die Forderung²⁷⁸ (Einzelteil = erste Kommunikation zwischen Russell und Frazier); Case bietet seine Hilfe an²⁷⁹ (Einzelteil = er wirkt suspekt); die Gruppe überreicht die zweite Forderung²⁸⁰ (Fortführung folgt in der nächsten Szene); die Polizistin baut die Abhörgeräte ein²⁸¹ (Einzelteil = durch die Pizzaschachtel wollen sie die Gruppe abhören); Steve-O nimmt seine Maske ab²⁸² (Fortführung folgt); der Rabbi wird angehört²⁸³ (Einzelteil = Perspektive als Geisel).

In der Sequenz 7 kommen folgende Szenen vor: Russell nimmt das Dokument aus dem Safe²⁸⁴ (Fortführung folgt am Ende dieser Sequenz); der Bürgermeister und White erpressen Frazier²⁸⁵ (Einzelteil = White sichert sich ihre Möglichkeiten); Frazier telefoniert mit Russell²⁸⁶ (Einzelteil = erste direkte Konfrontation); das Loch wird weiter gegraben²⁸⁷ (Fortführung folgt in dieser Sequenz); Steve wird angehört²⁸⁸

²⁶⁹ Balázs, Béla: 2001, S. 44

²⁷⁰ Time Code 31:23

²⁷¹ Time Code 31:46

²⁷² Time Code 32:06

²⁷³ Time Code 32:39

²⁷⁴ Time Code 33:13

²⁷⁵ Time Code 34:21

²⁷⁶ Time Code 35:34

²⁷⁷ Time Code 37:22

²⁷⁸ Time Code 38:47

²⁷⁹ Time Code 39:14

²⁸⁰ Time Code 40:42

²⁸¹ Time Code 41:04

²⁸² Time Code 41:32

²⁸³ Time Code 42:44

²⁸⁴ Time Code 55:32

²⁸⁵ Time Code 56:52

²⁸⁶ Time Code 58:00

²⁸⁷ Time Code 01:00:05

²⁸⁸ Time Code 01:00:13

(Einzelteil = Alibi eines Gruppenmitglieds); Russells Rätsel²⁸⁹ (Fortführung folgt); der Rabbi erzählt, dass er unterrichtet²⁹⁰ (Einzelteil = Alibi eines Gruppenmitglieds); das Loch ist fertig²⁹¹ (Einzelteil = die Funktion des Lochs ist nun klar); Frazier ruft Russell an, der White in die Bank lässt²⁹² (Einzelteil = White versucht ihren Auftrag zu erfüllen); Russell erzählt von Case und seinem Dokument²⁹³ (Einzelteil = Enthüllung des großen Geheimnisses), wobei diese letzte Szene länger ist.

In der Sequenz 8 kommen folgende Szenen vor: White soll Frazier vom Gespräch berichten²⁹⁴ (Einzelteil = Frazier erkennt Russells überlegene Position); Brian wird angehört²⁹⁵ (Einzelteil = mit den Masken sehen alle gleich aus; künstlerischer Aspekt = Brooklyn); Paul wird angehört²⁹⁶ (künstlerischer Aspekt = der vorbestrafte Latino); der Rabbi wird angehört²⁹⁷ (künstlerischer Aspekt = ein jüdischer Diamantenkenner); Stevie wird angehört²⁹⁸ (Einzelteil = Abwehren des Verdachts); Frazier ändert seine Taktik und will die Geisel sehen²⁹⁹ (Einzelteil = Frazier erkennt, dass Russell nicht in Eile ist); Frazier geht in die Bank und versucht Russells Gesicht zu enthüllen³⁰⁰ (Einzelteil = Frazier treibt Russell in die Enge), wobei auch diese Szene länger ist; Russell will wissen, wie lang der Umbau noch dauert³⁰¹ (Einzelteil = das Vorhaben der Gruppe wird klarer); Russell ruft Frazier an, um die vorgetäuschte Hinrichtung zu melden, woraufhin Frazier durchdreht³⁰² (Einzelteil = Russell lässt nicht mit sich spielen; künstlerischer Aspekt = Russell ist kein durchschnittlicher Räuber, denn er lässt Frazier mit sich diskutieren).

„Die Montage kann uns Gefühle, Bedeutungen, Gedanken assoziieren lassen, die uns *anschaulich werden, ohne selbst sichtbar zu sein.*“³⁰³ Das ist auch hier der Fall: die Informationen werden in kurzen Szenen komprimiert oder parallel dargestellt, die Kognition verknüpft sie miteinander und zeigt somit den Gesamtsinn: lange Aktionen verkürzt oder gleichzeitige abwechselnd in verschiedenen Filmbildern.

²⁸⁹ Time Code 01:01:46

²⁹⁰ Time Code 01:03:44

²⁹¹ Time Code 01:04:04

²⁹² Time Code 01:05:14

²⁹³ Time Code 01:06:06

²⁹⁴ Time Code 01:10:48

²⁹⁵ Time Code 01:11:37

²⁹⁶ Time Code 01:12:39

²⁹⁷ Time Code 01:13:19

²⁹⁸ Time Code 01:13:46

²⁹⁹ Time Code 01:14:23

³⁰⁰ Time Code 01:15:58

³⁰¹ Time Code 01:21:43

³⁰² Time Code 01:22:12

³⁰³ Balázs, Béla: 2001, S. 46

Wie bereits erwähnt zeichnet sich das Außergewöhnliche an der Erzählung in diesem Film dadurch aus, dass neben dem dominanten Erzählstrang Fraziers, viele Figuren die Möglichkeit bekommen, ihren Perspektiven in der Handlung Ausdruck zu verleihen – Spike Lee nimmt sich in der Gestaltung dafür die Zeit und den kontextuellen Rahmen. „Folglich betont gutes Schreiben weniger, *was* passiert, als *wem* es passiert und *warum* und *wie* es passiert.“³⁰⁴ So erhält der Film durch die persönlichen Informationen einen hohen Subjektivitätsgrad, was die durchschnittlichen kommerziellen Filme nur in Bezug auf den Protagonisten erschaffen. Die Identifikation erfolgt zwar nur mit dem Protagonisten und eventuell mit den Nebenprotagonisten (Russell, White, Case), aber auch die Ansichten der weiteren Akteure tragen dazu bei, dass das Thema des Films aus der Nähe betrachtet wird. Diese Nähe zum Gegenstand verstärkt das Interesse und die emotionale Teilnahme am Geschehen, wodurch auch die Spannung gesteigert wird. Denn:

„Ein Faktor, der unmittelbar die Spannung beeinflusst, ist der Grad der Identifikation des Rezipienten mit der fiktiven Figur [...]. Je stärker diese Identifikation ist, umso engagierter wird der Rezipient deren Pläne, Alternativen und Risiken mitverfolgen, und umso stärker wird er auf die folgenden Handlungssequenzen gespannt sein.“³⁰⁵

An den Sequenzen 5, 7 und 8 wird ersichtlich, dass die Montage das Geschehen verdichtet und eine Art Beschleunigung hervorruft. Es wird in kurzer Zeit für viel Information Platz gemacht, weil die komprimierten Ausschnitte trotz weniger ausführlicher Darstellung verstanden werden (zum Beispiel bei der Forderung³⁰⁶ und beim Einbau der Abhörgeräte³⁰⁷, wo das Geschehen nur kurz gezeigt wird und die Szenen im Gesamtzusammenhang dennoch miteinander verbunden werden können) bzw. werden wichtige Ereignisse in kurzen, eingeschobenen Szenen wiederholt gezeigt, ohne dabei langweilig zu wirken (zum Beispiel das Graben des Lochs³⁰⁸). Spike Lee macht gerne Gebrauch von der Montage, um die Handlung mit kurzen Unterbrechungen zu stören und mit dem Wiederaufgreifen des Themas durch eine andere Szene eine Spannungssteigerung herbeizuführen. Denn:

³⁰⁴ McKee, Robert: 2009, S. 193

³⁰⁵ Pfister, Manfred: 2001, S. 144

³⁰⁶ Time Code 37:22

³⁰⁷ Time Code 41:04

³⁰⁸ Time Code 31:23, 48:21, 01:00:05, 01:04:04

„Einzelspannung kann auch durch *Retardieren*, das Hinausschieben eines erwarteten Zieles, entstehen. [...] Mit dem Retardieren verbunden ist das *Unterbrechen*. In dem Moment, in dem der Effekt erwartet wird, unterbricht man die Handlung und zeigt eine andere Szene.“³⁰⁹

IV.5.6. Der Primacy Effect und die Figurencharakterisierung

Die Wirkung des *Primacy Effects* setzt sich im gesamten Film durch: alle Personen werden in ihren Vorstellungen durch ihr Auftreten und durch ihre Umgebung so gut gekennzeichnet, dass man sie vom ersten Moment an in die richtige Kategorie einstufen kann (zumindest zwischen positiv und negativ) – die wichtigsten Figuren sind Russell, Frazier und Mitchell, Case, White und der Bürgermeister³¹⁰. Diese Informationen werden bis zum Schluss nicht enttäuscht oder gewendet und somit kann die emotionale Anteilnahme des Publikums im Hinblick auf die Figuren gesichert werden. „Im Film werden nur ausgewählte Merkmale einer Gesamtpersönlichkeit aufgegriffen, die zusätzlich durch die Darstellung gefiltert und bewertet werden.“³¹¹ Die Charakterisierung der Figuren wird gut getroffen: sowohl ihre Persönlichkeiten werden gut dargestellt, als auch ihr dadurch abgeleitetes Verhalten bzw. Handeln (wie zum Beispiel die bereits beschriebene Entwicklungslinie Fraziers).

In der Erzählung werden Selbst-, Fremd- und Erzählcharakterisierung gleichermaßen angewendet: durch die Gespräche und Anhörungen erzählen die Personen sowohl von sich selbst und ihren Empfindungen, als auch von anderen und ihrer Beurteilung über sie. Es „gilt, dass jede sprachliche Äußerung streng der Perspektive der jeweils sprechenden Figur zugeordnet ist, die nur artikulieren kann, was ihrer Disposition und ihrer Situation glaubhaft entspricht.“³¹² In manchen Fällen könnten dadurch Verzerrungen der Persönlichkeiten entstehen, weil die Meinungen erstens subjektiv sind und zweitens außer Russell niemand im Besitz von allen relevanten Informationen ist, aber Spike Lee bedient sich dieser Art von *Falschen Fährten* nicht. In diesem Fall setzt er es nicht darauf an, die Zuschauer zu verwirren, sondern stellt eine subjektive Verbindung zu den Figuren her, dessen Ergebnis Empathie und/oder Identifikation ist.

³⁰⁹ Müller, Gottfried: 1998, S. 145

³¹⁰ Time Codes 00: 45, 09:47, 12:50, 24:45, 35:34

³¹¹ Bienk, Alice: 2008, S. 30

³¹² Pfister, Manfred: 2001, S. 91

Russell charakterisiert sich selbst durch seine Eröffnungsrede, indem er ruhig und selbstsicher auftritt – kurz darauf erfährt man durch die Zusammenarbeit der Gruppe, wie diszipliniert und gut aufeinander abgestimmt sie sind – sein Interesse an Brian und am Videospiel lassen erahnen, dass sich hinter der Maske als Bankräuber mehr verbirgt – als man sieht, wie er zuerst nur das Dokument aus dem Safe nimmt und den Safe wieder schließt, erkennt man seine Zielstrebigkeit und die Genauigkeit bei der Durchführung des Plans – die Telefonate mit Frazier unterstützen das bis dahin Wahrgenommene: seine Klarheit und Ruhe beim ersten Gespräch und sein klug ausgedachtes Spiel mit der Zeitverzögerung beim zweiten – vor allem aber die Unterhaltung mit White lässt seine Überlegenheit zum Vorschein kommen: er ist weder zum Einschüchtern, noch zum Erpressen – und schließlich zum Schluss, als er seine Abschlussrede hält und erklärt, dass Respekt über allen anderen Dingen steht, wird eindeutig, dass er nicht nur die Diamanten wollte³¹³.

Frazier wird im Gegensatz zu Russell meist durch den Umgang mit anderen Personen gekennzeichnet, außer am Anfang, als er sich mit Mitchell im Büro unterhält und sich negativ über Heiraten äußert – das Aufeinandertreffen mit Darius zeigt, dass er sich trotz Darius' Versuch der Einschüchterung durchzusetzen weiß – bei all den vierzehn Anhörungen zeigt er sowohl seine gutmütige Seite, wie zu Miriam, als auch seine kühle Seite, wie zu Steve-O, da ihm einige Geiseln suspekt erscheinen – Russell ist derjenige, der ihn am meisten herausfordert: mit dem ersten Telefonat, als Frazier draufkommen muss, dass Russell ihn mit der Sprache in die Irre führte; mit dem Rätsel, als Russell sich als der Intelligenterere herausstellt; mit dem Gespräch in der Bank, als er erkennen muss, dass Russell kein gewissenloser Bankräuber ist; und nach der vorgetäuschten Hinrichtung, als er sich geschlagen geben muss – auch White und der Bürgermeister stellen sich Frazier vehement in den Weg: im Auto lässt er sich noch von ihnen einschüchtern, als sie ihm mit der Zerstörung seiner Karriere drohen; als White in die Bank darf, wird ihm bewusst, dass hinter dem Fall mehr steckt, als ein einfacher Raub; als er White gegenüber zugibt, dass sie und Russell gebildeter sind, erhält er einen Hinweis in Bezug auf Russell; und beim Richter dreht sich alles um, da ab diesem Zeitpunkt Frazier White mit der aufgenommenen Erpressung in der Hand hat; und sie sich ergeben muss –

³¹³ Time Codes 00: 45, 24:05, 50:25, 55:32, 58:00, 01:01:46, 01:07:42, 01:46:30

zuletzt der Captain, dessen unbekümmerte Art in Bezug auf den Fall Frazier enttäuscht und er die Motivation für die Lösung des Falls wiedererlangt³¹⁴.

Case ist jene Person, die gleichermaßen durch sich selbst und durch Andere präsentiert wird: am Anfang, als er vom Banküberfall erfährt, lässt sein schockiertes Gesicht etwas Schlimmes erahnen – beim Telefonat und beim Spaziergang mit White erzählt er von sich selbst und von seinem wohl behüteten Geheimnis – als er bei den Ermittlern auftaucht und sogar einen Jet zur Verfügung stellen würde, um sie zu unterstützen, verschwindet der letzte Zweifel an seiner Schuld – als Russell seine Geschichte White erzählt, ist das Publikum über fast alles aufgeklärt – die letzten Einzelheiten erfährt man durch die drei wichtigen Figuren bei den Auflösungen: durch Whites Besuch, der Case vom Cartier Ring erzählt – durch Russells Abschlussrede, der Case als jemanden mit einer verkauften Seele bezeichnet – und durch Fraziers Besuch, der die fehlenden Unterlagen zum Safe und das Gründungsjahr der Bank in Verbindung stellt; all das untermauert Case' gewissenlose Taten³¹⁵.

Whites Persönlichkeit wird anfangs auch durch sich selbst charakterisiert und zwar als die unbesiegbare und bestens informierte Powerfrau – das Telefonat und der Spaziergang mit Case bekräftigen dies, da sie tatsächlich über alles informiert zu sein scheint und sich in Case' Kreisen gut auskennt – als sie den Bürgermeister um einen Gefallen bittet oder besser gesagt erpresst, sieht man eine Ähnlichkeit mit Case und zwar die Gewissenlosigkeit – auch als die Beiden Frazier erpresst wird nur noch deutlicher, dass sie jedes Hindernis aus ihrem Weg räumen – ihre Schwäche zeigt sich zum ersten Mal beim Gespräch mit Russell in der Bank, als sie einsehen muss, dass sie nicht über alles Bescheid weiß und dass sie nicht jedes Hindernis aus ihrem Weg räumen kann – eine ähnliche Erfahrung muss sie auch mit Frazier machen: als er mit ihr über Russell philosophiert; als er sie beim Richter selbst erpresst; und als er sie beim Mittagessen mit dem Bürgermeister überrascht und ihr ihre Niederlage verdeutlicht³¹⁶.

Es ist nur Frazier, der mehrdimensional dargestellt wird, denn nur er macht eine Veränderung durch: von seiner egoistischen Sicht entwickelt er sich auf einem mühseligen Weg durch die Bekämpfung der Hindernisse zum verantwortungsbewussten Detektiven, der seine Beförderung im Endeffekt verdient.

³¹⁴ Time Codes 09:47, 19:58, 23:05, 26:26, 26:44, 27:13, 33:13, 37:22, 42:44, 46:56, 47:21, 01:00:13, 01:11:37, 01:12:39, 01:13:19, 01:13:46, 58:00, 01:01:46, 01:15:58, 01:22:55, 56:52, 01:05:14, 01:10:48, 01:41:00, 01:55:00, 01:37:55

³¹⁵ Time Codes 12:50, 25:44, 30:10, 39:14, 01:07:42, 01:43:09, 01:46:30, 01:51:32

³¹⁶ Time Codes 24:45, 25:44, 30:10, 35:34, 56:52, 01:06:06, 01:10:48, 01:41:00, 01:55:00

Die anderen Figuren haben entweder zu kurze Auftritte, um ihre Persönlichkeiten in der Mehrdimensionalität zu zeigen oder sie sind zwar runde Charakter, aber ohne eine wirkliche Entwicklung – zur letzteren gehört Russell, dessen Charakter viele Merkmale aufweist, aber von keiner Veränderung begleitet wird. Ein interessanter Aspekt dieses Films ist, dass jede wichtige Figur mit einer zentralen Schwäche gekennzeichnet ist: Frazier durch die Madrugada Sache, Case durch seine Geschäfte mit den Nazis und der Bürgermeister durch etwas Unbekanntes, wodurch White ihn in der Hand hat. Diese stammen aus der Vergangenheit und behindern sie in der Gegenwart, während Russell und White in der Gegenwart ihre zentralen Schwächen kreieren, welche sie in der Zukunft behindern (können): White muss Frazier einige Gefallen tun und Russell könnte eines Tages für den Bankraub (besser gesagt, für den Raub der Diamanten) zur Rechenschaft gezogen werden.

