



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„(Un)Zuverlässigkeit in Mind-Game Movies“

verfasst von / submitted by

Beate Buchmair, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2017 / Vienna, 2017

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 582

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Theater-, Film- und Medientheorie

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte

Danke

Mein herzlichster Dank gilt meinem Betreuer Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte, der mich während des gesamten Schreibprozesses stets kompetent beraten und in jeglicher Hinsicht motiviert hat.

Ein großer Dank gebührt auch meinem Freund Peter, der mich in meiner Arbeit immer unterstützt hat. Danke für deine Geduld, deine Ratschläge und deine motivierenden Worte. Du ergänzt mich.

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	9
2. Klassische narratologische Prinzipien - Reliable Narration	13
2.1. Plot, Story und Style	14
2.2. Narrative Logik, Zeit und Raum	16
2.3. Motivation	17
2.4. Normen klassischer Hollywooderzählungen / Narrationskonzepte	19
2.4.1. Figuren und Ziele	19
2.4.2. Doppelte Handlungsstränge	23
2.4.3. Struktureller Aufbau	25
2.5. Kommunikation	30
3. Mind-Game Movies	33
3.1. Mind-Game Movies als Genre - ein Definitionsversuch	35
3.2. Elemente der Narration	37
3.2.1. Alternative Realitäten und Zeitschleifen	39
3.2.2. Identitätskrisen und Traumata	40
3.2.3. Differenzierung zwischen Realität und Fiktion	41
3.2.4. Imaginierte Charaktere	42
3.2.5. Narrative Doppeldeutigkeit / Doppelte Lesbarkeit	42
3.3.6. Verschwörungen	43
4. Unreliable Narration	45
4.1. Literatur vs. Film	50
4.2. Unzuverlässiges Erzählen im Film	53
4.2.1. Falsche Fährten	56
4.2.2. Unzuverlässigkeit durch Manipulation kognitiver Prozesse	59
4.2.2.1. Figuren: Stereotypisierungen, Empathie und Sympathie.....	66
4.2.3. Subjektivität im Film	72

4.2.3.1. Träume, Trauma und Halluzinationen	74
4.2.3.2. Voice-Over	82
4.2.4. Twist Ending - doppelte Lesbarkeit	85
5. Conclusio	95
6. Mediographie	100
6.1. Bibliographie	100
6.2. Filmographie	107
6.3. Internetquellen	108
6.4. Abbildungsverzeichnis	108
7. Anhang	
Abstracts	111
Curriculum Vitae	113

*„My name is Lester Burnham. This is my neighborhood.
This is my street. This is my life. I'm 42 years old. In less
than a year, I'll be dead. Of course I don't know that yet.“*

(American Beauty, 1999)

1. Einführung

Das eingangs erwähnte Zitat ist dem Film *American Beauty* (1999) entnommen und stammt von der Hauptfigur, welcher als Erzähler durch den gesamten Film leitet und dabei seine persönliche Geschichte erzählt.¹ Es handelt sich, trotz der linear, kohärent-erzählten filmischen Story aber im Grunde um ein unmögliches Erzählszenario, da der Erzähler offensichtlich bereits tot ist. Somit wird bereits zu Beginn die Aufmerksamkeit auf einen möglichen Widerspruch gelenkt. Diese Arbeit beschäftigt sich mit genau jenen alternativen Erzählweisen, welche die Narrativität des klassischen Hollywood-Kinos anzugreifen versuchen.

Die Idee eine Arbeit über sogenannte Mind-Game Movies zu verfassen, geht auf eine persönliche Filmerfahrung zurück. Mit dem animierten Pixar Kurzfilm *Geris Game* (1997) wurde ich erstmals mit einer unzuverlässigen Erzählstruktur konfrontiert, da die Story, in welcher ein älterer Mann in einem Park Schach gegen sich selbst spielt, bis zum Ende so inszeniert wird, als würde eine zweite Person anwesend sein.² Es handelt sich also um eine gezielte Täuschung, welche durch ein raffiniertes Schnittverfahren die ZuschauerInnen vergessen lässt, dass lediglich eine einzige Figur präsent ist, das am Ende nochmals explizit kommuniziert wird. Durch diese erste Erfahrung fand ich Gefallen an jener Art von Erzählung, welche daran interessiert ist das Publikum gezielt zu täuschen.

Wie leicht Menschen manipuliert werden können, veranschaulichen Fallstudien, wie jene von Elizabeth Loftus, in denen Probanden bearbeitete Fotografien fiktiver Ereignissen aus ihrer Kindheit gezeigt wurden und sich diese an Ereignisse zu erinnern glaubten, die im Grunde nie passiert sind.³ Erinnerungen und Wahrnehmungen können somit verzerrt, verändert und verfälscht werden. Die praktische Relevanz dieser Studie besteht nun darin, dass sich unser Erinnerungsvermögen als konstruiert sowie rekonstruierbar erweist.⁴

¹ Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=blpXcAOKgl8> (Zugriff: 12.06.17).

² Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=D2dv6lhwFJY> (Zugriff: 12.06.17).

³ Vgl. Loftus Elizabeth, „Our changeable memories: legal and practical implications“, *Nature Reviews Neuroscience*, Vol.4(3), 2003, S.232.

⁴ Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=PB2Oegl6wvI> (Zugriff: 04.06.17).

Visuell geprägte Kunstformen, wie Film oder Fotografie erheben allgemein aufgrund der Vermittlung einer naturgetreuen Repräsentation von Wirklichkeit⁵ den Anspruch zuverlässig zu sein. Unsere dreidimensionale Welt wird eingefangen und zweidimensional wiedergegeben. Dieses Vertrauen in jene Abbildungen bildet im Grunde den Nährboden zur Unzuverlässigkeitsstiftung und Manipulation. Der Wahrheitsanspruch gegenüber filmischen Bildern wird im Zuge von Filmen mit unzuverlässigen Erzählweisen angegriffen. Im Vergleich zu literarischer Unzuverlässigkeit entfalten filmische Bilder zudem eine affektive Wirkung, welche nicht unwesentlich an einer erfolgreichen Vermittlung von unzuverlässigen Erzählelementen beteiligt ist.

Aus diesen Überlegungen heraus sollen im Zuge dieser Arbeit folgende Fragestellungen beantwortet werden: Wie gestaltet sich eine filmische Erzählweise, um eine Irreführung des Publikums zu begünstigen? Wodurch unterscheiden sich die eingesetzten narrativen Mittel bei unzuverlässigen Erzählweisen bzw. Mind-Game Movies im Vergleich zu klassischen Erzählstrukturen? Und kann man filmischen Bildern und den darin inszenierten Figuren dadurch noch vertrauen? Die Frage nach der Manipulation des Rezeptionsverhaltens der ZuschauerInnen sowie dem Wahrheitsgehalt filmischer Bilder soll somit Hauptgegenstand dieser Arbeit sein.

Aufgrund der aufgestellten Fragestellungen erschließt sich die These, dass durch die Integration von gebrochenen Persönlichkeiten und subjektiven Inszenierungstechniken unzuverlässige Erzählweisen begünstigt werden. Im Zuge dieser Arbeit soll versucht werden jene These zu verifizieren. Als Gegenstandsbeispiele sollen die beiden Filme *Shutter Island* (2010) und *Who am I. Kein System ist sicher* (2014) herangezogen werden.

Die Arbeit gliedert sich in drei zusammenhängende Teile, wobei zunächst die Prinzipien klassischer zuverlässiger Erzählungen behandelt und anschließend im Vergleich dazu die Grundlagen und Möglichkeiten unzuverlässiger Erzählstrukturen diskutiert werden. Im Laufe der Ausführungen einzelner Konzepte und Theorien werden laufend relevante Analysen der beiden Filme

⁵ Vgl. Koebner Thomas, „Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen im Film“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.30.

Shutter Island und *Who am I* eingeflochten, um stets eine praktische Verbindung zu den Beispielfilmen herzustellen.

Um die Funktion von unzuverlässigen Erzählelementen überhaupt erst verstehen und verorten zu können, sollen vorerst die Grundlagen klassischer Hollywood-Erzählungen näher gebracht werden. Dabei wird beinahe ausschließlich mit dem Vokabular von David Bordwell argumentiert, welcher sich umfassend mit der Thematik klassischer Hollywoodparadigmen beschäftigt hat. Auch hier wird versucht darzulegen, inwiefern sich *Shutter Island* sowie *Who am I* klassischer Erzählstrukturen bedienen.

Aufbauend darauf wird das Phänomen Mind-Game Movies beleuchtet und inwieweit diese von unzuverlässigen Erzählelementen dominiert werden. Hierbei wird in erster Linie auf Thomas Elsaesser und dessen Text „The Mind-Game Film“ rückgegriffen, welcher narrative sowie inhaltliche Elemente und Motive, die sich für diese Art von Filmen als typisch erweisen, ausführlich subsummiert. Der Begriff Mind-Game Movies und all jene Elemente, Genres und Einflüsse, die diesen bedingen, ist vor dem umfangreicheren Kapitel, welches sich mit Unzuverlässigkeit beschäftigt, angesiedelt und soll die gegenwärtige Relevanz und Verwendung unzuverlässigen Erzählens verdeutlichen und somit dieses Kapitel abrunden.

Da es sich bei Unzuverlässigkeit ursprünglich um ein literarisches Konzept handelt, wird zunächst untersucht, inwiefern die etablierten Theorien und Grundlagen auf das Medium Film übertragen werden können, um in weiterer Folge die Unterschiedlichkeiten und Gemeinsamkeiten zwischen literarischen und filmischen Erzählweisen zu diskutieren. Im Bezug auf literarische Konzepte stützt sich die Argumentation größtenteils auf Ansgar Nünning, welcher grundlegende Theorien und Thesen zur Thematik Unzuverlässigkeit entwickelte. Aus filmwissenschaftlicher Sicht kann bereits auf etliche Theorien und Analysen zurückgegriffen werden, wobei die verschiedenen Ansätze durchaus variieren. Dadurch ergibt sich die Frage, wer für Unzuverlässigkeit im Film verantwortlich ist bzw. wie diese evoziert wird, was bisher nicht eindeutig beantwortet werden konnte.

Es wird versucht verschiedene Strategien von Unzuverlässigkeitsvermittlung, wie falsche Fährten und die Manipulation von kognitiven Prozessen zu erläutern. Daraus können drei inszenatorische Verfahren aufgefächert werden, wie das Changieren zwischen subjektiver und objektiver Perspektive, das Twist Ending oder Forking-Path Erzählungen. Im Zuge dieser Beschreibungen, wird auch ein spezieller Fokus auf die Wichtigkeit und Inszenierung von Traumata im Film sowie auf die Visualisierungen von Halluzinationen und Träumen gelegt und deren Relevanz für die Thematik dieser Arbeit verdeutlicht, bevor die Arbeit in der Conclusio ihren Abschluss findet.

2. Klassische narratologische Prinzipien - Reliable Narration

Um unzuverlässige Erzählelemente eines Films diagnostizieren zu können, erweist es sich als notwendig im Vorfeld die Merkmale klassischer Hollywood-Erzählweisen zu erläutern, damit Abweichungen bzw. erzählerische Manipulationen überhaupt erst festgestellt werden können.

Da durch viele Filme- und so auch bei den Beispielfilmen *Shutter Island* sowie *Who am I* klassische erzählerische Dogmen angegriffen und verletzt werden, sollen nun die Grundprinzipien und Begriffsdefinitionen des klassischen Hollywoodkinos beleuchtet werden. Das folgende Kapitel beschränkt sich hauptsächlich auf die Theorien von David Bordwell, Janet Staiger und Kristin Thompson, da sich diese im Bereich klassischer Erzählkonstruktionen als federführend erweisen.

Das *Classical Hollywood Cinema* ist, laut Bordwell, als spezieller Modus zu begreifen, welcher als dominierende Erzählform filmisch fiktiver Inhalte etikettiert werden kann.⁶ Unabhängig davon, ob man diesen als *mainstream* oder *klassisch* bezeichnen möchte, sind wir als ZuschauerInnen in der Lage jene einfache, leicht verständliche Art von Film, als solche zu identifizieren.⁷ Bordwell et.al. beginnen Filme nach dem Jahr 1917 als klassisch zu bezeichnen, da ab diesem Zeitpunkt ein konstanter, ausgeprägter roter Faden, im Bezug auf die Mittel der Erzählkonstruktion, erkennbar ist.

Während der Phase des frühen Films stand die Demonstration der Wirklichkeitsreproduktion im Vordergrund, wodurch dem Aspekt des Erzählens eine geringere Wichtigkeit zukam. Wie bereits durch das Panorama⁸ erkennbar ist, scheint ein Verlangen vorherrschend zu sein, Wirklichkeit artifiziell abzubilden bzw. zu rezipieren. Aufgrund dieses Interesses die Wirklichkeit festzuhalten, lässt sich auch die bis 1907 anhaltende Dominanz von Dokumentarfilmen erklären. Da

⁶ Vgl. Bordwell David, *Narration in the Fiction Film*, Madison: The University of Wisconsin Press 1985, S.156.

⁷ Vgl. Ebd.

⁸ Bei einem Panorama handelt es sich um ein Dispositiv Ende des 18. Jahrhunderts, welches ein Rundgemälde bezeichnet, das von mehreren ZuschauerInnen gleichzeitig betrachtet werden kann. Es kann aufgrund seiner massenmedialen Funktion als Vorreiter des Kinos angesehen werden.

man sich seit Beginn des Films im Jahre 1895 aufgrund der Faszination des Zeigens vermehrt dokumentarischen Inhalten widmete, hat sich dies in den darauffolgenden zwölf Jahren erschöpft. Als das Kino sesshaft wurde, konnte die große Nachfrage mit erfundenen Fiktionalgeschichten viel zuverlässiger und kontrollierter als mit dokumentarischem Material erfüllt werden. Figuren funktionieren nicht mehr als Handlungsträger, sondern werden psychologisiert und in eine Erzählung eingebettet, welche von Ursache und Wirkung angetrieben wird. Um dies zu etablieren, wird der fiktionale Film sukzessiv länger. Die neue Länge des sogenannten Feature-Films verlangt somit nach komplexeren Geschichten, deren Inszenierung sich zunächst an den Konventionen von literarischen Werken orientiert.⁹

Mit der Entwicklung vom Medium des Zeigens zu einem primär fiktionalen Medium des Erzählens, werden auch grundlegende ästhetische Normen etabliert. Normen sollen in diesem Zusammenhang aber nicht als kodifizierte, unflexible Vorschriften betrachtet werden, sondern als ein Set immer wiederkehrender Elemente, welche sich durch ein hohes Maß an Stabilität und Linearität im Bezug auf die Erzählkonstruktion auszeichnen. Folglich kann das Publikum aufgrund der erfolgreichen Manifestierung jener Normen, den Erwartungen entsprechend, mit konkreten Erzählelementen versorgt werden, um ein verständliches Rezeptionserlebnis zu garantieren. Bevor auf jene Normen bzw. Prinzipien, die sich für eine klassische Erzählungen als typisch erweisen, dezidiert eingegangen wird, sollen vorerst einige Grundbegriffe geklärt werden, deren Kenntnis für das Verständnis filmischer Erzählungen essentiell sind.

2.1. Plot, Story und Style

Laut Bordwell müsse im Vorfeld zwischen den Begriffen Story und Plot differenziert werden. Plot oder Syuzhet bezeichnet das tatsächliche Arrangement bzw. die Präsentation des eigentlichen filmischen Materials und meint ausschließlich die rein formale stilistische Darstellung von Inhalten, auf der Basis

⁹ Vgl. <http://www.davidbordwell.net/essays/viewersshare.php><http://www.davidbordwell.net/essays/viewersshare.php> (Zugriff: 17.03.17).

spezieller Erzählprinzipien.¹⁰ Die Story oder Fabula hingegen soll als mentales Konstrukt begriffen werden, das dafür verantwortlich ist, wie RezipientInnen den Plot sinngemäß verknüpfen.¹¹ Auf dieser Ebene wird das gezeigte Material chronologisch geordnet, Ursache- und Wirkungsketten werden hergestellt, Hypothesen aufgestellt, sowie Verbindungen zwischen den Ereignissen erschlossen. So werden beispielsweise die Szenen in *Pulp Fiction* (1994) nicht chronologisch präsentiert, wodurch das Publikum gezwungen wird, die sinngemäße Ordnung der Ereignisse selbständig herzustellen. Die Story erlaubt uns als RezipientInnen aus dem vorgegebenen Plot laufend Schlussfolgerungen zu ziehen, um einen Film überhaupt erst verstehen zu können. Auch bei *Who am I* müssen die ZuschauerInnen die Markierungen der Sprünge zwischen den unterschiedlichen Zeitebenen als solche erkennen, um der Handlung ordnungsgemäß folgen zu können. Am Beginn werden die Zeitsprünge zwischen den vergangenen Ereignissen, die vom Hauptprotagonisten Benjamin in Form von Rückblenden erzählt werden, zusätzlich auf auditiver Ebene durch das Voice-Over markiert. Diese Rückblenden werden ab und an zusätzlich auch visuell „unterbrochen“, indem Aufnahmen von Benjamins gegenwärtiger Erzählsituation, aus welcher die Geschichte geschildert wird, eingeschoben werden. Im letzten Drittel des Films verlieren sich diese Transitions-kennzeichnungen, wodurch das Publikum die Unterscheidung zwischen subjektiver und objektiver Erzählperspektive bzw. zwischen Vergangenheit und Gegenwart selbst herstellen muss. Dies erweist sich weitgehend als unproblematisch, da sich das erzählerische Muster bis zu diesem Zeitpunkt bereits beim Publikum manifestieren konnte, weshalb auf zusätzliche Kennzeichnungen verzichtet werden kann.

Eine weitere Komponente, welche sich für eine filmische Erzählung als essentiell erweist, ist der sogenannte Style. Dieser ist für die inszenatorische Gestaltung bzw. für die Organisation filmtechnischer Prinzipien verantwortlich.¹² Er bezeichnet die systematische sowie ästhetische Verarbeitung filmischen Materials bzw. regelt, wie der Plot aufbereitet wird. Style und Plot sind eng

¹⁰ Vgl. Bordwell, 1985, S.50.

¹¹ Vgl. Bordwell, 1985, S.49.

¹² Vgl. Bordwell, 1985, S.50.

miteinander verflochten, indem der Style als technische Komponente zu betrachten ist und das Syuzhet für die dramaturgische Ausarbeitung zuständig ist, wodurch es dem Publikum schlussendlich ermöglicht wird eine Geschichte zu konstruieren.¹³ Story, Plot und Style stehen somit in einem kooperativen Verhältnis zueinander. Die Wichtigkeit der Symbiose von Plot, Story und Style wird im weiteren Verlauf dieser Arbeit noch genauer erläutert, wenn auf die Irreführung durch unzuverlässige Erzählelemente mittels der Manipulation kognitiver Rezeptionsprozesse eingegangen wird.

2.2. Narrative Logik, Zeit und Raum

Eine fiktionale filmische Geschichte setzt sich im Grunde aus drei wesentlichen Faktoren zusammen. Zum einen muss eine narrative Logik vorherrschen, d.h. das Publikum muss die, meist kausal aufeinanderfolgenden, Ereignisse definieren und Relationen zwischen diesen herstellen können. Wie sich Ereignisse, Ursachen, Wirkungen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede gestalten, ist wiederum abhängig vom individuellen Stil und Kontext eines Films. Zum anderen spielt die Repräsentation der Zeit im Film eine tragende Rolle. Narrative Zeit kann im Bezug auf ihre Reihenfolge, Dauer und / oder Wiederholungen geregelt sein. Mittels stilistischer Verfahren, wie beispielsweise elliptischem Erzählen, der Parallelmontage oder dem Cross-Cutting Verfahren, kann Zeit und deren Dauer gesteuert bzw. manipuliert werden. Weiters wird eine klassische Erzählung von der Konstruktion des Raums bestimmt. Bestimmte Lokalitäten, Dinge oder Ereignisse müssen somit auf eine bestimmte Art und Weise gezeigt werden, damit die Orientierung innerhalb der filmischen Komposition aufrechterhalten wird. Verschiedene Kameraeinstellungen erzielen unterschiedliche Effekte und sind durch ihre Montage für die Determinierung der Komposition als stabiles Raum- und Zeitgefüge verantwortlich.

Damit eine filmische Erzählung funktionieren kann, müssen alle technischen Parameter, wie beispielsweise Schnitttechniken, Soundeffekte, etc., von einer

¹³ Vgl. Ebd.

oder allen drei Ebenen getragen werden. Somit kann beispielsweise das Stilmittel des Voice-Overs

- die narrative Logik aufrechterhalten, indem das Geschehen verbal erklärt wird,
- eine Zeitspanne, einen Zeitpunkt oder eine Dauer definieren und auch
- einen filmischen Raum konstruieren.

Die Einheiten narrative Logik, Zeit und Raum stellen somit den Kitt dar, welcher eine klassische Hollywood-Erzählung zusammenhält.

2.3. Motivation

Eine weitere Einheit, welche eine klassische filmische Erzählung stabilisiert, stellt, laut Bordwell, die Motivation dar. Dabei handelt es sich um den Prozess, welcher das Plot-Arrangement und die daraus entstehende Story rechtfertigt.¹⁴ Dies kann auf drei verschiedenen Arten erreicht werden. Motivation kann kompositionell konzipiert sein, weshalb bestimmte Elemente gezeigt werden müssen, damit die Story kausal voranschreiten kann. Das heißt, alles was von der Kamera gezeigt wird sowie bestimmte Inszenierungstechniken, wie beispielsweise ein Flashback, werden nie grundlos in eine klassische Hollywooderzählung integriert, sondern sind für den progressiv narrativen Verlauf der Geschichte essentiell. Der zielorientierte Charakter sowie die daraus resultierenden Ursache-Wirkungsketten werden hauptsächlich von der kompositionellen Motivation getragen. Bei *Shutter Island* beispielsweise hat der Hauptprotagonist Teddy laufend Erinnerungen und Träume von seiner verstorbenen Frau Dolores zu bewerkstelligen. Die Motivation diese Erinnerungen bzw. Halluzinationen zu zeigen, besteht vorerst darin, dass er durch seine Ermittlungen auf Shutter Island an seine Frau erinnert wird, da sich der Mörder, der laut Teddy für den Mord an seiner Frau verantwortlich ist, angeblich als Patient auf der selbigen Insel befindet. Wie am Ende des Films

¹⁴ Vgl. Bordwell David, Staiger Janet, Thompson Kristin, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, New York: Routledge & Kegan Paul 1985, S.19.

hervorgeht, war es aber Teddy selbst, der seine Frau getötet hat, weshalb die Flashbacks und Einbildungen im daraus entstandenen Trauma begründet liegen. Bei *Who am I* kommt die kompositionelle Motivation besonders zum Tragen, da der Erzähler Benjamin gezielt selektiert, was er seinem Gegenüber – der Ermittlerin Hanne Lindberg, und somit auch dem Publikum, erzählen möchte. Da der Großteil des Films auf diesem Erzählprinzip basiert, scheint das Gezeigte vom Erzähler gesteuert zu werden, da die präsentierten filmischen Bilder auf das Gesagte von Benjamin sozusagen reagieren.

Weiters kann sich Motivation realistisch gestalten, indem die Erzählung den Anspruch erhebt, so plausibel wie möglich zu wirken.¹⁵ *Shutter Island* spielt beispielsweise Mitte der 1950er Jahre, weshalb das Set, die Kleidung der Figuren, Requisiten, etc. dem Stil der Zeit angepasst sind.

Als dritte Kategorie nennt Bordwell die intertextuelle Motivation. Hierbei rechtfertigt sich die Story aufgrund von Konventionen bereits bestehender Genres oder sonstiger künstlerischer Aspekte.¹⁶ So ist spontanes Singen in Musicals für das Voranschreiten der Story zwar tendenziell irrelevant und auch nicht realistisch, erfährt aber vom Publikum durch die Konventionen des jeweiligen Genres eine affirmative Akzeptanz. So spielen auch *Shutter Island* und *Who am I* mit den jeweiligen Genre-Konventionen, wie beispielsweise mit jenen des Thrillers oder der Detektivgeschichte, wodurch der narrative Twist am Ende der beiden Filme von den jeweiligen Erwartungen, welche an das Genre gestellt werden, profitiert, indem dieser gebrochen wird. *Who am I* bedient sich zudem einer intertextuellen Strategie, indem selbstreferenzielle, collagenartige Inszenierungstechniken verwendet werden. Selbstreferenz kennzeichnet sich in diesem Fall dadurch, dass der Film auf seine künstliche Beschaffenheit verweist. Nachdem Benjamin, Max, Stephan und Paul nach einem Namen für ihre Gruppe suchen und erstmals die Bezeichnung CLAY (*Clowns laughing at you*) zur Sprache kommt, wird die Erzählung kurz gestoppt und das Wort CLAY, welches türkis leuchtend eingefärbt und mit einem Soundeffekt untermalt ist, auf einer zusätzlichen Ebenen über das filmische Bild gelegt (Abb.1).

¹⁵ Vgl. Ebd.

¹⁶ Vgl. Ebd.

Kompositionelle, realistische sowie intertextuelle Motivation stehen in einem kooperativen Verhältnis zueinander, wobei kompositionelle Motivation die grundlegende Kohärenz eines Hollywoodfilms sichert und sich somit für eine klassische Erzählung als unabdingbar erweist.



Abb. 1

2.4. Normen klassischer Hollywooderzählungen / Narrationskonzepte

Als ZuschauerInnen begreifen wir filmische Bilder im Hollywoodkino als real und natürlich, obwohl die verwendeten Rhetoriken filmischen Erzählens von historischen und kulturellen Konstruktionen sowie Ideologisierungen geprägt sind.¹⁷ Klassische Hollywoodfilme orientieren sich daher an bewährten Konzepten, bestimmten formalen Systemen und Inszenierungstechniken, um nicht zuletzt ein finanzielles Risiko zu vermeiden, weshalb man sich auf bereits erfolgreiche Systeme verlässt. Es hat sich ein narrativer Kanon etabliert, welcher ein Cluster an immer wiederkehrenden Charakteristika miteinander verknüpft. Daher können konkrete erzählerische Prinzipien definiert werden, welche in klassischen Hollywoodfilmen häufig integriert sind. Diese sollen im Folgenden genauer beleuchtet werden.

2.4.1. Figuren und Ziele

Die klassische Hollywooderzählung ist in erster Linie charakterzentriert und zielorientiert. Figuren erfüllen daher die Funktion eines Motors, der die kausal motivierte Handlung vorantreibt. Figuren im klassischen Hollywoodkino sind grundsätzlich konkreten Konventionen unterworfen und werden aufgrund ihres Jobs, ihres Aussehens, ihrer Charakterzüge, etc. typisiert. Um die dadurch angestrebte Konstanz einer Figur aufrechterhalten zu können, muss ein

¹⁷ Vgl. Elsaesser Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer Gbr 2009, S.60.

eindeutiges Set an auffälligen Merkmalen bzw. Eigenschaften etabliert werden, welches üblicherweise auf die narrative Funktion der Figur zugeschnitten ist.¹⁸ Zudem wird die Individualität und Konstanz jedes einzelnen Charakters dahingehend gestärkt, indem diese mit sogenannten Motiven, wie beispielsweise konkreten Sprach- und / oder Verhaltensformen versehen werden, wodurch eine bestimmte Entwicklung der Story geregelt wird.¹⁹

Who am I greift auf das Regelwerk des klassischen Heldengeschichtenformats zurück, in welcher Benjamin Engel die Hauptfigur darstellt. Obwohl er die Rolle des Hauptprotagonisten einnimmt, agiert er aber nicht alleine, sondern ist Teil des Hackerkollektivs CLAY, welches er zusammen mit Max, Stephan und Paul gründet. Aufgrund der gemeinsamen Ziele, welche sich durch CLAY erschließen, erfüllen die drei Figuren somit die gleiche narrative Funktion wie Benjamin. Da dem Publikum im Zuge des Twist Endings offenbart wird, dass es sich bei Max, Stephan und Paul möglicherweise um Persönlichkeitsabspaltungen Benjamins und daher um irrealen Figuren handelt, kann retrospektiv ohnehin beobachtet werden, dass die drei nie eigenständig agieren, sondern ausschließlich in Begleitung von Benjamin zu sehen sind, wodurch deren fiktiver Status legitimiert werden kann.

Bei Benjamin handelt es sich grundsätzlich nicht um einen typischen Siegertyp, sondern speziell am Beginn des Films, vielmehr um einen Anti-Helden, da er sich schüchtern und unauffällig verhält, kein Selbstbewusstsein besitzt sowie eindeutig emotionale und soziale Defizite aufweist, das mit seiner traumatischen Kindheit gerechtfertigt werden kann. Dennoch zeichnet er sich durch seine überdurchschnittlichen Fähigkeiten beim Programmieren aus, das sich folglich durch das Hacken ausdrückt. Erst durch die Gründung von CLAY und den daraus entstehenden Aktionen und Konflikten innerhalb der Gruppe, erschließt sich eine Kette an Ereignissen, die Benjamin an einen Punkt der Aussichtslosigkeit bringen, an welchem er beschließt, sich den Behörden und somit der EUROPOL-Ermittlerin Hanne Lindberg zu stellen, um eine neue Identität und somit wieder Anonymität zu erlangen. Die ZuschauerInnen können

¹⁸ Vgl. Bordwell, 1985, S.14.

¹⁹ Vgl. Bordwell, 1985, S.15.

aufgrund der ausführlichen Beschreibungen, welche bis in Benjamins Kindheit zurückgreifen, bereits am Beginn des Films ein stabiles, eindeutiges Bild vom Hauptprotagonisten konstruieren, das im Laufe des Films gefestigt aber auch weiterentwickelt wird.

Max hingegen bildet im Vergleich zu allen anderen Figuren das konträrste Gegenstück zur Persönlichkeit des Hauptprotagonisten. Er weist Eigenschaften auf, welche bei Benjamin in jeglicher Hinsicht nicht vorhanden sind: er ist attraktiv, charismatisch, extrovertiert und manipulativ, jedoch fehlt es ihm an technischem Können. Aufgrund dieser oppositionellen Persönlichkeiten entsteht zwischen Benjamin und Max eine symbiotische Beziehung, indem Max von den technischen Fertigkeiten Benjamins profitiert und Benjamin sich durch Max gestärkt und motiviert fühlt. Die Persönlichkeiten der restlichen Charaktere werden ausschließlich oberflächlich in die Geschichte integriert und erfüllen im Grunde lediglich die Funktion, den Hauptprotagonisten und seine Story zu stützen.

Die Story bei *Shutter Island* zentriert sich um den Marshal Edward „Teddy“ Daniels, welcher gleichzeitig die Funktion des Hauptprotagonisten einnimmt. Die restlichen Charaktere können beinahe ausschließlich anhand der Verhaltensweisen und Interaktionen mit Teddy beurteilt werden. Während sich Teddy als zugänglicher, ehrlicher, jedoch emotional gezeichneter erfolgreicher Ermittler charakterisieren lässt, wirkt das restliche Figurenensemble manipuliert, verhalten und misstrauisch, wodurch der von Teddy spekulierten Verschwörungstheorie eine affirmative Funktion zu Teil wird. Teddys Kollege Chuck kann auch als vertrauenswürdig eingestuft werden, da er Teddy in seinen Ermittlungen unterstützt und somit die gleiche Funktion erfüllt. Die im Lauf der Geschichte aufgebauten stabilen Persönlichkeiten und deren Identitäten, insbesondere jene des Hauptprotagonisten Teddy, werden aber gegen Ende des Films zerschlagen und neu definiert. Diesem Figurenkollaps kommt im weiteren Verlauf dieser Arbeit noch eine umfassendere Analyse zu.

Auch können Persönlichkeitsfacetten einer bestimmten Figur mittels der Beschreibung durch andere Charaktere aufgebaut und / oder bekräftigt

werden.²⁰ Da bei *Who am I* Benjamin als Erzähler durch die Geschichte führt, erhält das Publikum sowohl auf visueller, als auch auf sprachlicher Ebene eine dezidierte Beschreibung der Figuren Max, Stephan, Paul und Benjamins großer Liebe Marie. Als Erzähler kontrolliert und selektiert er das Gezeigte, sodass die RezipientInnen im Zuge der Flashbacks ausschließlich mit Informationen versorgt werden, welche Benjamin für die Geschichte als relevant empfindet. Die ZuschauerInnen können bzw. müssen sich somit auf die subjektive Beschreibung Benjamins verlassen, da die eben genannten Figuren ausschließlich in den Rückblenden, mit Ausnahme der Schlussequenzen, zu sehen sind. Das heißt die Perspektiven, Handlungen und die eigentlichen Persönlichkeiten anderer Figuren werden den ZuschauerInnen dadurch lediglich begrenzt vermittelt.²¹

Ein wesentliches Charakteristikum, das die Hauptprotagonisten bei *Who am I* und *Shutter Island* verbindet, ist in erster Linie die Ambivalenz der Figuren, welche sich durch die vorhandenen psychischen Krankheiten ausdrückt. Da beide Filme diese Informationen zwar im Verlauf der Handlung immer wieder implizit andeuten, wird dem Publikum die Tatsache, dass Figuren unter einer Persönlichkeitsstörung leiden bis zum Ende verheimlicht, wodurch sich der Eindruck, welcher von einer Figur gewonnen wird, als Fehleinschätzung erweist und das Vertrauen in die Verlässlichkeit der Figuren gestört bzw. missbraucht wird.

Das Erreichen eines Ziels bzw. zielorientierte Protagonisten, Antagonisten oder ein bestimmtes Figurenensemble sind für eine klassische Hollywooderzählung als wesentlich zu betrachten. Die narrative Dominanz der Zielerreichung liegt einer laufenden Abfolge von Ursache und Wirkungsketten zugrunde. Die Kausalität wird somit in erster Linie von den Figuren bestimmt. Zufälle oder willkürlich verlinkte Ereignisse finden in Hollywoodfilmen äußerst selten Verwendung, da sie die Kontinuität des Filmverlaufs beeinträchtigen würden.²²

²⁰ Vgl. Ebd.

²¹ Vgl. Busch Dagmar, „*Unreliable Narration* aus narratologischer Sicht: Bausteine für ein erzähltheoretisches Analyseraster“, in: *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*, Hg. Ansgar Nünning, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2013, S.52.

²² Vgl. Bordwell, 1985, S.18.

Zufälle sind maximal am Beginn eines Films angesiedelt, da sich hierbei deren Wirkung noch am ehesten glaubwürdig entfalten kann. Auch wenn die Handlung von externen Faktoren beeinflusst werden sollte, wie beispielsweise durch eine Naturkatastrophe, so wird der Fokus dennoch sofort auf die Figuren und deren individuelle Aktionen und Reaktionen sowie deren Bewältigung durch die von außen eintretenden Umstände gesetzt. Eine dichte Kausalität garantiert Konsequenzen aber auch Kontinuität, wodurch der Film reibungslos in Richtung des finalen Ziels, voranschreiten kann.²³ Kontinuität im klassischen Hollywoodfilm bildet auf formaltechnischer Ebene den Garant dafür, dass RezipientInnen das Gezeigte als stabiles Raum-Zeit-Konstrukt verstehen und den Film sinnvoll verarbeiten können.²⁴ Dabei wird auf geläufige Kamera-techniken rückgegriffen, wie beispielsweise dem Eyeline Match, der 180-Grad-Regel, etc., um ein natürliches logisches Seherlebnis zu gewährleisten.

2.4.2. Doppelte Handlungsstränge

Laut Bordwell sind in einer klassischen Hollywooderzählung zumindest zwei Handlungsstränge vorherrschend, welche das gleiche Set an Figuren verlinken.²⁵ Beinahe ausschließlich behandelt zumindest ein Handlungsstrang stets das Thema Liebe bzw. die Liebe zwischen zwei Personen. Der zweite Handlungsstrang widmet sich einem anderen Bereich wie Arbeit, Krieg, einer Mission, einer Aufgabe oder weiterer persönlicher Beziehungen, steht aber in einer korrelierenden Beziehung zur Liebesthematik aus dem anderen Handlungsstrang.²⁶ Jeder Strang besitzt ein Ziel, Hindernisse sowie einen Höhepunkt, wobei beide Linien üblicherweise ineinandergreifen, sich kreuzen oder gegenseitig bedingen. Die Fruchtbarkeit dieses Erzählprinzips besteht darin, dass die einzelnen Plotlinien unterschiedliche Funktionen erfüllen. Während ein Handlungsstrang für die Erzeugung von Spannung zuständig ist, so

²³ Vgl. Ebd.

²⁴ Vgl. Bordwell David, *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press 2006, S.119.

²⁵ Vgl. Bordwell, 1985, S.16.

²⁶ Vgl. Bordwell, 1985, S.157.

zielt der andere, welcher Liebe als Motiv behandelt, darauf ab, ZuschauerInnen auf einer emotionalen, empathisch Ebene abzuholen. Dadurch ist eine intensivere Identifikation des Publikums mit den Figuren gegeben, wodurch sich die Verfolgung des Ziels spannender gestaltet. Verstärkt werden kann dieser Effekt durch musikalische Leitmotive, wodurch eine weitere emotionale Komponente erschlossen wird.²⁷

Bei *Shutter Island* gestaltet sich die Zusammenführung der beiden Liebenden Dolores und Teddy als unmögliches Szenario, da Dolores, wie bereits am Beginn des Films hervorgeht, bereits verstorben ist. Sie erweist sich aber dennoch für die gesamte Story als maßgeblich relevant, obwohl sie lediglich in den Halluzinationen, Träumen und Flashbacks von Teddy auftaucht. Die zweite Storyline folgt zu Beginn dem klassischen Aufbau einer Detektivgeschichte, indem zwei Marshals, darunter auch Teddy, eine verschwundene Patientin aufspüren.

Who am I bedient sich im Bezug auf das Thema Liebe klassischer Strukturen und Motiven. Der Hauptprotagonist Benjamin möchte alles dafür tun, um mit seiner großen Liebe Marie, die er bereits aus Schulzeiten kennt, zusammenzukommen. Im Zuge dieses Stranges erweist sich die Erzählung dahingehend als klassisch, als dass der Protagonist in erster Linie darauf abzielt bzw. die Grundmotivation darin besteht, die Liebe einer anderen Person für sich zu gewinnen. Diese Absicht ist geprägt von emotionalen Höhen und Tiefen und endet, wenn man Marie als wahrhaftig und nicht als Fantasiekonstrukt Benjamins betrachtet- in einem Happy End, da beide am Ende zusammenkommen und ein neues Leben beginnen.

Die Stränge in beiden Filmen- die Entwicklung der Hackerangriffe und die Beziehung zu Marie bei *Who am I* sowie der Fall der verschwundenen Patientin bei *Shutter Island* und die Verbindung von Teddy zu seiner verstorbenen Frau, dienen lediglich als ein Transportmittel für die Erschließung einer weiteren erzählerischen Ebene, um die RezipientInnen schlussendlich auf das narrative Kernstück der Filme- den finalen Plot Twist, vorzubereiten. Dies wird im Kapitel

²⁷ Vgl. Buhler James, Neumeyer David, *Hearing the Movies. Music and Sound in Film History*, Oxford/New York: Oxford University Press² 2016; (Orig. 2010), S.17.

4.2.4., welches sich mit dem Thema Twist Ending beschäftigt, genauer untersucht.

2.4.3. Struktureller Aufbau

Dreh- und Angelpunkt einer klassischen Hollywooderzählung ist in erster Linie das Definieren, Modifizieren sowie Erreichen oder Nicht-Erreichen eines Ziels. Mit einem oder mehreren Zielen als Basis konstituiert sich ein mehrteiliges dramaturgisches Paradigma, welches aus folgenden Teilbereichen besteht: dem Setup, einem Konflikt, der daraus entstehenden Entwicklung, dem Höhepunkt sowie einem Epilog, welcher die Stabilität der Endsituation sichern soll.²⁸ Das heißt, in einer klassischen Erzählung wird ein Zustand des Gleichgewichts durch ein Ungleichgewicht gestört, das in Folge dessen bearbeitet wird, bis schlussendlich eine neue oder die ursprüngliche Situation wieder hergestellt ist.²⁹ Gestresst wird die Erzählung meist durch eine Deadline oder durch den Last-minute-rescue, welche einen weiteren zeitlichen Druck für die Erreichung des Höhepunktes bzw. Zieles ausüben sowie auch ein zusätzliches Spannungsfeld für die RezipientInnen erzeugen. Eine zielgerichtete Kausalkette, welche darauf abzielt ein konkretes Endstadium zu erreichen und zudem durch eine Deadline begrenzt wird, kommt der Erzählung dahingehend entgegen, als dass das Publikum die Dauer der Story besser abschätzen kann.³⁰

Die Narrativität beider Filme- von *Shutter Island* sowie *Who am I*- bedient sich großteils Strategien jenes klassischen Aufbaus (Abb. 2-3). *Who am I* ist zudem durch eine erzählerische Besonderheit charakterisiert, da sich der Großteil des Films aus Rückblenden konstituiert. Innerhalb dieser Flashbacks ist jedoch ein klassisches Schema erkennbar.

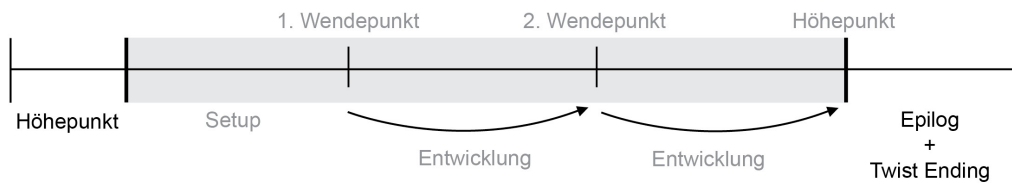
Das klassische Hollywoodnarrativ verfolgt grundsätzlich einen linearen, kohärenten Aufbau, indem sich laufend Kausalitätsketten erschließen, diese von Hindernissen bzw. Konflikten geprägt sind, sich die gesponnen Handlungs-

²⁸ Vgl. Bordwell, 2006, S.38.

²⁹ Vgl. Elsaesser, 2009, S.62.

³⁰ Vgl. Steinke Anthrin, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2007, S.71.

Who am I



Shutter Island

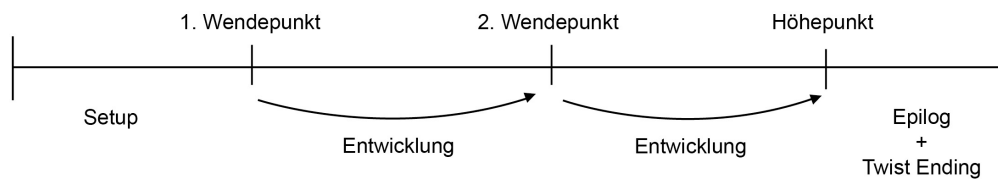


Abb. 2-3

verläufe bis zum Höhepunkt zugipfeln und schlussendlich auflösen. *Who am I* durchbricht bereits am Beginn dieses lineare Muster. Die Erzählung beginnt bewusst mit dem narrativen Höhepunkt der Geschichte, in welcher der Hauptprotagonist an einem Punkt der Aussichtslosigkeit angelangt ist. Der Film eröffnet mit einer Szene, welche Benjamin an einer öffentlichen Telefonzelle stehend zeigt. Daraufhin schließt eine Rückblende an, in der er seine drei Freunde Max, Stephan und Paul ermordet in einem Hotelzimmer auffindet. Bei wem es sich dabei handelt, ist zu diesem Zeitpunkt für die ZuschauerInnen noch unklar. Das Publikum steigt somit ohne großzügige Vorbereitung mit dem Höhepunkt der Geschichte in das Geschehen ein, wodurch Spannung und Neugier erzeugt werden. Zudem werden die ZuschauerInnen durch das Voice-Over, welches Benjamin als Erzähler kennzeichnet, darauf vorbereitet, über die vergangenen Ereignisse aufgeklärt zu werden. Benjamin schließt demgemäß mit den Worten *Wer bin ich? Ich bin Benjamin. Und das ist meine Geschichte* die einleitende Sequenz ab. Erst dann folgt das Intro des Films, nach welchem eine Szene anschließt, in der sich Benjamin im Verhörraum mit der EUROPOL-

Ermittlerin Hanne Lindberg befindet und die eigentliche lineare Erzählung beginnt.³¹

Wie bereits erwähnt ist im Zuge der Analyse jene Prämisse vorherrschend, dass es sich bei den Rückblenden bei *Who am I* um Formen klassischer Erzählmuster handelt. Das letzte Drittel des Films ist auszuklammern, da zwar die noch innerhalb der Rückblenden erschlossenen, offenen Konflikte aufgelöst werden, wie die Enthüllung der Identität des Hackers MRX, aber es in erster Linie als unmittelbare Vorbereitung auf das Twist Ending fungiert.

Im Zuge des Setups lernen die ZuschauerInnen die Persönlichkeit des Hauptprotagonisten kennen, indem die Rückblenden bis in seine Kindheit zurückreichen und darüber Aufschluss geben, wie er zum Hacken kam, und seine Bewunderung gegenüber des Hackergurus MRX zum Ausdruck bringen.³² Hierbei wird auch erstmals Benjamins Schwarm Marie beschrieben, wobei sich diese Beziehung vorerst als einseitige Liebe erweist, da sie Benjamin kaum Beachtung schenkt und sich anfangs auch nicht an die gemeinsame Schulzeit erinnern kann.

Im Grunde ist die gesamte Erzählung Benjamins von zwei großen Konflikten geprägt, welche dramaturgische Wendepunkte für den Verlauf der Geschichte darstellen. Die Figur Marie ist an der dramaturgischen Entwicklung des kausal aufgebauten Haupthandlungsstrangs maßgeblich beteiligt, da Benjamin ursprünglich wegen ihr einen Uniserver hackt, wodurch im Rahmen der verordneten Sozialstunden das Kennenlernen mit Max zustande kommt. Diese Begegnung bildet den ersten Umbruch für die Geschichte, da die Konsequenz daraus die Gründung von CLAY bedeutet und diverse Hackerangriffe zur Folge hat, welche stetig weitere Ausmaße annehmen.

Den zweiten erzählerischen Wendepunkt bildet der Angriff auf den deutschen Geheimdienst, welcher zunächst folgenlos durchgeführt wurde und zumal mit jenem Handlungsstrang korreliert, welcher die Beziehung zu Marie abhandelt. Den erfolgreichen Hack des BND feiert CLAY in einem Club, in welchem sich auch Marie befindet. Die Situation eskaliert, als Benjamin Max und Marie beim

³¹ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, Regie: Baran Bo Odar, Blu-ray Disc, Sony Pictures 2015 (Orig. *Who am I. Kein System ist sicher*, D 2014), 00'28"- 02'04".

³² Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 02'43"- 06'58".

Küssen ertappt. Emotional verletzt und enttäuscht beschließt Benjamin sich gegenüber allen zu profilieren, indem er die entnommenen Daten des BND an MRX weiterleitet.³³ Dies hat zur Folge, dass ein Hacker namens Krypton ermordet wird, welcher zwar Teil des Hackerkollektivs FR13NDS ist, aber zudem auch als Informant für den BND gearbeitet hat, wie aus den gestohlenen Daten Benjamins hervorgeht. Aufgrund dieser Tatsache hat MRX, welcher sich ebenfalls als Mitglied von FR13NDS herausstellt, die russische Cybermafia beauftragt, Krypton zu beseitigen. Aufgrund dieser Verstrickungen werden die ErmittlerInnen von EUROPOL auf CLAY aufmerksam. Das nächste Ziel, welches sich in weiterer Folge für CLAY und somit für die Erzählung erschließt, ist die Enthüllung der Identität von MRX, um eine Verfolgung durch die Polizei und der Cybermafia sowie die Aufdeckung der Identitäten von CLAY zu vermeiden. Nachdem es MRX dennoch gelingt Benjamin aufzuspüren, schafft er es der Cybermafia knapp zu entkommen. Der narrative Kreis beginnt sich zu schließen, als die Erzählung schlussendlich den Höhepunkt erreicht, indem Benjamin das Hotel betritt und die Leichen seiner Freunde auffindet- jene Szene mit welcher der Film begann. Ab diesem Zeitpunkt hat die Erzählung die diegetische Gegenwart erreicht. Die Frage, die für das Publikum noch offen ist, wäre, wie die Erzählung weiter voranschreiten bzw. wie sich die Zukunft Benjamins weiter gestalten wird. Die darauffolgenden Szenen sollen im Zuge dieser Analyse nicht weiter berücksichtigt werden, da im Kapitel „Twist-Ending“ eine nähere Auseinandersetzung damit erfolgt.

Bei *Shutter Island* verhält es sich ähnlich wie bei *Who am I*, indem die klassisch gesponnen Fäden ab dem Höhepunkt der Story vom Twist Ending abgelöst werden. Während sich bei *Who am I* das Twist Ending schleichend nach dem Klimax aufbaut und enthüllt, findet bei *Shutter Island* ein radikaler narrativer Umbruch statt, welcher die vermeintlich klassische Detektivgeschichte-Erzählnatur zerstört.

Zu Beginn aber ist die Geschichte mit geläufigen Erzählmustern angereichert. Das Publikum wird mit allen nötigen Informationen zu Personen und zur Ausgangssituation versorgt, damit der Story problemlos gefolgt werden kann.

³³ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 51'08"- 54'33".

Der Film eröffnet mit dem Verweis „Boston Harbor Islands 1954“, das als Indikator zur zeitlichen Verortung dient. Diese Information ist für die Geschichte dahingehend relevant, als dass der gewählte Zeitraum thematisch die Zeit neuer Technologien, des Kalten Krieges und die vorherrschende Furcht vor Nuklearkatastrophen impliziert. Aufgrund teils expliziter Verweise innerhalb des Films, wie die laufenden Referenzen auf Teddys vermeintliche Kriegserinnerungen, ist für jene RezipientInnen, welche die Zeitspanne kontextuell einordnen können, die Leseart, dass auf Shutter Island Menschenexperimente durchgeführt werden, gerade deshalb durchaus logisch vertretbar und für die Etablierung einer glaubwürdigen doppelten Lesbarkeit ein essentieller Faktor. Der Haupthandlungsstrang und das daraus resultierende Ziel der Geschichte bildet das Suchen und Finden der verschwundenen Patientin Rachel Solando. Die erste Hälfte des Films gestaltet sich als großangelegte Suchaktion durch die beiden Marshals Teddy und Chuck, welche sich damit beschäftigen Hinweise und Spuren zu deuten sowie das angestellte Personal und weitere Patienten zu befragen. Die Erzählung verfolgt einen linearen Aufbau, der maximal durch Träume und Erinnerungen Teddys unterbrochen wird. Den ersten Wendepunkt der Story bildet das Auftauchen von der besagten Patientin, das ungewöhnlich undramatisch, beinahe beiläufig erwähnt wird, obwohl es sich hierbei um das eigentliche Primärziel der Story handelt. Ab diesem Zeitpunkt entwickeln sich neue Ziele, welche von nun an das persönliche Interesse des Hauptprotagonisten fokussieren. Die Erzählung folgt Teddys Bestreben den Mörder seiner Frau Andrew Laeddis aufzusuchen, welcher ebenfalls auf Shutter Island untergebracht sein soll. Weiters beginnt die Hauptfigur zunehmend, nicht zuletzt aufgrund des manipulierten und ungläubwürdigen Verhaltens des gesamten Personenclusters auf Shutter Island, die These aufzustellen, dass mit den PatientInnen Lobotomieexperimente vorgenommen werden und sich auch Teddy selbst gefährdet fühlt. Seine Suche führt ihn zu einem Leuchtturm, in welchem jene Experimente angeblich durchgeführt werden sollen.

Erst nach dem überraschenden Auftauchen der entkommenen Patientin lenkt die Erzählung somit auf das explizit definierte folgende Primärziel- die von Teddy vermuteten Menschenexperimente zu beweisen und folgt weiters dem impliziten

Ziel offen zu legen, dass Teddy einem psychologischen Experiment unterworfen ist. Die Stürmung des Leuchtturms sowie die anschließenden Vorkommnisse und Gespräche darin, bilden den Höhepunkt der Story, im Zuge dessen das Publikum einen Kollaps der aufgebauten Hypothesen und Annahmen zu bewerkstelligen hat.

2.5. Kommunikation

Eine klassische Erzählung zielt grundsätzlich auf eine vollständige und angepasste Wissensverbreitung ab, wodurch ein gewisses Maß an Linearität gegeben ist. Sehr allgemein formuliert lässt sich festhalten, dass eine klassische Narration dazu tendiert allwissend und kommunikativ zu sein, weshalb das Publikum im Normalfall mehr weiß als die darin agierenden Figuren und tendenziell selten Informationen verheimlicht werden.³⁴ Subjektiv gefärbte Perspektiven werden daher äußerst selten in die Erzählung integriert und sind von tendenziell kurzer Dauer. Dies ist allerdings genreabhängig, da im Detektivfilm oftmals sehr wohl bewusst Informationen zurückgehalten werden, um die Erzählung spannender zu gestalten.

Shutter Island sowie *Who am I* wirken vermeintlich offenkundig und zuverlässig, was die Informationsvergabe betrifft. Beide Filme erweisen sich retrospektiv aber als äußerst mäßig kommunikativ, da die ZuschauerInnen mit den jeweiligen Hauptprotagonisten den gleichen eingeschränkten Wissensstand teilen. Das Publikum ist daher im Grunde nie im Vorteil, was das Voranschreiten der Handlung betrifft. Selbst als die Erzählung bei *Who am I* nach den Rückblenden in der diegetischen Gegenwart angekommen ist und sich dort auch fortsetzt, erhält das Publikum durch die Nachforschungen Hanne Lindbergs bezüglich Benjamins Geschichte, wieder nur einen eingeschränkten Blick auf die Dinge, da lediglich

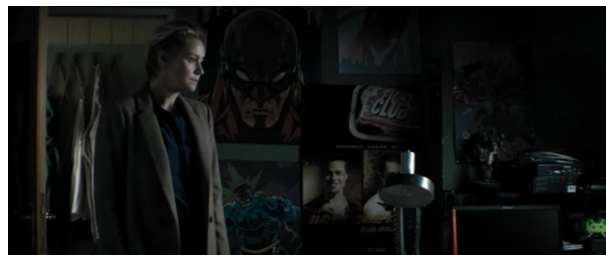


Abb. 4

³⁴ Vgl. Bordwell, 1985, S.160.

den Annahmen und der Perspektive Hanne Lindbergs gefolgt wird. Der einzige Moment, in welchem der Zuschauer einen Wissensvorsprung generieren kann, bildet die kurzzeitige intertextuelle Referenz auf den Film *Fight Club* (1999). Als Lindberg das Haus von Benjamins Oma aufsucht und sein Zimmer betritt, befindet sich an der Wand ein *Fight Club* Filmposter, wodurch vermutet werden kann, dass auch Benjamin, aufgrund bereits angedeuteter Hinweise, wie die Hauptfigur aus *Fight Club*, unter einer Persönlichkeitsstörung leidet (Abb. 4).³⁵ Diese Schlussfolgerung gelingt lediglich einem / einer aufmerksamen erfahrenen RezipientIn, welcher / welche mit dem besagten Werk auch vertraut ist.