Damit in Zusammenhang stehen die antagonistischen Kräfte, das Dreiecksverhältnis zwischen Frazier-Russell-Case (ausgeführt von White und vom Bürgermeister):

“Traditionally, the popular work of art dealing with crime is composed of at least three major characters or elements: the criminal, the victim, and the detective. [...] The relationship among the three elements is dynamic. [...] What is particularly significant is that in most popular works dealing with crime, one of these three elements takes precedence over the others.”³¹⁷

Hier ist dieses Dreiecksverhältnis wieder ein wenig anders dargestellt: Russell ist der Verbrecher, die Geisel die Opfer und Frazier der Detektiv. Aber hinzu kommt Case, als ein weiterer Verbrecher bzw. als der eigentliche Verbrecher schlechthin und die Tatsache, dass dabei jeder als Antagonist bezeichnet werden kann. Dieses Dreiecksverhältnis kreiert das Spannungsfeld der Handlung, wo jeder jeden in ihrem Vorhaben behindert oder zu behindern versucht und es bis zu einem gewissen Grad auch schafft: Frazier zwingt Russell zum frühzeitigen Verlassen der Bank, wodurch er seine Pläne gefährdet und sorgt dafür, dass Case zur Rechenschaft gezogen wird; Russell bewirkt durch die vorgetäuschte Hinrichtung, dass Frazier der Fall entzogen wird und hilft dabei, Case' Fall durch das Hinterlassen des Cartier Rings aufzudecken; Case stellt Frazier, durch seinen Auftrag an White den Inhalt des Safes zu schützen, bei den Ermittlungen Hindernisse in den Weg und trägt wiederum durch White dazu bei, dass Russells Pläne nicht reibungslos ablaufen (da White Frazier auf die Idee bringt, dass Russell nicht in die Ecke gedrängt wurde).

³¹⁷ Derry, Charles: 2001, S. 57

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass der Film bei der Charakterisierung durchschnittlich gestaltet ist: Mehrdimensionalität und die Gegebenheit der zentralen Schwäche beim Protagonisten kennzeichnen die Handlung, wodurch das Publikum für Fraziers Aktionen Verständnis hat. „Situation, Persönlichkeit und psychische Beweggründe gehen schließlich jeweils aus einer bestimmten kausalen *Vorgeschichte* hervor“³¹⁸, welche bei Frazier bekannt ist. Was Spike Lee wieder als Zusätzliches hinzufügt, ist die Vermittlung der zentralen Schwächen von allen Nebenprotagonisten – alle haben eine und darauf baut die Geschichte auf. Deshalb wird auch Russell letzten Endes nicht als das Böse eingestuft und deshalb darf er mit seinem Verbrechen davonkommen. „Ob wir Figuren für eine Handlung verantwortlich machen, ihnen etwa die Schuld an einem Verbrechen geben, hängt allerdings auch von der *Perspektive* ab.“³¹⁹ Und da der Film zuerst Russells Perspektive einnimmt (alleine dadurch, dass er das Publikum gleich am Anfang persönlich anspricht) und selbst später, als Frazier als Protagonist die Führung übernimmt, Russell aber als ein gewisser Wohltäter im Hintergrund bleibt (wie er mit den Geiseln/Brian umgeht – was er dafür tut, dass Frazier Case zur Rechenschaft ziehen kann, weil er ihm den Cartier Ring hinterlässt – und auch, dass er am Ende Frazier mit einem kleinen Diamanten belohnt), kann man Russells Bankraub nicht als Verbrechen einstufen, sondern eher als Gerechtigkeitsschaffung.

Diese Komplexität ist auch beim Dreiecksverhältnis gegeben, bei welchen, wie beschrieben, alle als Antagonisten für den anderen im Verlauf der Handlung gelten. Auch das ist eine seltene Gegebenheit, dass nicht alle Geschehnisse gegen den Protagonisten (Frazier) gerichtet sind und diese auch nicht von reinen Antagonisten, sondern eine Mischung aus allen in jede Richtung (so ist zwar Russell zum Beispiel der Antagonist zu Frazier aber gleichzeitig sein Verbündeter im Kampf gegen Case, der eindeutig als Antagonist bezeichnet werden kann, obwohl dieser versucht seine Kooperationsbereitschaft mit der Polizei unter Beweis zu stellen).

IV.5.7. Die Motivationen

Es „ist darauf zu achten, dass jede Szene logisch auf eine andere folgt und dass jedes neue Ereignis interessanter und spannender ist als jenes davor.“³²⁰

³¹⁸ Eder, Jens: 2008, S. 437

³¹⁹ Eder, Jens: 2008, S. 216

³²⁰ Eick, Dennis: 2006, S. 155

Das ist wichtig, um relevante Grundbausteine für die Weiterentwicklung der Handlung einzubauen, auch wenn sie verzögert oder retardiert werden. Aus diesem Grund gibt es vorwiegend strukturelle Motivation im Film, weil sie die Grundlage der Verständnisbildung sind. Auch bei INSIDE MAN ist das der Fall. Beispiele für solche Motivationen sind die Exposition, worauf die gesamte Geschichte aufbaut; die Vorstellungen der beteiligten Personen (Russell, die Detektive, Case, White, der Bürgermeister, um nur die wichtigsten zu nennen); Russells Verordnungen an die Geisel, um das Ende vorzubereiten; die aufeinander aufbauenden Informationen rund um die Ermittlungen der Sprache (der Akzent, der Bericht über den Akzent, der Einbau des Abhörgeräts, das Zuhören der Sprache durch das Abhörgerät, Kevin von der Straße, Misserfolg mit dem albanischen Konsulat, Iliana Miritias Hilfe zur Auflösung); und die Informationen zu Case' Geheimnis (Case' Reaktion, Case' Anruf, Spaziergang mit White, Case' Angebot zu helfen, das Dokument aus dem Safe, eine Aufschrift hinter Frazier und White „we never forget“, Russells Erzählung über Case, das Herzeigen des Dokumentes, das Bild vom Safe mit Blut drauf, die Unterlagen zum Safe, Fraziers Ansuchen beim Richter, Whites Äußerung über Case, Case' Geständnis gegenüber White, Russells Abschlussrede, die Öffnung des Safes, der hinterlassene Ring, Fraziers Konfrontation mit Case)³²¹.

Realistische Motivationen, Annahmen, die aufgrund der alltäglichen Erfahrungen gebildet werden, kommen auch reichlich vor, da die Geschichte ein sehr realistisches bzw. bekanntes Geschehen darstellt: einen Banküberfall mit Geiselnahme und die Ermittlungen dieses Falls. Beispiele für solche Motivationen sind der Überfall selbst; die Umstellung der Bank; und alle polizeilichen Ermittlungen (Darius Ermittlungen, der Bericht von Herman Gluck, Mitchell findet das Auto, Fraziers erster Anruf, die heruntergeladenen Videos, der Bericht von Vikram, Russells Forderung, das Einbauen des Abhörgeräts, Fraziers zweiter Anruf, Fraziers dritter Anruf, Fraziers Bericht an den Captain)³²².

Intertextuelle Motivationen, Erwartungen, die aufgrund von Kinogewohnheiten oder Genrekonventionen entstehen, werden durch Spike Lees künstlerische Ausrichtung des Öfteren enttäuscht. Es kommen natürlich auch bestätigte Annahmen vor, diese sind aber nur die vorhin, bei den realistischen Motivationen, angeführten Beispiele.

³²¹ Time Codes 01:43, 00: 45, 09:47, 12:50, 24:45, 35:34, 14:30, 08:02, 14:15, 41:04, 44:54, 48:34, 52:20, 53:13, 12:50, 25:44, 30:10, 39:14, 55:32, 01:05:14, 01:07:42, 01:08:42, 01:27:06, 01:40:10, 01:40:43, 01:41:00, 01:43:09, 01:46:30, 01:49:36, 01:50:42, 01:51:32

³²² Time Codes 05:46, 10:50, 19:58, 28:12, 31:46, 32:06, 32:39, 37:22, 38:47, 41:04, 58:00, 01:15:08, 01:37:55

Die enttäuschten bzw. wider Erwartung weitergeführten intertextuellen Motivationen sind folgende Beispiele: Russells unüblichen Forderungen an die Geisel (Masken und Einheitskleidung); Russells überraschend netter Umgang mit Brian (als er sein Videospiele nicht abgeben muss und als Russell ihm Pizza bringt) und mit Herman Gluck, den er aufgrund von Herzproblemen hinauslässt; die unverständliche Haltung der Gruppe, nichts aus der Bank zu stehlen; die Arbeiten am Loch (drei Mal) und die Fertigstellung; Russells Verweigerung ans Telefon zu gehen, obwohl Geiselnnehmer in der Regel nur darauf warten, ihre Forderungen durchzugeben; die hinausgeschickte Lade mit dem darin versteckten Abhörgerät; die Forderung nach Essen, um die Abhörung der Ermittler mit der Sprache zu verwirren; die Tarnung der Gruppe als Geisel; das Rätsel an die Ermittler; Russells Bereitschaft, White in die Bank zu lassen; gefolgt von Russell in einer späteren Szene; das Gespräch zwischen Frazier und Russell über moralische Themen; gefolgt vom Streit nach der vorgetäuschten Hinrichtung; und Russells Abschlussrede³²³.

Es gibt auch viele künstlerische Motivationen, Darstellungen, die keinen expliziten Grund haben. „The perceiver can decide that something is present simply for its own sake – as an appealing or shocking or neutral element.“³²⁴ Diese Elemente kommen vor allem auch deshalb vor, um Spike Lees Stil zu demonstrieren: um eine rein moralische oder provokative Bedeutung zu suggerieren. Beispiele dafür sind die Szene mit Vikram; mit Brian und seinem Videospiele; als Russell im Raum mit dem Geld ist; als Frazier nach dem Unterschied zwischen Albanisch und Armenisch fragt; als Brian von Brooklyn spricht; die Anhörung vom Latino; die Anhörung vom Rabbi; das dargestellte Blut auf dem Safe; Collins Geschichte vom afroamerikanischen Kind³²⁵.

Das Verhältnis dieser Motivationen ist auch vom Spike Lees Stil geprägt. Es gibt vorwiegend strukturelle Motivationen, vor allem auch aus dem Grund, da das Thema des Films, der Banküberfall, die aufeinander plausibel und nachvollziehend aufgebauten Ermittlungen für das Verständnis der Handlung benötigen. Aber auch die realistischen Motivationen entstehen durch das Thema, nämlich durch die Abwicklung der Ermittlungen durch die Polizei.

³²³ Time Codes 14:30, 18:22, 50:25, 22:05, 24:05, 31:23, 48:21, 01:00:05, 01:04:04, 32:06, 34:21, 40:42, 45:52, 01:01:46, 01:05:14, 01:15:08, 01:19:45, 01:22:55, 01:46:30

³²⁴ Bordwell, David: 1993, S. 36

³²⁵ Time Codes 34:21, 50:25, 52:36, 01:00:13, 01:11:37, 01:12:39, 01:13:19, 01:27:06, 01:28:52

Interessant wird es bei den intertextuellen Motivationen, weil diese, abgesehen von den mit den realistischen identischen, oft enttäuscht werden. Diese Enttäuschungen sind jene Elemente, welche auch zu den typischen stilistischen Merkmalen Spike Lees gehören: diese sind Russells Aktionen bzw. jene, welche mit ihm in Verbindung stehen. Da Russell keinen durchschnittlichen Banküberfall begeht, hat Spike Lee genug Raum für seine spezifische Einstellung zum Kunstwerk, um seine eigenen Ansichten durch die Handlung zu präsentieren oder wenigstens die ihm wichtigen Themen dadurch anzusprechen und zur Diskussion zu stellen. Das ist sehr ungewöhnlich im kommerziellen Bereich und findet nur Platz im Film, weil Spike Lee dafür gezielt Platz sucht.

Und schließlich die künstlerischen Motivationen, die bereits öfters erwähnt wurden (meist in Bezug auf ethnische Gruppen, Machtpositionen und gesellschaftlichen Strukturen) und welche die Hauptgewichtung bei Spike Lee genießen. Das heißt nicht, dass im Gesamten mehr künstlerische Motivationen vorkommen, das heißt nur, dass diese bei Spike Lee in einem höheren Maße Verwendung finden als bei anderen kommerziellen Filmemachern. Dadurch unterscheidet sich dieser Film so stark von allen anderen Thrillern, da dieser trotz kommerzieller Ausrichtung fast schon mit einem Art-House-Film konkurrieren könnte. INSIDE MAN erhält dadurch eine besondere Atmosphäre und unterstützt das typische Merkmal Spike Lees: eine Schnittstelle zwischen Kommerz und Art-House zu sein.

IV.5.8. Die Hypothesen

Ähnlich kompliziert und komplex ist es mit den Hypothesen. Es gibt eine Vielzahl an Informationen (bedingt durch die große Anzahl der beteiligten Personen und deren Perspektiven), welche ständig neue Teilfragen aufwerfen oder nur moralische Ideen in den Raum stellen. Daher ist die Informationsfülle so dicht, dass man sich bemühen muss, alle wahrnehmen, auffassen und sie zueinander in Bezug setzen zu können. „The narration creates gaps, holding back information and compelling the spectator to form hypotheses. Most minimally and generally, these hypotheses will pertain to what can happen next, but many other hypotheses might be elicited.“³²⁶ So sind die meisten Hypothesen parallele, da aufgrund des Machtspiels der Figuren in diesem Dreiecksspannungsfeld unmöglich vorherzusehen ist, welche Parteien gewinnen.

³²⁶ Bordwell, David: 2001, S. 38

Bis zu jenem Punkt, an welchem sich White geschlagen geben muss, weil Russell ihre Erpressung zurückweist und die Wahrheit offenbart³²⁷, verliert Case endgültig und die Frage bleibt nur noch, wie der Kampf zwischen Russell und Frazier weitergeht. Und obwohl Frazier bis zur letzten Sekunde bemüht ist, die Wahrheit in Bezug auf den Safe herauszufinden, kann er Russell nicht auffliegen lassen – nur Case und auch ihn nur mithilfe von Russell.

Amüsant ist auch Spike Lees Darstellung ihrer letzten Begegnung in der Bank, als Frazier mit Mitchell hineinkommt und Russell mit dem erlangten Besitz hinausgeht, davor aber noch Frazier anrempelt. Hier könnte das Publikum für eine Sekunde annehmen, das sei nur Zufall gewesen, aber da diese Aktion zwei Mal hintereinander aus zwei Blickwinkeln dargestellt wird, erkennt man, dass hier Spike Lee wieder am Werk war, um eine letzte Ironie des Schicksals der Geschichte beizufügen.

Die wahrscheinlichen Hypothesen werden aus den intertextuellen Motivationen gebildet, sofern diese nicht enttäuscht werden. „Es liegt in unserer Natur, aufgrund der Wahrnehmung Hypothesen aufzustellen und diese Hypothesen dann in Informationen zu verwandeln, nach denen wir handeln können.“³²⁸ Zu den intertextuellen Motivationen wurde schon erwähnt, dass sie aufgrund von Genres und Kinoerfahrungen entstehen. So wird das Publikum wissen, wie mit einem Bankraub im Film umgegangen wird und durch die Wahrnehmung der Aktionen bildet der Zuschauer Hypothesen. So wird von den Detektiven erwartet, den Fall zu lösen und den Verbrecher zur Rechenschaft zu ziehen. Enttäuscht werden viele dieser Motivationen, weil Spike Lee die Geschichte anders darstellt: Russell als Nicht-Verbrecher und Case als den echten Verbrecher.

Die große Anzahl der temporären Wissenslücken, verursacht durch die große Anzahl von Informationsverzögerungen (Russells Vorhaben, Case' Geheimnis, etc.), werden auch durch permanente begleitet: die Vorgeschichten von Russell, Frazier, White und dem Bürgermeister. Diese haben zwar keine große Bedeutung für die Handlung an sich, aber interessant wären sie (zum Beispiel zu wissen, woher Russell vom Dokument in Kenntnis gesetzt wurde oder wie die Situation des verschwundenen Drogengeldes zustande kam oder wie White sich so weit nach oben kämpfen konnte, dass sie sogar den Bürgermeister derart unter Druck setzen kann). Aber da ihnen Spike Lee keine Bedeutung zumessen wollte, wird sich das Publikum damit abfinden und stattdessen den künstlerischen Wert des Films genießen müssen.

³²⁷ Time Code 01:06:06

³²⁸ Mamet, David: 2005, S. 115-116

Zu diesen Informationslücken kommt noch der Informationsgrad, welcher ständig unterschiedlich gestaltet wird – sowohl für die Figuren untereinander, als auch für das Publikum. Russell ist der einzige, der von Anfang bis Ende über jede notwendige Information in Bezug auf die Handlung verfügt. Außer ihm ist niemand in dieser Position. Case ist der nächste in der Reihe, der abgesehen davon, dass er Russell unterschätzt, auch über alles weiß. Ihm folgt White, der Case sein Geheimnis zwar verschweigt, die aber immer noch genug Informationen hat, um andere erpressen zu können. Nach ihr kommt der Bürgermeister, der über Whites Vorhaben gar nicht informiert ist und daher am Ende Schwierigkeiten zu begegnen hat. Frazier, der mit dem Publikum einen ähnlichen Informationsgrad besitzt, holt die Informationsdefizite gegen Schluss auf, zuerst aus eigener Kraft und dann mithilfe von Russell selbst. Somit schließt sich der Kreis. Dadurch, dass die Zuschauer mal weniger, mal gleich viel und mal mehr wissen als der Protagonist, wird ununterbrochen Spannung erzeugt, weil sich mit jedem Bild die Wissensverteilung ändert oder ändern könnte. „Es ist das Wesen des Films, mit Erwartungen zu spielen, die mal erfüllt werden, mal eben nicht.“³²⁹ Das nutzt Spike Lee stark aus. Er kreiert Spannung, indem er Informationen vermittelt, Hypothesen bilden lässt, Verzögerungen einbaut, Überraschungen herbeiführt, Erwartungen enttäuscht, Wendepunkte einsetzt und dadurch den gesamten Film unvorhersehbar macht.

„A good reversal leads to greater audience involvement because it surprises viewers. [...] Audiences are always, to some degree, anticipating a film's plot. Consciously or unconsciously, they try to make sense out of the events transpiring before them. When a film is predictable, it is unsatisfying.“³³⁰

Über *INSIDE MAN* kann alles gesagt werden, nur nicht, dass er vorhersehbar ist. Zur Spannungsbildung soll noch erwähnt werden, wie hervorragend die zeitliche Terminierung des Vorhabens eingesetzt wurde: Russell setzt Frazier eine *Deadline* mit seiner Forderung und verlängert ihm diese, obwohl er selbst mit seiner *Deadline* nicht fertig wird, da die Zelle noch nicht fertig ist. Das ist wohl die Ironie des Films. Diese Technik ist wieder sehr typisch für Hollywood-Filme – auch Bordwell beschreibt sie als ein Element der Hollywood-Dramaturgie: „As a formal principle, the deadline is one of the most characteristic marks of Hollywood dramaturgy.“³³¹

³²⁹ Kreuzer, Anselm C.: 2009, S. 231

³³⁰ Linda J. Cowgill zitiert in Eick, Dennis: 2006, S. 92

³³¹ Eder, Jens: 1999, S. 79

Zusammenfassend gilt für die Hypothesen, dass aufgrund des großen Informationsflusses während des gesamten Films mehr Hypothesen angeregt und auch häufiger verworfen werden, als in einem durchschnittlichen Hollywood-Film. Die Hypothesenbildung läuft allerdings bei jedem Zuschauer individuell ab.