Dass die Erzählung eine Information bis zum Schluss zurückhält, wie die Tatsache, dass sich die Figuren möglicherweise aufgrund der Persönlichkeitsstörung Benjamins als fiktiv erweisen oder Teddy selbst Patient der Anstalt ist, hat zur Folge, dass beim Publikum ein kognitiver Schock erzeugt wird, weshalb die Erzählung als unzuverlässig klassifiziert werden kann.

Zusammenfassend gesagt definieren sich beide Erzählungen über einen klassischen, zielorientierten Hauptprotagonisten, welcher im Lauf der Geschichte für den von Konflikten geprägten progressiven Verlauf verantwortlich ist. Beide Filme haben einen liebesorientierten Subtext, welcher eine nicht unwesentliche Wirkung auf den Haupthandlungsstrang ausübt. Die Szenen und Ereignisse werden logisch und als Produkt eines Ursache-Wirkungsszenarios aneinander montiert. Auch tendieren beide Filme dazu, äußerst kommunikativ zu sein, indem auf subjektiv fokalisiertes Szenenmaterial hingewiesen bzw. darauf geachtet wird, stilistisch in irgendeiner Form markiert zu sein, wie beispielsweise durch Halluzinationen oder Träume. Trotz des vorherrschenden klassischen Aufbaus sind beide Filme als unzuverlässige Erzählungen zu begreifen, das im Folgekapitel versucht wird zu beweisen. Speziell durch das narrative Verfahren des Twist Endings wird das Publikum nicht, wie bei klassischen Erzählungen üblich, mit einer Auflösung der gesponnenen Handlungsfäden belohnt, sondern neben einem offenen Ende auch mit einer Neubewertung der gesamten Handlung zurückgelassen. Der Effekt der Unzuverlässigkeit, der bei den

³⁵ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h24'17"- 01h24'26".

ZuschauerInnen sowohl Täuschung als auch Enttäuschung auslösen kann, funktioniert vielleicht aus dem Grund bei beiden Filmen umso intensiver, da beide Filme vorerst den Eindruck eines klassischen Genrefilms vermitteln, obwohl dies lediglich als Fassade zu begreifen ist.

Im Folgekapitel wird nun dezidiert auf den Begriff Mind-Game Movies und dessen Bedeutung als Genre, auf Charakteristika sowie auf deren Verwendung unzuverlässiger Erzählstrategien eingegangen.

3. Mind-Game Movies

Wie bereits beschrieben, bestechen klassisch erzählte Filme durch ihren mimetischen Charakter und einfache Plots, da diese Art filmischer Erzählung für ZuschauerInnen am leichtesten zu verarbeiten ist.³⁶ Die Grundcharakteristika, welche schlussendlich eine klassische Erzählung in weiterer Folge auszeichnen, sind so beschaffen, dass der Zusammenhalt temporaler Ordnung, Kohärenz, Linearität, Kausalität konstant aufrecht erhalten bleibt.³⁷

Narrative Überraschungseffekte oder Identitätskrisen von Hauptprotagonisten sind im Hollywoodkino durchaus nichts Ungewöhnliches, das beispielsweise anhand von Hitchcock- Filmen, wie *Psycho* oder *Vertigo* (1958) oder auch anhand der Werke von Fritz Lang oder Luis Buñuel, exemplifiziert werden kann. Obwohl sich bestimmte Darstellungskonventionen wie Suspense, Surprise oder Schock weit vor dem Aufkommen von sogenannten Mind-Game Movies manifestiert haben, scheint im Zuge der letzten 25 Jahren ein Verlangen oder eine Neigung vorherrschend zu sein, das Publikum mit neuen bzw. anderen kinematographischen Ordnungen und Narrationen zu füttern. Daraus entwickelte sich ein Genre bzw. ein Stil, welches / welcher häufig mit der Bezeichnung Mind-Game Movies oder Mind-Fuck Movies in Verbindung gebracht wird.³⁸ Mind-Game Movies finden sich länderübergreifend in vielen filmischen Strömungen wieder, vom Mainstreamkino über Independentproduktionen bis hin zum europäischen Autorenkino.

Es sind durchaus signifikante Unterschiede zwischen Mind-Game Movies und bisherigen narrativen Hollywood-„Überraschungskonzepten“ festzustellen. Der wesentliche Unterschied zwischen Mind-Game Movies und bisherige Hollywood-Surprise-Movies liegt in erster Linie darin begründet, dass das Publikum bei Mind-Game Movies durch direkte Lügengeschichten und / oder manipulative Täuschungsmanöver in einen derartig emotionalen Konflikt gerät, dass am Ende

³⁶ Vgl. Buckland Warren, „Introduction: Puzzle Plots“, in: *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Hg. Warren Buckland, Chichester: Wiley-Blackwell 2009, S.2.

³⁷ Vgl. Steinke, 2007, S.67.

³⁸ Vgl. Elsaesser, 2009, S.240.

die gesamte Natur der Erzählung in Frage gestellt wird.³⁹ Das Vertrauen in Bilder wird von dieser Art von Filmen radikal missbraucht. Mind-Game Movies sind eher daran interessiert, filmische Konventionen aufzubrechen bzw. bewusst zu reflektieren. Um auf die Existenz der etablierten Erzählkonventionen grundsätzlich hinzuweisen, bestimmt beispielsweise Unzuverlässigkeit den Erzählprozess.⁴⁰

Vielmehr steht auch die Art der Erzählkonstruktion im Fokus, welche sich häufig assoziativ, non-linear und fragmentarisch gestaltet, wie dies auch bei *Who am I* der Fall ist, indem die Erzählung zwischen verschiedenen Zeitlichkeiten wechselt



Abb. 5-7

oder gar den Erzählfluss unterbricht um das Bild zu stoppen. Als Benjamin seine Wunschvorstellung einer glücklichen Zukunft mit seiner großen Liebe Marie beschreibt, werden assoziative Bilder zur jeweiligen Thematik eingefügt. Das Voice-Over begleitet die einzelnen Ausschnitte mit den Worten: *Sie würde sich an mich erinnern, wir würden uns verlieben* (Abb. 5), *heiraten* (Abb. 6), *Kinder kriegen* (Abb. 7) [...].⁴¹

Filmmacher von Mind-Game Movies interessieren sich somit für die unterschiedlichen narrativen Möglichkeiten eine Geschichte zu erzählen und das Publikum auf verschiedenste Arten zu manipulieren.⁴² Die Unzuverlässigkeit liegt

³⁹ Vgl. Eig, Jonathan (2003): A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity. In Jump Cut: A Review of Contemporary Media, Nr. 46. Online im Internet: <http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html> (Zugriff: 22.07.2016).

⁴⁰ Vgl. Lahde Maurice, „Der unzuverlässige Erzähler in *The Usual Suspects*“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.293.

⁴¹ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 07'57"- 08'04".

⁴² Vgl. Monaco James, *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH⁴ 2015 (Orig. *How to Read a Film*, London/New York: Oxford University Press 1977), S.453.

somit meist im Akt der Rezeption begründet, welcher von ästhetischen Inszenierungspraktiken dominiert wird.⁴³

3.1. Mind-Game Movies als Genre - ein Definitionsversuch

Bezieht man sich auf die Definition von Markus Kuhn, Irina Scheidgen und Nicola Valeska Weber, können Mind-Game Movies als selbständiges Genre deklariert werden. Laut den genannten Autoren ist die These vorherrschend, dass Genrefilme ein Set von immer wiederkehrenden, gleichen Merkmalen umfassen.⁴⁴ Auch bei Mind-Game Movies wird auf einen Korpus an spezifischen Elementen zurückgegriffen, welche

- bestimmte Figurentypen- und Konstellationen, wie beispielsweise psychisch instabile Persönlichkeiten,
- konkrete Erzählformen wie das Gestaltungsmittel des *Final Plot Twists*,
- und wiederkehrende Handlungsmotive umfassen.

Bei Mind-Game Movies handelt es sich im Vergleich zu bereits etablierten Genres, um ein relativ junges Phänomen, welches erst in den 1990er Jahren an Bekanntheit gewann. Viele Charakteristika sind vermehrt dem Film-Noir entnommen, welcher sich durch Stilmittel, wie beispielsweise dem Voice-Over, dem Anti-Helden oder einer düsteren atmosphärischen Mise-en-scène auszeichnet. Mind-Game Movies können andererseits auch als Stil begriffen werden, da die Darstellungskonventionen, Inszenierungspraktiken und die wiederkehrenden inhaltlichen Motive häufig mit bereits etablierten Genres wie (Psycho-)Thriller, Horror, Science Fiction fusionieren, weshalb sie als heterogene Phänomene betrachtet werden können. An diesem Punkt soll betont werden,

⁴³ Kiefer Bernd, „Die Unzuverlässigkeit der Interpretation des Unzuverlässigen. Überlegungen zur *Unreliable Narration* in Literatur und Film“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.72.

⁴⁴ Vgl. Kuhn Markus, Scheidgen Irina, Weber Nicola Valeska, „Genretheorien und Genrekonzepte“, in: *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*, Hg. Markus Kuhn, Irina Scheidgen, Nicola Valeska Weber, Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2013, S.22.

dass sich grundsätzlich kein Film ausschließlich einem einzigen Genre zuordnen lässt, da in beinahe jedem Fall implizite oder explizite Merkmale anderer Genres vorhanden sind. Die daraus resultierenden Hybridprodukte sollen in diesem Zusammenhang als eine Kombination verschiedener Elemente unterschiedlicher Genres oder Stilen verstanden werden.⁴⁵ Hybridisierungen können an der Entstehung neuer Genres bzw. Subgenres aber konstitutiv beteiligt sein.

Das stilistische sowie narrative Arrangement von *Shutter Island* verbindet beispielsweise typische Charakteristika verschiedener Genres und Stilen, wie dem Thriller, Horror und dem Film Noir. *Who am I* zeichnet sich durch seine dynamische Erzählgeschwindigkeit sowie durch sein düsteres Farbarrangement aus, wodurch er sowohl dem Film Noir als auch dem Thriller verschrieben werden kann. Bei *Who am I* wird sich der Thematik des Internets gewidmet, indem beispielsweise virtuelle Räume wie das sogenannte Darknet⁴⁶ mittels der Metapher eines fahrenden U-Bahnzugs visualisiert wird, wodurch der Film zusätzlich einen Science-Fiction-Charakter annimmt. Natürlich können *Shutter Island* sowie auch *Who am I* in die genannten Genres verortet werden, dennoch sprechen genügend stilgebende Merkmale und deren narrativen Arrangements dafür, diese dem Dachbegriff Mind-Game Movies unterzuordnen. Weshalb sich manche Genres nicht dauerhaft am Mainstream-Markt etablieren können, liegt meist in ihrer mangelnden Charakteristik begründet. Etablierte Genres, wie Western oder Musical bestechen in erster Linie durch ihre stabile, kohärente Syntax und ihre einschlägigen, wiederkehrenden und semantischen Elemente.⁴⁷ Es soll an dieser Stelle angemerkt werden, dass speziell im Hollywood Mainstreamfilm von Beginn an, sehr wohl der finanzielle Erfolg maßgeblich an der Etablierung einer neuen ästhetischen Form beteiligt ist.⁴⁸ Speziell *The Sixth Sense* stellt deshalb aufgrund seiner hohen Einspiel-

⁴⁵ Vgl. Kuhn, 2013, S.29.

⁴⁶ Bei einem Darknet handelt es sich um einen gänzlich verschlüsselten Bereich im Internet, der es ermöglicht, sich anonym zu bewegen und agieren zu können. Hierbei bieten sich unzählige Möglichkeiten für kriminelle Tätigkeiten sowie Zugänge zu illegalen Drogen- oder Waffenhandel und dergleichen.

⁴⁷ Vgl. Altman Rick, „A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre“, in: *Film Genre Reader III*, Hg. Barry Keith Grant, Austin: University of Texas Press⁴ 2003, (Orig. *Film Genre Reader*, 1986), S.39.

⁴⁸ Vgl. Eig, Jonathan, 2003.

ergebnisse eine Zäsur für die historische Etablierung von Mind-Game Movies dar.⁴⁹

Aus diesen Überlegungen heraus sollen Mind-Game Movies aufgrund deren narrativer Erzählmuster und den typisch verhandelten Motiven, als stilgebender Gestaltungsweg betrachtet werden, der sich einem bzw. mehrerer Genres unterwerfen kann. Die Figuren und narrativen Mittel sowie die präsentierte Ästhetik in Mind-Game Movies können sowohl als isolierte Elemente betrachtet werden, welche in einen übergeordneten Genrerahmen integriert sind, aber auch als eigenständiges Genre fungieren. Auch Elsaesser zieht es vor Mind-Game Movies aufgrund ihrer inhaltlichen sowie ästhetischen Vielseitigkeit zunächst als Zeitgeistphänomen zu verstehen.

3.2. Elemente der Narration

Wie die Bezeichnung *Mind-Game* bereits vorausschickt, bildet das „Spiel“ oder das „Spiele spielen“ mitunter ein narratives Kernstück jener Filme. Dies kann zum einen auf inhaltlicher Ebene passieren, indem innerhalb der Diegese mit einem oder mehreren Charakteren gespielt wird. Dabei verfügen diese oftmals nicht über die Kenntnis, ob oder mit wem sie dieses Spiel spielen.⁵⁰ Als Beispiele können hierbei u.a. *The Silence of the Lambs* (1991), *Primal Fear* (1996) oder *Se7en* (1995) herangezogen werden. Zum anderen kann auf der Ebene der Ästhetik und Narrativität ein Spiel mit den RezipientInnen gespielt werden, indem gezielt essentielle Informationen vorenthalten werden, um das Publikum bewusst zu falschen Zusammenhangshypothesen zu verleiten, das wiederum gerne mit finalen Plot-Twists aufgelöst wird. In diesem Zusammenhang können Berührungspunkte zu den Konzepten Unreliable Narration hergestellt werden, welche im Folgekapitel noch näher erläutert werden.

Klassische Hollywood Mainstream Filme zielen grundsätzlich darauf ab die narrative Logik eines Films aufrechtzuerhalten, während Mind-Game Movies

⁴⁹ Bei einem Produktionsbudget von 40 Mio. US Dollar konnte *The Sixth Sense* Einnahmen in Höhe von 293.506.292 US Dollar erzielen.

⁵⁰ Vgl. Elsaesser Thomas, „The Mind-Game Film“, in: *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Hg. Warren Buckland, Chichester: Wiley-Blackwell 2009, S.14.

eine Verletzung zentraler narrativer und inhaltlicher Dogmen anstreben, indem die ZuschauerInnen mit verschiedensten Techniken verwirrt oder ausgetrickst werden und somit deren Vertrauen missbraucht wird. Ausgehend von einem zielorientierten Charakter ist das Erreichen des Ziels, klassisch betrachtet, eine logische Auflösung der narrativen Ketten und kann folglich als ein typisches „Happy End“ klassifiziert werden.⁵¹ Um die ZuschauerInnen nicht depressiv oder unglücklich sondern positiv und zufrieden aus dem Kinosaal zu schicken, erwies sich die Strategie eines zufriedenstellenden Abschlusses als unumgänglich, um auch nicht zuletzt auch den amerikanischen Optimismus zu reflektieren.⁵² Mind-Game Movies versuchen häufig genau diesen narrativen Abschluss anzugreifen, indem das Publikum mit unvollständigen offenen Enden zurückgelassen wird. Diese unzuverlässigen Erzählweisen bilden ein wesentliches Charakteristikum, weshalb sich ein Großteil dieser Arbeit der kurz- oder längerfristigen Zuverlässigkeit bzw. Unzuverlässigkeit von Filmen widmen wird. Der narrative sowie inhaltliche Kosmos von Mind-Game Movies umfasst eine überschaubare Anzahl an Leitmotiven und Elementen, welche sich als typisch für diese manifestiert haben. Auch weisen Mind-Game Movies aufgrund ihrer speziellen Ästhetisierung, ihrer potentiellen vorhandenen Anti-Konventionalität und dekonstruktiven Erzählverfahren eine Besonderheit auf.⁵³ Die folgenden Erläuterungen stützten sich weitgehend auf die Ausführungen von Thomas Elsaesser, welcher die häufigsten Motive von Mind-Game Movies herausgearbeitet hat. Es wird versucht einen Spagat zwischen den einzelnen relevanten Motiven und unzuverlässigen Erzählstrategien herzustellen und laufend Brücken zu den Beispielfilmen zu schlagen.

⁵¹ Vgl. Bordwell David, „Happily Ever After, Part Two“, *The Velvet Light Trap* 19, 1982, S.2.

⁵² Vgl. Ebd.

⁵³ Vgl. Eder Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen in Spielfilm der 90er Jahre“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: Lit Verlag 2002, S.11.

3.2.1. Alternative Realitäten und Zeitschleifen

Ein / eine ProtagonistIn kann an Ereignissen partizipieren oder ein / eine Zeugn sein, deren Bedeutung oder Konsequenzen ihm / ihr entkommen. Die zentrale Frage die durch den Film an die ZuschauerInnen herangetragen wird, lautet daher: Was hat sich wirklich ereignet? Es wird eine Aufhebung von Ursache und Effekt verursacht oder sogar das vorerst vermeintlich klare lineare Voranschreiten der Erzählung umgekehrt.⁵⁴ Häufig erschließen sich dabei Zeitschleifen und / oder alternative Realitäten. Als Beispiele können *Lost Highway* (1997), *Donnie Darko* (2001), und *Memento* (2000) genannt werden.

Herkömmliche Hollywoodmainstream-Dramaturgien werden, speziell in den 1990ern, vermehrt dekonstruiert, indem darauf abgezielt wird, verbrauchten, vertrauten (Erzähl-)Konventionen entgegenzuwirken.⁵⁵ Da das Publikum typische Hollywood Erzählmuster aufgrund jahrelanger Rezeption verinnerlicht hat, können es sich Mind-Game Movies leisten „die üblicherweise linear gespannten Kausalketten der Ereignisse zu lockern, zu verwirren oder zu zerreißen“.⁵⁶ Dies kann sich auf die Raum-Zeit Paradigmen der filmischen Erzählung auswirken, indem mit verschiedenen Zeitlichkeiten, verfremdeten oder ungewöhnlichen Raumkonstruktionen gespielt wird. Bei Christopher Nolans *Inception* (2010) beanspruchen beispielsweise die Traumdarstellungen einen Großteil des Films, wodurch diese als verschiedene Realitäten etabliert werden. In den einzelnen Traumebenen werden physikalische Gesetze aufgehoben, das sich durch auf dem Kopf stehende Häuser und Straßen sowie unmöglichen Konstruktionen, wie einer Visualisierung der Penrose-Treppe veranschaulichen lässt. Diese unmöglichen Szenerien werden in diesem Fall vom Publikum ausnahmslos toleriert und akzeptiert, da die Traumwelt als solche gekennzeichnet ist und in Traumwelten jegliches logisches Vorstellungsvermögen aufgehoben werden kann.

⁵⁴ Vgl. Elsaesser, 2009, S.17.

⁵⁵ Vgl. Eder, 2002, S.22.

⁵⁶ Vgl. Ebd.

3.2.2. Identitätskrisen und Traumata

Ein Indiz, welches der Begriff Mind-Game Movies bereits kommuniziert, bildet der Fokus auf den „Mind“ / auf den Verstand bzw. der Psyche einer Figur. Hierbei sind die mentalen Konditionen zentraler Charaktere oftmals sehr extrem und instabil. Ihr Dasein wird als normal inszeniert, obwohl dies meist nicht der Fall ist. Im Zuge dessen stellt sich ein / eine ProtagonistIn häufig die Frage: Wer bin ich und was ist meine Realität?⁵⁷

Ein instabiler psychischer Zustand einer Figur erweist sich daher durchaus als brauchbar, um unzuverlässig zu erzählen. Die häufige Thematisierung gespaltener, psychisch angeschlagener, traumatisierter Figuren erweist sich für etliche Mind-Game Movies als äußerst charakteristisch, das bei vielerlei Filmen, wie *Fight Club*, *A beautiful Mind* (2001), *Donnie Darko*, *Black Swan* (2010) aber vor allem auch bei *Shutter Island* und *Who am I* spürbar ist. Krankheitsbilder wie Amnesie, Schizophrenie oder Paranoia, bilden somit gern gewählte Grundlagen für Mind-Game Movie- Charaktere. Auch hier werden zumal mit den ZuschauerInnen als auch mit den Figuren Spiele gespielt, indem die Wahrnehmung der Realität gestörter Figuren thematisiert wird oder das Publikum durch subjektiv gefärbte Fokalisierungen ein falsches Bild der diegetischen Realität erhält. Dieses Vorgehen findet sich sogar in Kinder- und Jugendfilmen wieder, was anhand des Animationsfilms *Toy Story* (1995) veranschaulicht werden kann. Hierbei weist die Actionfigur Buzz Lightyear ein psychisches Defizit auf, indem er nicht weiß, dass er ein Spielzeug ist und fest daran glaubt, ein echter Space-Ranger zu sein.

Die Auflösung, Störung oder Entfremdung von Identitäten kann als stilgebendes, typisches Leitmotiv etlicher Mind-Game Movies betrachtet werden und am Prozess unzuverlässiger Erzählweisen konstitutiv beteiligt sein. Besonders hervorgehoben werden soll das Trauma, das sich bei *Who am I* sowie auch bei *Shutter Island* für das Funktionieren der Unzuverlässigkeit als unabdingbar erweist.

⁵⁷ Vgl. Elsaesser, 2009, S.17.

Wie der Titel *Who am I* bereits vorwegnimmt, behandelt der Film im Grunde eine Identitätsfrage. Die Persönlichkeitsstörung des Hauptprotagonisten liegt ebenfalls in einem Trauma in Form einer schweren Kindheit begründet. Erste Hinweise darauf werden vom Erzähler selbst gegeben, als dieser, von seinen Eltern erzählt, dass in Form eines Flashbacks wiedergegeben wird. Auch nach dem Twist Ending erweist sich die Figur Benjamin weiterhin als diffus und unklar, da dem Publikum mehrere mögliche Persönlichkeitsschattierungen Benjamins angeboten werden, um sich ein Bild von diesem zu machen. Der Film gibt aber im Grunde kaum genaueres über seine wahre Persönlichkeit preis. Schlussendlich wissen die ZuschauerInnen kaum etwas, da die Wissensvermittlung durch die persönliche Sichtweise Benjamins eingeschränkt und somit begrenzt ist, da die Erzählung lediglich erlaubt sich auf das Vertrauen in seine Persönlichkeit und seine Erzählung zu stützen.

3.2.3. Differenzierung zwischen Realität und Fiktion

Charaktere können geblendet wirken oder nicht mehr in der Lage sein zwischen Realität und Einbildung zu unterscheiden. Die subjektive Sicht eines / einer ProtagonistIn der imaginierten Welt wird zudem weder visuell noch inhaltlich markiert.⁵⁸ Der Unterschied zwischen Imagination und Realität wird kurz- oder längerfristig bis zu einem gewissen Zeitpunkt nicht explizit gekennzeichnet. Grundsätzlich wird alles, was sich in der diegetischen Welt befindet vom Publikum zunächst als real und gültig wahrgenommen. Häufig werden Traumsequenzen im Nachhinein als unreal gekennzeichnet, das durch abruptes Aufwachen der träumenden Person kommuniziert wird. Dass ein / eine ProtagonistIn nicht (mehr) in der Lage ist die Realität als solche (an)zuerkennen, ist häufig durch ein Trauma oder eine psychische Störung bedingt. Mind-Game Movies bestechen daher durch ein hohes Maß an Elastizität, da die Grenzen zwischen mehreren Realitätszuständen oder Erzählebenen nicht zwingend

⁵⁸ Vgl. Ebd.

markiert werden, bzw. wenn überhaupt, erst zu einem späteren Zeitpunkt eine Auflösung erfahren.⁵⁹

3.2.4. Imaginierte Charaktere

Ein weiteres beliebtes Motiv, welches häufig in Mind-Game Movies Verwendung findet, ist die Interaktion eines / einer ProtagonistIn mit einem Freund, Mentor oder einer anderen Figur, welcher / welche nicht existiert bzw. nur in deren Vorstellungskraft.⁶⁰ Die Information, dass es sich dabei um eine imaginierte Person handelt, wird in vielen Fällen, wie beispielsweise bei *Fight Club*, *A beautiful Mind* oder *Ich seh, ich seh* (2014) für den RezipientInnen nicht markiert bzw. erst häufig am Ende der Geschichte offenbart, das auch meist mit der Erschließung einer weiteren Lesbarkeit einhergeht, dessen Thematik im nächsten Unterpunkt genauer aufgeschlüsselt wird.

3.2.5. Narrative Doppeldeutigkeit / Doppelte Lesbarkeit

Wie bereits erläutert kann sich für Figuren das Unterscheiden zwischen zwei Welten als problematisch erweisen. Im Extremfall sind sich das Publikum sowie die Figuren nicht bewusst, dass eine Kopräsenz einer anderen Sichtweise der Welt oder eines Paralleluniversums existiert, wodurch eine doppelte Lesbarkeit der Ereignisse implementiert wird.⁶¹ Jenes Motiv bezieht sich somit nicht nur auf das Regelwerk innerhalb der Diegese, sondern auch auf die Art und Weise wie das narrative Arrangement der filmischen Welt gestaltet ist. Damit diese Strategie funktioniert, ist es essentiell, dass die RezipientInnen und die ProtagonistInnen den gleichen Wissenstand teilen. Dass die Erzählung auf einer falschen Prämisse basiert, wird von den verantwortlichen Filmemachern gerne durch das Stilmittel des narrativen Plot-Twists aufgelöst. Im Nachhinein oder bei Betrachtung früherer Szenen, können diese folglich von den RezipientInnen anders gelesen werden. Dieses Motiv ist besonders in dieser Arbeit von

⁵⁹ Vgl. Steinke, 2007, S.74.

⁶⁰ Vgl. Ebd.

⁶¹ Vgl. Ebd.

Relevanz, weshalb die Vorgehensweise das Publikum kurz- oder längerfristig zu täuschen, im nächsten Kapitel genauer diskutiert wird.

3.3.6. Verschwörungen

Auch kann einer Person eingeredet werden, dass er / sie für das Verschwinden einer Person, meist eines Kind, verantwortlich ist. Es wird eine Selbsttäuschung inszeniert, welche aufgrund von Traumata oder emotionalen Störungen initiiert wird.⁶²

Historisch betrachtet lassen sich Grundzüge von Mind-Game Movies bereits in der frühen Filmgeschichte erkennen. Die Thematik, welche beispielsweise *Der Student von Prag* (1913) thematisiert, besteht durch die Verletzung zentraler Dogmen, indem die Hauptfigur das Spiegelbild verliert und dieses anschließend als selbständiges Ich bzw. als Doppelgänger ebenso Teil der Diegese wird. Dies wird auch explizit gezeigt, indem der Doppelgänger aus dem Spiegel austritt, wodurch für die ZuschauerInnen ein im Grunde unmögliches Szenario visualisiert wird. Das Interesse und die daraus resultierende Auseinandersetzung mit der Psyche und dem Unbewussten filmischer Personen ist dahingehend erwähnenswert, als dass abweichendes, gestörtes oder / und traumatisiertes Verhalten von Figuren zentrale Motive in vielen Mind-Game Movies darstellen und dies sich für die Inszenierung von Unzuverlässigkeit in Filmen anbietet.