Die ständige Änderung der Machtpositionen zwischen den Figuren lässt dem Zuschauer hierbei keine Ruhe, was mit zur Spannungsbildung beiträgt. Denn „Einzelspannungen werden dadurch erzeugt, dass auf eine Erwartung eine Überraschung folgt. Wenn bei einer Handlung statt des beabsichtigten Zweckes das Gegenteil eintritt.“³³² Das kommt bei Spike Lee des Öfteren vor, wenn sich zum Beispiel einmal Frazier von White erpressen lässt und das zweite Mal aber nicht mehr oder wenn Russell einmal Frazier durch die vorgetäuschte Hinrichtung in eine schwierige Lage bringt und ein weiteres Mal ihm in seinem Fall weiterhilft, etc. So bewegt sich die Geschichte ständig vorwärts: durch Erwartung, Enttäuschung und Bildung einer neuen Ausgangssituation.

Ungewöhnlich ist es mit den permanenten Wissenslücken zu den Vorgeschichten von Russell, Frazier, White und dem Bürgermeister, denn Hollywood-Filme vermeiden diese, die Regel befolgend. „Die für die eigentliche Geschichte relevanten Hintergrundinformationen (*Backstory*) müssen möglichst elegant und beiläufig in die Handlung eingearbeitet werden, um den vorwärts treibenden Fluss der Erzählung nicht zu stören. (Benke: 2002, 157)“³³³ Spike Lee hält sich aber nicht daran und lässt das Publikum darüber in Ungewissheit, was diese Personen zu ihren Positionen führte. Streng genommen könnten diese als dramaturgische Fehler gedeutet werden, da deren Fehlen einige Aktionen unbegründet bzw. unverständlich bleiben lassen. Aber bei Spike Lee verwundert das niemanden. Er empfand diese Informationen als unwichtig, so wurden sie ausgelassen.

Was den Informationsgrad betrifft, ist es auch einem allgemeinen Thriller ähnlich: der Verbrecher weiß alles und der Protagonist (fast) nichts, bis er sich aus (meist) eigener Kraft die fehlenden Informationen beschafft. Was aber wieder interessant ist, ist, dass die letzten Puzzleteile vom Verbrecher höchstpersönlich dargelegt werden (weil Russell Frazier den Cartier Ring hinterlässt) – so eine Wendung kann auch nur in einem Spike-Lee-Film ihren Platz finden und eine besondere Annäherung an das Thema verleihen: „Fast-Verbrecher“ Russell und Detektiv Frazier finden gemeinsam den Weg zur Gerechtigkeit.

³³² Müller, Gottfried: 1998, S. 144

³³³ Eick, Dennis: 2006, S. 98

„Erzählen bedeutet deshalb, eine sinnhafte, phantasiegeleitete Organisation von Ausschnitten des Geschehens herzustellen und damit Sinn zu stiften, Anfang und Ende eines Geschehens zu bestimmen und dabei im Anfang immer auch schon das Ende mit zu bedenken. Sinnstiftung besteht gerade darin, dass Anfang und Ende in einen Bezug zueinander gesetzt werden, und dass die einzelnen Elemente in ein beziehungsreiches Gefüge eingeordnet werden, in dem sich alle Teile des Erzählten in einem Beziehungsgeflecht untereinander befinden.“³³⁴

IV.5.9. Der Film als Thriller

IV.5.9.1. Die Grundmerkmale

Als Thriller ist der Film trotz künstlerisch freier Umsetzung ausgezeichnet: denn trotz Freiheiten in der Erzählung (die langen Vorstellungen, die Ausdehnung der Geschehnisse, der späte Wendepunkt mit den kurz darauf folgenden weiteren Elementen, die dreifache Auflösung) und trotz des langsamen Tempos ist der Film spannend, weil die Dichte der Ereignisse und die vielen Figuren mit den diversen Handlungssträngen und Interessenverfolgungen beschleunigend wirken.

Wie bereits im Theorieteil erwähnt, baut der Thriller auf gegensätzliche Emotionen auf. „The thriller gives us a double world, which is both extraordinary and ordinary, adventurous and nonadventurous, and it remains to a significant extent suspended between those two contrasting sides.“³³⁵ So findet man diesen Ansatz auch in diesem Film: Gut und Böse bzw. Unschuld und Schuld (Frazier und Case), Verdacht und Alibi (Anhörungen), Überlegenheit und Unterlegenheit bzw. Ausgeliefertsein und Macht (Case/White und Frazier bzw. Russell und Geisel), Verbrechen und Wohltat (Case/Russell/Frazier). Diese Gegensätze bzw. eine gewisse Unsicherheit in Bezug auf deren Einstufung bleiben bis zum Schluss bestehen, wodurch sich der Zuschauer nie sicher sein kann, wie die Geschichte enden wird: wird Frazier die Gerechtigkeit durchsetzen und Case zur Rechenschaft ziehen? Werden bei den Anhörungen die Räuber erfasst oder wurde der Plan samt Alibis zu perfekt durchdacht, sodass sie davon kommen können? Bleibt die Macht bei den Einflussreichen oder wird sie das Gesetz bzw. die Gerechtigkeit an weiteren Erpressungen hindern? Wird Russell seine Macht den Geiseln gegenüber ausnutzen oder bleibt er im Rahmen seiner Gewissenhaftigkeit wie zum Beispiel durch die Fürsorge für Brian? Werden Case' Wohltaten über sein Verbrechen siegen oder wird ihn seine Vergangenheit einholen?

³³⁴ Hickethier, Knut: 2007, S. 114

³³⁵ Rubin, Martin: 1999, S. 18

Ist Russell im Endeffekt gut oder böse? „Suspense thrillers [...] seem not to exhibit anything like the constant moral ethic upheld by the other crime genres. Rather, these films seem more consistently to be searching for or examining various values and ethics.“³³⁶ All die moralischen Fragen, die im Laufe der Geschichte aufgeworfen werden, bringen eine außerordentlich interessante Handlung auf die Kinoleinwand. Das Ende selbst ist ein Gegensatz in sich: Frazier schafft Gerechtigkeit in Bezug auf Case (und zum Teil auch gegenüber White und dem Bürgermeister), aber Russell darf mit seinem Banküberfall davonkommen. Er argumentiert zwar, dass er nur von jemandem etwas wegnahm, was ihm ohnehin nicht gehörte, aber hier könnte man über Moral und Ethik weiterdiskutieren.

Diese Gegensätze (selbst innerhalb einer einzigen Persönlichkeit, wie zum Beispiel bei Russell) bringen die Welt mit ihren Wertevorstellungen aus dem Gleichgewicht und der Zuschauer empfindet für den Protagonisten eine ständige Bedrohung, weil man sich auf nichts mehr verlassen kann: es gibt keine einzige Figur, die kein moralisches Dilemma (selbst der Protagonist, Frazier, handelt nicht immer „richtig“, wie zum Beispiel beim Deal mit White) und die keine großen Widersprüchlichkeiten im Charakter aufzuweisen hätte (Frazier ist extrem von sich selbst überzeugt, engagiert sich aber dennoch, als er versagt; Russell ist zwar „gut“, aber gleichzeitig vollbringt er eine „schlechte“ Tat; White ist ihrem Handeln nach gewissenlos, aber im gleichen Moment verurteilt er Case für seine Taten in seiner Vergangenheit). So kann auf der einen Seite zwischen Gut (Frazier) und Böse (Case) unterschieden werden, aber gleichzeitig gibt es auch Charaktere, welche erst am Ende eindeutig zu einem Pol zugeordnet werden können (zum Beispiel Russell als „Gut“). So ist dieser Thriller auch ein „thriller of moral confrontation“, welcher folgendermaßen definiert wird: *“The thriller of moral confrontation [...] is composed of films organized around an overt antithetical confrontation between a character representing good or innocence and a character representing evil.”*³³⁷

Zudem ist es im Thriller üblich, das Bekannte aus seinem gewohnten Umfeld zu reißen und dadurch eine neue Situation entstehen zu lassen, um den Protagonisten herauszufordern. Was hier passiert, ist amüsant: ein durchschnittlicher Banküberfall wird zu einem komplexen Ereignis, das niemand verstehen kann, außer Russell, der seinen perfekten Plan verfolgt und dem sich niemand in den Weg stellen kann:

³³⁶ Derry, Charles: 2001, S. 62

³³⁷ Derry, Charles: 2001, S. 65-66

weder ein schlauer Detektiv, noch ein reicher Bankbesitzer, noch eine einflussreiche Brokerin und selbst der Bürgermeister nicht. Das ist vielleicht einer der interessantesten Aspekte dieses Thrillers und erreicht somit die erwünschte Wirkung: „Thrillers should be disturbing. They should rupture your accepted reality. Put you on guard. Make you *aware*.“³³⁸ Spike Lee macht sein Publikum auf heikle Themen aufmerksam, provoziert sie mit moralischen Themen und Problemen in der modernen Gesellschaft und lässt am Ende Russell auch noch unbestraft davonkommen. Ob das moralisch richtig ist oder nicht, entscheidet er nicht. Seine Intention ist vor allem die Provokation, Bewusstmachung und Verstörung des Publikums – auch üblich im Thriller: „The thriller has almost always a betrayal *from within*.“³³⁹

IV.5.9.2. Die Gestaltungsweise der Information

Was die Gestaltungsweisen betrifft, so ist dieser Film seinem Genre treu geblieben: man ist zwar die ganze Zeit hinüber gut informiert (jede Information baut sich langsam aber sorgfältig auf die vorige auf), aber es herrschen dennoch laufend Informationsdefizite vor (Russells Plan, Case' Geheimnis, Fraziers Motivationen) – auch unter den Figuren selbst, denn Russell ist der einzige, der jede wichtige Information besitzt.

Die Vorblenden in Form von Anhörungen sind anfangs verwirrend, weil durch die achronologischen Informationen und den unzähligen beteiligten Personen, die Mitteilungen kaum noch alle wahrnehmbar sind (wie zum Beispiel bei der Anhörung von Steve, mit dem Frazier über den Unterschied zwischen Albanisch und Armenisch diskutiert, ohne zu wissen, welche Bedeutung das für die Handlung hat). Aber nachdem man sich an sie gewöhnte, liefern sie interessante Informationen und Einsichten in die Welten der Figuren, was zur verstärkten Anteilnahme und mehr Aufmerksamkeit seitens des Zuschauers führt.

Wodurch *Inside Man* am meisten gekennzeichnet wird, ist die Verzögerung des Geheimnisses von Case bzw. Russells Motivation, worüber man erst in der zweiten Hälfte der Handlung, nach einer Stunde, informiert wird³⁴⁰. So wird ein hoher Spannungsgrad erreicht und aufrechterhalten, denn

³³⁸ Palmer, Jerry: 1978, S. xvi

³³⁹ Jute, André: 1999, S. 12

³⁴⁰ Time Code 01:07:42

„Spannung besteht darin, dass meist ein Geheimnis gehütet wird, welches nahe daran ist, entdeckt zu werden. Oder es werden Personen und Geschehnisse erwartet, die lange ausbleiben oder beim Erscheinen eine ganz andere Situation schaffen, als man erwartet hat.“³⁴¹

IV.5.9.3. Die Interpretation des Films als Thriller

Als Thriller bleibt dieser Film den grundlegenden Elementen treu (gegensätzliche Empfindungen als Basis zwischen Gut und Böse; trotz Erkennen der grundsätzlichen Pole von Gut und Böse bleibt der Ausgang der Geschichte vollkommen ungewiss; ständige Aufwerfung von moralischen Fragen bzw. moralisches Dilemma der Figuren in ihren widersprüchlichen Charakteren; das Entstehen einer völlig neuen Situation aus einem gewohnten Umfeld, da ein durchschnittlicher Banküberfall zum komplexen Ereignis und Dreiecksverhältnis zwischen Frazier-Russell-Case wird; laufende Informationsdefizite sowohl an das Publikum als auch an die Figuren selbst im Film, vor allem in Bezug auf das große Geheimnis von Case), sodass er als Thriller wahrnehmbar ist, aber gleichzeitig wird zum Beispiel die Spannung auf eine unübliche Weise erschaffen – untypisch für den Thriller. „Der Thriller ist stärker als jedes andere Genre rezeptions- und wirkungsdefiniert: Ein ‚*thrill*‘ soll beim Zuschauer erzeugt werden.“³⁴² Spike Lee erreicht diesen „*thrill*“ aber nicht durch Action, sondern durch Kognitionsarbeit.

Da dieser Film ein untypisch langsames Tempo aufweist, muss die Spannung auf eine andere Art erzeugt werden, als durch schnelle Abfolge von Geschehnissen und die dadurch entstandenen verdichteten Ereignissen. Eine Beschleunigung spürt man durch die immer dichter ineinander verwobenen Handlungsstränge durch schnelle Wechsel der Figuren und neuen Situationen bzw. durch Unterbrechungen und erst später weitergeführten Entwicklungen der Geschehnisse. So erschafft Spike Lee eine „Beschleunigung, indem der rasche Situationswechsel immer neue Spannungsbögen aufbaut“³⁴³ und gleichzeitig eine „Verzögerung, indem sie die Reichweite dieser Spannungsbögen erhöht.“³⁴⁴ Da die Figuren zum Teil nicht nur die Handlung mit Information bereichern, sondern eigene kurze Geschichten erzählen, erhält der Film mehr Inhalt/Botschaft und die Erzählung wird genauso vielfältig, wie die Auswahl der dargestellten Figuren.

³⁴¹ Müller, Gottfried: 1998, S. 35

³⁴² Faulstich, Werner: 2002, S. 45

³⁴³ Pfister, Manfred: 2001, S. 381

³⁴⁴ Pfister, Manfred: 2001, S. 381

„Zunächst reagieren wir – als Zuschauer im Story-Ritual – auf jedes Bild als Symbol, ob visuell oder akustisch. Instinktiv spüren wir, dass jeder Gegenstand ausgewählt wurde, damit er mehr bedeutet als er selbst, und wir fügen jedem Substantiv Konnotationen hinzu.“³⁴⁵

Anfangs könnten einem Zuschauer, der Spike Lees Stil nicht kennt, die vom Haupthandlungsstrang abweichenden Äußerungen vieler Nebendarsteller verwirrend vorkommen, weil sie die Handlung nicht vorantreiben. Bei so vielen Botschaften wird aber allmählich klar, dass der Zweck dieser Art von Darstellung mehr ist als reine Geschichtenerzählung. So gibt es neben der zentralen Fragestellung (Case' Vergangenheit und Russells Motivation), welche die Handlung und den Verlauf bis zum Schluss bestimmt, weitere nebensächliche Fragestellungen, die hauptsächlich moralische, politische oder religiöse Fragen aufwerfen. Auch das trägt zur Spannungsbildung bei, denn „die Spannung wird größer, wenn die Zahl der Fragen wächst, und verringert sich mit der Lösung der aufgeworfenen Fragen.“³⁴⁶ In diesem Film kommt es bis zur allerletzten Sekunde nicht zum Stillstand: die letzten Fragen stellt man sich als Russell Frazier beim Verlassen der Bank anrempelt³⁴⁷, welche in den allerletzten Minuten beantwortet wird, als Frazier in seiner Anzugtasche den Diamanten von Russell entdeckt³⁴⁸ und als Russell Frazier den Cartier Ring im Safe hinterlässt³⁴⁹, welche kurz davor beantwortet wird, als Frazier den Fall von Case durch White an das Kriegsverbrechenbüro in Washington weiterleitet³⁵⁰. So ist das Verhältnis zwischen aufgeworfenen und beantworteten Fragen immer dynamisch – bevor eine Frage aufgelöst wird, wird bereits eine nächste eingeführt. Die dadurch erzeugte Spannung bezieht sich dabei weniger auf emotionale Wirkungsweisen (wie zum Beispiel die Beschleunigung des Tempos durch Action), sondern vielmehr auf kognitive Informationen.

Da dieser Film überdurchschnittlich viele Konversationen und Meinungsäußerungen enthält, wird die Hypothesenbildung von erster Sekunde an (Russells Vorstellung³⁵¹) bis zur allerletzten (Fraziers Besuch bei White und dem Bürgermeister³⁵²) beansprucht, was Spannung erzeugt, erhöht und aufrechterhält.

³⁴⁵ McKee, Robert: 2009, S. 430

³⁴⁶ Pfister, Manfred: 2001, S. 148

³⁴⁷ Time Code 01:49:20

³⁴⁸ Time Code 01:57:11

³⁴⁹ Time Code 01:50:42

³⁵⁰ Time Code 01:55:00

³⁵¹ Time Code 00:45

³⁵² Time Code 01:55:00

Somit kann Spike Lee auf das schnelle Tempo verzichten und dennoch im Rahmen einer langsamen und verzögerten Entfaltung der Geschichte, neben der Möglichkeit, seine künstlerischen Überlegungen einzubringen, Spannung bilden.

Ungewöhnlich sind auch die bereits erwähnten Vorblenden durch die Anhörungen, welche aber so geschickt eingesetzt werden, dass sie neben den verratenen Informationen immer noch genug Raum für Vermutungen lassen (wie zum Beispiel die Anhörungen der Gruppenmitglieder, da man sie anfangs nicht hundert prozentig als solche zuordnen kann³⁵³) und manchmal eher weitere Fragen aufwerfen, als Wissenslücken schließen (wie zum Beispiel die Anhörung mit Steve, als er mit Frazier über den Unterschied zwischen Armenisch und Albanisch spricht³⁵⁴). Diese tragen auch zur Spannungsbildung bei, weil sie erstens die chronologische Reihenfolge des Informationsflusses stören und nach mehr Aufmerksamkeit verlangen und zweitens, weil sie interessant gestaltet werden: sie liefern zusätzliche Informationen, die man sonst der Handlung schwer hinzufügen könnte (wie zum Beispiel Peter Hammond über Russells verwirrendes Verhalten³⁵⁵) bzw. es geht natürlich auch wieder um künstlerische Aspekte, welche der Geschichte eine weitere Dichte an emotionalen Standpunkten vermittelt (zum Beispiel die Anhörung des schwarzen Security Mannes, der über seine Familie redet³⁵⁶). Der hohe Spannungsgrad ist somit trotz des ungewöhnlich langsamen Tempos gegeben.

IV.5.10. Die Rezeption des Films

Die Rezeption des Films lässt sich auf allen drei Ebenen gut nachvollziehen: kognitive Wirkungen werden durch pointierte Konversationen und emotionale durch die Perspektivierung der Kamera geliefert – beide durch Gespräche: Russells Eröffnungsrede, die Gespräche zwischen Frazier und Mitchell im Büro, White und dem Araber, White und Case – am Telefon und beim Spaziergang –, White und dem Bürgermeister, Vikram und den Ermittlern, Case und den Ermittlern, Russell und Brian, Ilina Miritia und den Ermittlern, Frazier und White mit dem Bürgermeister im Auto, Russell und Frazier am Telefon, Russell und White in der Bank, White und Frazier nach der Bank, Darius und Frazier über Geiselnnehmer, Frazier und Russell –

³⁵³ Time Codes 26:44, 01:00:13, 01:13:19, 01:13:46

³⁵⁴ Time Code 01:00:13

³⁵⁵ Time Code 26:26

³⁵⁶ Time Code 23:05

in der Bank und nach der vorgetäuschten Hinrichtung –, Mitchell und Frazier über den Deal, Captain und Frazier im Büro, White und Frazier beim Richter, White und Case im Herrensalon, Case und Frazier mit Mitchell im Case' Büro, Frazier und White mit dem Bürgermeister beim Mittagessen, die Anhörungen vom schwarzen Security, von Peter Hammond, von Steve-O, von Herman Gluck, von Miriam, vom Rabbi, vom Asiaten, von Nancy, von Steve, von Brian, von Paul, vom Rabbi, von Stevie, Russells Forderung nach Essen, die Überlegungen zur Sprache – dass sie Russisch sein könnte und dass sie eine Sprache vom Balkan ist –, Russells Rätsel, und Russells Abschlussrede³⁵⁷. Viszerale Wirkungen (Spannung und Steigerung) werden durch Informationsverzögerungen herbeigeführt – als Beispiele dienen die langsame Dosierung der Informationen zur Sprache und die allmähliche Enthüllung des Geheimnisses von Russell/Case und der Abschluss des Falls durch Frazier³⁵⁸.

„Filmrezeption ist ein Prozess der stetigen Umdeutung und Verknüpfung von aufeinander folgenden Darstellungen.“³⁵⁹ In diesem Film sind alle drei Ebenen ununterbrochen aktiv und liefern neue Motive und Informationen, um die Handlung zu verstehen. So hat die Kognition genug Arbeit: erstens verläuft die Geschichte nicht in chronologischer Reihenfolge, weshalb ein hoher Aufmerksamkeitsgrad notwendig ist; und zweitens gibt es neben dem Hauptplot eine Vielzahl an Nebenplots, mit so vielen Perspektiven, wie viele Personen im Film vorkommen. „Ein Subplot kann zur Komplizierung des Hauptplots eingesetzt werden“³⁶⁰, was hier auch geschieht: der Banküberfall und die Aufdeckung der Wahrheit über Case stehen im Vordergrund, aber die Betrachtung des Themas im Kontext der modernen Gesellschaft wirft eine Vielzahl an weiteren Themen auf. Alle fügen dem Ganzen Teilbedeutungen hinzu, man muss aber sehr aufmerksam zuschauen,

„weil INSIDE MAN ein schneller und komplexer Film ist, bei dem man tatsächlich leicht mal was Entscheidendes verpasst. Aufpassen muss man allerdings nicht nur auf das, was Russell sagt, sondern auch auf das, was er tut. Abgesehen davon, dass Rede und Handlung der übrigen Beteiligten nicht weniger wichtig sind. Und es sind eine Menge Leute involviert.“ (A. Seitz)³⁶¹

³⁵⁷ Time Codes 00: 45, 09:47, 24:45, 25:44, 30:10, 35:34, 37:22, 39:14, 50:25, 53:13, 56:52, 58:00, 01:07:42, 01:10:48, 01:14:23, 01:19:45, 01:22:55, 01:27:11, 01:39:43, 01:41:00, 01:43:09, 01:51:32, 01:55:00, 23:05, 26:26, 26:44, 27:13, 33:13, 42:44, 46:56, 47:21, 01:00:13, 01:11:37, 01:12:39, 01:13:19, 01:13:46, 40:42, 44:54, 48:34, 01:01:46, 01:46:30

³⁵⁸ Time Codes 08:02, 14:15, 41:04, 44:54, 48:34, 52:20, 53:13 und 00: 45, 12:50, 14:30, 24:05, 25:44, 30:10, 31:23, 32:06, 34:21, 35:34, 39:14, 40:42, 43:42, 45:52, 48:21, 55:32, 01:00:05, 01:01:46, 01:04:04, 01:05:14, 01:07:42, 01:08:42, 01:15:58, 01:22:55, 01:41:00, 01:43:09, 01:46:30, 01:49:36, 01:50:42, 01:51:32, 01:55:00

³⁵⁹ Kreuzer, Anselm C.: 2009, S. 95

³⁶⁰ McKee, Robert: 2009, S. 248

³⁶¹ Alexandra Seitz zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006: S. 255

Auch bei der Wirkung der Rezeption arbeitet Spike Lee auf eine andere Weise als die meisten kommerziellen Filmemacher. Denn während diese beim Thriller vorwiegend auf Spannungserhöhung durch Beschleunigung des Tempos und auf Action-reiche Geschehnisse setzen, behält Spike Lee das langsame Tempo bei und verdichtet die Ereignisse durch die vielen Figuren. Die Wirkung erzielt er aber auch hierbei nicht durch viel Action, sondern durch die Erzählung – vor allem durch die Gespräche der Personen. Er lässt viel mehr Konversationen zu als es in Filmen im Allgemeinen üblich ist, weil der Film als audiovisuelles Kunstwerk normalerweise eher dem Optischen verfällt. Aber Spike Lee bringt seine Meinung durch die Bemerkungen und Gedanken der Figuren auf die Leinwand – es gibt kaum Passagen ohne eine Konversation oder Bemerkung durch eine Person. „Letztlich geht es beim Drehbuchschreiben um die Kunst, Informationen auszuwählen und sie in einer bestimmten Weise zu organisieren.“³⁶² Bei ihm passiert das vorwiegend durch Dialoge.

Neben dieser Gewichtung auf die kognitive Wirkungsebene spricht er aber gleichzeitig auch die Empfindungen der Zuschauer an, indem er durch Subjektivität der Figuren Nähe bis zu Identität erzeugt. „Das Publikum identifiziert sich mit dem Tiefencharakter, mit angeborenen Eigenschaften, die sich durch Entscheidungen, die unter Druck getroffen werden, enthüllen.“³⁶³ Den Tiefencharakter lernt das Publikum ziemlich von allen im Film vorkommenden Figuren kennen und zwar aus dem Grund, da alle handelnden Akteure unter Druck handeln: Frazier, der den Fall betreut; Russell, der den Bankraub durchführt; Case, der sein Dokument zu behüten versucht; White, die ihren guten Ruf zu bewahren versucht; Darius, der seinen Job zu erledigen versucht; die Geisel, die um ihr Leben fürchten; etc. Das ist auch der Grund, weshalb das Publikum für fast jede Figur Empathie entwickeln kann.

Und was die viszeralen Wirkungen betrifft, bedient sich Spike Lee der gut bewährten Technik der Informationsverzögerung. „Spannung wird durch Antizipation erzeugt und diese beruht auf Informationen.“³⁶⁴ Durch deren Vermittlung und das Hinausschieben einer Fortsetzung oder einer Weiterentwicklung, wird das Publikum neugierig gemacht, weshalb mehr Aufmerksamkeit und mehr Interesse entstehen.

³⁶² Eick, Dennis: 2006, S. 90

³⁶³ McKee, Robert: 2009, S. 162

³⁶⁴ Eick, Dennis: 2006, S. 95-97

„Spannung setzt daher ein Teilwissen voraus. Eine Neugier des Zuschauers wird nur geweckt, wenn etwas *schon* und etwas *noch nicht* geschehen oder erkannt ist.“³⁶⁵ Da die Erkenntnis in diesem Film überhaupt erst sehr spät eintritt (als Russell White die Geschichte von Case erzählt³⁶⁶), ist die Erzielung der erwünschten Effekte geglückt.

IV.5.11. Spannungsbögen und Spannungsbildung

Das Erzählte bzw. Dargestellte wird darüber hinaus durch den gesamten Film hindurch interessant und spannend zum Ausdruck gebracht, da ständig neue Informationen die Leinwand dominieren. So kann der Spannungsbogen vom ersten Moment an bis zum allerletzten aufrechterhalten werden, weil jede Sequenz einen eigenen kleinen Spannungsbogen aufweist und zur Hauptspannung beiträgt.

Die erste Sequenz beginnt mit Russells Eröffnungsrede, führt die Geschehnisse durch den Bankraub zum Höhepunkt und schließt damit, dass Collins die Situation meldet³⁶⁷. In der zweiten Sequenz werden Frazier und Mitchell vorgestellt, die dramatische Stelle erfolgt durch Case' Schock über den Überfall und endet mit den Detektiven, die von Collins über den Standpunkt vor der Bank aufgeklärt werden³⁶⁸. Die dritte Sequenz wird von der Gruppe dominiert: sie stellen die Regeln für die Geisel in der Bank auf, während die ersten Ermittlungen draußen vor der Bank ablaufen und die Gruppe mit einem Rundgang in den Räumlichkeiten der Bank die Sequenz wieder zum Abschluss bringen³⁶⁹. In der vierten Sequenz wird White vorgestellt, während die Geschehnisse durch die Anhörungen und weiteren Ermittlungen verdichtet werden und White den Auftrag von Case erhält³⁷⁰. Die fünfte Sequenz ist eine der dichtesten: es werden Ermittlungen draußen und Aktionen drinnen gezeigt, bis der erste Kontakt zwischen den Polen durch das Hinausschicken der Lade durch Vikram entsteht, und sowohl Case, als auch White gleichermaßen aktiv ihre Ziele verfolgen³⁷¹. Die sechste Sequenz eröffnet mit der Pizzalieferung, führt die Probleme um die Sprache zum Krisenpunkt, bis man zum Schluss die Tonquelle des Bandes in der Bank zu sehen bekommt³⁷².

³⁶⁵ Eick, Dennis: 2006, S. 43

³⁶⁶ Time Code 01:07:42

³⁶⁷ Vom Time Code 00:00 bis zum Time Code 08:30

³⁶⁸ Vom Time Code 08:30 bis zum Time Code 14:30

³⁶⁹ Vom Time Code 14:30 bis zum Time Code 24:30

³⁷⁰ Vom Time Code 24:30 bis zum Time Code 31:21

³⁷¹ Vom Time Code 31:21 bis zum Time Code 43:42

³⁷² Vom Time Code 43:42 bis zum Time Code 55:29

In der siebenten Sequenz wird der Safe geöffnet, das Dokument herausgenommen, Frazier durch Whites Erpressungen in die Enge getrieben, wodurch die erste direkte Konfrontation mit Russell entsteht und man durch Whites Besuch in der Bank Case' Geschichte kennenlernt³⁷³. Die achte Sequenz zeigt die Niederlage Fraziers: zuerst macht ihn White darauf aufmerksam, dass er Russell gar nicht in die Ecke drängt, woraufhin Frazier den Schritt wagt, in die Bank zu gehen und versucht Russells Maske abzuziehen, weshalb die vorgetäuschte Hinrichtung Fraziers Ermittlungen zerstört³⁷⁴. Die neunte Sequenz erschafft einen Ruhepunkt: zuerst wird Frazier suspendiert, danach sieht sich Russell gezwungen alle frühzeitig hinauszuschicken und schließlich werden alle festgenommen³⁷⁵. Die zehnte Sequenz bringt Frazier wieder in Schwung: der Captain schließt zwar den Fall ab, Frazier findet aber einen Anhaltspunkt, weshalb er den Fall wieder zum Leben erweckt³⁷⁶. In der elften Sequenz wird die Geschichte in drei Teilen aufgelöst: mit White bei Case, mit Russells Verlassen der Bank, mit Frazier und Mitchell bei Case³⁷⁷. Die allerletzte Sequenz schließlich ist der Ausklang des Films mit Russells Ankunft zu Hause, mit seiner Auszeichnung und mit dem von Russell erhaltenen Diamantenstück³⁷⁸.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Formen der Spannungsbildung alle im Laufe der Handlung angewendet werden: Erwartungen werden von der ersten Minute an gestiftet, weil die Fülle von Informationen das bewirkt (durch parallele Hypothesen); Neugier empfindet der Zuschauer durch den gesamten Film hindurch, da man über Russells (Case') Geheimnis sofort informiert wird, die Enthüllung aber auf sich warten lässt; Überraschungen entstehen, weil die durch das Teilwissen erschaffenen Erwartungen oft enttäuscht werden und die Handlung interessante Wendungen aufzeigt (durch enttäuschte intertextuelle Hypothesen); und Suspense wird herbeigeführt, weil die ersehnten Informationen immer lang hinausgezögert werden. Verstärkt wird das Ganze dadurch, dass die vielen beteiligten Personen (Russell, Frazier, Case, White, der Bürgermeister) alle ihre eigenen Ziele verfolgen, welche sich aber nicht mit denen der Anderen vereinen lassen, wodurch nicht nur ein Protagonist gegen die antagonistischen Mächte, sondern jeder gegen jeden kämpfen muss.

³⁷³ Vom Time Code 55:29 bis zum Time Code 01:09:37

³⁷⁴ Vom Time Code 01:09:37 bis zum Time Code 01:24:18

³⁷⁵ Vom Time Code 01:24:18 bis zum Time Code 01:37:53

³⁷⁶ Vom Time Code 01:37:53 bis zum Time Code 01:40:55

³⁷⁷ Vom Time Code 01:40:55 bis zum Time Code 01:56:05

³⁷⁸ Vom Time Code 01:56:05 bis zum Time Code 02:03:13

IV.5.12. Spezifische Informationen

IV.5.12.1. Die Informationswiederholungen

1. Die Ausschaltung der Kameras

Als Russell mit seiner Gruppe in die Bank kommt³⁷⁹, weiß das Publikum schon, dass sie die Bank ausrauben werden, weil man darüber in der Vorstellungsrede informiert wurde. Als Maler verkleidet, mit Ausrüstung, wecken sie in der Bank zuerst keinen Verdacht und die Security lässt sie problemlos hinein. Dann sieht man Russell in der Mitte der Lobby, zwei Scheinwerfer auf einen Pult stellen, diese in eine Richtung bewegen und im nächsten Bild die Überwachungskamera im Lobby bzw. im technischen Kontrollraum, wie das Bild plötzlich weiß wird. Diese Einstellungen werden wiederholt, um diese Information in das Gedächtnis des Zuschauers zu prägen. Hier weiß man also, dass die Überwachungskameras ausgeschaltet wurden und die Gruppe die Bank unter ihre Kontrolle bringen kann. In der zweiten Hälfte der Szene³⁸⁰ – in der Auflösung – wird dargestellt, wie die Polizei die heruntergeladenen Videos der Überwachungskameras anschauen will: sie spielen das Video ab und kurze Zeit später wird das eine Bild der einen Kamera weiß, gleich darauf die nächste und die übernächste. Es wird gezeigt, wie die Überwachungskameras der Reihe nach ausgeschaltet wurden – der Polizist ergänzt unser Wissen dadurch, dass er sagt, dass dies mit Infrarotlicht möglich sei, welches vom menschlichen Auge nicht, aber von den Kameras erfasst wird.

2. Die Arbeiten am Loch

Diese Szenen sind Schlüsselszenen, weil sie einerseits einen wichtigen Hinweis auf die erste Fragestellung des Films geben, nämlich in was für einer Zelle sich Russell befindet und andererseits erklärt es Russells Vorhaben bezüglich des Verweilens in der Bank: indem man also durch diese eingeschobenen Szenen sieht, dass die Gruppe ununterbrochen damit beschäftigt ist, ein Loch fertig zu graben³⁸¹, versteht man allmählich, dass Russell sich deshalb immer mehr Zeit verschafft, weil sie die Bank nicht verlassen können, ehe das Loch fertig ist.

³⁷⁹ Time Code 05:46

³⁸⁰ Time Code 32:39

³⁸¹ Time Codes 31:23, 48:21, 01:00:05, 01:04:04

Die Auflösung³⁸² erfolgt bei der Aussage „now it’s a good looking shithole“, als Steve, Steve-O und Stevie das fertige Loch betrachten. Dadurch wird dessen Zweck und Verwendung klargestellt bzw. die erste aufgeworfene Frage des Films wird beantwortet, nämlich: dass Russells Zelle im Abstellraum ist.

Die Tätigkeiten am Loch werden auf den ganzen Film gut verteilt und oftmals wiederholt, um dessen Wichtigkeit zu untermauern.

3. Russell sagt, er wird bei der Tür hinausgehen

White geht zu Russell in die Bank³⁸³, um den Inhalt von Case’ Safe zu holen. Was sie aber nicht weiß, ist, dass Russell Case’ Dokument schon längst in Besitz nahm und sich von White auch nicht erpressen lässt, damit sie Case’ Interessen dennoch schützen kann. Enttäuscht und voller Neugier fragt sie Russell, wie er vor hat aus der Bank zu kommen, worauf er leichtfertig antwortet: „I’m gonna walk right out the front door“³⁸⁴. Hier scheint diese Aussage noch nicht sehr realitätsnah zu sein.

Als Frazier an der Reihe ist, in die Bank zu gehen³⁸⁵, um herauszufinden, was Russell macht, fällt ihm nichts Außergewöhnliches auf. Bevor er die Bank verlassen muss, stellt er Russell dieselbe Frage, wie er vor hat, aus der Bank zu kommen, worauf er (fast) dieselbe Antwort gibt: „I’m gonna walk out of that door when I’m good and ready“³⁸⁶. Hier zweifelt man an seiner Aussage immer weniger und vor allem was den letzten Teil „when I’m good and ready“ betrifft, fängt die Kognition an zu arbeiten und verbindet das Gehörte mit dem Gesehenen: die noch nicht fertigen Arbeiten am Loch.

Die Auflösung³⁸⁷ ist jene Szene, als Russell die Bank tatsächlich bei der Vordertür verlässt, nachdem er seine Zelle sorgfältig aufräumte, das Dokument und die Diamanten einpackte und eine Zeit seit dem Bankraub verstreichen ließ, um beim Hinausgehen unauffällig zu bleiben.

³⁸² Time Code 01:04:04

³⁸³ Time Code 01:06:06

³⁸⁴ Time Code 01:09:12

³⁸⁵ Time Code 01:15:58

³⁸⁶ Time Code 01:19:45

³⁸⁷ Time Code 01:49:30

IV.5.12.2. Die Vorausblicke

1. Peter Hammonds Einschätzung der Gruppe

Diese Szene soll vermitteln, dass der Bankraub nicht durchschnittlich ist und dass mehr dahintersteckt, als die Besitznahme einer bestimmten Geldmenge: indem Peter Hammond sagt³⁸⁸, dass die Räubergruppe einerseits brutal, andererseits zuvorkommend war, unterstützt seine nicht eindeutige Einschätzung das unklare Bild über Russell und sein Vorhaben. Selbst das Publikum nimmt Russell widersprüchlich wahr: er ist weder ein Mörder, noch ein Bankräuber, vielmehr ein raffinierter, gutmütiger Anführer einer Gruppe mit einem perfekten Plan.