Das Cabinet des Dr. Caligari (1920) kann dahingehend als einer der ersten typischen Mind-Game Moives klassifiziert werden, da etliche Elemente wie eine unzuverlässige Inszenierung, welche eine doppelte Lesbarkeit der Geschichte erlaubt sowie ein psychisch instabiler Hauptprotagonist mit Zweifel an der Realität, vorherrschend sind. Zugleich scheint *Shutter Island*, welcher genau 90 Jahre später erschienen ist, von *Das Cabinet des Dr. Caligari* inspiriert worden zu sein, da sich die Hauptfigur ebenfalls als wahnsinniger Patient einer Anstalt entpuppt. In der Entwicklung von Caligari zu Shutter Island fanden sich in

⁶² Vgl. Elsaesser, 2009, S.18.

vereinzelt Werken durchaus Strukturen unzuverlässiger Erzählweisen wieder. Dennoch kommen diese aber erst mit Beginn der 1990er Jahre verschärft und vermehrt in Filmen zur Anwendung. Mind-Game Movies erlebten somit ihre Blütezeit im Zeitraum zwischen den 1990er bis hin in die 2010er Jahre. Etliche typische Mind-Game Movies, wie beispielsweise *Fight Club* oder *Donnie Darco*, welche heute in jeglicher Hinsicht als erfolgreich verbucht werden können, haben sich trotz ihres zunächst mäßigen finanziellen Erfolgs, erst im Nachhinein zu sogenannten Kult-Filmen entwickelt, wodurch das Interesse und die Beliebtheit von Mind-Game Movies zumal deutlich wird.

Zudem ermöglichen DVD's sowie Online-Streaming Plattformen mehrmaliges Ansehen des Materials, dass das Rezeptionsverhalten der ZuschauerInnen stark beeinflusst und verändert, da diese individuell entscheiden können, wie oft und wie lange und unter welchen Umständen sie sich eines Films oder einer Serie aussetzen möchten. Das wiederholte Rezipieren begünstigt somit die Erfassung bestimmter Hinweise bzw. Handlungsabläufe, die beim erstmaligen Ansehen eventuell aufgrund eines anderen Aufnahmefokus' vom Publikum übersehen wurden.

Nicht zuletzt ist erkennbar, dass von den RezipientInnen, bedingt durch neue Medien und den Einfluss neuer Technologien, zunehmend verlangt wird, komplexere Erzählformen zu verarbeiten.⁶³ Drama-Serien wie *Breaking Bad* (2008-2013) oder auch Sitcoms, wie *How I met your mother* (2005-2014) verlangen von den ZuschauerInnen ein hohes Maß an Aufmerksamkeit, um das Gezeigte sinngemäß verstehen zu können. An dem kommerziellen Erfolg dieser Serien kann abgelesen werden, dass unkonventionelle Erzählformen auch bei einem breiten Publikum großen Zuspruch erfahren.

⁶³ Vgl. Buckland, 2009, S.1.

4. Unreliable Narration

Die Wurzeln unzuverlässigen Erzählens liegen ursprünglich in der Literaturwissenschaft begründet. Anfang der 1960er Jahre wurde der Begriff von Wayne C. Booth aufgegriffen, welcher erstmals in seinem Buch *The Rhetoric of Fiction* einen konstitutiven Erklärungsversuch vornahm, in welcher er folgende Definition entwarf:

„I have called a narrator *reliable* when he speaks for or acts in accordance with the norms of the work (which is to say, the implied author's norms), unreliable when he does not.“⁶⁴

Aus der zitierten Passage geht hervor, dass ein konkreter Erzähler als unzuverlässig gelten kann, wenn ein Widerspruch des Werte- und Normensystems der erzählten Geschichte vorherrschend ist. In weiterer Folge ist laut Booth die Unzuverlässigkeit am *Implied Author* festzumachen. Der Begriff des *Implied Author* bezeichnet in diesem Zusammenhang die vermittelnde, narrative Instanz, die durch den Autor einer Geschichte bestimmt wird. Er ist dafür verantwortlich, welches Bild sich LeserInnen vom narrativen Universum einer Geschichte und den darin agierenden Figuren machen. Dieser implizite Autor bzw. diese Instanz erlaubt den LeserInnen das narrative Geschehen zu bewerten sowie „zwischen den Zeilen zu lesen“ und somit einen Erzähler bzw. das Erzählte gegebenenfalls als unzuverlässig zu entlarven.⁶⁵ Der *Implied Author* wird in der Forschung häufig als einzige Bezugsgröße bei der Vermittlung von Unzuverlässigkeit herangezogen.⁶⁶ Da es sich bei dieser „geheimen Kommunikation“ durch den Autor aber um eine tendenziell schwammige, undefinierbare Instanz handelt, deren Signale und Wirkung nicht konkret

⁶⁴ Booth Wayne C., *The Rhetoric of Fiction*, Chicago: The University of Chicago Press² 1983; (Orig. 1961), S.158/159.

⁶⁵ Vgl. Booth, 1983, S.158.

⁶⁶ Vgl. Nünning Ansgar, „*Unreliable Narration* zur Einführung: Grundzüge einer kognitiv-narratologischen Theorien und Analyse unglaubwürdigen Erzählens“, in: *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*, Hg. Ansgar Nünning, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2013, S.13.

bemessen werden können, soll der *Implied Author* auch im Zuge dieser Arbeit nicht weiter berücksichtigt werden.

Der Literaturwissenschaftler Ansgar Nünning knüpft an die Thesen Booths an, indem er argumentiert, dass durch einen unzuverlässigen Erzähler Verletzungen und Abweichungen von Normen im Bezug auf Glaubwürdigkeit, Zuverlässigkeit und / oder objektiver Wahrheit vorgenommen werden.⁶⁷ Da sich über psychologische und moralische Werte sowie über Normalität grundsätzlich kein einheitlicher Konsens bilden lässt, erweist sich die Beurteilung eines Erzählers als zuverlässig bzw. unzuverlässig schlussendlich als äußerst subjektives Phänomen. Aufgrund der individuellen Werte- und Moralvorstellungen jeder / jedes einzelnen RezipientIn können literarische sowie filmische Inhalte dementsprechend unterschiedlich wahrgenommen und interpretiert werden. Infolge dessen stellt sich die Frage, nach welchen Maßstäben jene Widersprüche und Abweichungen schlussendlich beurteilt werden sollen. Nünning geht zunächst davon aus, dass ein gewisses Normalitätsverständnis von Werten und Normen bzw. ein sogenannter „basic common sense“ bei den RezipientInnen vorhanden ist.⁶⁸ Diese These ist durchaus kritisch zu betrachten, da, wie bereits erwähnt, eine Verallgemeinerung eines allgemein gültigen, gemeinsamen Konsens bzw. eine Standardisierung eines „basic common sense“ nur schwer möglich ist. Damit unzuverlässige Erzählweisen funktionieren können, sollten die RezipientInnen dennoch in der Lage sein, gewisse Aspekte wie „Normalität“ oder „Verrücktheit“ zu beurteilen.⁶⁹ Dabei bedient man sich sogenannter *frames of reference*, bei welchen es sich um Bezugsgrößen und extratextuelle Signale handelt, welche den RezipientInnen ermöglichen eine Erzählung als unzuverlässig zu klassifizieren.⁷⁰ Diese *frames of reference* lassen sich in zwei Gruppe einteilen. Die erste Gruppe bezieht sich auf das Wirklichkeitsmodell der erzählten Welt. Das heißt RezipientInnen suchen

⁶⁷ Vgl. Nünning, 2013, S.21.

⁶⁸ Vgl. Ebd.

⁶⁹ Vgl. Allrath Gaby, „But why will you say that I am mad?. Textuelle Signale für die Ermittlung von *unreliable narration*“, in: *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*, Hg. Ansgar Nünning, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2013, S.61.

⁷⁰ Vgl. Ebd.

grundsätzlich stets nach einer Kompatibilität zwischen der Welt des Textes und der realen Welt. Finden Abweichungen vom etablierten Regelwerk der Textwelt statt, wird Anlass dazu gegeben, die Glaubwürdigkeit eines Erzählers oder einer Instanz anzuzweifeln. Die zweite Gruppe der *frames of reference* setzt von den RezipientInnen eine bestimmte filmische bzw. literarische Kompetenz im Bezug auf Faktoren voraus, die das jeweilige Medium betreffen. Diese Faktoren beziehen sich sowohl auf die bisherige Film- bzw. Leseerfahrung der RezipientInnen, die Vertrautheit mit literarischen oder filmischen Konventionen sowie auf die Kenntnis stereotyper Modelle oder Figuren.⁷¹

Damit RezipientInnen Unglaubwürdigkeit bzw. Unzuverlässigkeit entschlüsseln können, müssen diese mit bestimmten Grundlagen vertraut sein, welche als Maßstäbe für die Bestimmung von Unzuverlässigkeit dienen. Dazu zählen u.a. Kenntnisse über allgemeines Weltwissen, moralische Werte- und Normvorstellungen einer Gesellschaft sowie die Beurteilung psychologischer Normalität und Kohärenz.⁷² Dadurch wird deutlich, dass es sich bei einem Werk mit unzuverlässigen Erzählstrukturen um kein rein textimmanentes Phänomen handelt, sondern dieses von externen Aspekten geleitet wird.⁷³

Es lässt sich somit festhalten, dass eine Möglichkeit Unzuverlässigkeit zu evozieren darin besteht, Diskrepanzen bezüglich des Werte- und Normensystems des Gesamtrahmens eines filmischen oder literarischen Textes erkennen zu lassen. Diese Methode funktioniert deshalb, da Kontroversen letztlich nur dann beachtet werden, sobald das vermeintlich kohärente Erzählergerüst verletzt wird. Die Glaubwürdigkeit einer Erzählinstanz oder einer Erzählfigur bleibt also solange aufrechterhalten, bis die RezipientInnen vom Gegenteil überzeugt werden.⁷⁴

Zusammenfassend soll zumal auf Nünning's Definition verwiesen werden, welcher fünf Merkmale nennt, die sich als allgemein typisch für einen

⁷¹ Vgl. Nünning, 2013, S.31.

⁷² Vgl. Nünning, 2013, S.30.

⁷³ Vgl. Nünning, 2013, S.22.

⁷⁴ Vgl. Nünning, 2013, S.21.

unzuverlässigen Erzähler erweisen.⁷⁵ Jedes dieser fünf Kennzeichen lässt sich in modifizierter Form auch auf das Medium Film übertragen.

1. Es handelt sich um einen Ich-Erzähler, welcher ein Teil, der von ihm erzählten Geschichte ist.
2. Die Wiedergabe durch den Erzähler erfolgt aus einer persönlichen Perspektive, mit einem hohen Maß an Explizität.
3. Die Erzählungen beinhalten eine Ansammlung subjektiv gefärbter sowie interpretatorischer Aussagen und persönliche Stellungnahmen durch die Protagonisten zu einem Sachverhalt.
4. Ein Erzähler tendiert häufig dazu, die eigene Person zu thematisieren.
5. Neben der wiedergegebenen Version des unzuverlässigen Erzählers lässt sich eine zweite Lesbarkeit des Geschehens erfassen, welche das Publikum durch implizite Erzählattribute erschließen kann. Der dadurch entstehende Effekt der doppelten Lesbarkeit wird durch eine stetige, meist unfreiwillige Selbstentlarvung des unzuverlässigen Erzählers erzeugt.

Unzuverlässige Erzählweisen lösen bei den RezipientInnen häufig ein Gefühl von Unbehagen aus. Kunstformen wie der Film, sind laut Thomas Koebner dafür prädestiniert sich gegen ästhetische sowie erzählerische Normen und Regeln aufzulehnen bzw. diese zu stören, was in Form von Unzuverlässigkeit möglich ist. Koebner postuliert konkret vier Brüche dieser Regeln, welche durch unzuverlässige Erzählelemente explizit bzw. implizit verursacht werden können.⁷⁶

Zum einen suggerieren unzuverlässige Erzählformen bis zu einem gewissen Punkt eine vermeintlich logische Kontinuität, welche über kurz oder lang gestört wird. Unterbrechungen der Kausalität werden am ehesten vom Publikum verziehen, wenn die verursachtem Leerstellen im Laufe des Films wieder gefüllt werden. *Shutter Island* sowie *Who am I* verfolgen im Vergleich zu Werken wie *Lost Highway* oder *Primer* (2004) im Grunde eine tendenziell konventionelle

⁷⁵ Vgl. Nünning, 2013, S.6.

⁷⁶ Vgl. Koebner, 2005, S.23.

Erzählnatur im Hinblick auf die Kohärenz der Geschichte, da man trotz des Twist Endings das Publikum nicht ins Leere laufen lässt, sondern mit mindestens zwei Wahlmöglichkeiten in Bezug auf den Abschluss der Geschichte versorgt. Dabei ist anzumerken, dass Filme wie *Lost Highway* grundsätzlich den Anspruch erheben, eben keine logische Abfolge der Ereignisse vermitteln zu wollen, sondern die Absicht haben, gezielt zur Stiftung von Verwirrung beizutragen und nicht zwingend dem Imperativ nachzugehen, unlogische Handlungsverläufe aufzuklären.

Zum anderen erzeugen blinde Motive beim Publikum ein äußerst unangenehmes und verstörendes Gefühl, da diese keinerlei Bedeutung für das Voranschreiten einer Erzählung haben. Blinde Motive werden zwar in eine Geschichte eingeführt, aber im weiteren Verlauf wieder aufgegeben, ohne zu einer Schlussfolgerung oder zu einem schlüssigen Ende gekommen zu sein.⁷⁷ Blinde Motive werden deshalb, abhängig vom Grad ihrer (Nicht-)Relevanz für die Story, von den RezipientInnen verdrängt bzw. vergessen. Sie veranlassen das Publikum zu der Annahme, dass nicht auf alle Fragen auch Antworten gefunden werden können. Die Regeln der Kontinuität sowie der ständig vorherrschende Zuordnungszwang des Menschen wird durch blinde Motive gestört. Filme mit unzuverlässigen Erzählweisen, welche beispielsweise mit einem Plot-Twist aufgelöst werden, eröffnen eine zweite Sichtweise auf die vergangenen Ereignisse. Dabei wird oftmals nicht erklärt, welche Version als richtig anzunehmen ist, wodurch das Publikum mit dem Gefühl von Unzufriedenheit und Unvollständigkeit zurücklassen wird.

Auch die Stabilität der Charaktere darf in einer zuverlässigen Erzählung nicht allzu sehr verletzt werden. Figuren dürfen sich unter gewissen Umständen und nur bis zu einem gewissen Grad verändern bzw. weiterentwickeln. Beispielsweise kann sich ein schüchterner Niemand zum mutigen Helden entwickeln oder der / die Hartherzige schlussendlich seine / ihre einfühlsame Seite zeigen. Ambivalente Figuren, welche sich schrittweise oder abrupt als verrückt oder

⁷⁷ Vgl. Wulff Hans J., „Hast du mich vergessen? Falsche Fährten als Spiel mit dem Zuschauer“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S. 149.

wahnsinnig entpuppen, können beim Publikum verstörende Reaktionen hervorrufen, da das aufgebaute Persönlichkeitsbild der Figur zerschlagen wird. Weiters liegen jeder diegetischen Welt genreübergreifend bestimmte Regeln zu Grunde, an die sich der Film zu halten hat. Stehen gewisse Ereignisse im Widerspruch zum etablierten Regelwerk der Diegese, so führt dies zu einem Bruch innerhalb der Erzählung. Wenn in einem Film beispielsweise plötzlich die Schwerkraft aufgehoben wird und dies nicht im Einklang mit dem Normalitätsverständnis der Diegese steht, so kann davon ausgegangen werden, dass jene Elemente im Widerspruch zur etablierten Welt stehen und es sich dadurch möglicherweise um ein unzuverlässiges Erzählelement handelt.

4.1. Literatur vs. Film

Wie bereits ersichtlich, beziehen sich Autoren wie Nünning oder Booth ausschließlich auf literarische Texte und Erzähler, weshalb vorerst zwischen filmischen und schriftgebundenen Erzählungen unterschieden werden muss. Durch das Medium Film erschließen sich weitere Kanäle, zumal es durch seine audio-visuell geprägte Natur besticht. Die Frage nach dem eigentlichen Erzähler einer fiktiven filmischen Geschichte ist aus diesem Grund nicht sofort geklärt.

Die Unzuverlässigkeit in literarischen Werken verfügt ausschließlich über den Kanal der Sprache und kann an einem konkreten Erzähler festgemacht werden, wohingegen im Film mehrere Erzählinstanzen für die Vermittlung der Geschichte zuständig sind. Nichtsdestotrotz kann auch im Film Unzuverlässigkeit auf sprachlicher Ebene gekennzeichnet oder zumindest angedeutet werden. In jedem Fall kann eine bestimmte Sichtweise einer erzählenden Figur als gut angelegtes Täuschungsmanöver gelesen werden. Bei *Who am I* agiert Benjamin als manipulativer Akteur, indem Hinweise im Bezug auf Unzuverlässigkeit von ihm selbst verbalisiert wiedergegeben werden. Er scheint auch deshalb aus seiner Kindheit erzählen zu wollen, um bewusst die Aufmerksamkeit auf sein Trauma bzw. seine potenzielle Persönlichkeitsstörung zu lenken. Die Motivation Informationen aus seiner Kindheit preiszugeben, liegt also darin begründet, den Denkanstoß für die Schlussfolgerung zu liefern, dass eine psychische Instabilität

vorhanden ist. Im Nachhinein können verschiedenste Bemerkungen als frühzeitliche Signale von Benjamins Unzuverlässigkeit gedeutet werden.

LINDBERG: Deine Traumata interessieren mich nicht. Was weißt du über CLAY? Über ihre Verbindung zu den FR13NDS?

BENJAMIN: Alles was Sie wissen wollen. Aber jedes Detail ist wichtig. Hacken ist wie Zaubern, bei beidem geht es darum andere zu täuschen.⁷⁸

Benjamin erfüllt somit eine appellative Funktion⁷⁹, indem er die ZuhörerInnen bzw. ZuschauerInnen dazu auffordert, auf jedes Detail seiner Geschichte zu achten, unabhängig davon wie irrelevant die Information zu sein scheint.

Auch bei *Shutter Island* weisen konkrete Aussagen inhaltliche Inkohärenzen auf, wodurch eine inhaltliche Diskrepanz deutlich wird, das anhand eines Dialogs zwischen Cawley und Teddy veranschaulicht werden kann.

TEDDY: I think we've gotten all we came here for, so.

CAWLEY: „We“, Marshal?

TEDDY: Speaking of which, have you seen him, Doctor?

CAWLEY: Who?

TEDDY: My partner, Chuck.

CAWLEY: You don't have a partner, Marshal. You came here alone.⁸⁰

Aus diesem Gespräch geht hervor, dass in der Story ein Widerspruch vorzuherrschen scheint. Obwohl die Figur Chuck, trotz seiner großteils passiven Rolle als Nebenfigur, während der gesamten Handlung einen wichtigen Charakter darstellt, wird er im Zuge des letzten Drittels von Cawley als nicht-existent abgetan. Dies veranlasst RezipientInnen konkret an der Zuverlässigkeit der Story zu zweifeln.

Das narrative Geschehen wird aber durch das Medium Film durch mehrere non-verbale Verfahren, wie dem Schnitt, der Mise-en-scène, Filmmusik, etc.

⁷⁸ *Who am I. Kein System ist sicher*, 03'59"- 04'30".

⁷⁹ Vgl. Busch, 2013, S.46.

⁸⁰ *Shutter Island*, Regie: Martin Scorsese, DVD-Video, Paramount Pictures 2010, 1h32'52"-1h33'11".

vermittelt, wodurch sich zusätzliche Kommunikationswege eröffnen.⁸¹ Aufgrund dieser mehrkanaligen Vermittlung ergibt sich eine neue Ordnung des Erzählens, welche primär auf der Ebene des Zeigens beruht.⁸² Jörg Schweinitz betont im Bezug auf die Vermittlung einer filmisch aufbereiteten Geschichte, dass das Visuelle stets als oberste Gewalt über der Akustik steht.⁸³ Es ist daher zu überlegen, ob und inwiefern Unzuverlässigkeit an filmischen Bildern festgemacht werden kann.

Für gewöhnlich hinterfragen wir als RezipientInnen den Wahrheitsgehalt filmischer Bilder nicht und nehmen das Gezeigte für bare Münze. Eine entscheidende Funktion der Filmkunst besteht darin, eine auditive sowie visuelle Repräsentation von Wirklichkeit zu schaffen. Paradoxerweise bleibt diese Zuverlässigkeit auch aufrecht, wenngleich Bilder offensichtlich manipuliert sind oder durch eine bestimmte Künstlichkeit bestechen, so wie dies bereits seit der frühen Filmgeschichte der Fall ist, das u.a. Werke von George Méliès beweisen. Dieser und etliche weitere Filmschaffende erkannten bereits früh den Überwältigungscharakter sowie die illusionistische Wirkung filmischer Bilder. Diese Filme zielen vor allem darauf ab, die affektive Wirkung sowie den Schaulustcharakter filmischer Bilder zu demonstrieren. Es wird eine neue Realität konstruiert, welche vom Publikum trotz ihrer manipulierten Natur akzeptiert wird. Wir vertrauen den Bildern, da die Kamera im Grunde nicht etwas zeigen kann, das *nicht da ist*, weil wir es mit unseren eigenen Augen sehen.⁸⁴

Im Bezug auf die visuelle Vermittlung von Unzuverlässigkeit erweist sich das Einfügen subliminaler Bilder als eine weitere Strategie RezipientInnen zu manipulieren sowie Unzuverlässigkeit zu kennzeichnen. Dabei wird ein Bild für

⁸¹ Vgl. Laass Eva, „Krieg der Welten in Lynchville. MULLHOLAND DRIVE und die Anwendungsmöglichkeiten und -grenzen des Konzepts narrativer UnZuverlässigkeit“, in: *Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, Hg. Jörg Helbig, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2006, S.254.

⁸² Vgl. Schweinitz Jörg, „Die Ambivalenz des Augenscheins am Ende einer Affäre. Über Unzuverlässiges Erzählen, doppelte Fokalisierung und die Kopräsenz narrativer Instanzen im Film“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.93.

⁸³ Vgl. Ebd.

⁸⁴ Vgl. Maltby Richard, *Hollywood Cinema. An Introduction*, Oxford: Blackwell Publishers Ltd 1995, S.330.

einen Bruchteil einer Sekunde in eine Einstellung eingeschnitten, um unterbewusst bestimmte Reize zu bearbeiten, das vom Publikum nicht aktiv wahrgenommen wird aber dennoch eine unterschwellige Manipulation zur Folge hat. Auch *Who am I* bedient sich jener Technik, das retrospektiv als Indiz für die richtige Leseart der Ereignisse betrachtet werden kann. Die Persönlichkeitspaltung Benjamins lässt sich aufgrund dieses Hinweises bestätigen, da er es selbst ist, der Marie küsst (Abb. 8-9).



Abb. 8-9

Filmische Bilder besitzen aufgrund ihres Wirklichkeitscharakters in jedem Fall einen äußerst hohen Wahrheitsanspruch. Sie bewirken, dass fiktive Inhalte auf den ersten Blick als wirklich und wahr erfahren werden, was sie in der Realität gar nicht sind.⁸⁵ Die Fruchtbarkeit dieser Überlegung besteht darin, dass mit dem Vertrauen in filmische Bilder die RezipientInnen gezielt getäuscht werden können. Dies wird im Zuge der darauffolgenden Kapitel näher bearbeitet.

4.2. Unzuverlässiges Erzählen im Film

Im Bezug auf unzuverlässige Erzählweisen scheiden sich die filmwissenschaftlichen Geister. Unzuverlässigkeit in der Literatur kann aus heutiger Sicht bereits auf etliche Theorien zurückgreifen, wohingegen bei filmischer Unzuverlässigkeit erst in den letzten 10-15 Jahren vermehrt eine Reihe an Konzepten und Definitionsversuchen veröffentlicht wurde. Dies schlägt sich in Form von Beiträgen in mehreren Sammelbänden sowie Monographien nieder, anhand derer das zunehmende Interesse deutlich wird, sich auch in der filmwissenschaftlichen Forschung mit dem Diskurs der Unzuverlässigkeit

⁸⁵ Vgl. Früchtel Josef, *Vertrauen in die Welt*, München: Wilhelm Fink Verlag 2013, S.25.

auseinander zu setzen. Dieses Interesse geht in erster Linie mit den zunehmenden Veröffentlichungen von Filmen aus den 90ern und 2000ern einher, welche unzuverlässige Erzählweisen in unterschiedlichsten Formen- teilweise als vereinzelte Elemente oder auch äußerst großzügig als Fundament eines gesamten Films verwenden. Obwohl bereits seit der frühen Filmgeschichte bzw. vor dem Aufkommen sogenannter postmoderner Filme, unzuverlässige Erzählweisen bereits vereinzelt als narrative Mittel eingesetzt wurden, so sind ab den 90er Jahren vermehrt Filme mit unterschiedlichen Formen von Unzuverlässigkeit vorzufinden. Diese Erzählkonstrukte zielen in erster Linie darauf ab, Täuschungen und Verunsicherungen seitens der ZuschauerInnen zu verursachen und reichen im Extremfall bis hin zur kompletten Verwerfung der Kohärenz.

Da inhaltliche, ästhetische sowie textuelle Aspekte für die Vermittlung unzuverlässiger Erzählweisen kennzeichnend sein können, gilt es diese Merkmale im folgenden genauer zu erläutern, um anhand der beiden Beispielfilme *Shutter Island* und *Who am I* die verschiedenen Elemente der Unzuverlässigkeit festzumachen. Die folgende Grafik versucht zu veranschaulichen, welche narrativen Strategien und Stilmittel verwendet werden können, um filmische Unzuverlässigkeit zu evozieren (Abb. 10).