2. Steves Anwesenheit bei den schlimmen Geiseln

Bei der Anhörung sagt Steve³⁸⁹: „I saw you see me“, was zu diesem Zeitpunkt für den Zuschauer komplett unklar und verwirrend ist. Steve meint damit, dass er kein Räubergruppenmitglied sein kann, weil er bei den schlimmen Geiseln im letzten Raum eingesperrt war und als Frazier in der Bank war, konnte er ihn dort sehen. Auf diese Weise verschafft er sich sein Alibi.

Die Auflösung³⁹⁰, als man ihn tatsächlich als schlimm gewesener Geisel mit zugebundenem Mund und gebundenen Händen sieht, erfolgt aber viel später.

3. Brians Aussage über die Masken

Dieser Szene geht jene voraus³⁹¹, in welcher Steve-O die Maske abnimmt und sich darüber laut aufregt, dass die Einheitskleidung den Räubern dient, sie voneinander nicht unterscheiden zu können und wenn die Polizei sie retten will, allesamt erschossen werden.

Die Anhörung Brians³⁹² ist somit eine Art von Wiederholung dessen, denn als ihn Frazier fragt, ob er jemanden wiedererkennen kann, bestätigt auch Brian den bereits gehörten Hinweis, dass in den Masken alle gleich ausschauen. Diese wiederholte Aussage verdeutlicht die Strategie der Gruppe, dass sie die Masken und Einheitskleidungen verordneten, damit die Bankräuber am Ende für Geisel gehalten werden.

³⁸⁸ Time Code 26:26

³⁸⁹ Time Code 01:00:13

³⁹⁰ Time Code 01:16:58

³⁹¹ Time Code 41:32

³⁹² Time Code 01:11:37

IV.5.12.3. Die Rückblenden

1. Russells Bericht von Case' Vergangenheit

Als Russell mit White in der Bank spricht³⁹³ und erkennt, dass sie keine Ahnung hat, von wem sie ihren Auftrag erhielt, fängt er an, ihr (und selbstverständlich dem Publikum) die Geschichte von Case zu erzählen. Er sagt, dass Case während des Zweiten Weltkriegs in einer Schweizer Bank arbeitete und seine Kontakte zu den Nazis nutzte, um sich zu bereichern und die Manhattan Trust Bank aus dem erlangten Blutgeld gründen zu können, welche soeben von Russell und seiner Gruppe ausgeraubt wird.

Während der Erzählung erscheint im Bild Case hinter dem Schreibtisch sitzend, mit Auszeichnungen und Bildern im Hintergrund, welche alle darstellen sollen, an wie vielen karitativen Aktionen er seither beteiligt war. Somit wird Russells Bericht über Case' Vergangenheit auch optisch ergänzt.

2. Fraziers Erinnerung an Russell in der Bank

Die gesamte Geschichte ist vorbei und Frazier ist mittlerweile zu Hause bei seiner Freundin³⁹⁴. Alle aufgeworfenen Fragen wurden beantwortet, alle offenen Stränge geschlossen. Frazier legt seine Auszeichnung zum *Detective First Grade* auf den Tisch, legt die Waffe ab und greift nochmal in seine Anzugtasche, wo er einen Diamanten entdeckt. Verwirrt denkt er nach, woher das stammt, als er sich wieder erinnert und dem Publikum die Erinnerung durch das Filmbild gezeigt wird: er wurde von jemandem angerempelt, kurz darauf, als er mit Mitchell die Bank betrat. Dieser jemand war Russell, der ihm einen kleinen Diamanten schenkte.

IV.5.12.4. Die intra-diegetischen Falschen Fährten

Diese Informationsvermittlung wird von Figuren im Film gegen andere Akteure als *Falsche Fährte* eingesetzt, während das Publikum darüber informiert ist und nicht in die Irre geführt wird.

³⁹³ Time Code 01:07:42

³⁹⁴ Time Code 01:56:20

1. Die Verwirrung durch die Malerkleidung

Da das Publikum bereits ganz am Anfang des Films darüber informiert wird, dass Russell einen Banküberfall plante und durchführen wird, ist der Inhalt des Films bekannt. So erscheint die Gruppe mit ihrer Malerkleidung³⁹⁵ nicht als verwirrend, weil man weiß, was sie vorhaben, nämlich die Bank auszurauben.

Die Figuren im Film haben aber keine Ahnung davon, weshalb klarerweise auch niemand etwas ahnt, als sie als Maler gekleidet die Bank betreten, ihre Sachen auspacken und plötzlich, von einer Sekunde auf die Andere, die Bank unter ihre Kontrolle bringen und jeden vor Ort als Geisel nehmen.

2. Die Verwirrung durch den Akzent

Das Publikum hörte Russell bereits am Anfang des Films sprechen, als er seine, direkt in die Kamera und direkt an die Zuschauer gerichtete, Rede hielt³⁹⁶, weshalb man weiß, dass er keinen balkanischen Akzent hat. Auch in der Bank sprach er zu den Geiseln ohne Akzent³⁹⁷.

Als er Collins mit seiner Waffe bedroht³⁹⁸, sich von der Bank fern zu halten, wendet er einen Akzent an, um die Detektive im Glauben zu lassen, dass sie Ausländer sind. Verstärkt wird diese Annahme durch die folgende Aktion: Russell bestellt Essen für „50+“ Personen³⁹⁹, damit mit den gelieferten (Pizza)Schachteln eingebaute Abhörgeräte in die Bank mitgeschickt werden⁴⁰⁰. Auf diese Weise kann Russell den Ermittlern die Rede vom verstorbenen albanischen Ex-Präsidenten auf Tonband vorspielen, um sich Zeit zu verschaffen, während die Polizisten mit dem Identifizieren der Sprache beschäftigt sind.

Das ist auch der Grund, warum Russell beim ersten Anruf⁴⁰¹ nicht ans Telefon geht, weil er sonst Frazier den Akzent vortäuschen müsste. Beim zweiten Anruf⁴⁰² ist Frazier bereits über die *Falsche Fährte* informiert – und darüber, wie der Stand bei den Detektiven ist, weiß Russell deshalb, weil er durch die erste Forderung⁴⁰³ mithilfe von Vikram eine Lade hinausschickte, in welche er selbst ein Abhörgerät einbaute, um den aktuellen Stand der Ermittlungen zu kennen.

³⁹⁵ Time Code 05:46

³⁹⁶ Time Code 00:45

³⁹⁷ Time Code 07:15, 14:30, 50:25

³⁹⁸ Time Code 08:02

³⁹⁹ Time Code 40:42

⁴⁰⁰ Time Code 43:42

⁴⁰¹ Time Code 32:06

⁴⁰² Time Code 58:00

⁴⁰³ Time Code 34:21

3. Die Verwirrung durch die Räumlichkeiten

Die Räubergruppe verwirrt die Geisel⁴⁰⁴, indem sie sie unter mehrere Räume aufteilt und ihre Aufenthaltsräume immer wieder ändert bzw. indem auch sie sich selbst mal als Gruppenmitglied, mal als Geisel ausgeben und selbst in die Räume gebracht werden – durch ein anderes Gruppenmitglied. Dabei unterstützen sie die Einheitskleidung und die Masken, weil dadurch nicht alle sofort erkannt werden können. Für die Figuren im Film ist das reine Verwirrung.

Was das Publikum betrifft, so sind diese Aktionen anfangs auch verwirrend, weil man die Gruppenmitglieder selbst nicht gut kennt und sie nicht hundert prozentig als Räuber zuordnen kann. Aber spätestens bei jener Szene, bei welcher Stevie demonstrativ für die Zuschauer die Räuber-Maske ablegt, die Geisel-Maske anzieht und Steve sie in den Raum zu den Geiseln schickt⁴⁰⁵, wird verständlich, aus welchem Grund sich die Gruppe so verhält.

Ab diesem Punkt ist die anfängliche Verwirrung geklärt und die *intra-diegetische Falsche Fährte* ist nur mehr an die Figuren im Film gerichtet – an die Geisel und später an die Ermittler.

IV.5.12.5. Die Falsche Fährte

1. Die Hinrichtung

In dem Moment, als Russell Frazier nach seinem Besuch in der Bank anruft⁴⁰⁶, um ihn auf die Hinrichtung aufmerksam zu machen, ist das Publikum im Glauben, die Szene sei echt. Bis dahin war Russell immer ruhig und in einer überlegenen Position, aber als Frazier vor dem Verlassen der Bank⁴⁰⁷ den Versuch unternahm, Russells Maske abzuziehen und dies auch beinahe schaffte, überschritt er die Grenzen. Erstens musste Russell als Bankräuber auf diese Aktion reagieren und zweitens musste er Frazier davon abhalten, ihn noch mehr in die Enge drängen zu wollen. Für das Publikum wäre also die Hinrichtung eine plausible Reaktion von Russell, sie wird also gar nicht hinterfragt.

⁴⁰⁴ Time Code 45:52

⁴⁰⁵ Time Code 45:52

⁴⁰⁶ Time Code 01:22:12

⁴⁰⁷ Time Code 01:19:45

Erst als die Polizei in die Bank hinuntergeht⁴⁰⁸, nachdem die Geisel von Russell hinausgeschickt wurden⁴⁰⁹, und sie die Elemente der vorgetäuschten Hinrichtung finden, wird die *Falsche Fährte* aufgelöst.

IV.5.12.6. Die Foreshadowings (intentional sichtbar platzierte Ankündigungen)

1. Die Ankündigung der Zelle durch „where“

Als Russell in seiner Anfangsrede⁴¹⁰, in den ersten Minuten des Films, von seinem Vorhaben erzählt, erfährt das Publikum das *Was, Wer, und Wozu*: er plante den perfekten Bankraub, weil er dazu in der Lage war und finanzielle Motivationen ihn dazu bewegten und er ist gerade dabei, diesen durchzuführen. Das, was er nicht verrät, ist das *Wie*. Er gibt aber einen Hinweis darauf, indem er sagt, wo er sich befindet, nämlich in einer Zelle. In dem Augenblick, als er das „where“ anspricht, sieht man im Bild, wie er in der Zelle liest, schreibt und Liegestütze macht.

Das Publikum wird noch nicht wissen können, welche Zelle damit gemeint ist, weil man noch kaum Informationen besitzt. Man sieht aber seine fertig gebaute Zelle von innen, weshalb aufmerksame Zuschauer bereits an jener Stelle erkennen können, welche Zelle sie in den ersten Minuten sehen konnten, als Steve den Abstellraum umgestaltet⁴¹¹, weil hier bereits die Bestandteile der Zelle gezeigt werden. Spätestens bei der Fertigstellung des Lochs⁴¹² und Erklärung seiner Funktion müssten alle Zuschauer wissen, dass es Teil von Russells Zelle ist, in der Bank, im Abstellraum. Die eigentliche Auflösung erfolgt am Ende des Films, bei der Abschlussrede Russells⁴¹³, als im Bild gezeigt wird, wie Steve die Zelle zusammenbaut und wie Russell seine Zeit dort verbringt, bevor er sie verlässt.

2. Die Ankündigung der Bedeutung der Filiale

Bei der Vorstellung von Case⁴¹⁴ wird der Hinweis auf sein Geheimnis vermittelt: man sieht ihn im Büro, wo seine Sekretärin ihm vom Banküberfall berichtet.

⁴⁰⁸ Time Code 01:32:27

⁴⁰⁹ Time Code 01:29:15

⁴¹⁰ Time Code 00:45

⁴¹¹ Time Code 31:23

⁴¹² Time Code 01:04:04

⁴¹³ Time Code 01:46:30

⁴¹⁴ Time Code 12:50

Bereits in der ersten Sekunde merkt man ein wenig Bedauern in seinem Gesichtsausdruck, aber gleich darauf fragt er nach der Filiale. Als die Sekretärin ihm die Nummer der Filiale nennt, ändert sich sein Gesichtsausdruck und er wirkt verstört. Er fragt ein zweites Mal nach der Filiale (dies ist auch eine Informationswiederholung), wobei das Publikum bereits hier ahnen kann, dass etwas an ihm nicht in Ordnung ist. Als er sich danach auch noch schockiert hinsetzt, sobald die Sekretärin den Raum verlässt, ist außer Zweifel, dass er nicht wegen dem Überfall erschrocken ist und dass er nicht um die Geisel besorgt ist. Seine Sorge gilt dieser bestimmten Filiale. Und auch wenn man noch nicht wissen kann, was es dort gibt, das ihm solchen Schock bereitet, ist es ein eindeutiger Hinweis, dass es sich um etwas Schlimmes handeln muss.

Die Auflösung erfolgt erst Mitten im Film, als Russell White die Geschichte von Case erzählt⁴¹⁵ und das versteckte Dokument herzeigt⁴¹⁶. Hier wird alles klar und es bleibt nur noch offen, was Russell mit dem Dokument vorhat bzw. welche Konsequenzen das für Case haben wird.

Das ist aber der Informationsgrad des Publikums, denn Frazier erfährt zu diesem Zeitpunkt noch nichts vom Ganzen. Seine Auflösung bleibt noch lange aus. Bis dahin muss Frazier merken, dass mit dem Safe etwas nicht stimmt⁴¹⁷, er muss White erpressen, um Informationen zu Case' Fall zu erhalten⁴¹⁸ und er muss dem Hinweis von Russell, dem Cartier Ring, folgen⁴¹⁹, um zur vollen Wahrheit zu gelangen – zur Weiterleitung des Falls an das Kriegsverbrechenbüro⁴²⁰.

Diese Szene ist ein gutes Beispiel für die Funktion der Montage: „Jenes Lächeln meint von vornherein etwas. Aber was es sei, wird die erste Assoziation entscheiden, zwangsläufig und im selben Augenblick.“⁴²¹ Case' Gesichtsausdruck verweist auf etwas Schlimmes, Unmoralisches, Inkorrektes. Aber was er genau bedeutet, weiß man erst, wenn man den Hinweis mit etwas Anderem verbinden kann: mit dem Dokument, welches Russell aus dem Safe nimmt⁴²² und mehr Wert zu haben scheint, als die Diamanten, welche Russell (vorerst) im Safe lässt⁴²³.

⁴¹⁵ Time Code 01:07:42

⁴¹⁶ Time Code 01:08:42

⁴¹⁷ Time Code 01:40:10

⁴¹⁸ Time Code 01:41:00

⁴¹⁹ Time Code 01:50:42

⁴²⁰ Time Code 01:55:00

⁴²¹ Balázs, Béla: 2001, S. 43

⁴²² Time Code 01:08:42

⁴²³ Time Code 55:32

So entsteht die Wirkung der Montage: ein Bild, als ein Ausschnitt der (Film)Realität, zeigt etwas und ein weiteres (später erfolgtes) Bild stellt etwas Anderes dar. Beide Informationen weisen eine Gemeinsamkeit auf und stehen dadurch in Verbindung zueinander, weshalb eine Assoziation zwischen Beiden entsteht. Die Montage vermittelt auf diese Weise Inhalte, welche eine tiefere Bedeutung erhalten.

3. Die Ankündigung der düsteren Vergangenheit

Nachdem Case also erfuhr, dass sein Safe durch den Banküberfall in Gefahr sein könnte⁴²⁴, beauftragt er White⁴²⁵, die mächtige und diskrete Powerfrau, den Inhalt seines Safes aus der Bank zu schaffen, bevor Russell das gut behütete Dokument entdeckt. Dafür trifft sich White mit Case bei einem Spaziergang⁴²⁶, um die Einzelheiten diesbezüglich zu besprechen. Bevor sie den Auftrag annimmt, will sie wissen, was im Safe ist, um zu wissen, worauf sie sich einlässt, aber Case macht ihr anfangs nur etwas vor und spricht davon, dass es sich um Familienerbe handelt. White ist aber nicht dumm und lässt nicht mit sich spielen. So muss Case letztendlich verraten, dass der Inhalt des Safes keine Bedrohung für die Welt darstelle, außer für ihn selbst. So wird darauf hingewiesen, dass der Inhalt des Safes etwas mit seiner Vergangenheit zu tun hat, welche ihn schwer belasten könnte, würde die Öffentlichkeit darüber in Kenntnis gesetzt werden. Mit Case' Worten: er müsste sich unangenehmen Fragen stellen.

Auch diese Auflösung erfolgt durch die Aufdeckung von Case' Geheimnis: durch Russells Bericht über Case' Vergangenheit und durch das Präsentieren des geheimnisvollen Dokuments⁴²⁷.

4. Die Ankündigung von Case' Geheimnis

Nachdem Case vorgestellt wurde⁴²⁸ und uns sein Gesichtsausdruck verriet, dass ihm etwas in Bezug auf die Filiale Sorgen macht, und nachdem er während des Spaziergangs mit White⁴²⁹ über den Inhalt des Safes zugab, dass ihm unangenehme Frage gestellt würden, sollte das an die Öffentlichkeit gelangen,

⁴²⁴ Time Code 12:50

⁴²⁵ Time Code 25:44

⁴²⁶ Time Code 30:10

⁴²⁷ Time Code 01:07:42, 01:08:42

⁴²⁸ Time Code 12:50

⁴²⁹ Time Code 30:10

hat das Publikum bereits eine Vorahnung, auch wenn man diese Vermutung nicht unbedingt mit einem Kriegsverbrechen assoziiert, wie es sich später zeigen wird. Ein dritter Auftritt Case' eliminiert aber alle bis dahin noch eventuell gebliebenen Zweifel: er taucht im NYPD Wagen auf und bietet der Polizei seine Hilfe an⁴³⁰. Als er sich danach erkundigt, ob es schon Forderungen gibt und Frazier sagt, dass die Räuber ein Flugzeug und zwei Busse wollen, bietet Case sogar an, einen Jet zur Verfügung zu stellen. Da sein Erscheinen und sein Angebot unpassend und übertrieben sind, erscheint er verdächtig. Von da an steht es außer Zweifel: er ist „das Böse“. Für den Zuschauer ist allerspätestens dieser Punkt jene Stelle, wo die Hinweise als Tatsachen empfunden werden.

Was die Figuren im Film betrifft, sieht es anders aus. Seine Reaktion auf die Filiale⁴³¹ konnte nur das Publikum sehen und die Informationen über seinen Safe⁴³² gab er nur White. Erst an dieser Stelle wird Case' Persönlichkeit auch von anderen Figuren als unheimlich, komisch, sogar unangenehm empfunden. Die Auflösung dieser Annahme wird von einer Person zur nächsten weitergegeben: Russell klärt White bzw. das Publikum darüber in der Bank auf⁴³³, White verrät es Frazier nach seinem Besuch beim Richter⁴³⁴, Frazier bespricht das mit Mitchell nachdem ihm die nicht existenten Daten über Case' Safe auffallen⁴³⁵ und bevor sie zusammen zu Case gehen⁴³⁶ (es wird zwar nicht dargestellt, wie Frazier und Mitchell darüber reden, aber es ist anzunehmen, dass das erfolgt, da Mitchell beim Besuch bei Case bereits darüber informiert ist) und Frazier konfrontiert auch den Bürgermeister damit⁴³⁷, wobei er ihn darüber nicht aufklärt, nur den Sachverhalt andeutet („when there's blood on the street, someone has to go to jail“) und die Erklärungen (oder Ausreden) White überlässt.

5. Die Ankündigung der Strategie der Gruppe

Steve-O gibt sich zwischendurch (wie die anderen auch) als Geisel aus⁴³⁸, um sich später bei der Anhörung nicht verdächtigen zu lassen.

⁴³⁰ Time Code 39:14

⁴³¹ Time Code 12:50

⁴³² Time Code 30:10

⁴³³ Time Code 01:07:42

⁴³⁴ Time Code 01:41:00

⁴³⁵ Time Code 01:40:10

⁴³⁶ Time Code 01:51:32

⁴³⁷ Time Code 01:55:00

⁴³⁸ Time Code 41:32

Um sich auch ein Alibi zu verschaffen (obwohl zu diesem Zeitpunkt noch nicht ganz klar ist, dass er ein Gruppenmitglied ist und keine Geisel) regt er sich laut über die Maske auf, nimmt sie ab und lässt sich von Russell in den hintersten Raum zerren und zusammenschlagen. Somit ist sein Alibi gesichert – in einer späteren Szene sagt Nancy bei der Anhörung⁴³⁹ über Steve-O aus, dass er ein Idiot sei, weil sie seinetwegen fast erschossen wurden, weshalb er nicht verdächtigt wird. Der Inhalt Steve-Os Beschwerde ist jener, dass sie aufgrund der Masken sowieso alle erschossen werden, weil die Polizei sie von den Räufern nicht unterscheiden wird können, wenn sie versuchen sie zu retten. Daher setzt er die Maske ab, ihm sei alles egal.

Sollten also einige Zuschauer Russells Plan noch nicht durchschaut haben, wird dieser Hinweis eine gute Erklärung für den Zweck der Masken sein. Aber selbst wenn die gesamte Strategie noch nicht klar ist (warum bzw. in welcher Situation die Gruppe nicht will, dass die Polizei sie und die Geisel nicht auseinanderhalten kann – also wann, wo und warum sie mit den Geiseln in einem Raum sein werden wollen), ein eindeutiger Hinweis für den Plan der Gruppe ist es auf jeden Fall.

6. Die Ankündigung der Funktion des Lochs

Wie bereits mehrfach erwähnt, ist diese Stelle, als Steve, Stevie und Steve-O sich alle über das fertig ausgegrabene Loch beugen und Steve-O sagt „now that’s a good looking shithole“⁴⁴⁰, jener Punkt im Film, welcher viele bis dahin aufgeworfene Fragen gleichzeitig beantwortet: wofür das Loch gegraben wurde (um als Toilette zu fungieren), was das Ziel der Arbeit war (ein Loch als Toilette und nicht etwa, um eine Verbindung zu einem anderen Ort zu graben), warum Russell so viele Verzögerungen in die Ermittlungen einbaute (um mehr Zeit zu haben, damit sie mit dem Loch fertig werden) und schließlich welche weiterführende Funktion das Loch hat (dass Russell während des Verweilens in seiner Zelle ein Loch als Toilette hat).

Diese Szene ist somit sowohl eine Auflösung bisheriger Fragestellungen, als auch ein Hinweis auf Russells weitere Aktionen – sein Aufenthalt in der Bank, in der Zelle, mithilfe des Lochs als Toilette, um später, wenn die Zeit reif ist⁴⁴¹, mit dem Dokument problemlos hinaus spazieren zu können.

⁴³⁹ Time Code 47:21

⁴⁴⁰ Time Code 01:04:04

⁴⁴¹ Time Code 01:47:22, 01:49:30

7. Die Ankündigung von Russells Hilfestellung

Der Film ist hier fast zu Ende – es fehlen noch ungefähr 10 Minuten. So wie am Anfang, richtet Russell seine Abschlussrede an das Publikum⁴⁴²: er sagt, dass er kein Märtyrer sei und dass er den Raub aus finanzieller Motivation durchführte, wobei es keinen Wert hätte, könnte er sich nicht mehr im Spiegel betrachten. Er nahm nur von jemandem etwas, was ihm ohnehin nicht gehörte. Und was Case angeht, so würde ihn seine Vergangenheit früher oder später sowieso einholen.

Während er das sagt, sieht man ihn in der Zelle seine Sachen packen. Kurz darauf kommt die erwähnte Parallelmontage⁴⁴³: in abwechselnden Ausschnitten zeigt das Bild Frazier und Mitchell in die Bank kommen und Russell aus der Bank gehen. Am Höhepunkt⁴⁴⁴ gehen sie aneinander vorbei, Russell rempelt Frazier an und beide entschuldigen sich – die Ironie des (Spike-Lee-Film)Schicksals.

In den letzten abwechselnden Parallelmontage-Bildern sieht man Frazier und Mitchell in der Bank bei Peter Hammond, der sie zu Case' Safe führt und Russell beim Auto angekommen, wo seine Gruppe auf ihn wartet. Hier erfolgt die Stelle der Ankündigung: Chaim fragt Russell wo „es“ ist und Russell erwidert „I left it in good hands“⁴⁴⁵. Zu diesem Zeitpunkt weiß das Publikum nicht, was „es“ ist, aber Russells Aussage weist bereits darauf hin, dass er etwas jemandem hinterließ – und wem sonst könnte er etwas hinterlassen wollen, als Frazier, der soeben in der Bank ist und zum Safe geführt wird, um herauszufinden, was Case darin für eine so lange Zeit versteckte.

Die Auflösung der Ankündigung folgt kurze Zeit später, als Frazier und Mitchell den Safe öffnen⁴⁴⁶ und darin das Hinterlassene von Russell finden: Kaugummi als Erkennungsmerkmal, Kaugummipapier als Ironie, den Cartier Ring als „es“ und einen Zettel mit den Worten „follow the ring“, was Frazier und Mitchell auch tun und mithilfe dessen, Case' Fall an das Kriegsverbrechenbüro weiterleiten⁴⁴⁷.

⁴⁴² Time Code 01:46:30

⁴⁴³ Time Code 01:47:22

⁴⁴⁴ Time Code 01:49:20

⁴⁴⁵ Time Code 01:49:45, 01:50:03

⁴⁴⁶ Time Code 01:50:42

⁴⁴⁷ Time Code 01:55:00

IV.5.12.7. Die Plantings und Payoffs (unauffällig gesäte Andeutungen)

1. Die Aufschrift auf der Seite des Autos

Russell hat soeben seine Anfangsrede gehalten⁴⁴⁸ und man ist über sein Vorhaben informiert. Dann sieht man, wie die Gruppe, Einer nach dem Anderen, an verschiedenen Stellen New Yorks, abgeholt werden, ins Auto steigen und zur Bank fahren⁴⁴⁹. Die Aufschrift auf der Seite des Autos heißt: „perfectly planned painting, we never leave until the job is done“ – sie ist kaum bemerkbar und nicht gut lesbar, aber sie ist da und deutet auf etwas hin: auf das Verweilen in der Bank, bis der „Job“ der Gruppe erledigt wurde. Lesbar wird die Aufschrift erst dann, als Mitchell in einer späteren Szene das Auto in einer Nebengasse findet⁴⁵⁰ und die Ermittler es zur Untersuchung abschleppen lassen. Das Publikum erkennt das Auto der Gruppe und kann endlich den Satz genau durchlesen, aber die Andeutung bleibt auch hier noch sehr vage.

Erst in jener Szene, als Russell zu Frazier in der Bank sagt: „I’m gonna walk out of that door when I’m good and ready“⁴⁵¹ kann eine erste Assoziation mit “we never leave until the job is done” hergestellt werden – „ready“ and „done“ klingen als synonyme, aber eher unterbewusst, als bewusst.

Der *Payoff* erfolgt erst zum Schluss, wenn Russell die Bank verlässt und Stevie im Auto sagt: „just like he planned“⁴⁵² – hier wiederhallen die Aufschrift auf dem Auto („perfectly planned painting, we never leave until the job is done“) und die Aussage („I’m gonna walk out of that door when I’m good and ready“) und der Zuschauer erkennt, dass der Schluss mehrmals angedeutet wurde.

2. Chaim als Gruppenmitglied

Chaim ist einer der interessantesten Nebendarsteller in der Geschichte. Er wird in der Bank vorgestellt, als er mit Peter Hammond redet⁴⁵³; kurze Zeit später wird er von Russell mit der Aussage „you get the same treatment as everyone else rabbi“ auf den Boden gezwungen⁴⁵⁴, als die Gruppe die Bank unter ihre Kontrolle bringt; und die ganze Zeit hinüber wird er selbstverständlich für eine Geisel gehalten.

⁴⁴⁸ Time Code 00:45

⁴⁴⁹ Time Code 01:43

⁴⁵⁰ Time Code 31:46

⁴⁵¹ Time Code 01:19:45

⁴⁵² Time Code 01:49:30

⁴⁵³ Time Code 05:46

⁴⁵⁴ Time Code 07:15

Als er bei den Geiseln sitzt⁴⁵⁵ und ihnen von seiner Arbeit als ehemaliger Rechtsanwalt und gegenwärtiger Professor an der Columbia berichtet und sein Fach erwähnt (Law on genocide, slave labour, war reparation claims) wird noch nichts damit assoziiert. Bei der Anhörung fragt ihn Frazier, ob er sich mit Diamanten auskennt⁴⁵⁶, was eher als eine von Spike Lee beliebte stereotypische künstlerische Darstellung interpretiert wird, aber immer noch nicht mit Russell in Verbindung gebracht wird. Bis zum Schluss bleibt er für den Zuschauer eine Geisel.

Der *Payoff* erscheint daher extrem überraschend, als man ihn im Auto mit den anderen Gruppenmitgliedern sieht⁴⁵⁷ – hier werden alle vorigen Andeutungen verständlich. Eigentlich könnte man seine Person als eine Form von *Falsche Fährte* interpretieren, weil das Publikum durch ihn in die Irre geführt wird. Er ist nämlich mehr, als nur eine Komplize der Gruppe: als er den soeben aus der Bank kommenden Russell nach dem „es“ fragt⁴⁵⁸, fängt man an zu überlegen, was das „es“ bedeuten könnte, was das mit ihm zu tun hat und welche Funktion er für die Geschichte an sich hat. Als man dann bei der Öffnung des Safes⁴⁵⁹ durch Frazier und Mitchell erfährt, dass das „es“ der Cartier Ring ist, welchem Frazier laut Russell folgen soll („follow the ring“ steht auf einem Zettel neben dem Cartier Ring im Safe), wird es immer spannender, was die Auflösung sein wird.

In jener Szene, in welcher White zu Case geht, um ihren Auftrag mit ihm zu besprechen und abzuschließen⁴⁶⁰, erzählt ihr Case vom Cartier Ring, welchen er von einem französisch-jüdischen Ehepaar erlangte, nachdem er sie von den Nazis abschleppen ließ. Diese Aussage lässt sofort eine weitere Assoziation entstehen: als White bei Russell in der Bank war⁴⁶¹ und enttäuscht akzeptieren musste, dass er sich nicht erpressen lässt, stellte sie ihm die Frage, woher er von Case' Dokument wusste, was ihr Russell selbstverständlich nicht beantwortet. Diese Frage bleibt bis zum Schluss offen, aber es ist durchaus anzunehmen, dass der Strang zu Chaim führt.

⁴⁵⁵ Time Code 01:03:44

⁴⁵⁶ Time Code 01:13:19

⁴⁵⁷ Time Code 01:48:02

⁴⁵⁸ Time Code 01:49:45

⁴⁵⁹ Time Code 01:50:42

⁴⁶⁰ Time Code 01:43:09

⁴⁶¹ Time Code 01:09:12

3. Der Kaugummi als Erkennungsmerkmal

Es wird kaum Wert darauf gelegt, dass Russell beim Eintritt in die Bank und beim Ausschalten der Überwachungskameras Kaugummi kaut⁴⁶². Aufmerksam wird man darauf erst, als er Frazier einen Kaugummi anbietet⁴⁶³, als er diesen in die Bank kommen lässt, um sich zu vergewissern, dass es den Geiseln gut geht. Hier fällt es auf, dass Russell schon am Anfang Kaugummi kaute und diese Geste an Frazier wird am ehesten als eine Art Ironie gesehen: der Bankräuber bietet dem Detektiv einen Kaugummi an, wie zwei Freunde es untereinander tun.

Der *Payoff* lässt auch hier auf sich warten und erfolgt erst dem Ende nah, als Frazier und Mitchell den Safe öffnen⁴⁶⁴ und darin neben dem Cartier Ring und dem Zettel „follow the ring“ auch Kaugummi und Kaugummipapier finden. Diese verweisen auf Russell, wodurch der Zettel eine andere Bedeutung erhält: er ist nämlich kein Scherz oder Ironie, sondern ein echter Hinweis vom Bankräuber an den Detektiv – damit soll angedeutet werden, dass der Cartier Ring sie nicht in die Irre führen wird, sondern zum echten Verbrecher: Case. Da Frazier Russell in der Bank begegnete, sich mit ihm relativ lang unterhielt und dieser einen *nicht-Bankräuber-ähnlichen-Eindruck* hinterließ, weiß Frazier, dass Russell ihm etwas ernsthaft mitteilen will, weshalb er dem Cartier Ring auch tatsächlich folgt.

4. Die 357er Waffe

Die 357er Waffe wird des Öfteren von Russell verwendet bzw. in seiner Hand gesehen: als die Gruppe die Bank unter ihre Kontrolle bringt⁴⁶⁵, bedroht Russell damit den Sicherheitsmann, der versucht die Gruppe aufzuhalten; als Collins versucht in die Bank zu gehen⁴⁶⁶, weil er Rauch hinauskommen sieht, öffnet Russell die Tür und bedroht ihn mit seiner Waffe; als die Gruppe das Essen bestellt, lässt er Steve mit einer Maske hinausgehen⁴⁶⁷, um den Zettel der Polizei zu überreichen, wobei er hinter ihm die Waffe auf ihn richtet; als Russell Frazier in die Bank kommen lässt⁴⁶⁸, hat er seine Waffe bei sich und richtet sie auf Frazier;

⁴⁶² Time Code 05:46

⁴⁶³ Time Code 01:16:58

⁴⁶⁴ Time Code 01:50:42

⁴⁶⁵ Time Code 05:46

⁴⁶⁶ Time Code 08:02

⁴⁶⁷ Time Code 40:42

⁴⁶⁸ Time Code 01:15:58

und als Russell die Hinrichtung vortäuscht⁴⁶⁹, verwendet er dazu auch seine Waffe.

Die 357er Waffe kommt mehr als genug vor, erscheint aber nicht weiter ungewöhnlich, da sie zum Umfeld und zum Thema passt. Eine Bedeutung hat sie erst beim Payoff: als Frazier dem Captain vom Fall berichtet⁴⁷⁰ und erwähnt, dass die 357er Waffe und ihr Besitzer nie gefunden wurden. Erst hier wird der Zusammenhang hergestellt: die Waffe und ihr Besitzer sind immer noch in der Bank. Falls das Publikum also diese Information bis zu diesem Punkt verpasste, wird es spätestens jetzt die Geschichte verstehen.

5. Die Frage an Collins

Als Frazier mit Mitchell am Überfallsort ankommen⁴⁷¹, werden sie von Collins empfangen. Er berichtet ihnen, was bis dahin geschah (unter anderem auch, dass Russell eine 357er Waffe auf ihn richtete) und als eine Art Auflockerung der Atmosphäre fragt Frazier, ob jemand schon mal mit einer Waffe auf ihn zielte. Collins bejaht, das Thema wird aber nicht behandelt, so schenkt man ihm auch nicht viel Aufmerksamkeit.

„In der Andeutung wird ein Dialog eingeführt, der erst einmal in einem konkreten Sinnzusammenhang steht. [...] Erst später – in der Ausführung – wird dieser Dialog noch einmal aufgegriffen, und der Zuschauer kann die Verbindung zur früheren Andeutung erstellen.“⁴⁷²

Genauso erfolgt es auch in diesem Fall: als Frazier vom Fall suspendiert wird⁴⁷³ und nichts zu tun hat, kommt er auf seine Frage am Anfang des Films wieder zurück⁴⁷⁴. Hier kann das Publikum schon ahnen, dass dies nicht grundlos geschieht und die Vermutung wird aufgelöst: Collins erzählt die Geschichte vom 12-jährigen afroamerikanischen Jungen, von dem er angeschossen wurde. Frazier bittet ihn, er möge die rassistischen Bemerkungen unterlassen, weshalb Collins zum Schluss bemerkt, dass er in Zukunft aufpassen wird, was er sagt, denn „you never know who is listening“ – in diesem Augenblick sieht man in Fraziers Gesichtsausdruck, dass er ein böses Erwachen erlebt:

⁴⁶⁹ Time Code 01:22:12

⁴⁷⁰ Time Code 01:37:55

⁴⁷¹ Time Code 14:15

⁴⁷² Eick, Dennis: 2006, S. 105

⁴⁷³ Time Code 01:24:18

⁴⁷⁴ Time Code 01:28:52

er rennt zur Lade, der ersten Forderung Russells, nimmt diese auseinander und erkennt, dass sich darin ein Abhörgerät befindet. So wird verständlich, warum Russell die ganze Zeit darüber informiert sein konnte, wie weit die Ermittlungen sind und was die Polizisten gerade tun (wollen).

6. Vikram Walia

Vikram wird zuerst als Angestellter in der Bank bereits vor dem Banküberfall vorgestellt, als er mit Herman Gluck Scherze macht⁴⁷⁵. Hier ist er einer von vielen, die in der Szene zu sehen sind, daher wird er nicht speziell wahrgenommen.

Das zweite Mal sieht man ihn, als Russell mit der Gruppe die Geisel in den Untergeschoss führt⁴⁷⁶ und von ihnen Handys und Schlüssel abnimmt – in dieser Szene kommt es zum Zusammenschlagen von Peter Hammond, der sein Handy nicht abgibt und auch nicht zugibt, es im Zimmer neben liegen zu haben. Nachdem also Russell in der Runde nochmals fragt, ob jemand noch etwas abzugeben hätte, meldet sich nun Vikram⁴⁷⁷, der noch einen Schlüssel bei sich hatte und diesen jetzt auch abgibt.