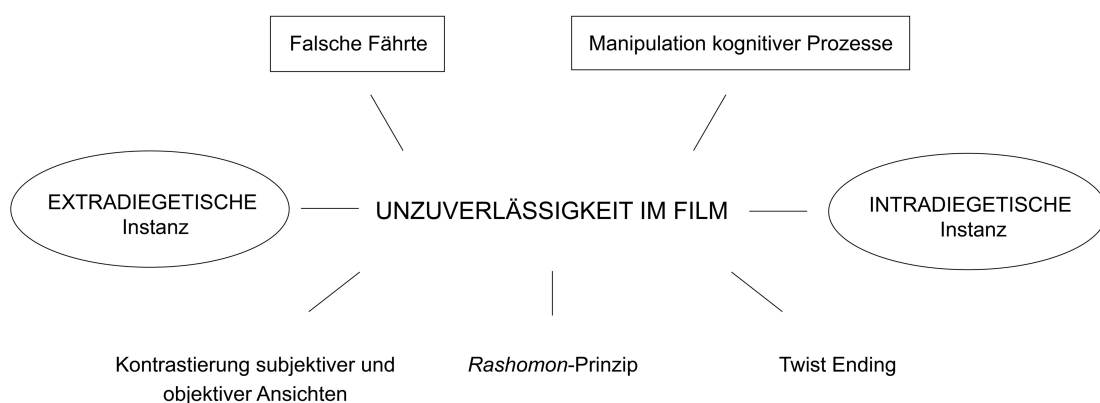


Abb. 10

Filmische Narration ist in erster Linie auf zwei grundlegenden Ebenen zu unterscheiden. Zum einen ist eine extradiegetische Instanz präsent, welche die Funktion eines impersonalen Erzählers erfüllt.⁸⁶ Dabei ist keine erzählende Figur per se gemeint, sondern die Aufbereitung des filmischen Materials. Sie umfasst alle ästhetischen Verfahren, welche die gesamte technische Organisation der Inszenierung einschließen, wie beispielsweise musikalische Umrahmungen, Montagen, Kameraführungen, Schnitte, etc., die mit dem Begriff des *cinematic narrator* zusammenfasst werden können. Diese Ebene kontrolliert somit die Ästhetisierung der Diegese und arrangiert das Material so wie es für die Erzählung am brauchbarsten ist. Weist der extradiegetische Erzähler bzw. die extradiegetische Vermittlungsinstanz Abweichungen oder Lücken auf, kann sich dies dekonstruierend auf das gesamte Narrativ auswirken und sich beispielsweise durch eine a-chronologische diegetische Erzählung, stark subjektive Handlungseinheiten oder unterschiedliche Erzählgeschwindigkeiten kennzeichnen.

Die intradiegetische Ebene beschränkt sich auf den gesamten inhaltlichen Kosmos, welcher von der extradiegetischen Ebene organisiert wird. Sie schließt all jene Geschehnisse mit ein, welche tatsächlich innerhalb der Diegese passieren. Auf dieser Ebene befindet sich der Erzähler zweiter Stufe, der beispielsweise mittels der sprachlichen Vermittlung durch ein Voice-Over gekennzeichnet werden kann. Das Voice-Over wird in späterer Folge noch näher diskutiert. Wird Unzuverlässigkeit auf dieser Ebene gestiftet, so hängt dies beispielsweise von den Aktionen oder vom Wissensrückstand einzelner Charaktere ab.

Basierend auf der Differenzierung zwischen extradiegetischer und intradiegetischer Instanz sollen mehrere Strategien und Inszenierungspraktiken hervorgehoben werden, welche zur Unzuverlässigkeitsstiftung genutzt werden können. All jene Überlegungen sind nicht als isolierte Verfahren zu begreifen, welche durchaus ineinandergreifen und in einem wechselseitigen, sich ergänzenden Verhältnis zueinander stehen können. Falsche Fährten und die

⁸⁶ Vgl. Steinke Antrhin, „It’s called the change-over: The movie goes on and nobody in the audience has any idea“, in: *Camera doesn’t lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, Hg. Jörg Helbig, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2006, S.151.

Manipulation kognitiver Prozesse sollen als strategische Konzepte verstanden werden, welche die Grundlage für die Inszenierungsformen des Twist Endings sowie der Kontrastierung zwischen subjektiver und objektiver Perspektive bilden. Nonlinearität oder alternative Erzählstränge, wie dies beispielsweise bei *Lola rennt* (1998), *Sliding Doors* (1998) oder *Mr. Nobody* (2009) der Fall ist, finden sich unter einem weiteren Dachbegriff wieder, die unter der Bezeichnung „Forking-Path Erzählungen“ oder dem sogenannten *Rashomon*-Prinzip subsummiert werden können. Hierbei beginnt eine Geschichte an einem bestimmten Punkt und gabelt sich in verschiedene Plotverläufe, welche zu unterschiedlichen Zukunftsszenarien führen.⁸⁷ Diese verschiedenen Handlungsstränge laufen gleichberechtigt nebeneinander her, ohne unbedingt eine richtige Version der Geschehnisse etablieren zu wollen. Das *Rashomon*-Prinzip soll im Rahmen dieser Arbeit aber ausgeklammert werden, da sich diese Erzählform für die ausgewählten Beispielfilme als nicht relevant erweist.

4.2.1. Falsche Fährten

Das Konzept und die unterschiedlichen Formen der falschen Fährte möchte ich im Zuge dieser Arbeit als mögliche Strategie unzuverlässigen Erzählens definieren, da nicht jede unzuverlässige Erzählform automatisch eine falsche Fährte legt. Es soll vorausgeschickt werden, dass falsche Fährten genau genommen nicht als „falsch“ zu verstehen sind, da das Publikum zwar getäuscht wird, dies aber als bewusst konzipierte Täuschungsstrategie gedacht ist.⁸⁸ Eine besonders akkurate Definition stammt von Britta Hartmann, welche eine falsche Fährte als ein narratives Vorgehen bezeichnet, wodurch eine kurz- oder längerfristige Täuschung inhaltlicher Ereignisse determiniert wird und dies im Extremfall das Publikum zu einer Re-Evaluierung der gesamten Natur einer

⁸⁷ Vgl. Bordwell David, „Film Futures“, *SubStance* 31/1 [Nr. 97], 2002, S.89.

⁸⁸ Vgl. Hartmann Britta, „Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten Falscher Fährten im Film“, in: *Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Falsche Fährten in Film und Fernsehen*, Hg. Patric Blaser, Andrea B. Braidt, Anton Fuxjäger, Brigitte Mayer, Wien: Böhlau Verlag 2007, S.33.

erzählten Welt zwingt.⁸⁹ Ziel ist es, die ZuschauerInnen zu vermeintlich logischen Zusammenhangshypothesen zu verleiten, das mittels zurückgehaltener Informationen erzeugt wird, wodurch die Gesamtkonstruktion der Fabel maßgeblich beeinflusst werden kann. Folglich müssen RezipientInnen bewerkstelligen, dass Ereignisse durch nachträglich hinzugefügte Informationen neu bewertet und betrachtet werden können. Falsche Fährten wirken sich somit manipulativ auf die Narrativität aus. Obwohl die Beschreibung manipulativ oft einen negativen Beigeschmack vermittelt, bedeutet dies nicht immer das Publikum auszutricksen oder hinteres Licht zu führen. Falsche Fährten können mittels bestimmter Schnittverfahren auch Orts- oder Zeitwechsel simulieren, um die Erzählung lediglich schneller voranschreiten zu lassen.

Während längerfristige falsche Fährten sich auf die gesamte Fabel auswirken, sind kurzfristige falsche Fährten tendenziell plotbezogen.⁹⁰ Sie beziehen sich auf das unmittelbar darauffolgende Geschehen, wodurch die Täuschung nicht all zu lange aufrechterhalten wird, indem die falsch konstruierten Annahmen revidiert werden. Traumsequenzen können beispielsweise als solche klassifiziert werden, indem der Beginn eines Traums ohne jegliche Markierung in die Diegese eingefügt und anschließend durch das abrupte Öffnen der Augen als solcher gekennzeichnet wird. Unmarkierte Träume können zwar auch den Großteil der filmischen Diegese beanspruchen, wie es bei *Mulholland Drive* (2001) oder *Vanilla Sky* (2001) der Fall ist, jedoch sind im Mainstream Hollywood-Kino Traumsequenzen lediglich von verhältnismäßig kurzer Dauer.

Falsche Fährten funktionieren sowohl auf ästhetisch-struktureller sowie auf rein inhaltlicher Ebene. Konkret bedeutet dies, dass das Arrangement der Erzählelemente aber auch die Aussagen von Figuren als falsche Fährten klassifiziert werden können, indem sie sich als Lüge oder Täuschungsmanöver herausstellen. Eine Szene aus *The Silence of the Lambs*, in welcher die Agentin Clarice Starling den Mörder auffindet, führt die ZuseherInnen auf eine falsche Fährte, indem durch die sprunghafte Schnitttechnik ein Ortswechsel vor-

⁸⁹ Vgl. Hartmann Britta, „Von der Macht erster Eindrücke. Falsche Fährten als textpragmatisches Krisenexperiment“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.154/155.

⁹⁰ Vgl. Hartmann, 2007, S.42.

genommen wird. Am Ende der Sequenz bei *Primal Fear* wird der Anwalt Martin Vail auf eine falsche Fährte gelockt, indem sein Mandant Aaron Stampler seine Persönlichkeitsstörung nur vorgetäuscht hat, um nicht wegen eines Mordes verurteilt, sondern stattdessen in eine psychiatrische Klinik gebracht zu werden, wo eine realistische Chance besteht, nach einer bestimmten Zeit wieder freizukommen.

Als Red Hering ist eine Sonderform der falschen Fährte zu verstehen, bei welcher eine Täuschung innerhalb eines Films erzeugt wird, die ab einem gewissen Zeitpunkt für die Geschichte an Relevanz verliert. Es handelt sich hierbei um ein Ablenkungsmanöver, das nicht beabsichtigt die gesamte Sinnkonstruktion des Filmes aufzuheben, sondern kurz- oder mittelfristige Irrwege einzuschlagen. Folglich kennzeichnen sich rote Heringe dadurch, dass sie vom Publikum vergessen werden. Dies kann auf die kurze Dauer der Täuschung zurückgeführt werden, oder von der Fokussierung auf andere Erzählelemente abhängig sein. Das gestohlene Geld bei Hitchcocks *Psycho* (1960) kann beispielsweise als Red Hering bezeichnet werden, da trotz einer beachtlichen Dauer von 45 Minuten das Geld durch den überraschenden Mord der Hauptfigur für die Geschichte an Relevanz verliert. Ab diesem Punkt der Erzählung geht ein Genrewechsel vom Krimi zum Horrorfilm einher, wodurch die Erwartungen der ZuschauerInnen bzgl. Figurenkonstellationen und dem weiteren Verlauf der Geschichte neu aufgebaut werden müssen.⁹¹ Ähnlich verhält es sich bei *Shutter Island*. Hierbei sind mehrere falsche Fährten in unterschiedlichen Größenordnungen und Auswirkungen vorhanden.

Das Ziel, auf welches die Geschichte bei *Shutter Island* anfänglich aufbaut, ist das Verschwinden der äußerst gefährlichen Patientin Rachel Solando aufzuklären, weshalb die Marshals Teddy und Chuck beauftragt werden auf die Insel zu kommen. Es hat anfangs den Anschein, als hätte man es mit einer klassischen Detektivgeschichte zu tun, da nach Hinweisen gesucht wird sowie beteiligte Personen, wie Krankenschwestern, Wächter und andere Patienten befragt werden. Die gesuchte Patientin taucht jedoch überraschenderweise von selbst auf. Die Information des Auftauchens wird im Zuge der Story den beiden

⁹¹ Vgl. Hartmann, 2007, S.41.

Marshals nüchtern und ohne jegliche Dramatik oder Spannung vom leitenden Oberarzt Dr. Cawley mitgeteilt und im Grunde nur beiläufig erwähnt.⁹² Das Suchen und Finden der verschwundenen Patientin verliert zunehmend an Wichtigkeit, obwohl dieser Storyline etwa knapp eine Stunde Filmzeit gewidmet wurde. Ab diesem Zeitpunkt gerät die persönliche Geschichte von Teddy verstärkt in den Fokus, welcher zunehmend in eine Verschwörungsgeschichte verwickelt zu sein scheint. Diese Annahme spitzt sich bis zum Ende zu und wird schlussendlich durch Dr. Cawley aufgelöst, indem dieser offenbart, dass ein Experiment initiiert wurde, um Teddy, der eigentlich Andrew Laeddis heißt und selbst Patient der Anstalt ist, heilen zu können. Aus diesem Grund soll die Figur Rachel Solando als Red Hering betrachtet werden, da diese die Geschichte in eine andere Richtung steuert und von der eigentlichen Thematik- der persönlichen Geschichte des Patienten Andrew Laeddis, ablenkt. Falsche Fährten bedingen das Funktionieren des Plot-Twists sowie das Spiel zwischen Subjektivität und Objektivität, das im Laufe der folgenden Subkapitel genauer ausgeführt wird.

4.2.2. Unzuverlässigkeit durch Manipulation kognitiver Prozesse

Im Folgenden wird der Frage nachgegangen, welche weiteren narrativen Verfahren und Methoden für die Evokation von Unzuverlässigkeit auf der Ebene des Rezeptionsprozesses verwendet werden können. Um sich dieser Frage zu nähern, werden im Vorfeld kognitiv rezeptive Konzepte erläutert, um deren Fruchtbarkeit für die Vermittlung von Unzuverlässigkeit erkennen zu können. Die folgenden Ausführungen werden sich aus diesem Grund mit Wahrnehmungsprozessen und der Sinnkonstruktion von Filmen beschäftigen und vor allem deren Relevanz für unzuverlässige Erzählstrukturen verdeutlichen.

Die Frage, die sich diesbezüglich in erster Linie stellt ist, wie das Publikum blind gegenüber bestimmter inszenatorischer oder inhaltlicher Indikatoren, welche sowohl explizit als auch implizit auf Unzuverlässigkeit hinweisen, sein kann. Es

⁹² Vgl. *Shutter Island*, 50'12"- 50'23".

wird dabei großteils an die Thesen von David Bordwell sowie an jene von Daniel Barratt angeknüpft, welchen ein kognitivistischer Denkansatz zu Grunde liegt. Kognitive Filmtheorien beschäftigen sich primär damit, wie bzw. welche strukturellen Elemente RezipientInnen benötigen, um einen Film verstehen zu können.⁹³ Grundsätzlich stellt das Verstehen filmischer Inhalte sowie die Entschlüsselung von Bedeutungen eine wesentliche rezeptive Grundlage für das Filmverstehen dar. Sind sich Filmschaffende dieser menschlichen Wahrnehmungs- und Erinnerungsprozessen bewusst, können sie gezielt den Erzählverlauf steuern.⁹⁴ Wahrnehmungs- und Verständnisprozesse können daher ausgenutzt oder zumindest belastet werden, um schematische Irreführungen zu stiften. Daher spielt die Kamera als technische Apparatur besonders im Zuge der Vermittlung unzuverlässiger Erzählungen eine wesentliche Rolle, da sich durch sie eine übergeordnete Instanz erschließt, welche durch verschiedene Einstellungen und Aufnahmemodi einen gezielten Blick auf das Geschehen konstruiert.

Die Grundlage für filmische Ästhetisierungen bildet die Manifestation filmischer Normen, welche die ZuschauerInnen aufgrund jahrelanger filmischer Tradition gewohnt sind. Routinierte Filmrezeption bewirkt ein Normalitätsverständnis dafür, dass der Ablauf filmischer Bilder aus verschiedenen Einstellungen und ständigen Perspektivenwechseln besteht. Wird der Fluss bzw. die Sehgewohnheit gestört bzw. verändert, bewerten wir dies automatisch als „nicht filmisch“.⁹⁵ Wahrnehmungspsychologisch gesprochen, wird durch den Schnitt der Blick der ZuschauerInnen zwar gestört bzw. destabilisiert, erlaubt aber aufgrund standardisierter narrativer Techniken ein Seherlebnis, das wir als „normal“ empfinden.⁹⁶ Dies bezieht sich sowohl auf die Verwendung stilistischer Gestaltungsmittel als auch auf grundlegende filmtechnische Rhetoriken, wie der

⁹³ Vgl. Lowry Stephen, „Film - Wahrnehmung - Subjekt. Theorien des Filmzuschauers“, montage/av 1/1, 1992, S.113.

⁹⁴ Vgl. Bordwell David, „Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen in MILDRED PIERCE“, montage/av 1/1, 1992, S.6/7, S.7.

⁹⁵ Vgl. Hickethier Knut, *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart: J.B. Metzler'sche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH⁵ 2012, S.54.

⁹⁶ Vgl. Beller Hans, „Transition. Oder: der Zeitsprung zwischen den Sequenzen“, in: *Zeitsprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen*, Hg. Christine Rüffert, Irmbert Schenk, Karl-Heinz Schmid, Alfred Tews/Bremer Symposium zum Film, Berlin: Bertz Verlag GbR 2004, S.44.

Montage, Zeitraffer, Verfremdungseffekte und der gleichen. Mit kinematographischen Bildern baut sich ein hohes Maß an Glaubwürdigkeit auf, dass durch die Stimulation bekannter Reizmuster bekräftigt wird.⁹⁷

Neben dem filmischen Erfahrungsrepertoire bedienen sich ZuschauerInnen zudem vorhandenem Vorwissens, woraus sie laufend Hypothesen über den weiteren Verlauf der Erzählung schließen. Kognitivistisch gedacht liegt das Funktionieren von Unzuverlässigkeit einer Fehlleistung unserer Wahrnehmung zugrunde, da sich unsere Wahrnehmung als konservativ erweist und unsere Aufnahmekapazität begrenzt ist, weshalb wir laufend nach den einfachsten Erklärungszusammenhängen suchen.⁹⁸ Diese schnellen Schlüsse sind notwendig, um die gezeigten Bilder zu verarbeiten und die ZuschauerInnen im wahrsten Sinne des Wortes „mitkommen“.⁹⁹ Das Publikum versucht stets eine Situation so schnell wie möglich zu verstehen und neue Informationen in den Verständnisprozess zu integrieren, um das wahrscheinlichste Szenario des nächsten Ereignisses vorherzusehen.¹⁰⁰

Wie bereits aufgeschlüsselt wurde, ermöglicht die Story bzw. die Fabula den ZuschauerInnen den Plot bzw. das Syuzhet als sinngemäße Abläufe der Geschehnisse zu konstruieren. Weiters ist auch zwischen Syuzhet und Style zu differenzieren. Der Style ist für die Art und Weise, wie Ereignisse filmisch aufbereitet werden, verantwortlich.¹⁰¹ Die Funktion und Wichtigkeit der Kamera sei in diesem Zusammenhang besonders betont, da durch sie aus dem Reizangebot der gezeigten Realität Teile selektiert und fokussiert werden, wodurch die Sinneswahrnehmung und das Verständnis der RezipientInnen

⁹⁷ Vgl. Wuss Peter, *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*, Berlin: Edition Sigma 1993, S.241.

⁹⁸ Vgl. Hartmann, 2005, S.159.

⁹⁹ Vgl. Fuxjäger Anton, „Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt“, in: *Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Falsche Fährten in Film und Fernsehen*, Hg. Patric Blaser, Andrea B. Braidt, Anton Fuxjäger, Brigitte Mayer, Wien: Böhlau Verlag 2007, S.22.

¹⁰⁰ Vgl. Fuxjäger, 2007, S.22.

¹⁰¹ Vgl. Barratt Daniel, „Twist Blindness“: The Role of Primacy, Priming, Schemas, and Reconstructive Memory in a First-Time Viewing of *The Sixth Sense*“, in: *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Hg. Warren Buckland, Chichester: Wiley-Blackwell 2009, S.65.

gesteuert wird.¹⁰² Dinge, Personen, Gegenstände etc., welche z.B. in Form eines Close-Ups aufbereitet wurden, beanspruchen grundsätzlich eine höhere Wichtigkeit, da durch jenes Schnittverfahren ein besonderer Fokus auf ein konkretes Detail gerichtet wird. Mary-Ann Doane schreibt dem Close-Up, im Vergleich zu jedem anderen Einstellungstypus, einen derartig hohen indexikalischen Charakter zu, als dass dadurch am besten auf etwas gezielt hingewiesen werden kann.¹⁰³

Bei *Shutter Island* können Detailaufnahmen durchaus als Hinweise für die Unzuverlässigkeit der Erzählung gewertet werden. Bevor Teddy und sein Partner Chuck nach der Ankunft auf der Insel vom Leiter der Institution in Empfang genommen werden können, werden sie von einem Polizisten gebeten ihre Waffen abzulegen. Während Teddy die Waffe innerhalb von Sekunden loslöst und abgibt, hat Chuck offensichtlich Probleme damit, seine Waffe von der Gürtelschnalle zu lösen. Dem Abnehmen von Chucks Waffe wird ungewöhnlich viel Zeit gewidmet, obwohl es sich im ersten Moment um eine Aktion handelt, welche für das Voranschreiten der Geschichte nicht weiter entscheidend ist.¹⁰⁴

Retrospektiv kann dies aber als Hinweis für das inszenierte Experiment gedeutet werden, welches darin besteht, Andrew in seiner erfundenen Rolle als Marshal Edward Daniels leben zu lassen. Da es sich bei Chuck eigentlich um Andrews behandelnden Arzt handelt, ist es nachvollziehbar, dass er nicht mit einer Waffe umzugehen weiß. Für einen tatsächlichen Marshal sollte dies normalerweise kein Problem darstellen, da das Lösen einer Waffe eine Routinetätigkeit sein sollte.

Wie bereits erwähnt tendieren wir als ZuschauerInnen für gewöhnlich dazu, die offensichtlichste und plausibelste Lösung zukünftiger Ereignisse vorherzusehen. Es ist für die gegenwärtige Erzählsituation daher naheliegender, dass Chuck aufgrund von Nervosität oder Angst die Waffe nicht sofort loslösen konnte, als wegen einer zaghaften Waffenabnahme sofort die Identität des Marshals infrage zu stellen. Schließlich wissen wir bis zu diesem Zeitpunkt nichts von Chuck oder

¹⁰² Vgl. Wuss, 1993, S.236/237.

¹⁰³ Vgl. Doane, Mary Ann, „The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema“, *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies* 14/3, Fall 2003, S. 93.

¹⁰⁴ Vgl. *Shutter Island*, 07'42"- 08'32".

Teddys Vergangenheit, da die Geschichte mit der Fahrt auf der Fähre beginnt. Was vor der Fahrt geschah, wird dem Publikum vorenthalten, wodurch es gezwungen wird, sich auf die Erzählung und Schilderungen der Figuren zu verlassen.

Bei *Who am I* werden die drei Persönlichkeitsabspaltungen Benjamins immer wieder auf symbolischer Ebene angedeutet. So wird am Beginn auf drei Patronenhülsen verwiesen, bei welchen es sich um einen Besitz von Benjamins Großmutter handelt. Diese werden von Benjamin benutzt, um die Version der Morde an Stephan, Max und Paul zu erklären, indem er sie als Beweisstücke vorführt. Auch kleinere Details, wie eine Porzellan-Clownfigur, welche drei Spielkarten in der Hand hält, können trotz ihrer kurzen Dauer als kleine Indizien für Benjamins Persönlichkeitsspaltung betrachtet werden.¹⁰⁵

Im Zuge des von Benjamin vorgeführten Zaubertricks gegenüber Lindberg hantiert er mit vier Stück Würfelzucker, indem er drei davon verschwinden lässt, wodurch bereits am Beginn des Films ein Indiz für die drei Persönlichkeitsfacetten erkannt werden kann.¹⁰⁶ Als Lindberg Benjamin am Ende frei lässt, demonstriert er nochmals den besagten Trick und klärt sie auch über dessen Funktionalität auf. Es kann im Zuge dieser Sequenz aufgrund Lindbergs anschließendem Gesichtsausdruckes vermutet werden, dass sie am Ende die implizite Botschaft des Zaubertricks, dass es sich um ein ausgeklügeltes Täuschungsmanöver Benjamins handelte, entschlüsseln konnte.¹⁰⁷

Nicht unwesentlich erweist sich für die Unzuverlässigkeitsvermittlung die Erwartungshaltung sowie die zwangsläufige Verortung eines Films in ein oder mehrere Genres. Die Erwartungshaltung, welche von externen Faktoren beeinflusst ist, wird zwangsläufig bedingt durch

- das generierte Wissen, welches durch Werbung, Trailer oder anderen Marketingstrategien initiiert wird
- die Haltung gegenüber der SchauspielerInnen und / oder des Regisseurs

¹⁰⁵ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 03'21"- 03'24".

¹⁰⁶ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 04'04"- 04'24".

¹⁰⁷ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h32'54"- 01h34'31".

- die mögliche Tatsache, dass es sich bei dem Film um eine Buchadaption handelt, wodurch bereits ein konkretes Vorwissen der Story besteht. Basiert ein Film auf der Grundlage eines Buches, so ist das Publikum vorgewarnt und stellt dadurch bestimmte Ansprüche gegenüber der filmischen Realisierung.¹⁰⁸

Durch die Haltung des Publikums gegenüber einem Genre kann sich ein Film dieses schematische Denken bzw. die Erwartungen der ZuschauerInnen im Bezug auf die Vermittlung unzuverlässiger Erzählweisen zu nutze machen. Je unwahrscheinlicher ein Genre unzuverlässiges Erzählen „zulässt“, desto stärker wirkt der Effekt. Jedes Genre impliziert automatisch bestimmte Figurenrollen, Handlungen, Settings sowie Inszenierungstechniken, welche sich als typisch erweisen.¹⁰⁹ Jene Aspekte, ob inhaltlich oder ästhetisch, müssen für das jeweilige Genre funktionieren bzw. logisch vertretbar sein, um vom Publikum toleriert zu werden.¹¹⁰ Das Erkennen des Filmgenres spielt für die ZuschauerInnen eine wesentliche Rolle in der Frage welcher Anspruch gegenüber der Vertrauenswürdigkeit und Zuverlässigkeit der Textsorte erhoben werden kann.¹¹¹ Da es sich bei einem Genre um gut gefestigte Schemata handelt, welche konkrete Gestaltungsmerkmale sowie Bewertungen implizieren, bauen sich seitens des Publikums Erwartungshaltungen auf, die den Rezeptionsprozess somit bereits im Vorfeld beeinflussen.¹¹²

Auch kann dieser Effekt von Personen abhängig sein, welche im Produktionsprozess eines Films involviert sind. Regisseure, wie Martin Scorsese, die sich laufend narrativen Elementen und Themen eines bestimmten Terrains bedienen, erzeugen daher beim Publikum ebenso eine bestimmte Erwartungshaltung. Filmschaffende mit einem derartigen Bekanntheitsgrad, welche einen charakteristischen Stil etabliert haben, können die Erwartungshaltung der

¹⁰⁸ Vgl. Ferenz Volker, *Don't believe his lies*, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2008, S. 83.

¹⁰⁹ Vgl. Ohler Peter, *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*, Münster: Moks Publikation Münster 1994, S.34.

¹¹⁰ Vgl. Schmidt, 2008, S.24.

¹¹¹ Vgl. Hartmann, 2005, S.156.

¹¹² Vgl. Wuss, 1993, S.154/165.

RezipientInnen daher maßgeblich beeinflussen. Ähnlich verhält es sich mit SchauspielerInnen, wie Leonardo DiCaprio, welche ebenfalls durch ihre schauspielerische Vergangenheit ein spezifisches Image verkörpern und mit bestimmten Filmsorten assoziiert werden. *Who am I* gelingt dies besonders gut, da der Hauptcast sich aus SchauspielerInnen zusammensetzt, welche normalerweise mit anderen Filmgenres im Zusammenhang stehen, wie beispielsweise Elyas M´Barek, welcher vor *Who am I* beinahe ausschließlich in Komödien zu sehen war.

Bordwell argumentiert, dass RezipientInnen beim Verstehen und Wahrnehmen filmischen Materials alltägliche Denkmuster und Vorwissen den Entschlüsselungsprozess bestimmen.¹¹³ Aus diesem Grund spielen, wie bereits erwähnt, die Erfahrungen die das Publikum mit Filmen sowie im Alltag gesammelt hat, im Hinblick auf den Verständnisprozess, eine tragende Rolle. Laut Bordwell liegt das Verstehen eines Films dem laufenden Rekurrieren auf *Cues* und *Schemata* zugrunde.¹¹⁴ RezipientInnen benötigen Hinweise bzw. sogenannte *Cues*, um laufend Hypothesen und Schlussfolgerungen bilden zu können. Dabei bedient sich das Publikum existierendem, schema-fundiertem Vorwissen. Bei einem Schema handelt es sich um ein Wissenskonstrukt, das den ZuschauerInnen ermöglicht, über die tatsächlich gezeigten Informationen hinauszudenken. Es handelt sich also um konzeptuelle Gerüste, welche verschiedenste Aspekte der Welt formen.¹¹⁵ Sie dienen beispielsweise dazu die Kohärenz von Räumen, Orten und deren Verhältnis mit den darin sich befindenden Figuren, herzustellen. Beispielsweise beginnt *Shutter Island* mit einem Establishing Shot einer Fähre, welche aus einer tiefen Nebelschwade hervortritt. Es folgt ein Schnitt und wir sehen einen Mann, der sich über einer Toilette übergeben muss. Diese Schnittfolge veranlasst die ZuschauerInnen zu der Annahme, dass sich die Person auf der eingangs gezeigten Fähre befindet und die Bewegungen des Schiffes für das Unwohlbefinden verantwortlich sind.¹¹⁶

¹¹³ Vgl. Bordwell, 1992, S.8.

¹¹⁴ Vgl. Bordwell, 1992, S.6/7.

¹¹⁵ Vgl. Barratt, 2009, S.65.

¹¹⁶ Vgl. *Shutter Island*, 00'41"- 01'10".

Die beiden Wissensbestände narratives Wissen sowie allgemeines Weltwissen sind laufend miteinander verknüpft und werden von den RezipientInnen, abhängig von der jeweiligen schema-geladenen Situation abgerufen.¹¹⁷ Das narrative bzw. allgemeine Weltwissen bezeichnet Typisierungsformen, welche in jedem Fall auf eine routinierte Identifikation mit den dargebotenen Story-elementen abzielt, wodurch Geschichten modellierbar bleiben.¹¹⁸

Dieses schema-orientierte bzw. schema-fundierte Denken bezieht sich sowohl auf die Konstruktion von alltäglichen Situationen sowie auf Stereotypen. Stereotypenkonstruktion gepaart mit unserer konservativen Leseart reicht soweit, dass die Vermutungen, die wir aufbauen derartig fundamental sind, dass wir sie als selbstverständlich nehmen. Die Erschließung einer zweiten Sicht der Dinge kann die ZuschauerInnen deshalb umso stärker enttäuschen, da die aufgestellten Vermutungen als regelrechte Überzeugungen aufgebaut werden können. Dies soll im Folgenden anhand von filmischen Figuren im Hinblick auf die beiden Hauptprotagonisten von *Shutter Island* und *Who am I* näher veranschaulicht werden.

4.2.2.1. Figuren: Stereotypisierungen, Empathie und Sympathie

Wie bereits erwähnt beruhen Filme auf einem konkret stilisierten Erzählprinzip. Die Art und Weise, wie Figuren in der diegetischen Welt inszeniert werden, trägt maßgeblich dazu bei, wie das Publikum die darin agierenden Figuren beurteilt und kategorisiert.

Die folgenden Beobachtungen sollen ein weiteres Indiz für die eingangs aufgestellte Forschungshypothese darstellen, indem die weiteren Ausführungen von folgender Annahme ausgehen: Wenn der finale Plot Twist und die daraus resultierende doppelte Lesbarkeit einem Defizit oder einer Einschränkung des / der HauptprotagonistIn zugrunde liegt, erfährt dieser eine umso stärkere Wirksamkeit, je intensiver die Sympathie und das Vertrauen zur betreffenden Figur seitens der RezipientInnen aufgebaut bzw. aufrechterhalten wird. Die

¹¹⁷ Vgl. Ohler, 1994, S.36.

¹¹⁸ Vgl. Ohler, 1994, S.38.

Funktionalität einer überraschenden Wendung bzw. einer unzuverlässigen Erzählweise erweist sich daher als besonders effektiv, wenn ein gefestigtes, eindeutiges Bild von einer Figur etabliert und anschließend angegriffen bzw. zerstört wird. Dies soll nun im folgenden Unterkapitel mit Theorien zu Figurennähe, Charakterkonsistenz und Stereotypisierungsmustern untermauert werden.

Wir tendieren grundsätzlich dazu relativ rasch ein weitgehend eindeutiges Bild von fiktiven Figuren zu konstruieren. Das bedeutet, dass wir als ZuschauerInnen so schnell wie möglich eine hypothetische Vorstellung über eine filmische Figur entwerfen, indem wir bestimmte Eigenschaften und Verhaltensweisen über die dargebotenen Informationen hinaus automatisch attributieren, um ein konsistentes Figurenbild zu formen.¹¹⁹ Da Filmen ein elliptischer Erzählstil zugrunde liegt, ist das Publikum gezwungen, inszeniertes Material durch den Rückgriff auf bestimmte Schemata laufend zu vervollständigen. RezipientInnen bedienen sich vorgefertigter Annahmen, da es sich dabei, wie bereits erläutert, um Weltwissen handelt, welches aus alltäglichen Interaktionen bzw. Erfahrungen bekannt und vertraut ist. Ein Schema erlaubt uns also über die präsentierten Inhalte hinauszudenken und Lücken zu füllen.¹²⁰ Daraus folgt auch ein ständiges Rekurren auf vorhandene Stereotypisierungsmuster, das in Filmen eine Art Schubladen-Denken zwar nicht unbedingt forciert aber durchaus begünstigt. Wenn wir von einem Stereotyp oder Vorurteil sprechen, so impliziert dies ein generalisiertes simplifiziertes Denken und ein teilweise vermeintliches Wissen über eine bestimmte Person bzw. Personengruppe, wobei der Begriff des Vorurteils meist negativ behaftet ist.¹²¹ Es werden Verhaltensweisen und Eigenschaften herausgefiltert und beurteilt, welche sich als typisch für eine Person erweisen. Diese als typisch wahrgenommen Eigenheiten basieren häufig, aufgrund ihrer Einfachheit in der Charakterisierung, auf oberflächlichen

¹¹⁹ Vgl. Wulff Hans J., „Attribution, Konsistenz, Charakter Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen“, *montage/av* 15/2, 2006, S.57.

¹²⁰ Vgl. Schmidt Oliver, *Leben in gestörten Welten. Der filmische Raum in David Lynchs ERASERHEAD, BLUE VELVET, LOST HIGHWAY und INLAND EMPIRE*, Stuttgart: ibidem-Verlag 2008, S.18.

¹²¹ Vgl. Förster Jens, *Kleine Einführung in das Schubladendenken. Vom Nutzen und Nachteil des Vorurteils*, München: Deutsche Verlags-Anstalt 2007, S.22.

Annahmen, welche nicht unbedingt der Wirklichkeit entsprechen aber durchaus maßgeblich an der Formierung eines starken Figurenbildes beteiligt sind. Eine Figur wird somit auf ein Kerncluster an Charakteristika reduziert, welche mit einer bestimmten Personengruppe assoziiert werden bzw. sich als typisch für diese erweisen.¹²²

Bei *Shutter Island* und *Who am I* wird dem Publikum ermöglicht, sich bereits am Beginn ein relativ klares Bild vom Charakter des jeweiligen Hauptprotagonisten beider Filme zu verschaffen. Auch hier sind die Figuren mit Eigenschaften versehen, welche die Natur des jeweiligen Charakters einfach und schnell greifbar machen.

Bereits am Beginn von *Shutter Island* wird explizit angedeutet, dass es sich bei der Hauptfigur Teddy um einen erfolgreichen Marshal handelt. Im Zuge des Kennenlernens von Teddy und Chuck auf der Fähre am Beginn des Films geht hervor, dass es sich dabei um zwei Marshals handelt, welche beauftragt wurden, auf der Insel Shutter Island einem Fall nachzugehen. Im Lauf des ersten Gesprächs zwischen den beiden erwähnt Teddy, dass der Umstand, welcher ihn dazu veranlasst die meiste Zeit aufgrund seiner Seekrankheit auf der Toilette verbringen zu müssen, das erste Kennenlernen mit Chuck nicht unbedingt begünstigen würde, woraufhin Chuck entgegnet: *Doesn't exactly square with Teddy Daniels: the man, the legend, I'll give you that.*¹²³ Es wird hierbei eine verbalisierte Beschreibung über den Charakter Teddy ausgedrückt, welche auf den Erfolg seiner Tätigkeit anspielt, indem seine momentane körperliche Schwäche nicht mit dem Bild des starken Marshals übereinstimmen würde bzw. in Konflikt tritt. Nachdem das Publikum mit jener Information versorgt wurde, dass es sich offensichtlich um einen erfolgreichen Marshal handelt, beginnen ZuschauerInnen Schemata abzurufen, wodurch sie über die tatsächlich vorhandene Figurencharakterisierung hinausdenken und das Figurenbild selbstständig weiterentwickeln. Ausgehend von der vorhandenen Beschreibung „erfolgreicher Marshal“ erweisen sich in weiterer Folge Zuschreibungen, wie beispielsweise intelligent, seriös, oder mutig als naheliegend. Zudem bewirkt die

¹²² Vgl. Barratt, 2009, S.65.

¹²³ Vgl. *Shutter Island*, 01'27"- 02'12".

von Chuck getätigte Aussage, dass Teddy Anerkennung sowie ein gesellschaftlich hoher Status beigemessen werden kann. Aus diesem Grund ist es für das Publikum nicht relevant zu bedenken, dass es sich bei Teddy um einen wahnsinnigen Patienten handelt, da dies aufgrund des aufgebauten Charakterbildes als unwahrscheinliches Szenario gilt. Auch als sich Teddy im Laufe des Films optisch immer mehr zum Patienten entwickelt, indem er ab einem bestimmten Zeitpunkt ausschließlich weiße Patientenkleidung trägt, wirken die Annahmen und Sichtweisen Teddys bis zum Schluss überzeugend und plausibel. Die Manifestierung eines konkreten und vor allem überzeugenden Figurenbildes erweist sich daher als essentiell. Dabei ist das Ausmaß an Vertrauen, das ZuschauerInnen zu Figuren aufbauen von wesentlicher Bedeutung, speziell wenn ein vermeintlich zuverlässiger homodiegetischer Erzähler, wie es bei *Who am I* der Fall ist, durch die Geschichte führt. Vertrauen steht in einer engen Beziehung zu Empathie und Sympathie. Diese Beziehung soll nun näher erläutert werden.

Es ist in erster Linie zu hinterfragen, wie Nähe bzw. Sympathie und Empathie zu einer fiktiven Figur überhaupt erzeugt werden kann. Dieser Fragestellung kann deshalb ein hoher Relevanzanspruch beigemessen werden, da dadurch der Effekt der Unzuverlässigkeit stärker evoziert wird. Im Zuge der Figurenrezeption werden bei den RezipientInnen mentale Abläufe beansprucht, indem sowohl perzeptuelle, kognitive als auch affektive Prozesse aktiviert werden, wodurch jegliche Zusammenhänge rund um die Figur selbst, deren Verhalten, Eigenschaften und Handeln sowie die Entwicklung von Gefühlen von und für die Figur erschlossen werden.¹²⁴

Der Prozess der Sympathiestiftung kann bei RezipientInnen grundsätzlich auf mehrere Arten erzeugt werden.¹²⁵ Zum einen hängt der Sympathiefaktor von der Häufigkeit und Dauer des Auftretens einer Figur ab. Das heißt, je öfter und länger eine Figur gezeigt wird, desto eher beginnen RezipientInnen eine Vertrauens- und Sympathiebasis aufzubauen. Bei *Shutter Island* sowie *Who am I*

¹²⁴ Vgl. Eder Jens, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren Verlag GmbH.² 2014; (Orig. 2008), S.82.

¹²⁵ Vgl. Wulff Hans J., „Empathie als Dimension des Filmverstehens. Ein Thesenpapier“, *montage/av* 12/1, 2003, S.147.

handelt es sich bei den ambivalenten Hauptprotagonisten um omnipräsente Figuren, welche in jeder Szene zu sehen sind.

Zum anderen ist die Inszenierungstechnik dafür verantwortlich, wie eine Figur wahrgenommen wird. Durch spezielle Kameraführungen und Kadrierungsschemata kann somit ein Nähe- bzw. Distanzverhältnis geschaffen werden, das die affektive Anteilnahme sowie die Identifikation mit einer Figur begünstigen bzw. erschweren / behindern kann.¹²⁶

Weiters kann die Wahl der Perspektive am Prozess emotionaler Involviertheit beteiligt sein, da diese beispielsweise durch subjektive Fokalisierungen oder Visualisierungen des Gefühls- und Innenlebens einer Figur den RezipientInnen näher gebracht werden. Dies schließt auch die mit einer Figur verknüpften (musikalischen) Leitmotive und Erinnerungen mit ein, das bei *Shutter Island* umgesetzt wird, indem das Publikum die subjektive Sichtweise Teddys einnimmt und sogar an seinen Träumen und Halluzinationen partizipieren darf. Darin liegt auch die grundsätzliche Wirkungsmacht von Filmen begründet, da diese die Fähigkeit besitzen, Gefühle, Nähe, Vertrauen und Distanz herzustellen sowie zu steuern, um einen intendierten kommunikativen Zweck zu erfüllen.¹²⁷ Diese einzigartige Form der Emotionsvermittlung durch das Medium Film und dessen Reizangebot, das aufgrund seiner audiovisuellen Natur eine große Ähnlichkeit zur realen Lebenswelt vorweist, bewirkt beim Publikum folglich ein besonders intensives Gefühlserlebnis. Aufgrund dieser bestehenden Verwandtschaft zwischen realer und fiktiver Welt, ist es uns als ZuschauerInnen möglich, eine Vorstellung vom Empfinden einer Figur zu konstruieren sowie psychische und soziale Eigenschaften zu erfassen, obwohl diese nicht explizit im Zuge der Erzählung kommuniziert werden.¹²⁸

Weiters definiert sich das Gefühl von Nähe über die kontextuelle Einbindung sowie über die Konfliktsituation einer Figur unter Einbeziehung der Normen und Gesetze auf die sich die Diegese stützt. In welchem Maß einer Person Sympathie und emotionale Involviertheit beigemessen wird, hängt somit auch wesentlich von der Figurenkonstellation und Kontextualisierung ab. Dabei wird

¹²⁶ Vgl. Eder Jens, „Imaginative Nähe zu Figuren“, montage/av 15/2, 2006, S.144.

¹²⁷ Vgl. Eder, 2006, S.138.

¹²⁸ Vgl. Eder, 2014, S.192.

das Verhalten und die Persönlichkeit einer Hauptfigur, anhand der Rolle, welche diese innerhalb einer Figurenkonstellation einnimmt, kategorisiert.

Je häufiger eine Handlung starke Affekte, wie Liebe, Hoffnung, Schmerz oder Sehnsucht einbaut, desto intensiver fällt auch die Identifikation mit den Figuren seitens der ZuschauerInnen aus.¹²⁹ Der Empathisierungsprozess kann im Fall von Benjamin sogar aufgrund seiner schüchternen, hilflosen Art und seiner tragischen Familiengeschichte ein Mitleidsempfinden bewirken, weshalb das Vertrauen zur Figur zumal gestärkt wird. Auch Teddys Rolle als gezeichneter Kriegsveteran, welcher zudem seine Frau verloren hat, kann eine überdurchschnittlich hohe emotionale Anteilnahme erzeugen.

Die Charakterisierungen von Teddy und Benjamin werden weitgehend positiv aufgebaut und gefestigt, weshalb die ZuschauerInnen abweichendes Verhalten tendenziell schneller verzeihen und rechtfertigen, da sich eine starke Vertrauensbasis manifestierte und die ZuschauerInnen diese nur ungern brechen. Dabei ist der kognitive Prozess des sogenannten Primings maßgeblich daran beteiligt, wie sich bei RezipientInnen das konkrete Bild einer Figur positiv oder negativ behaftet und festigt. Priming veranlasst ZuschauerInnen eine Person oder Situation nach dem ersten Eindruck zu beurteilen und diese anhand dessen zu typisieren, indem jenes Schema abgerufen wird, das uns darin beeinflusst wie wir die darauffolgenden Informationen bezüglich einer Figur oder Situation beachten und interpretieren.¹³⁰ In der Sozialpsychologie wird dies als der sogenannte Halo-Effekt bezeichnet, welcher besagt, dass Beobachter, die eine Person bezüglich einer Charaktereigenschaft positiv einschätzen, auch dazu tendieren, diese Person im Hinblick auf andere von ihm nicht beurteilbare Aspekte hin positiv zu erleben.¹³¹ Aufgrund der Tatsache, dass das restliche Figurenensemble bei *Shutter Island* zudem mäßig bis nicht vertrauenswürdig inszeniert ist, „zwingt“ dies die ZuschauerInnen Teddys Wahrheit für bare Münze zu nehmen bzw. als vertrauenswürdiger einzustufen. Die PatientInnen, Krankenschwestern und Sicherheitswachen wirken verunsichert, geachtet, manipuliert und deshalb weniger zugänglich.

¹²⁹ Vgl. Koebner, 2005, S.22.

¹³⁰ Vgl. Barratt, 2009, S.67.

¹³¹ Vgl. Wulff, 2006, S.50.

Je stärker sich das Bild des erfolgreichen Marshals manifestiert, desto unglaubwürdiger und unverzeihlicher erweist sich die Betrachtung Teddys als gewalttätiger, mörderischer und psychisch kranker Patient. Somit scheint auch das dauerhaft forcierte Bild Benjamins als schüchterner, emotional gezeichneter Niemand durchaus plausibler, weshalb die Annahme, Benjamin als einen manipulativen Social Engineering Experten zu betrachten, schwerer nachvollziehbar ist. Wir erfahren außerdem über die individuellen Schicksalsschläge und Traumata, von welchen die Hauptprotagonisten gezeichnet sind und wodurch ein weiteres emotionales Band hergestellt wird.

Werden den ZuschauerInnen also Figuren auf raumzeitlicher, sozialer und mentaler Ebene näher gebracht, beginnt sich ein tendenziell sympathisches und empathisches Verhältnis zu konkreten Charakteren aufzubauen, wenngleich deren Handeln und Verhalten sich in einer moralischen und ethischen Grauzone befindet.

4.2.3. Subjektivität im Film

In der literarischen Forschung hat sich etabliert, Unzuverlässigkeit an einem Ich-Erzähler bzw. einem homodiegetischen Erzähler festzumachen, das heißt an einer Figur, die „auf der Kommunikatonebene der Handlung am fiktiven Geschehen teilnimmt und deren Perspektive durch einen begrenzten Informationsstand und aufgrund ihrer emotionalen Involviertheit in die Ereignisse subjektiv verzerrt sein kann“.¹³² Dieser Ich-Bezug bzw. die subjektive Sichtweise einer Figur wird im Film aber für gewöhnlich nicht dauerhaft durch eine Ich-Perspektive- einem sogenannten *point of view shot* visualisiert. *Point of view shots*, d.h. dass die ZuschauerInnen das Geschehen durch die Augen einer Figur sehen, sind bei Hollywoodproduktionen bis auf wenige Ausnahmen, wie beispielsweise bei *Lady in the Lake* (1947) selten der Fall, da für uns ZuschauerInnen der dadurch eingeschränkte Blickwinkel ein unnatürliches Seherlebnis darstellen würde.¹³³ Meistens sind rein subjektive Schilderungen

¹³² Vgl. Nünning, 2013, S.9.

¹³³ Vgl. Koebner, 2005, S.29.

einer konventionalisierten Subsequenz unterworfen, wodurch das Publikum darauf vorbereitet wird, im nächsten Moment das Geschehen vorübergehend aus der Sichtweise einer bestimmten Person zu erleben.¹³⁴

Um für die ZuschauerInnen das Subjektive vom Objektiven erkenntlich zu machen, bedarf es grundsätzlich bestimmter Indikatoren. Dabei wird üblicherweise auf konventionalisierte Transitionsmerkmale, wie beispielsweise Verzerrungen, Überblendungen, Farbwechsel oder jegliche Art von Verfremdungseffekten zurückgegriffen, da sich jene Verfahren bereits durch jahrzehntelange filmische Rezeption beim Publikum manifestiert haben. Diese Markierungen werden im klassischen Genrefilm dafür verwendet, um in der darauffolgenden Szene Einblick in das Innenleben einer Figur zu gewähren, das sich durch Träume, Halluzinationen oder Erinnerungen ausdrücken kann.

Eine subjektiv perspektivische Schilderung kann maßgeblich an der Unzuverlässigkeit einer Erzählung beteiligt sein, das für gewöhnlich vom Changieren zwischen subjektiv und objektiv bedingt wird. Der wesentliche Unterschied für die erfolgreiche Vermittlung von Unzuverlässigkeit mittels subjektiver Sichtweise liegt darin begründet, dass objektive und subjektive vermehrt ineinander greifen und das Publikum nicht mehr in der Lage ist zwischen den unterschiedlichen Perspektiven zu unterscheiden oder den Wechsel der Sichtweise zu spät oder bis gar nicht zu erkennen, da die subjektive Wahrnehmung von einer stabilen vermeintlich objektiven Diegese gestützt wird.¹³⁵

Vielmehr soll also *point of view* bzw. das subjektive Erleben einer Figur an dem Wissenstand der jeweiligen Figur festgemacht werden. Das Subjektive im Film bezieht sich daher nicht ausschließlich auf die Vermittlung der Geschichte aus dem tatsächlichen Blickwinkel eines / einer ProtagonistIn, sondern kennzeichnet sich dadurch, dass das Publikum und der / die ProtagonistIn den gleichen Wissensstand teilen und im Laufe der Erzählung mit den selben Informationen versorgt werden.

¹³⁴ Vgl. Speck Oliver C., *Der subjektive Blick*, St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag 1999, S.9.

¹³⁵ Vgl. Thoene, 2006, S.75.

Durch die Omnipräsenz des jeweiligen Hauptcharakters bei *Shutter Island* sowie bei *Who am I* wird die Tatsache bestärkt, dass der Fokus auf die persönliche Geschichte von bestimmten Figuren gelegt wird. Bei *Who am I* werden die ZuschauerInnen laufend durch das Voice-Over daran erinnert, welche Teile als persönlich fokalisierte Rückblende zu verstehen sind. *Shutter Island* verzichtet gänzlich auf einen aktiven Erzähler und kennzeichnet den Fokus auf die Person Teddy dadurch, dass er in jeder Szene zu sehen ist und das Publikum durch Traumszenen und Halluzinationen sogar in dessen Unterbewusstsein eindringen darf.

Handelt es sich um eine subjektiv fokalisierte Erzählung, welche aber objektiv inszeniert wird, gehen die ZuschauerInnen am wenigsten davon aus, dass es sich aufgrund der subjektiven Erzählweise um eine Lüge oder Wahnvorstellung von Figuren handelt. Das Resultat subjektiver Erzählperspektiven kann dazu führen, dass RezipientInnen mit falschen oder unvollständigen Darstellungen konfrontiert werden können. Diese Überlegung bildet auch die Grundlage für die Manifestation einer doppelten Lesbarkeit, deren Thematik ich mich im Kapitel „Twist Ending“ widmen werde.

4.2.3.1. Träume, Trauma und Halluzinationen

Subjektive Sichtweisen mittels Traumdarstellungen, Halluzinationen oder Erinnerungen können im Bezug auf Kennzeichnungen von Unzuverlässigkeit als implizite Markierungen über die wahre Natur der Geschichte gedeutet werden und weiters Aufschluss über die Instabilität der Charaktere geben. Die folgenden Ausführungen beschäftigen sich mit den Inszenierungsmöglichkeiten dieser Visualisierungen und deren Funktion als Signale unzuverlässiger Erzählelemente.

Werden markierte Träume, Erinnerungen oder Halluzinationen in die Diegese eingebettet, erschließt sich eine Erzählebene, welche den subjektiven Blick einer Figur mit am stärksten vertritt. Diese Form der Subjektivierung stellt ein qualitatives, narratives Mittel dar, um die Aufmerksamkeit auf eine konkrete

Person zu lenken.¹³⁶ Durch die Darstellung der Innenwelt einer Figur können dem Publikum Informationen über die Persönlichkeit einer Figur und dessen Befindlichkeit näher gebracht werden.

In vielen Filmen mit unzuverlässigen Erzählstrukturen bilden Persönlichkeitsstörungen eine wesentliche Grundlage, welche häufig durch Traumata bedingt werden. Die Thematik Traumata erfüllt besonders im Zusammenhang mit *Shutter Island* eine tragende Funktion, da der Hauptprotagonist mit Traumata zu kämpfen hat, die dessen Verhalten beeinflussen und die Zuverlässigkeit dieser Figur stark beeinträchtigt.

Bei einem Trauma handelt es sich grundsätzlich um physische und / oder psychische Verletzungen, welche auf ein Erlebnis oder eine Erfahrung aus der Vergangenheit zurückgeführt werden können. Die Grundlage für ein Trauma bildet meist ein früheres, überwältigendes Ereignis und kann sich durch Halluzinationen, Träume, Verhaltensweisen ausdrücken.¹³⁷ Träume und / oder ungewollte, wiederkehrende Erinnerungen können somit als typische Symptome traumatisierter Personen verbucht werden. Diese Flashbacks oder Träume nehmen häufig einen äußerst abstrakten, metaphorischen Charakter an, können aber durchaus auch sehr akkurat und glaubwürdig in Erscheinung treten, wodurch die Wahrheit des eigentlichen Ereignisses nicht sofort bestimmt werden kann. Auch Filme wie *Shutter Island* bedienen sich Inszenierungsformen, wie Träumen, Halluzinationen, Erinnerungen, etc., um auf vergangene (traumatische) Ereignisse hinzuweisen. Durch den Einblick in das Unterbewusstsein können auch das Verhalten und die Motive für ein konkretes Handeln gerechtfertigt werden.

Bei *Shutter Island* bilden die traumatischen Ereignisse der Hauptfigur Andrew Laeddis / Teddy Daniels für die Story eine wesentliche Grundlage. Bei den beiden Traumata, welche im Lauf des Films zunehmend miteinander verwoben werden, handelt es sich zum einen um die Ermordung seiner drei Kinder durch

¹³⁶ Vgl. Brütsch Matthias, *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*, Marburg: Schüren Verlag GmbH 2011, S.281.

¹³⁷ Vgl. Caruth Cathy, „Trauma als historische Erfahrung: Die Vergangenheit einholen“, in: *Niemand zeugt für den Zeugen. Erinnerungskultur und historische Verantwortung nach der Shoah*, Hg. Ulrich Baer, Frankfurt: Suhrkamp 2000, S.85.

seine manisch-depressive Frau Dolores und zum anderen um die Erlebnisse in Dachau.

Jüngste Forschungen im Bereich Traumatheorien verweisen auf eine Paradoxie im Hinblick auf die Erinnerung traumatischer Personen. Zwar erleben Menschen häufig eine wahrhaftige, detaillierte Erinnerung vergangener traumatischer Ereignisse, leiden aber zugleich auch an einer Amnesie bezüglich der Vergangenheit, das möglicherweise mit dem Akt der Verdrängung gerechtfertigt werden kann.¹³⁸ Um sich vor den Erlebnissen des Traumas zu schützen, hat sich die Hauptfigur bei *Shutter Island* eine zweite Persönlichkeit erschaffen, in welcher er die Rolle des erfolgreichen Marshals Teddy Daniels verkörpert. Die von Laeddis vermeintlich erinnerten Morde in Dachau können somit als Metapher für den Mord an seiner Frau gelesen werden, und seine indirekte Schuld die Morde an seinen Kindern durch seine depressive Frau nicht verhindert zu haben. Die Morde im Zuge der Befreiung von Dachau hat er wahrscheinlich nie verübt und werden ausschließlich stellvertretend für die Familientragödie hergenommen.