Nachdem Vikram also gut eingeführt wurde und die Grenzen bei Russell testete, verwundert es den Zuschauer nicht, dass Russell ausgerechnet ihn von den Geiseln aussucht, um ihn mit einer Lade um den Hals hinauszuschicken⁴⁷⁸. Russell will dadurch eigentlich nur seine Forderung an die Ermittler weiterleiten und vor allem ein Abhörgerät zu den Ermittlern mitschicken, um über ihre Aktionen auf dem Laufenden gehalten zu werden. Spike Lee nutzt aber dieses raffinierte dramaturgische Element des perfekten Plans von Russell, um sein am Herzen liegendes Thema „Diskriminierung“ präsentieren zu können, indem die Polizei einen Sikh aufgrund äußerer Erscheinung für einen Araber hält und die Lade um den Hals mit einer möglichen Bombe assoziiert. Vikram wird dadurch mit einem Selbstmordattentäter gleichgesetzt und respektlos behandelt, weil sie ihm den Turban abnehmen und diesen ihm nicht wieder geben.

⁴⁷⁵ Time Code 05:46

⁴⁷⁶ Time Code 14:30

⁴⁷⁷ Time Code 17:28

⁴⁷⁸ Time Code 34:21

7. Die Einheitskleidung

Als Russell mit seiner Gruppe die Bank unter ihre Kontrolle bekommen konnte⁴⁷⁹, führt er die Geisel in das Untergeschoss⁴⁸⁰ und nachdem von ihnen Handys und Schlüssel abgenommen wurden, befiehlt er ihnen, die Einheitskleidung und die Masken anzuziehen⁴⁸¹. Russell scheint einen sehr genau überlegten Plan zu haben, dessen Sinn aber noch nicht klar erkennbar ist. Es wird sicherlich Zuschauer geben, welche bereits zu diesem Zeitpunkt Russells Masterplan durchschauen konnten, aber für den Durchschnitt bleibt diese Aktion eine subtile Andeutung, kognitiv gespeichert und abrufbereit beim *Payoff*.

Eine weitere Andeutung erfolgt, als sich Steve-O über die Maske aufregt⁴⁸², weil sie aufgrund dessen am Ende alle erschossen werden, weil sie von den Räufern nicht zu unterscheiden sein werden, wenn die Polizei sie zu retten versucht. Und noch einen *Planting* liefert die Anhörung Brians⁴⁸³, der auf Fraziers Frage sagt, dass sie mit der Maske alle gleich ausschauen. Diese zwei Andeutungen sind nicht mehr subtil und können sogar als Enthüllungen dienen, aber die eigentliche Auflösung ist jene Szene, in welcher die Geisel und die Gruppenmitglieder (außer Russell) hinausstürmen⁴⁸⁴ und die Ermittler sie nicht auseinanderhalten können.

8. Die DELL Schachtel

Als die Gruppe im Abstellraum steht und sich umschaute⁴⁸⁵, bleiben sie mitten im Raum stehen und Russell sagt auf die DELL Schachtel blickend „wonderful“. Weshalb und womit er zufrieden ist, erfährt man nicht. Danach kommen die DELL Schachtel gar nicht mehr vor, weder im Bild, noch im Gespräch.

Erst beim *Payoff* sind sie wieder im Bild: als Russell seine Abschlussrede hält⁴⁸⁶, seine Sachen in der Zelle zusammenpackt und das Licht ausmacht, werden die DELL Schachtel von vorne gezeigt⁴⁸⁷. Für ein paar Sekunden passiert nichts, man sieht nur die Schachtel. Bereits hier weiß das Publikum, dass Russell jede Sekunde aus seiner Zelle herauskommen könnte und man wartet sehnsüchtig auf den Augenblick.

⁴⁷⁹ Time Code 05:46

⁴⁸⁰ Time Code 14:30

⁴⁸¹ Time Code 18:22

⁴⁸² Time Code 41:32

⁴⁸³ Time Code 01:11:37

⁴⁸⁴ Time Code 01:30:28

⁴⁸⁵ Time Code 24:05

⁴⁸⁶ Time Code 01:46:30

⁴⁸⁷ Time Code 01:47:14, 01:47:22

Dann sieht man plötzlich, dass Russell sie nach vorne schiebt, mit seiner Tasche aus der Zelle kriecht und die DELL-Schachtel-Tür hinter sich wieder zumacht. Die Aussage „wonderful“ bezog sich also auf die DELL Schachtel als Zelleneingang.

9. Der Araber bei White

Als White in ihrem glanzvollen Büro vorgestellt wird⁴⁸⁸, sitzt bei ihr ein Araber, mit dem sie sich unterhält. Dieses Gespräch ist sehr kurz und eigentlich geht es dabei im Speziellen um eine Frage: „no business with your uncle?“ Worauf der Araber sagt: „you are very well informed“.

Durch diese Konversation nimmt man an, dass der Zweck jener ist, dass sie White gekennzeichnet: als gut informierte Powerfrau in einem teuren Büro. Da sie kurz darauf von Case angerufen wird⁴⁸⁹, bricht sie das Gespräch mit dem Araber ab und verabschiedet sich. Danach fällt kein Wort mehr über den Araber.

Umso erstaunlicher ist der Ausgang dieser Szene beim *Payoff*, als White bei Case ist, um ihm über den Fall zu berichten und ihren Auftrag zum Abschluss zu bringen⁴⁹⁰: sie verkündet Case, dass sie gerade dabei ist, dem Neffen von Bin Laden ein Haus zu vermitteln⁴⁹¹. Zuerst scheint das eher ein Scherz zu sein, obwohl das Publikum Whites Aussage sofort mit dem Bild von der Szene am Anfang mit dem Araber in Verbindung setzt. Als Case sie aber ersichtlich nicht ernst nimmt und sie sogar belächelt, erwidert sie, dass sie ihn dafür als Referenz anführen wird, worauf Case (und auch das Publikum) erkennen muss, dass White keine Scherze macht. Dieser *Payoff* ist vielleicht das Überraschendste überhaupt, weil man mit einer vorgestellten, aber nie wieder erwähnten Person am Ende des Films gar nicht mehr rechnet.

10. Der Kugelschreiber als Aufnahmegerät

Nachdem Russell von den Ermittlern Essen bestellte⁴⁹², um mit den in die Bank geschickten Schachteln Abhörgeräte zu erhalten und die Polizei durch den vorgespielten Tonband in die Irre zu führen, ist die Polizistin gerade dabei die Abhörgeräte in die Pizzaschachtel einzubauen⁴⁹³.

⁴⁸⁸ Time Code 24:45

⁴⁸⁹ Time Code 25:44

⁴⁹⁰ Time Code 01:43:09

⁴⁹¹ Time Code 01:45:50

⁴⁹² Time Code 40:42

⁴⁹³ Time Code 41:04

Frazier sitzt neben ihr und schaut ihr dabei zu, als er auf einen Kugelschreiber aufmerksam wird, welcher auch auf dem Tisch liegt. Auf die Frage, was das sei, bezeichnet es die Polizistin als ein digitales Aufnahmegerät. Hier ist das Thema auch schon abgeschlossen und die Ermittler sind damit beschäftigt, die Pizza der Gruppe zu liefern⁴⁹⁴.

Kurze Zeit später taucht White mit dem Bürgermeister auf⁴⁹⁵ und Frazier setzt sich zu ihnen ins Auto, um darüber zu reden, dass White Einfluss auf den Fall haben will. Sollte Frazier mit ihnen nicht kooperieren wollen, werden sie seine Karriere kaputt machen – so ihre Drohung bzw. Erpressung.

Der *Payoff* ist auch in diesem Fall sehr interessant: als Frazier beim Richter ist⁴⁹⁶, um ihn um die Erlaubnis der Öffnung des Safes zu bitten, trifft er auf White⁴⁹⁷. Sie macht Frazier darauf aufmerksam, dass sie einen Deal haben – sie beschleunigte seine Karriere, wodurch er die Auszeichnung zum *Detective First Grade* erhielt und im Gegenzug lässt er den Fall ruhen. Frazier scheint ihr Deal aber nicht mehr zu interessieren: er nimmt den Kugelschreiber, drückt drauf und spielt White eine Aufnahme vor, welche die Konversation im Auto beinhaltet und zwar mit den wichtigsten Stellen ihrer an Frazier gerichteten Erpressung. So muss White nun einsehen, dass sie nichts mehr in der Hand hat, Frazier still zu halten und auf Fraziers Frage bezüglich Case' Safe weist sie sogar auf Case' Vergangenheit hin. Daraufhin erwidert Frazier nichts mehr und geht.

Die Unterhaltung im Auto ist also hier eine Art *verstecktes Planting*, denn man sieht nicht, wie Frazier den Kugelschreiber benutzt, um die Erpressung aufzunehmen, aber es ist dennoch diese Szene die Quelle des Inhalts der Aufnahme. Als Abschluss des *Plantings* gibt es über den bereits beschriebenen *Payoff* hinaus einen weiteren Teil, sozusagen einen Anhang: als Frazier am Ende des Films zu White geht, die mit dem Bürgermeister zu Mittag isst⁴⁹⁸, schreibt er ihr die Nummer des Kriegsverbrechenbüros auf, um den Fall weiterzuleiten. Bevor er geht, überreicht er White noch den Kugelschreiber und belächelt ihre Sorge, ob er davon Kopien machte.

⁴⁹⁴ Time Code 43:42

⁴⁹⁵ Time Code 56:52

⁴⁹⁶ Time Code 01:40:43

⁴⁹⁷ Time Code 01:41:00

⁴⁹⁸ Time Code 01:55:00

11. Steves Alibi bei der Anhörung

Es kommt zur Steves Anhörung⁴⁹⁹, bei welcher er sich bemühen muss, sein Alibi zu verfestigen, damit er von den Ermittlern nicht verdächtigt wird. Zuerst wird er von Frazier gefragt, ob sein Name Albanisch sei, worauf Steve sagt, dass er aus Armenien stammt, aber bereits in den US geboren wurde und den Unterschied zwischen Albanisch und Armenisch selbst nicht kennt. Er ergreift aber gleich danach die Initiative und sagt zu Frazier: „I saw you see me“ – diese Aussage wird von niemandem verstanden, nicht von den Ermittlern und auch nicht vom Publikum. Den Grund dafür erfährt man beim *Payoff* ein wenig später:

Als Frazier in der Bank ist, um sich zu vergewissern, dass es den Geiseln gut geht, führt ihn Russell durch alle Räume im Untergeschoss⁵⁰⁰, wo die Geisel aufgeteilt mit den aufgesetzten Masken sitzen. Im letzten Raum sind die schlimmsten Geiseln eingesperrt, welche sogar den Mund zugebunden haben – so auch Steve und Stevie. Hier wird also der *Planting* aufgelöst: zu dem Zeitpunkt, als Steve die Anhörung hatte, lag jene Szene, als Frazier bei den Geiseln war schon in der Vergangenheit. Aber da die Anhörungen nicht in chronologischer Reihenfolge angeführt werden, wurden die Szene aus der Zukunft nach hinten und die Szene aus der Vergangenheit nach vorne geschoben. Steves Aussage deutet also sein Alibi an, dessen Gültigkeit später beim *Payoff* bestätigt wird.

12. Das Bild wechselt zur Bank

Nachdem Frazier mithilfe der anderen Ermittler das von Russell aufgegebene Rätsel erfolgreich lösen konnte⁵⁰¹, diskutieren die Polizisten noch über die Richtigkeit des Rätsels weiter. Das Filmbild wechselt in der Zwischenzeit bereits zur Bank, wo man Russell vor dem Telefon sitzen sieht, im Hintergrund hört man aber immer noch die Ermittler reden. Interessant ist, dass die erste Assoziation jene ist, dass die Tonquelle aus dem NYPD Wagen verlängert worden zu sein scheint, um die vorige Szene ausklingen zu lassen, bevor die nächste kommt. Diese Annahme wird enttäuscht, aber erst viel später.

⁴⁹⁹ Time Code 01:00:13

⁵⁰⁰ Time Code 01:16:58

⁵⁰¹ Time Code 01:01:46

Als Frazier auf seine am Anfang gestellte Frage zurückkommt⁵⁰² und Collins ihm die Geschichte vom 12-Jährigen afroamerikanischen Kind erzählt, welcher ihn anschoss, wird ja Frazier klar, dass sie von Russell abgehört wurden, weil die mit Vikram hinausgeschickte Lade ein Abhörgerät beinhaltete⁵⁰³. Nachdem die erste Überraschung, dass Russell raffiniert genug war, um ein umgekehrtes Spiel zu spielen und die Ermittler abzuhören, vorbei ist, erinnert man sich allmählich an jene Szene, in welcher Russell das Rätsel aufgab und nach dessen man die Ermittler im Hintergrund reden hören konnte, obwohl das Bild bereits Russell in der Bank zeigte – dies war also keine Verlängerung der Tonquelle und Ausklang der vorigen Szene, sondern Wirklichkeit: Russell (und für ein paar Sekunden die Zuschauer) konnte mithören, was die Ermittler im NYPD Wagen sagen.

13. Russell nimmt einen Diamanten aus dem Sack

Als Russell seine Sachen in der Zelle zusammenpackt⁵⁰⁴, sieht man die Diamanten aus dem Safe von Case, welche er vorerst im Safe ließ, als er zuerst nur das Dokument herausnahm⁵⁰⁵. Er nimmt einen Sack in die Hand⁵⁰⁶, öffnet ihn, nimmt ein kleines Stück heraus und betrachtet es ein paar Sekunden lang. Hier nimmt man an, dass diese Szene vermitteln soll, wie sehr sich Russell über den Diamanten freut – diesem *Planting* folgt aber noch ein zweiter Teil ein paar Minuten später und schließlich das *Payoff* am Ende des Films.

Während der Parallelmontage, als Frazier mit Mitchell die Bank betritt und Russell die Bank verlässt, rempelt Russell Frazier an⁵⁰⁷, beide entschuldigen sich und gehen dann in entgegengesetzte Richtungen weiter – Russell hinaus zum Auto und Frazier mit Mitchell zum Safe. Der überraschende *Payoff* zu diesen Teilen erfolgt in den allerletzten Minuten des Films, als Frazier zu Hause seine Sachen ablegt und dabei in seiner Anzugtasche einen kleinen Diamanten findet⁵⁰⁸. Nach kurzer Verwunderung erinnert sich Frazier daran, wie er in der Bank von einem Mann angerempelt wurde und erkennt darin Russell.

⁵⁰² Time Code 01:28:52

⁵⁰³ Time Code 34:21

⁵⁰⁴ Time Code 01:46:30

⁵⁰⁵ Time Code 55:32

⁵⁰⁶ Time Code 01:46:46

⁵⁰⁷ Time Code 01:47:22, 01:49:20

⁵⁰⁸ Time Code 01:57:11

Als Abschluss der Analyse möchte ich ein Zitat aus der Kritik von Alexandra Seitz zu INSIDE MAN anführen, welches den gesamten Film kurz und präzise charakterisiert:

„INSIDE MAN ist ein typischer Spike-Lee-Film, insofern er in jeder Sekunde ein bisschen mehr ist als ein reiner Genrefilm. Er macht böse Witze ebenso über den kulturellen Reichtum New Yorks wie über Post-9/11-Paranoia und War-on-Terror-Vorurteile. Er analysiert die Mechanik der Macht, verbindet sie mit gesellschaftlicher Hierarchie und bricht sie an der Politik der Hautfarben. Er nimmt den Schrecken der Waffe, die einem plötzlich ins Gesicht gehalten wird, als tödlichen ernst. Gleichzeitig betont er durch das Ansprechen der Zuschauer am Anfang und gegen Ende des Films sowie durch die Montage von späteren Verhörsequenzen in den noch in vollem Gange befindlichen Überfall das Artifizielle, Genrehafte seiner Erzählung. [...] Nicht zuletzt ist Inside Man ein Film mit einem stolzen schwarzen Helden, der zwar nicht ganz frei von Eitelkeit ist, aber eindeutig schlauer.“ (A. Seitz)⁵⁰⁹

⁵⁰⁹ Alexandra Seitz zitiert in Landsgesell, Gunnar: 2006: S. 258

V. Schlusswort: das Spezifische an der Informationsvermittlung im INSIDE MAN

Wie durch die Analyse bewiesen, ist dieser Film trotz Hollywood-Produktion und kommerzieller Ausrichtung ein individualistisch und künstlerisch geprägter typischer Spike-Lee-Film. Die Informationsvermittlung weist kommerzielle und die klassische Dramaturgie-Regeln befolgende Elemente auf, weicht aber von ihnen auch genauso stark ab: auf der einen Seite durch die Gewichtung auf politisch heikle Themen dargestellt durch das breite Spektrum an internationaler und religiös differenzierter Ethnien und auf der anderen Seite durch die Freiheiten in der Erzählstruktur, welche die Gestaltungsweisen in der Informationsvermittlung und die Rezeption der Spannung stark beeinflussen.

Spike Lee vermittelt durch den Inhalt des Films seine Perspektive, ohne aber dabei eine klare Stellungnahme zu den verschiedenen Themen abzugeben. Er behandelt das problematische Leben in der Atmosphäre des Post-9/11 und wie sich das im Alltag eines multikulturellen New Yorks anfühlt, entscheidet aber nicht über das Schicksal vom diskriminiert behandelten Vikram Walia. Neben ihm gibt Spike Lee auch anderen Figuren die Chance, sich über gewisse Situationen zu äußern: sei es bei Anhörungen, um zu erzählen, wie man sich als Geisel fühlt (schwarzer Security, Miriam); oder um Stereotype darzustellen (Chaim, Paul, Nancy); sei es bei diversen anderen Unterhaltungen, zwischen Räuber und Geisel (Russell und Brian) über ein brutales Videospiel; zwischen Räuber und Powerfrau (Russell und White) über den unmoralischen Bankinhaber bzw. Auftraggeber von White; zwischen Räuber und Detektiv (Russell und Frazier) über das Geld und die Liebe. Die dadurch gelieferten Aussagen wirken als Emotionalisierung und/oder Provokation, wodurch dem Film mehr Botschaft verliehen wird – über die grundsätzliche Handlung hinaus entsteht ein weit komplizierteres Dreiecksverhältnis zwischen Verbrecher-Opfer-Detektiv, wo sich mitunter die Rollen vertauschen bzw. vermischen: der Verbrecher wird zum Mentor (Russell, der Russell dabei hilft, die Wahrheit ans Licht zu bringen), das Opfer zum Verbrecher (Case, der es aufgrund seiner düsteren Vergangenheit verdiente, bestohlen zu werden) und der Detektiv vorübergehend zum korrupten Beamten, der aber den Weg zur Gerechtigkeit findet, wofür auch er eine gerechte Belohnung erhält (Frazier). So kreierte Spike Lee eine interessante Geschichte mit politischen und moralischen Fragen, indem er heikle Themen an die Weltöffentlichkeit richtet und ohne diese selbst zu kommentieren im Raum stehen lässt.