Durch Träume und Halluzinationen von Teddy erkennen wir, dass er von vergangenen Ereignissen gezeichnet ist. Der Mord an seiner Frau und der Tod der gemeinsamen Kindern wird bis zum Twist-Ending durch falsche Erinnerungen ersetzt, indem die ZuschauerInnen dazu verleitet werden, die dargestellten traumatischen Erlebnisse mit Teddys Erlebnissen in Dachau, zu rechtfertigen. Die Traumdarstellungen werden dafür benutzt, die Verschränkung zwischen den vermeintlichen mörderischen Kriegserfahrungen und dem Verlust der Familie darzustellen. Immer wiederkehrende Erinnerungen an traumatisierende Ereignisse können sich sowohl diffus als auch präzise gestalten und im Nachhinein eine besitzergreifende Wirkung verüben.¹³⁹ Vielmehr funktionieren sie als referenzielle Struktur, die an das Trauma geknüpft ist. Die gegenwärtige Situation, in welcher Andrew als Marshal Teddy Daniels agiert, bewirkt immer wiederkehrende Erinnerungen, welche real sowie verzerrt in

¹³⁸ Vgl. Caruth, 2000, S.92.

¹³⁹ Vgl. Elsaesser Thomas, *Terror und Trauma. Zur Gewalt des Vergangenen in der BRD*, Berlin: Kulturverlag Kadmos 2006/2007, S.204.

Erscheinung treten können.¹⁴⁰ So können, wie im Fall von *Shutter Island* gezeigt wird, bereits Worte ausreichen, ungewollte traumatische Erinnerungen hervorzurufen. Nachdem Dr. Cawley im Zuge des ersten Kennenlerngesprächs mit Teddy die persönliche Geschichte der entflohenen Patientin Rachel erzählt, welche ihre Kinder in einem See ertränkt haben soll, beginnt Teddy die Augen zuzukneifen. Im Anschluss werden Erinnerungen Teddys fragmentarisch in Form von harten Schnitten der Szene beigefügt, das sich äußerst kurz und assoziativ gestaltet.¹⁴¹ Teddy wird hier erstmals an die Morde seiner Kinder erinnert, welche zu diesem Zeitpunkt als Kriegserinnerungen verkleidet werden.

Die Traumata von Andrew drücken sich somit visuell ausschließlich über Halluzinationen, Träume und Wahnvorstellungen aus, in welchen immer wiederkehrende Motive in falschen Zusammenhängen auftauchen. So werden beispielsweise konkrete Sätze in mehrere verschiedene Kontexte platziert. Die Frage *Why are you all wet baby?* kommt im Laufe des Films dreimal vor. Das erste Mal fällt der Satz in einem Traum von Teddy, in welchem Dolores völlig durchnässt den Raum betritt. Regengeräusche sowie ihr äußeres Erscheinungsbild lassen darauf schließen, dass sie ohne Regenschutz draußen unterwegs war. Dies legitimiert die darauflegende Frage von Teddy, warum sie denn so nass sei.¹⁴² Rückblickend wird hier aber unterschwellig das traumatische Erlebnis Andrews kommuniziert, da er Dolores zu diesem Zeitpunkt völlig durchnässt am See vorfand, nachdem diese die drei gemeinsamen Kinder ertränkt hat.

Das zweite Mal werden die Worte im Zuge einer Halluzination ausgesprochen, in welcher Dr. Cawley die Frage an Andrew richtet. Als Andrew den Leuchtturm betritt, um die vermeintlichen Lobotomieexperimente der Institution aufzudecken, findet er stattdessen lediglich Cawley vor, welcher an einem Schreibtisch sitzt. Die Frage wird zumal in einem unlogischen Zusammenhang gestellt, da Andrew weder durchnässt ist und auch sonst die Frage in der Situation unpassend und

¹⁴⁰ Vgl. Turim Maureen, „Flashbacks und das Zeit-Bild“, in: *Zeitsprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen*, Hg. Christine Ruffert, Irmbert Schenk, Karl-Heinz Schmid, Alfred Tews/Bremer Symposium zum Film, Berlin: Bertz Verlag GbR 2004, S.31.

¹⁴¹ Vgl. *Shutter Island*, 11'51"- 12'40".

¹⁴² Vgl. *Shutter Island*, 01h01'16"- 01h02'05".

ungerechtfertigt erscheint.¹⁴³ Das Trauma ist bis zu dieser Szene derartig fortgeschritten, dass sich die Halluzinationen von Andrew intensivieren und das Trauma zunehmend transparenter wird.

Erst innerhalb einer Rückblende gegen Ende des Films wird der Aussagewert der Frage *Why are you all wet baby?* dahingehend verändert bzw. berichtigt, als dass den ZuschauerInnen das Originalszenario gezeigt wird, in welchem der Satz ursprünglich vorkommt. Hierbei findet er seine Frau völlig durchnässt im Garten vor, weshalb er sich mit den Worten *Why are you all wet baby?* nach ihrem Aussehen erkundigt. Wie bereits erläutert, ist dies darauf zurückzuführen, dass Dolores die Kinder zuvor im See ertränkt hat.¹⁴⁴

Das kleine Mädchen, das in Andrews Träumen und Halluzinationen immer wieder vorkommt, konfrontiert ihn im Laufe des Films mehrmals mit den Worten *You should have saved me. You should have saved all of us.* Dies kann sich einerseits auf mögliche Kriegsoffer beziehen, welche durch Teddys direktes oder indirektes Verschulden ums Leben kamen. Tatsächlich handelt es sich bei dem Mädchen um eines seiner drei Kinder, deren Morde er nicht verhindern konnte, weshalb er von starken Schuldgefühlen geprägt wird. Die Aussage des Mädchens kann deshalb auf zwei verschiedene Arten gelesen werden.

Die Träume und Erinnerungen bei *Shutter Island* folgen stets einem bestimmten Schema. Sie werden grundsätzlich hart eingeschnitten und fließend in die Narration eingebettet, sodass die Erzählung dennoch gradlinig und progressiv verläuft. Halluzinierte Figuren unterscheiden sich grundsätzlich in ihrer Erscheinung und ihrem Verhalten nicht von realen Personen. Die Tatsache, dass Dolores nicht real, sondern nur in den Träumen und Halluzinationen existiert, bedarf aber keiner expliziten Markierung mehr, da man bereits am Beginn des Films von Teddy selbst erfährt, dass seine Frau bereits verstorben ist und somit ihre tatsächliche Existenz außer Frage steht. Ohnehin wird durch ihr abruptes Auftreten und Verschwinden eine unlogische und nicht-wirkliche Präsenz nahegelegt. So erscheint sie plötzlich in einer Gefängniszelle eines Insassen, während Teddy mit diesem ein Gespräch führt. In der Szene als Teddy das Auto

¹⁴³ Vgl. *Shutter Island*, 01h44'58"- 01h45'05".

¹⁴⁴ Vgl. *Shutter Island*, 01h56'03"- 01h56'43".



Abb. 11-12

von Dr. Cawley zerstört, kommt es zu einem verstärkten Wahrnehmungswechsel zwischen Subjektivität und Objektivität. Die subjektive Sichtweise, durch welche Teddy seine Frau sieht und mit ihr spricht wird durch eine objektive Perspektivierung unterbrochen, indem in der nächsten Einstellung Teddy alleine zu sehen ist, wie er Selbstgespräche führt (Abb. 11-12).¹⁴⁵ Speziell gegen Ende wird Teddy zunehmender mit Halluzinationen geplagt.

Im Zuge der Aufklärung durch Dr. Cawley über das Gedankenexperiment, versucht Andrew diesen mit einer Waffe zu erschießen. In diesem Moment hören wir Schüsse und sehen Blut, jedoch bleibt Cawley unversehrt, da wir dies aus der Perspektive Andrews sehen, welcher lediglich halluziniert (Abb. 13-14).¹⁴⁶

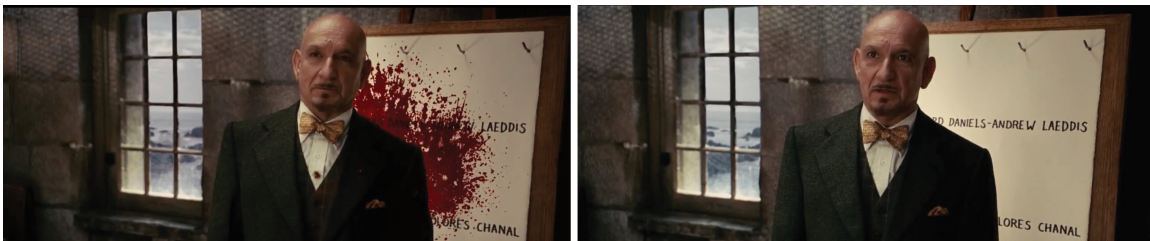


Abb. 13-14

Die Halluzinationen, die als solche vom Publikum auch erkannt werden, deuten darauf hin, dass die Hauptfigur nicht mehr zuverlässig ist, das sich mit der Etablierung der doppelten Sichtweise bestätigt.

Träume bei *Shutter Island* werden im Grunde als Fahrzeug dafür benutzt, die Traumata Teddys für die ZuschauerInnen implizit aufzurollen, wenn auch das Publikum erst am Ende über den tatsächlichen Ursprung des Traumas aufgeklärt wird. *Shutter Island* bedient sich im Bezug auf die Visualisierung von Träumen

¹⁴⁵ Vgl. *Shutter Island*, 01h39'16"- 01h40'27".

¹⁴⁶ Vgl. *Shutter Island*, 01h53'00"- 01h53'11".

konkreten, immer wiederkehrenden Kennzeichnungen. So werden Träume explizit durch musikalische Untermalungen und weißes, aufblitzendes Licht eingeleitet oder der Beginn bzw. das Ende eines Traums durch das Schließen bzw. Öffnen der Augen gekennzeichnet. Ein unerwartetes Aufwachen, d.h. der Abbruch einer Handlung ist im Traum keine Seltenheit. Träume bei *Shutter Island* folgen einer verfremdeten Narrationsnatur im Vergleich zur restlichen diegetischen Realität. Das bedeutet Ereignisse / Dinge folgen nicht der gewohnten Kausalität und Ordnung. Durch den Traum können physikalische Gesetze gebrochen und unmögliche räumliche Gegebenheiten erschaffen werden. Betrachtet man das vergangene Geträumte, so stellt man fest, dass jene Kreationen in der wirklichen Welt nie möglich gewesen wären.¹⁴⁷ Im Fall der Traumsequenzen von *Shutter Island* gewährt jede einzelne Geschichte, die im Traum erzählt wird, einen Einblick in das Unterbewusstsein bzw. in die Vergangenheit des Protagonisten, indem die Aspekte Alkoholabhängigkeit, Kriegserfahrungen, der Fall der verschwundenen Patientin, Tod und Verlust reflektiert werden.

Bei *Who am I* stellt ein Großteil, der von Benjamin erzählten Geschichte retrospektiv eine Lüge dar, da er schlussendlich für alle in der Rückblende gezeigten Aktionen und Handlungen selbst verantwortlich ist und sich die drei weiteren Mitglieder der Hackergruppe CLAY als imaginiert erweisen, das auf die multiple Persönlichkeitsstörung Benjamins zurückzuführen ist. Das Publikum glaubt zunächst, geblendet von der objektiv inszenierten subjektiven Erzählung Benjamins, an die Existenz der drei weiteren Personen Max, Paul und Stefan bis zum Twist Ending, welches diese in Frage stellt. Die psychische Störung des Hauptprotagonisten wird kaum gekennzeichnet, wodurch die in der Erzählung agierenden Hauptfiguren, welche sich Benjamin lediglich einbildet, nicht als imaginär inszeniert werden. Grundsätzlich verzichtet die Narration weitgehend auf typische ästhetische Inszenierungsmuster, welche häufig dafür benutzt werden Halluzinationen oder Bewusstseinszustände zu kennzeichnen. Lediglich eine Sequenz bedient sich expliziten Markierungskonventionen. Nach dem erfolgreich durchgeführten Hack des BND beschließen Benjamin, Max, Paul und

¹⁴⁷ Vgl. Detlev von Uslar, *Der Traum als Welt*, Pfullingen: Verlag Günther Neske 1964, S.173.

Stefan dies in einem Club exzessiv zu feiern. Im Zuge der Wirkungsentfaltung des zuvor stattgefundenen Drogenkonsums folgt die Kamera, in den darauffolgenden Sekunden, Benjamin bis in sein Inneres, das sich



Abb. 15

anhand der Visualisierung dessen Nervenbahnen zeigt. Die Szene endet mit Benjamin, der vor einem Spiegel steht, dabei jedoch nicht sein eigenes Spiegelbild sieht, sondern lediglich seine Rückenansicht (Abb. 15).¹⁴⁸ Bei dieser Halluzination fand eine Veränderung des Bewusstseinszustandes statt, dessen Ursache explizit kommuniziert wird und aufgrund dessen nichts mit der restlichen subjektiven Sichtweise des restlichen Films gemein hat. Vielmehr gestaltet sich diese offensichtliche Halluzination als intertextueller Verweis auf das Kunstwerk „La Reproduction interdite“ des Künstlers René Magritte. Die Referenz auf jenes Werk findet im gesamten Film zwei weitere Male statt. Ein Exemplar befindet sich im Sprechzimmer des Arztes, welcher Benjamins Oma betreut (Abb.16). Als Hanne Lindberg Nachforschungen bezüglich Benjamins Schilderungen anstellt, sucht sie u.a. den besagten Arzt auf, welcher sie über die Erkrankung von Benjamins Mutter aufklärt. Aus diesem Gespräch geht hervor, dass Benjamin möglicherweise die multiple Persönlichkeitsstörung von seiner Mutter geerbt haben könnte.¹⁴⁹ Daraufhin wendet sich der Blick Hanne Lindbergs dem Werk von Magritte zu, nach welchem sich folglich auch der Arzt umdreht (Abb.17). Da Magrittes Werk die Thematik menschlicher Identität aufgreift sowie die



Abb. 16-17

¹⁴⁸ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 52'28"- 52'42".

¹⁴⁹ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h25'36"- 01h26'37".

Interpretation zulässt, dass Wirklichkeit nie objektiv reproduziert werden kann, lässt sich aufgrund dessen die Annahme Hanne Lindbergs- Benjamin leide unter einer Identitätsstörung, erfolgreich bekräftigen.

4.2.3.2. Voice-Over

Der unzuverlässige, literarische Erzähler ist also sowohl für die Kreation der ambivalenten, misstrauischen, verunsicherten Stimmung der Erzählung verantwortlich, als auch dafür zuständig, die LeserInnen zu bestimmten Hypothesen zu verleiten.¹⁵⁰ Es ist hierbei stets ein starker Selbstbezug des Erzählers vorherrschend, wodurch die Aufmerksamkeit auf die individuellen Schilderungen und Wahrnehmungen von Ereignissen gelenkt wird.¹⁵¹ Aufgrund dieser starken Selbstthematisierung und der persönlichen Sichtweise besteht die Möglichkeit den Wahrheitsgehalt und die faktischen Geschehnisse anzuzweifeln, speziell wenn Unsicherheiten oder Widersprüche seitens des Erzählers vorherrschend sind.¹⁵² Der literarische Erzähler kann Nervosität, Emotionen oder Unsicherheiten ausschließlich über seinen Sprachstil ausdrücken, das beispielsweise in Form von unvollständigen Satzteilen an die LeserInnen gebracht wird.¹⁵³ Zudem wird vom Erzähler eine Vorauswahl getroffen, indem er gezielt oder unbewusst selektiv erzählt.

Speziell aufgrund dieser unumstrittenen Überlegungen, die literarische Unzuverlässigkeit an einem homodiegetischen Erzähler festzumachen, scheint es sich anzubieten, diese Strategie auch für das Medium Film zu übernehmen. Einige Theoretiker, welche sich mit filmischer Unzuverlässigkeit beschäftigen, wie beispielsweise Ferenz Volker, vermessen die Unzuverlässigkeit primär an einer Erzählerfigur, welche sich über ein Voice-Over ausdrückt und klammern Filme, welche ohne einen Erzähler Unzuverlässigkeit verursachen, komplett aus. Die Unzuverlässigkeit im Film kann sich aber nicht immer, wie im literarischen Diskurs, ausschließlich auf Erzählfiguren beziehen, sondern lässt sich auch an

¹⁵⁰ Vgl. Schweinitz, 2005, S.92.

¹⁵¹ Vgl. Nünning, 2013, S.55.

¹⁵² Vgl. Ebd.

¹⁵³ Vgl. Allrath, 2013, S.70.

der Organisation erzählerischer Elemente und der Inszenierungspraktik festmachen, indem die Filmgrammatik bzw. das konventionalisierte Regelwerk der Filmsprache zur Stiftung von Irreführung benutzt wird.¹⁵⁴ Auf diese Strategie wurde im vorherigen Kapitel der Arbeit bereits näher eingegangen. Denn während die Erzählung bei *Who am I* großteils von einem unzuverlässigen Erzähler- im literarischen Sinne- gesteuert wird, kommt *Shutter Island* auch ohne eine Erzählerfigur aus, wodurch hervorgeht, dass es nicht zwingend einen homodiegetischen Erzähler braucht, um Unzuverlässigkeit zu stiften.

Das Voice-Over kann am ehesten als das filmtechnische Pendant zum literarischen Erzähler betrachtet werden. Es gibt in vielen Fällen Aufschluss darüber, dass eine Ich- Perspektive vorliegt. Trotz der Selbständigkeit des Erzählers durch ein Voice-Over wird seine Existenz und Macht von der höheren Erzählinstanz der Kamera geleitet, welche darüber bestimmt, inwieweit dem Erzähler eine subjektive Perspektive angeboten wird. Am Ende des Tages entscheidet also die Art der Inszenierung, in welchem Ausmaß ein Erzähler die Geschichte steuern darf.¹⁵⁵ Ein Voice-Over bedeutet dennoch nicht zwingend, dass die Erzählung als unzuverlässig zu bewerten ist. Auktoriale Erzählstimmen, welche keine Figur innerhalb der Story verkörpern, tendieren häufig dazu zuverlässig zu sein, da sie meist ohnehin nicht den Anspruch erheben Unzuverlässigkeit zu evozieren. Aufgrund ihrer Allwissenheit über die Abläufe der gesamten Narrativität, können Objektivität und Distanz zum Figurenensemble sowie eine Neutralität gegenüber den handelnden Figuren bewahrt werden.¹⁵⁶ Ein Voice-Over, welches als Ich-Erzähler agiert, ist hingegen in die Geschichte integriert und an die Erzählung und somit an eine bestimmte Perspektive gebunden.

Bei etlichen Filmen, so auch bei *Who am I*, trägt eine konkrete Erzählfigur zur (Un-)Ordnung der Geschichte bei, indem diese die Handlungsabläufe bestimmt und delegiert, das besonders durch die aus dem Off kommende Stimme

¹⁵⁴ Vgl. Liptay Fabienne, Wolf Yvonne, „Einleitung. Film und Literatur im Dialog“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.16.

¹⁵⁵ Vgl. Brütsch, 2011, S.257.

¹⁵⁶ Vgl. Rother Rainer, *Sachlexikon Film*, Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH 1997, S. 318.

bekräftigt wird. Mit anderen Worten: der Erzähler Benjamin, der im Grunde ausschließlich innerhalb der diegetischen Welt existiert, beeinflusst einen Großteil der Erzählkonstruktion, welche auf der extradiegetischen Ebene organisiert wird. Die Erzählstruktur, wie die Chronik und Kohärenz, wird somit von Benjamin gesteuert, das anhand bestimmter ästhetischer Merkmale exemplifiziert werden kann. So findet ein stimmiges Zusammenspiel zwischen den Kommentaren des Voice-Overs und den gezeigten Bildern statt, indem die Bilder adäquat auf das Erzählte reagieren. Als sich Benjamin am Beginn seiner Selbstbeschreibung mit verschiedenen populären Comic-Superhelden wie Spiderman, Batman und Superman vergleicht, korrespondiert die Audiospur mit der Bildebene dahingehend, als dass die Kommentare des Erzählers sofort durch collagenartig-montierte Comicbilder visualisiert werden (Abb. 18-20).¹⁵⁷

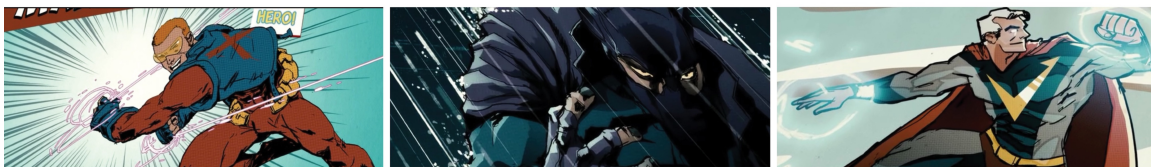


Abb. 18-20

Weiters wird unmittelbar nach dem ersten gemeinsame Hackangriff von CLAY auf die politische Organisation NBD (eine direkte Anspielung auf die deutsche NPD) die Erzählung gestoppt und das filmische Bild für einige Sekunden eingefroren, um Benjamin die Möglichkeit zu geben, das Geschehen zu kommentieren, wodurch ein selbstreflexiver Moment entsteht.¹⁵⁸ Die ZuschauerInnen werden dadurch zusätzlich daran erinnert, dass es sich um die subjektive Sichtweise von Benjamin handelt. Benjamin wird durch diese Funktion als Gestalter und Erzähler ein hohes Maß an Kontrolle zugesprochen, da er für die Kohärenz und den Narrationsverlauf eine treibende Kraft darstellt. Die dynamische, teilweise sprunghafte Erzählweise erweist sich somit als Produkt des homodiegetischen Erzählers. Trotz dieser laufenden Hinweise wird es für das Publikum erschwert bzw. unmöglich gemacht, die dargestellten Inhalte in Frage zu stellen, da die Bilder als solche objektiv inszeniert wurden.

¹⁵⁷ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 02'47"- 03'17".

¹⁵⁸ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 27'19"- 27'59".

4.2.4. Twist Ending - doppelte Lesbarkeit

Eine weiteres Konzept um Unzuverlässigkeit zu evozieren, bildet das häufig verwendete inszenatorische Verfahren des Twist Endings. Es handelt sich dabei um eine narrative Finalisierungsform, wodurch die Stabilität der aufgestellten Hypothesen der diegetischen Welt unterminiert wird. Der gesamten Storyline, einschließlich der Kausalitätsketten und Ereignisse sowie den Figuren und deren Funktion wird retrospektiv eine neue Bedeutung beigemessen.¹⁵⁹ Die Qualität des Plot-Twists zeichnet sich also dadurch aus, dass das gesamte narrative Konstrukt unvorhersehbar in ein neues Licht gestellt und vom Publikum neu bewertet wird, wodurch die ZuschauerInnen einen kognitiven Schock zu bewältigen haben, da sich das Bild, welches RezipientInnen von der Geschichte aufgebaut haben, grundlegend ändert. Das Twist Ending erweist sich üblicherweise als kein sukzessiv voranschreitender Prozess, sondern verlangt von den ZuschauerInnen binnen kürzester Zeit die Bilder neu zu kontextualisieren.

Durch ein Twist Ending erschließt sich eine weitere diegetische Ebene, welche den RezipientInnen zuvor noch nicht zugänglich war, woraus eine doppelte Lesbarkeit resultiert, welche dem Publikum erlaubt das Gesehen zu re-evaluieren und neu zu betrachten. Ein Plot-Twist kann, gepaart mit einer Anagnorisis¹⁶⁰, abhängig vom Ausmaß des Normenverstoßes, somit eine Peripetie¹⁶¹ bewirken.¹⁶²

Die etablierte Doppeldeutigkeit bedeutet schussendlich, dass der vorhandene Plot zwar unverändert bleibt, jedoch die RezipientInnen zu einer neuen Interpretation der Story gezwungen werden.¹⁶³ Es erschließt sich eine neue Leseart des Geschehens, wodurch ein neuer zweiter Text vorhanden zu sein scheint, da eine semantische Veränderung des semiotischen Werts des Inhalts

¹⁵⁹ Vgl. Hartmann, 2007, S.48.

¹⁶⁰ Dabei handelt es sich um einen aristotelischen Begriff, welcher den drei Grundelementen einer Handlung zugehörig ist. Eine Anagnorisis bezeichnet im weitesten Sinne einen tragischen Erkenntnisgewinn einer Hauptfigur.

¹⁶¹ Laut Aristoteles bezeichnet eine Peripetie einen entscheidenden Wendepunkt in der Handlung oder im Schicksal einer Figur.

¹⁶² Vgl. Strank Willem, *Twist Endings. Umdeutende Film-Enden*, Marburg: Schüren 2014, S.60.

¹⁶³ Vgl. Strank, 2014, S.57.

vorgenommen wird.¹⁶⁴ Visuell unterstützt wird dieser Prozess häufig durch ein sogenanntes Flashback-Tutorial, welches im weiteren Verlauf dieses Kapitels beschrieben wird.

Durch ein Twist Ending kann eine Geschichte sowohl offen, als auch geschlossen beendet werden, da nicht immer geklärt wird, welche Leseart sich als die richtige erweist. Dennoch lassen sich bei etlichen Twist Endings Berührungspunkte zum narrativen Verfahren eines klassischen Endes erkennen. Das klassische Hollywoodende soll in diesem Zusammenhang als die Auflösung aufgetretener Konflikte verstanden werden, wodurch die etablierten Handlungsstränge von den ZuschauerInnen als abgeschlossen empfunden werden. Die kausalbedingten Plotlinien werden schlussendlich dechiffriert und das Publikum idealerweise mit der Kenntnis vollständiger Wahrheit belohnt. Das klassische Ende ist grundsätzlich darin bestrebt Hindernisse bewältigt zu haben, das Ziel zu erreichen und die Probleme zu lösen.¹⁶⁵ So kann beispielsweise das Ende bei *The Sixth Sense* (1999) durchaus als typisch klassisch eingestuft werden, da sich am Ende eine eindeutige Leseart erschließt, indem der Realitätsstatus der Hauptfigur aufgeklärt wird. Zwar wird das Publikum am Ende von *Shutter Island* sowie *Who am I* mit einem offenen Ende zurückgelassen, jedoch mit mindestens zwei verschiedenen Lesearten „entschädigt“, welche jeweils einen unterschiedlichen Abschluss der gesponnenen narrativen Fäden bieten. Davon auszuklammern sind jedoch Filme, die grundsätzlich nicht den Anspruch erheben, einen bzw. mehrere Abschlüsse anzubieten, sondern die Geschichte ins Leere laufen zu lassen, indem die Story mit redundanten Elementen ausgeschmückt wird oder diese beabsichtigt, die gesponnenen Fäden nicht mehr weiter zu spinnen.¹⁶⁶

Die narrative Funktion des Twist Endings stützt sich im Grunde auf zwei Kernaspekte.¹⁶⁷ Zum einen muss eine essentielle Information bis zum Twist Ending fehlen bzw. ausgespart werden. Einerseits kann dieser Effekt erzielt werden, indem den ZuschauerInnen der Glaube vermittelt wird, dass alle

¹⁶⁴ Vgl. Ebd.

¹⁶⁵ Vgl. Bordwell, 1982, S.4.

¹⁶⁶ Vgl. Koebner, 2005, S.23.