Was die Freiheiten in der Erzählung angeht, beeinflusst Spike Lee zwei Aspekte des Films: die Dramaturgie und die Rezeption. In der Dramaturgie geht es um die Abweichungen von den klassischen Regeln des Hollywood-Films: das verspätete Einsetzen des großen Wendepunktes und rasche Abfolge der weiteren Elemente, die Verdichtung der Ereignisse durch Informationsfülle einerseits und Hinauszögern von Weiterentwicklungen durch Informationsdefizite andererseits, das Informieren über die Zukunft durch Vorblenden (in Form von Anhörungen) und das Ausbleiben der Informationen über die Vergangenheit einiger Figuren (Russell, Frazier, White) – auf diese Weise sind zwar alle dramaturgischen Erwartungen erfüllt (alle wichtigen Stellen sind markiert und als Voraussetzungen für die Spannungsbildung gibt es sowohl Informationsfülle, als auch Informationsdefizit), aber gleichzeitig auch enttäuscht, weil sie anders vorkommen: verspätet-beschleunigt, verdichtet-verzögert, informiert-uninformiert. So ist in diesem Film alles bekannt, aber doch fremd, alles vorhanden, aber doch nicht am gewohnten Platz, alles nach Erwartung, aber doch so unerwartet.

Bei der Rezeption spielt Spike Lee vor allem auf die Emotionalisierung bzw. auf die Spannungsbildung. Ersteres verstärkt er durch das lange Verweilen bei den Figuren und das Zeitlassen für ihre subjektiven Äußerungen bzw. Sichtweisen; durch die Darstellung der individuellen Persönlichkeiten und ihrer Schwachpunkte (hierzu gehören die widersprüchlichen Aspekte vor allem bei Frazier, die zentralen Schwächen und die interessante Konstellation des Dreieck-Verhältnisses); und durch die Enttäuschungen der meisten intertextuellen Motivationen, wodurch das Gewohnte oder Erwartete eine überraschende Wendung nimmt und die daran beteiligten Figuren aus einem anderen Blickwinkel zeigen (vor allem Russell im sorgsamem Umgang mit den Geiseln und auch mit Frazier). Mit diesen Elementen führt er das Publikum subjektiv an den Inhalt heran und bindet sie emotional an die Handlung.

Die Spannungsbildung erzeugt Spike Lee durch das abwechselnde Zusammenspiel der Informationsfülle und Informationslücken. Dadurch, dass so viele Figuren am Geschehen beteiligt sind und so viele Standpunkte bzw. Weltansichten vermittelt werden, entsteht eine Fülle an Informationen. Diese werden einerseits durch rasche Wechsel der Akteure in der Geschichte selbst und andererseits durch Unterbrechungen und Einschübe von ergänzenden Inhalten herbeigeführt, wodurch die Handlung immer dichter erscheint und das Tempo beschleunigt wirkt.

Hinzu kommt, dass die Protagonisten ihre Machtpositionen oft wechseln, weshalb sich das Publikum nie sicher sein kann, welche Seite gewinnen und verlieren wird. So entstehen die parallelen Hypothesen in Bezug auf die Handlung, wobei auch die permanenten Wissenslücken und der ununterbrochen geänderte Informationsgrad der Figuren und der Zuschauer eine wichtige Rolle spielen. Da man von Anfang an das Gefühl hat, gut informiert zu sein, aber im Laufe der Geschichte erkennt, dass man immer noch zu wenig weiß, ist das Interesse wach und die Spannung garantiert. Der gut bewährten Technik der Spannungserzeugung folgt Spike Lee: er kreierte Erwartungen durch dichte Informationsvermittlung, weckt Neugier durch ständige Informationszurückhaltung, hält die Spannung durch Enthüllungsverzögerungen aufrecht und eliminiert die Vorhersehbarkeit der Handlung durch überraschende Wendungen. So bleibt der Film bis zur allerletzten Minute interessant.

Von den spezifischen Informationsvermittlungen liefert Spike Lee eine Menge. Was hierbei interessant anzumerken ist, dass er nur eine einzige *Falsche Fährte* einbaut (die vorgetäuschte Hinrichtung), mehr hat er gar nicht nötig, um die Zuschauer zu täuschen, weil er sie bereits durch Informationsdefizite und unerwartete Wendungen verwirrt. Zu erwähnen sind auch seine *intra-diegetischen Falschen Fährten*, von denen er gleich drei anwendet, um die Figuren im Film komplett durcheinander zu bringen: die Malerkleidung, um die Bank leicht unter ihre Kontrolle zu bekommen; den Akzent, um die lange Irreführung durch die Sprache herbeiführen zu können; und die Verwirrung der Geisel, um am Ende nicht verdächtigt zu werden.

Es ist auch interessant, dass Spike Lee nur eine Rückblende einbaut (als Russell White von Case' Vergangenheit erzählt), obwohl das eine beliebte Technik der Darlegung der nötigen Hintergrundinformationen ist. Im Gegensatz dazu bedient er sich der Möglichkeit des Vorausblicks bei den Anhörungen und zwar mehrmals: als Peter Hammond Russell beschreibt; als Miriam über die Überwachungskameras spricht; als der Mann mit dem Hörgerät über die Räumlichkeiten in der Bank berichtet; als Steve sich sein Alibi bekräftigt; und als Brian die Funktion der Masken untermauert. Er spielt hier also genau umgekehrt mit der Informationsvermittlung als es vor allem im kommerziellen Bereich üblich ist: er verzichtet auf einige (nicht unwichtige) Hintergrundinformationen, verstärkt aber die Informationen aus der Zukunft, ohne aber dadurch die Geschichte plausibel zu machen oder allgemein langweilig wirken zu lassen. Er wendet die Technik verkehrt, aber dennoch richtig an.

Und schließlich die Elemente *Foreshadowing* und *Planting*: Spike Lee wendet genau zwei Mal so viele *Plantings* an, als *Foreshadowings*, wodurch klar wird, dass er lieber Subtiles, als Klares darstellt. Er kündigt Russells Zelle an (durch Russells Aussage zu „where“), Case‘ böse Vergangenheit (durch Case‘ Gesichtsausdruck bei seiner zweiten Frage nach der Filiale; durch das Gespräch mit White beim Spaziergang; und durch Case‘ Auftauchen im NYPD Wagen, um seine Hilfe beim Fall anzubieten), die Strategie der Gruppe (durch Steve-Os Schimpfen über die Maske), das Vorhaben der Gruppe (durch die Fertigstellung des Lochs) und die Durchsetzung der Wahrheit (durch das Hinterlassen des „es“ von Russell an Frazier). Seine Andeutungen sind noch interessanter: die Aufschrift „perfectly planned painting, we never leave until the job is done“ auf der Seite des Autos (für den Aufenthalt in der Bank bis der Job erledigt wurde), die Einführung von Chaim (als Bankräubergruppenmitglied), das Erkennungsmerkmal „Kaugummi“ für Russell (als Hinweis für Frazier), die 357er Waffe (als Beweis für Russells Ortung), Fraziers Frage an Collins (als Hinweis für Frazier), die Einführung von Vikram (als Spike Lees persönliche Provokation eines diskriminierenden Verhaltens), die Einheitskleidung (als Elemente der Strategie der Bankräubergruppe), die DELL Schachtel (für die Erfüllung ihrer Funktion), der Araber (als Whites Rache gegen Case), der Kugelschreiber (als Aufnahmegerät), Steve-Os Erklärungen bei der Anhörung (als Alibi), Steves Erklärungen bei der Anhörungen (als Alibi), das Nachhallen der Diskussion über das Rätsel (dafür, dass man sie in der Bank hören kann), der Diamant (als Geschenk an Frazier).

Daraus wird ersichtlich, dass Spike Lee gerne mit der Informationsvermittlung spielt, was vielleicht das Bemerkenswerteste an seiner Technik ist. Durch die Analyse wurde bewiesen, dass er es tatsächlich schaffte, beide Seiten ausreichend zu benutzen: die Kommerz- und die Art-House-Aspekte. Sein Film funktioniert durch die Mischung aus Beidem hervorragend und macht ihn sowohl künstlerisch wertvoll, als auch kommerziell unterhaltend. Sein Auge für die politische Perspektive, die emotionalen Provokationen und moralischen Botschaften machen sein alltägliches Thema zu etwas Bedeutendem und Anspruchsvollem, während die relativ freie Dramaturgie mit gegensätzlichen Techniken eine perfekte Mischung aus actionreicher Unterhaltung und intellektueller Anregung bietet. Durch die Emotionalisierung erreicht er beim Publikum eine starke Identifikation und durch die Spannung ein unermüdliches Interesse am Geschehen. Die Elemente der Informationsvermittlung wurden von Spike Lee im höchsten Grade angewendet.

VI. Bibliographie

VI.1. Bücher

- Balázs, Béla (Hrsg.): Der Geist des Films. – Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001.
- Bazin, André (Hrsg.): Was ist Film? – Berlin: Alexander-Verlag, 2004.
- Becker, Wolfgang (Hrsg.): Methoden und Praxis der Filmanalyse: Untersuchungen zum Spielfilm und seinen Interpretationen. – Opladen: Leske + Budrich, 1983.
- Beicken, Peter (Hrsg.): Wie interpretiert man einen Film? – Stuttgart: Reclam, 2005.
- Bienk, Alice (Hrsg.): Filmsprache – Einführung in die interaktive Filmanalyse. – Marburg: Schüren Verlag GmbH, 2008.
- Bordwell, David (Hrsg.): Film art: an introduction. – Boston, Mass: McGraw-Hill, 2008.
- Bordwell, David (Hrsg.): Film History: An Introduction. – Paramount, 1993.
- Bordwell, David (Hrsg.): Making meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema. 3. Print. – Cambridge, Mass [u.a.]: Harvard Univ. Press, 1994.
- Bordwell, David (Hrsg.): Narration in the fiction film. – London: Routledge, 1993.
- Bordwell, David (Hrsg.): The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960. – London: Routledge, 1994.
- Bordwell, David (Hrsg.): The way Hollywood tells it. Story and style in modern movies. – Berkeley, California [u.a.]: Univ. Press of California, 2006.
- Bordwell, David (Hrsg.): Visual style in cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. – Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 2001.
- Bordwell, David (Hrsg.): Zeit, Schnitt, Raum. – Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 1997.
- Carrière, Jean-Claude (Hrsg.): Der unsichtbare Film. – Berlin: Alexander-Verlag, 2003.
- Derry, Charles (Hrsg.): The suspense thriller: films in the shadow of Alfred Hitchcock. – Jefferson, NC [u.a.]: McFarland, 2001.
- Eder, Jens (Hrsg.): Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse. – Marburg: Schüren Verlag GmbH, 2008.
- Eder, Jens (Hrsg.): Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. – Münster: Lit Verlag, 1999.
- Eick, Dennis (Hrsg.): Drehbuchtheorien. Eine vergleichende Analyse. 1. Aufl. – Konstanz: UVK-Verlag-Ges. 2006.
- Faulstich, Werner (Hrsg.): Die Filminterpretation. – Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1988.

- Faulstich, Werner (Hrsg.): Einführung in die Filmanalyse. – Tübingen: Narr, 1994.
- Faulstich, Werner (Hrsg.): Grundkurs Filmanalyse. – München: Fink, 2002.
- Felix, Jürgen (Hrsg.): Moderne Film-Theorie. – Mainz: Bender, 2002.
- Field, Syd (Hrsg.): Das Drehbuch. Die Grundlagen des Drehbuchschreibens. Schritt für Schritt vom Konzept zum fertigen Drehbuch. – Berlin: Autorenhaus, 2007.
- Freytag, Gustav (Hrsg.): Die Technik des Dramas. – Stuttgart, 1983.
- Fuchs, Andreas (Hrsg.): Dramatische Spannung: Moderner Begriff – antikes Konzept. – Stuttgart: Metzler, 2000.
- Gottlieb, Sidney (Hrsg.): Alfred Hitchcock: Interviews. – Jackson, Miss: Univ. Press of Mississippi, 2003.
- Hant, Peter (Hrsg.): Das Drehbuch: Praktische Filmdramaturgie. – Waldeck: Hübner, 1992.
- Hickethier, Knut (Hrsg.): Film- und Fernsehanalyse. – Stuttgart [u.a.]: Metzler, 2007.
- Hicks, Neill D. (Hrsg.): Writing the thriller film: The terror within. – Studio City, California: Wiese, 2002.
- Highsmith, Patricia (Hrsg.): Suspense oder Wie man einen Thriller schreibt. – Zürich: Diogenes-Verlag, 1990.
- Hiltunen, Ari (Hrsg.): Aristoteles in Hollywood. Das neue Standardwerk der Dramaturgie. – Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe, 2001.
- Howard, David (Hrsg.): Drehbuch-Handwerk: Techniken und Grundlagen; mit Analysen erfolgreicher Filme. – Köln: Emons, 1998.
- Jute, André (Hrsg.): Writing a thriller. – London: A. & C. Black, 1999.
- Korte, Helmut (Hrsg.): Einführung in die systematische Filmanalyse: ein Arbeitsbuch. – Berlin: Schmidt, 2004.
- Kuchenbuch, Thomas (Hrsg.): Aspekte einer wirkungsbezogenen Filmdramaturgie: Oberhausener Filmgespräche 1980-1982. – Oberhausen: Laufen, 1982.
- Kuchenbuch, Thomas (Hrsg.): Filmanalyse: Theorien, Methoden, Kritik. – Wien [u.a.]: Böhlau, 2005.
- Landsgesell, Gunnar (Hrsg.): Spike Lee. – Berlin: Bertz + Fischer, 2006.
- Mabley, Edward (Hrsg.): Dramatic Construction: An Outline of Basic Principles. – Chilton, 1972.
- Mamet, David (Hrsg.): Die Kunst der Filmregie. – Berlin: Alexander Verlag, 1998.
- Mamet, David (Hrsg.): Vom dreifachen Gebrauch des Messers. Über Wesen und Zweck des Dramas. – Berlin: Alexander-Verlag, 2005.

Manthey, Dirk (Hrsg.): Thriller. Kino, das an den Nerven zerrt. – Hamburg: Kino Verlag, 1991.

Mariani, Christoph (Hrsg.): Die filmische Umsetzung narrativer Spannung in Suspense-Thrillern, erklärt am Beispiel „The Sixth Sense“. – Christoph Mariani, 2003.

McKee, Robert (Hrsg.): Story. Die Prinzipien des Drehbuchscheidens. 6. Aufl. – Berlin: Alexander-Verlag, 2009.

Mikos, Lothar (Hrsg.): Film- und Fernsehanalyse. – Konstanz: UVK-Verlag-Ges., 2008.

Müller, Gottfried (Hrsg.): Dramaturgie des Theaters, des Hörspiels und des Films. 7. Aufl. – Würzburg: Triltsch, 1998.

Palmer, Jerry (Hrsg.): Thrillers: genesis and structure of a popular genre. – London: Arnold, 1978.

Pfister, Manfred (Hrsg.): Das Drama. Theorie und Analyse. 11. Aufl. – München: Fink, 2001.

Rabenalt, Peter (Hrsg.): Filmdramaturgie. – Berlin: Vistas-Verlag, 2004.

Rubin, Martin (Hrsg.): Thrillers. – Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1999.

Seeßlen, Georg (Hrsg.): Thriller: Kino der Angst. – Marburg: Schüren, 1995.

Seeger, Linda (Hrsg.): Das Geheimnis guter Drehbücher. 5. Aufl. – Berlin: Alexander-Verlag, 2005.

Staiger, Emil (Hrsg.): Grundbegriffe der Poetik. 8. Aufl. – Zürich: Atlantis Verlag, 1968.

Vogler, Christopher (Hrsg.): Die Odyssee des Drehbuchscheidens. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. 1. Aufl. – Frankfurt am Main: Zweitausendeins, 2004.

Wulff, Hans J. (Hrsg.): Darstellen und Mitteilen: Elemente der Pragmasemiotik des Films. – Tübingen: Narr, 1999.

Wuss, Peter (Hrsg.): Filmanalyse und Psychologie: Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess. – Berlin: Ed. Sigma, 1999.

Wuss, Peter (Hrsg.): Kunstwert des Films und Massencharakter des Mediums. Konzepte zur Geschichte der Theorie des Spielfilms. – Berlin: Henschel, 1990.

VI.2. DVD

Inside Man. Regie: Spike Lee. Drehbuch: Russell Gewirtz. USA: Universal Pictures und Imagine Entertainment, 2006. Fassung: Universal Pictures Germany GmbH, 2006. 123'.

VII. Abstract

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Informationsvermittlung in Filmen und im Speziellen mit dem Aufzeigen der spezifischen Wirkungsweisen der Elemente der Informationsvermittlung im ausgewählten Filmbeispiel INSIDE MAN von Spike Lee. Der Theorieteil führt die Grundlagen des Filmverstehens an, von der Dramaturgie über die Elemente der Informationsvermittlung bis zur Filmrezeption. Im Praxisteil wird der Film zuerst durch ein Sequenzprotokoll beschrieben und mit einem speziellen Augenmerk auf Spike Lees künstlerisches Schaffen bewertet bzw. analysiert. Auf diese Weise soll das Spezifische an der Informationsvermittlung des Films INSIDE MAN präsentiert werden.

LEBENS LAUF**Angaben zur Person**

Nachname / Vorname	Prodan, Dorothea
Staatsangehörigkeit	Ungarisch
Geburtsdatum / Geburtsort	10.01.1985, Budapest
Schul- und Berufsbildung	
Bildungseinrichtung / Daten	Internationale Beziehungen, Donau-Universität Krems Seit 2008
Bildungseinrichtung / Daten	Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Universität Wien Seit 2004
Bildungseinrichtung / Daten	Universität für Musik und darstellende Kunst in Wien Juni 1998 – Juni 2004
Hauptfach	Außerordentliches Klavierstudium in der Vorbereitungs-klasse bei Prof. Mag. Imola Joó
Bildungseinrichtung / Daten	Oberstufenrealgymnasium unter besonderer Berücksichtigung der musischen Ausbildung für Studierende der Musik September 1999 – Juni 2004
Bildungseinrichtung / Daten	WHS – Wirtschaftshauptschule Baden bei Wien September 1995 – Juni 1999
Bildungseinrichtung / Daten	Volksschule in Budapest September 1991 – Juni 1995