¹⁶⁷ Vgl. Strank, 2014, S.61.

notwendigen Information für das Voranschreiten und Abschließen der Story vorhanden sind, wodurch sich der Twist am Ende umso radikaler gestalten kann. Der Plot kann andererseits auch so konzipiert sein, dass eine Information offensichtlich fehlt, aber das Publikum dennoch nicht auf den tatsächlichen narrativen Umschwung, welcher durch das Twist Ending verursacht wird, schließen kann. Damit sich die Wirkung des Twist Endings erfolgreich entfalten kann, muss das Sujet so inszeniert werden, dass retrospektiv beide Lesarten plausibel bleiben.¹⁶⁸ Der narrative Umbruch lädt zur zweiten Sichtung ein, um die Berechtigung des Twists zu überprüfen, weshalb sich die Funktionalität der doppelten Sichtbarkeit in jedem Fall bewähren sollte.

Die Besonderheit der beiden Beispielfilme besteht darin, dass am Ende sogar mehrere Twists vorherrschend sind. Bei *Shutter Island* beginnt der narrative Umbruch im Leuchtturm, in dem Teddy von Dr. Cawley darüber aufgeklärt wird, dass er eigentlich Andrew Laeddis heißt, seine Frau getötet hat und bereits seit zwei Jahren als Patient in Behandlung auf Shutter Island ist. Die eigentliche Story die der Film also erzählt, ist die Heilung von Andrew, das mittels eines gewagten psychologischen Experiments der Ärzte durchgeführt wird, um die letzte Konsequenz, eine Lobotomie an Andrew, zu verhindern. Als Beweis für die psychische Instabilität von Andrew zieht Cawley u.a. die Anagrammstruktur heran, welche als „the rule of four“ bezeichnet wird und ein Personenarrangement zeigt, welches aus fiktiven und realen Personen besteht.¹⁶⁹ So leitete sich der Name der fiktiven Figur Edward Daniels von Andrew Laeddis ab, und der Name der erfundenen Patientin Rachel Solando, von Andrews Frau Dolores Chanal.

Die Verdrängungsmechanismen, durch welche Andrew seine Traumata zu unterdrücken versucht, kommen immer stärker durch Halluzinationen und Träume zum Vorschein. Sein sich stetig verschlechternder Gesundheitszustand, welcher durch Entzugserscheinungen und Migräneanfälle in Erscheinung tritt, ist laut Cawley nicht auf eine von Teddy spekulierte geheime Verabreichung von Neuroleptika mittels Zigaretten, Aspirin und sonstigen Konsumgütern

¹⁶⁸ Vgl. Thoene Tine, „Er liebt mich - er liebt mich nicht. Abweichende Wahrnehmung und erzählerische Irreführungen in Laetitia Colombanis A LA FOLIE...PAS DU TOUT“, in: *Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, Hg. Jörg Helbig, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2006, S.76.

¹⁶⁹ Vgl. *Shutter Island*, 01h48'17"- 01h48'51".

zurückzuführen, sondern entsteht aufgrund des Verzichts jener Medikamente, welche Andrew üblicherweise im Zuge seiner Behandlung zu sich nehmen muss. Auch Teddys Partner verkörpert aufgrund seiner Position als betreuender Arzt von Andrew und seiner Rolle als Teddys Kollege schlussendlich ein äußerst ambivalentes Figurenbild. Beobachtet man Chuck bzw. Dr. Sheehan während des gesamten Films, so lassen sich sein Verhalten sowie seine situationsbezogenen sorgsamem Blicke gleichermaßen als jene des beobachtenden Arztes deuten, der während des gesamten Experiments aus Überwachungsgründen seinen Patienten begleitet oder aber auch als jene eines Marshal interpretieren, welcher sich um seinen einzigen Kollegen im Zuge einer heiklen Ermittlungen sorgt.

Retrospektiv kann das Verhalten jeder einzelnen Person neu semantisiert werden, da das gesamte Personal am Experiment partizipiert und somit eine andere Rolle spielt. Diese Doppelbödigkeit kann bereits beobachtet werden, nachdem Teddy und Chuck erstmals die Insel betreten. Nachdem die beiden die Fähre verlassen und in den dort wartenden Cheep einsteigen, um zum Hauptgebäude der Insel zu gelangen, sind mehrere Wachen anwesend, welche unruhig und beängstigt die beiden Marshals fokussieren. Dies kann entweder mit der Tatsache begründet werden, dass sich die gefährliche Patientin Rachel



Abb. 21-22

Solando auf freiem Fuß befindet oder aber damit zusammenhängen, dass Andrew einer der gefährlichsten Patienten der Insel ist und sich im Zuge des Experiments frei auf der Insel bewegen darf (Abb. 21-22).

Im weiteren Verlauf der Untersuchungen versammelt Teddy sämtliche Angestellte, um Befragungen durchzuführen. Während des gesamten Prozesses gibt jene Krankenschwester, welche von Teddy befragt wird, größtenteils

schnippische desinteressierte Antworten, wobei bei einer Befragung einer derartig ernsten Sachlage durch einen staatlichen Bediensteten normalerweise ein anderes Verhalten zu erwarten wäre. Die Antworten der Krankenschwester werden laufend von Gelächter der restlichen Anwesenden begleitet, welche sich ebenso wenig für die Untersuchungen zu interessieren scheinen. Gegen Ende der Szene, als Teddy sich erstmals nach Dr. Sheehan erkundigt, antwortet selbst Cawley auf den Vorwurf *You're in a state of lockdown, a dangerous patient has escaped and you let her primary doctor leave on vacation?* in einem sarkastisch zynischen Unterton mit den Worten: *Well, of course. He's a doctor.*¹⁷⁰ Das ungewöhnliche Verhalten der Beteiligten ist ein weiteres Indiz dafür, dass es sich um ein inszeniertes Szenario eines fiktiven Kriminalfalls handelt, in welchem die Angestellten von einem Patienten befragt werden. Am Ende erweist sich die entflozene fiktive Patientin Rachel Solando als Krankenschwester, welche diese für das Rollenspiel verkörperte. Die Rahmenbedingungen unter welchen das gesamte Figurenarrangement agiert, unterliegt somit einer falschen Prämisse, die dem Publikum erst am Ende mitgeteilt wird.

Die „echte“ Rachel Solando, welche Teddy in einer Höhle auffindet, sorgt im ganzen Film am stärksten dafür, dass die Alternativthese der Verschwörungsgeschichte Teddys auch nach dem Twist Ending aufrechterhalten bleibt, da durch sie die Annahmen Teddys bekräftigt werden und die zweite Leseart plausibilisiert wird. Diese erzählt ihm, dass sie selbst eine renommierte Ärztin der Anstalt war und klärt ihn auch über die Lobotomieexperimente auf, welche auf Shutter Island regelmäßig durchgeführt werden.¹⁷¹ Die „richtige“ Rachel Solando wird von Cawley ebenfalls als Halluzination abgetan. Diese Halluzination wird aber nicht, wie die übrigen Halluzinationen, explizit als solche gekennzeichnet, wodurch das Publikum das Gesehene als zuverlässig deutet.

Nach der verbalen Aufklärung durch Dr. Cawley im Leuchtturm findet eine letzte Halluzination Teddys statt, in welcher Dolores sowie die gemeinsame Tochter Rachel erscheinen. Das Kind streckt Andrew die Hand entgegen und nimmt ihn sowie das Publikum wahrlich in den darauffolgenden Flashback mit, welcher die

¹⁷⁰ Vgl. *Shutter Island*, 18'10"- 19'40".

¹⁷¹ Vgl. *Shutter Island*, 01h22'50"- 01h25'42".

wahre Geschichte von Teddys bzw. Andrews Vergangenheit erzählt. Er gibt Aufschluss über das eigentliche traumatische Erlebnis, das schlussendlich das Fundament für die Persönlichkeitsstörung Andrews bildet. Als dieser nach Hause kommt, findet er seine Frau gänzlich durchnässt im Garten, auf einer Schaukel sitzend vor, nachdem diese die drei gemeinsamen Kinder ertränkt hat. Kurz darauf muss er feststellen, dass sich deren Körper leblos im nächstgelegenen See befinden. Aufgrund der unverzeihlichen Tat seiner Frau, bringt er diese im Anschluss mit einem Schuss in den Bauch um.¹⁷² Dieser längere finale Flashback hebt sich durch seine beachtliche Länge von knapp über sechs Minuten stilistisch stark von den bisherigen Rückblenden ab, da er von einem starken Realitätscharakter geprägt ist und keine fantastischen Elemente enthält, weshalb ihm eine höhere Glaubwürdigkeit zugesprochen wird.

Somit wird die Leseart, dass es sich tatsächlich um Andrew Laeddis handelt als die dominantere These etabliert, da Andrew im darauffolgenden Epilog die von Cawley erhoffte Selbsterkenntnis des Mordes an seiner Frau und seiner eigentlichen Identität eingesteht, wodurch das Experiment als erfolgreich verbucht werden kann.

Vermeintlich geheilt findet anschließend ein letzter Dialog zwischen Sheehan und Laeddis statt, indem hervorgeht, dass Andrew doch wieder in seine Rolle als Teddy Daniels zurückfällt. Da Andrew als Teddy Daniels eine Gefahr für die Anstalt darstellen würde, erweist sich eine Lobotomie schlussendlich als unvermeidbar. Bevor Teddy bzw. Andrew zur Operation abgeholt wird, lässt er Dr. Sheehan mit folgenden Worten zurück: *Which would be worse: To live as a monster or to die as a good man?*¹⁷³ Dieser letzte Twist impliziert, dass das Experiment doch seine Wirkung erfüllte, Andrew aber sich selbst als Mörder seiner Frau und geplagt von Schuldgefühlen hinsichtlich des Todes seiner Kinder nicht akzeptieren möchte, weshalb er sich bewusst für die Lobotomie entscheidet.

Der Film signalisiert bereits relativ früh, dass im Handlungsverlauf den Ermittlern sowie dem Publikum, aufgrund des Verhaltens des restlichen Figurenkollektivs

¹⁷² Vgl. *Shutter Island*, 01h55'04"- 02h02'46".

¹⁷³ Vgl. *Shutter Island*, 02h06'19"- 02h08'07".

eine bestimmte Information verheimlicht wird. Die Unberechenbarkeit der Informationsoffenbarung durch das Twist Ending richtet sich aber gegen den vertrauenswürdigen Hauptprotagonisten, das für die RezipientInnen durchaus irritierend sein kann, wodurch aber der (Überraschungs)Effekt der Unzuverlässigkeit erfolgreich erzielt wird.

Die Unzuverlässigkeit bei *Who am I* liegt, wie bereits in Kapitel 4.2.3. beschrieben, in der objektiv inszenierten Diegese begründet, obwohl es sich größtenteils um die subjektive Perzeption der Hauptfigur handelt. Eine potenzielle Schwäche und Ungereimtheiten in Benjamins Erzählung rücken in den Fokus, als die EUROPOL-Ermittlerin an seiner Geschichte zu zweifeln beginnt und Nachforschungen hinsichtlich der Richtigkeit seiner Schilderungen betreibt. Der erste Hinweis, welcher das Twist Ending einleitet, wird durch Lindbergs Kollegen gegeben, indem er anmerkt, dass Löcher so groß wie der Todesstern in seiner Geschichte seien.¹⁷⁴ In den darauffolgenden Szenen findet Lindberg das, laut Benjamin abgebrannte Haus, unbeschadet auf. Auch die besagten Leichen der restlichen CLAY-Mitglieder sind in keinem Hotel auffindbar. Und Marie, welche von Lindberg aufgesucht und befragt wird, gibt zur Aussage, dass sie Benjamin seit der gemeinsamen Schulzeit nicht getroffen hätte, obwohl sie in Benjamins Erzählungen eine wesentliche Rolle spielt. Die Schilderungen Benjamins können somit im Bezug auf die eben erläuterten Kontroversen als Lying Flashback bezeichnet werden, da sich die Erzählung nicht nur als lückenhaft erweist, sondern der Wahrheitsgehalt der Narration angezweifelt wird bzw. sich das Erzählte als falsch und somit als Lüge erweist.¹⁷⁵ Die daraus resultierende Konsequenz besteht darin, dass nicht nach einer Umdeutung des gezeigten Materials verlangt wird, sondern die Realitätsnatur der Bilder völlig neu bewertet werden muss.¹⁷⁶ Durch die Schlussfolgerungen Lindbergs und ihrer anschließenden Beschuldigung, Benjamin würde unter einer Persönlichkeitsstörung leiden, wird eine zweite Lesart bezüglich der erzählten Geschichte etabliert, welche mittels eines Flashback-Tutorials bekräftigt wird.

¹⁷⁴ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h19'57"- 01h20'00", 01h23'27"- 01h23'32".

¹⁷⁵ Vgl. Strank, 2014, S.150.

¹⁷⁶ Vgl. Strank, 2014, S.152.



Abb. 23-24



Abb. 25-26



Abb. 27-28



Abb. 29-30

Bei einem Flashback Tutorial handelt es sich um ein Montageverfahren, welches häufig einen fixen erzählerischen Bestandteil eines Twist Ending darstellt. Es dient dazu die ZuschauerInnen in der Rekonstruktion und der Re-Evaluation der gezeigten Ereignisse visuell zu unterstützen. Dabei werden bekannte Bilder wiederholt bzw. in veränderter Form gezeigt, um die neue Kontextualisierung für die ZuschauerInnen zu erleichtern. Während bei *Shutter Island* eine finale Rückblende schlussendlich die bisher fehlende Information über das eigentliche Trauma von Andrew freigibt, werden bei *Who am I* die vorhandenen Leerstellen

in der Chronik der Ereignisse mittels des Flashback-Tutorials vervollständigt. Das Flashback-Tutorial bei *Who am I* untermauert somit die doppelte Lesbarkeit der Geschehnisse. Es werden selektiv einzelne Momente aus den vergangenen Geschehnissen aufgegriffen, welche zeigen, dass Benjamin der alleinige Hauptakteur in seiner Geschichte und somit er allein für die Aktionen innerhalb seiner eigenen Erzählung, verantwortlich ist. (Abb. 23-30)

Der Film verbleibt ab diesem Zeitpunkt mit zwei subjektiven Lesearten, nämlich mit jener von Benjamin und jener Hanne Lindbergs. Aufgrund der von Lindberg vermuteten psychischen Krankheit Benjamins, kann die von Benjamin gewollte Aufnahme in das Zeugenschutzprogramm nicht durchgeführt werden. Dennoch verschafft Lindberg ihm anschließend aus Mitleid Zugang zum Programm um sich dort einhacken und eine neue Identität anfertigen zu können und lässt ihn anschließend entkommen. Im darauffolgenden Epilog wird Benjamin auf einem Schiff gezeigt. Er hat sein Aussehen verändert und seine neue Geburtsurkunde bei sich. Plötzlich tauchen Marie sowie Max, Stephan und auch Paul wieder auf, wodurch die, durch das Flashback-Tutorial entkräftigte Version, die Existenz der drei anzuzweifeln, für die ZuschauerInnen wieder an Relevanz gewinnt und in ein plausibles Licht gerückt wird. Das Voice-Over Benjamins schließt in Folge mit der selben Wortwahl aus der bereits beschriebenen Eröffnungssequenz an: *Okay, wer bin ich? Ich bin Benjamin. Ich bin ein Hacker. Und das ist meine Geschichte.* Die Geschichte kehrt wieder an den Beginn des Films zurück, als er sich der Hotelzimmertür nähert und diese öffnet. Bis zu diesem Zeitpunkt bestand entweder die Möglichkeit, dass Benjamin nach Öffnen der Tür Stephan, Max und Paul tot vorfindet oder er ein leeres unversehrtes Zimmer betritt, wodurch markiert wurde, dass sich die drei lediglich als Fantasieprodukte erweisen (Abb. 31-32). Um die wahrhaftige Existenz von Max Stephan und Paul



Abb. 31-32

zu plausibilisieren und somit die zweite Lesemöglichkeit zu bekräftigen, findet Benjamin, nachdem er das Zimmer betritt, aber diesmal Stephan, Max und Paul vor, die bereits auf ihn warten (Abb. 33). Im



Abb.: 33

Zuge dieser Szene entwickeln die vier einen raffinierten Coup, welcher das größte Social Engineering Experiment aller Zeiten darstellen soll, indem Benjamin Hanne Lindberg manipuliert, um sie glauben zu lassen, dass er unter einer Persönlichkeitsstörung leide, damit die Identitäten von Max, Stephan und Paul unbelastet bleiben.¹⁷⁷ Diese Rückblende bietet dem Publikum nochmals an, die Existenz von Stephan, Max und Paul sowie die Beziehung zu Marie als wahrhaftig wahrzunehmen bzw. mindestens nochmals zu hinterfragen. Der erste Flashback am Beginn des Films, in welchem Benjamin die drei tot im Hotelzimmer auffindet, wird mit diesem finalen Rückblick als Lüge entlarvt. Diese Lüge diene lediglich dazu Lindberg auf eine falsche Fährte zu locken, damit die Existenz von Max, Stephan und Paul als Phantasie abgetan wird und ihre Identitäten geschützt bleiben.

In beiden Filmen wird anfänglich projiziert, im weiteren Verlauf zunehmend dekonstruiert und schlussendlich durch das Twist Ending revidiert.¹⁷⁸ Da die Aufmerksamkeitsspanne mit fortschreitendem Verlauf des Films stetig abnimmt, sind wir als RezipientInnen am Beginn eines Films scharfsinniger als am Ende.¹⁷⁹ Aufgrund dessen kann sich der Beginn meist konservativ gestalten, wodurch ein Film unkonservativ enden kann.¹⁸⁰

¹⁷⁷ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h35'37"- 01h37'34".

¹⁷⁸ Vgl. Steinke, 2007, S.209.

¹⁷⁹ Vgl. Barratt, 2009, S.68.

¹⁸⁰ Vgl. Ebd.

5. Conclusio

Ziel war es, sämtliche narrative sowie inhaltliche Strategien unzuverlässigen Erzählens aufzuzeigen, welche in erster Linie auf die Filme *Shutter Island* sowie *Who am I* adaptiert werden können. Weiters wurde der Frage nachgegangen, ob und inwiefern unzuverlässiges Erzählen die Narrativität dominiert. Im Zuge dieser Arbeit wurden die formulierten Fragestellungen weitgehend aus bestehender Literatur erschlossen und anhand der beiden Beispielfilme thematisiert.

Warum fiel die Wahl auf jene beiden Filme? Wie bereits erläutert, gehen beide von unterschiedlichen Erzählinstanzen aus, indem *Who am I* von einem homodiegetischen Erzähler dominiert bzw. gesteuert wird und *Shutter Island* komplett ohne eine derartige erzählende Figur auskommt. Obwohl jeder der beiden Filme durch seine individuelle, narrative und stiltechnische Einzigartigkeit besticht, erzielen sie dennoch am Ende den gleichen Effekt, nämlich das Publikum mittels inhaltlicher sowie stilistischer Verfahren gekonnt zu täuschen, wodurch sich retrospektiv eine neue Betrachtung der Ereignisse erschließt.

Zu Beginn wurden zunächst jene grundlegenden Aspekten umrissen, auf welche eine klassische Hollywood-Erzählung aufgebaut ist. Dabei wurden Normen und Prinzipien behandelt, welche den Garant für eine üblicherweise zuverlässige vertrauenswürdige Erzählung bilden. Die Erzählkonstruktionen der beiden Beispielfilme lassen sich innerhalb dieses klassischen Regelwerks dahingehend verorten, als dass die beiden Hauptprotagonisten zunächst zuverlässig das Erreichen konkret definierter Ziele anstreben. Dieser Prozess wird von klaren Handlungssträngen sowie von geradlinigen kohärenten Ursachen- und Wirkungsketten determiniert.

Das Genre Mind-Game Movies verbindet jene Motive und Elemente, welche sich als grundlegend für die Vermittlung von Unzuverlässigkeit erweisen, weshalb die beiden Beispielfilme in diesen Genrerahmen verortet werden können. Es ist festzuhalten, dass Mind-Game Movies zweifellos narrative Elemente enthalten, welche auch als Essenz klassischer Erzählmodi gelten, wodurch der Effekt von Desorientierung und Enttäuschung intensiviert werden kann. Je konservativer

erzählt wird, desto weniger erwartet das Publikum einen Umbruch innerhalb der Erzählung.

Mind-Game Movies bestechen im Vergleich zu bisherigen filmischen unzuverlässigen Erzählweisen durch ihre extremere Systematisierung von Unzuverlässigkeitsstiftung, indem das Vertrauen der RezipientInnen- zugespitzt formuliert- radikal missbraucht wird. Sie sind daran interessiert die Kohärenz, Linearität sowie die Natur der Erzählkonstruktion anzugreifen bzw. zu beschädigen oder sogar zu verwerfen, indem durch bewusst gelegte falsche Fährten und Manipulationen die ZuschauerInnen gezielt getäuscht werden. Die Plotstrukturen verlaufen meist non-linear in ein offenes Ende, die Ereignisse werden häufig achronologisch präsentiert und der Kausalnexus ist nicht selten schwach motiviert.¹⁸¹

Jene Art von Filmen verlangt von den RezipientInnen in vielen Fällen aktive Selbständigkeit bezüglich inhaltlicher sowie ästhetischer Verarbeitungen und Verknüpfungen, dass beispielsweise an der Inszenierungspraktik des Cold-Openings veranschaulicht werden kann, welches sich u.a. als stilgebend und charakteristisch für die Serie *Breaking Bad* manifestierte.

Mind-Game Movies treffen den Nerv der Zeit, indem sie die zunehmende Schnelllebigkeit, die rasante progressive Entwicklung technologischen Fortschritts und vor allem die alltägliche gleichzeitig stattfindende Rezeption verschiedenster medialer Informationskanäle, die sich durch das Internet erschließen sowie die Vielzahl an Möglichkeiten von Reiz- und Informationsbeschaffung reflektieren.

Im vierten Kapitel, welches das Herzstück der Arbeit bildet, wurde ein Entwurf skizziert, welche Möglichkeiten bestehen, um Unzuverlässigkeit im Film ästhetisch sowie narrativ umzusetzen bzw. zu kennzeichnen. Dabei erschlossen sich zwei Strategien, nämlich die der falschen Fährte sowie die Manipulation kognitiver Prozesse, welche den Weg für drei Inszenierungsmuster ebnen. Dabei handelt es sich einerseits um einen expliziten sowie impliziten Wechsel zwischen subjektiver und objektiver Perspektive, andererseits um Forking-Path Strukturen und um das Twist Ending.

¹⁸¹ Vgl. Elsaesser, 2009, S.28.

Durch das Medium Film werden ZuschauerInnen auf mehreren Ebenen angesprochen, wodurch sich mehrere Möglichkeiten erschließen, den Effekt von Unzuverlässigkeit hervorzurufen. Das Publikum wird laufend gezwungen selbständig Schlussfolgerungen sowie Hypothesen herzustellen, um dadurch das Gezeigte weiter zu denken. Dies kann in weiterer Folge durch bestimmte Inszenierungspraktiken zu einem potenziellen Trugschluss in der Erzählung führen. Aufgrund jahrzehntelanger Konfrontation mit einem bestimmten Ablauf von Bewegtbildern, haben wir als ZuschauerInnen die daraus entwickelten narrativen Schemata in einem derartigen Ausmaß in unseren Rezeptionsprozess integriert, sodass wir diese folglich als normal empfinden. Unzuverlässige Erzählweisen machen sich dieses konservative Denken zu nutzen, indem die schemafundierten Wahrnehmungsprozesse ausgenutzt werden, um die Natur der Erzählung zu verändern und in ein anderes erzählerisches Licht zu stellen. Ein wesentlicher Aspekt, welcher die Unzuverlässigkeit in beiden Filmen untermauert, stellt die Brüchigkeit und Instabilität der Persönlichkeit beider Hauptprotagonisten dar. Figuren mit psychischen Krankheiten eignen sich besonders gut für die Vermittlung von Unzuverlässigkeit, weil sich durch die einhergehenden Inszenierungsmöglichkeiten von subjektiven Perspektiven, wie die Visualisierung des Innenlebens einer Figur in Form von Halluzinationen, Träumen, etc., die Möglichkeit anbietet, die Geschichte interpretierbar und assoziativer zu gestalten. Aus diesem Grund wurde sich auch der Thematik des Traumas gewidmet, wodurch konkretes Verhalten von Figuren und somit eine Unzuverlässigkeit seitens der Persönlichkeit des Protagonisten gerechtfertigt werden kann.

Die Analysen der beiden Filme zeigte, dass ein zielorientierter Protagonist, eingebettet in ein Geflecht von Ursache und Wirkungsketten die Handlung vorantreibt. Aufgrund des subjektiven und somit eingeschränkten Blickes der jeweiligen Hauptfigur sowie der Vorenthaltung einer Kerninformation bis zum Twist Ending, wird das Versprechen bzw. Vertrauen in die Zuverlässigkeit aufgehoben. Die subjektiv fokalisierte Erzählweise wird zwar bei *Who am I* durch das Voice-Over explizit gekennzeichnet aber aufgrund der objektiv inszenierten Darstellung der Ereignisse in den Hintergrund gerückt.

Der Twist am Ende ist schlussendlich dafür verantwortlich, dass wir als ZuschauerInnen die Unzuverlässigkeit erkennen, da durch diesen die Aufmerksamkeit auf eine völlig neue Lesemöglichkeit der vergangenen Ereignisse gelenkt wird. Die gesamte Handlung, einschließlich des Verhaltens des agierenden Personenkollektivs sowie jeder Aktion, wird somit neu kontextualisiert und neu bewertet. Erst durch diese Offenbarung kann überhaupt erst ein Widerspruch und somit Unzuverlässigkeit identifiziert werden.

Das Fundament für alle erläuterten Strategien und Inszenierungsverfahren bildet das Urvertrauen in künstlich reproduziertes Bildmaterial. Wir als RezipientInnen versuchen stets Vergleiche mit unserer Welt herzustellen und nehmen das gezeigte diegetische Universum, aufgrund der Vertrautheit und Ähnlichkeit für bare Münze. Was wir mit unseren eigenen Augen sehen, empfinden wir letztendlich stets als wahr und wirklich, obwohl wir wissen, dass es sich bei Filmen im Grunde um ein Sammelsurium an Lichteffekten handelt. Auch wenn Filme, so auch *Who am I*, durch ihre Selbstreferenz auf ihre fiktive Geschaffenheit explizit hinweisen, bleibt der Wahrheitsanspruch dennoch bestehen.¹⁸² Dieses Vertrauen wird speziell durch Mind-Game Movies und konkret von unzuverlässigen Erzählweisen thematisiert sowie auch gebrochen, wodurch das Publikum irritiert und desorientiert zurückgelassen wird. Man kann deshalb schließen, dass in keinem Fall eine alleinige Strategie definiert werden kann, um Unzuverlässigkeit im Film zu produzieren, sondern stets mehrere narrative sowie ästhetische Verfahren einen Relevanzanspruch erheben.

Unzuverlässige Erzählweisen implizieren, wie im Laufe der Arbeit mehrfach beschrieben wurde, im Grunde einen negativ behafteten Effekt, indem das Publikum hintergangen, ausgetrickst oder getäuscht wird. Dennoch liegt diesem Effekt auch ein gewisser Reiz zu Grunde, der dazu motiviert, sich diesem auszusetzen.

Auch wenn seit Beginn der Filmgeschichte, klassische Narrativität, nicht zuletzt aufgrund ökonomischer und wirtschaftlicher Motivationen, das Film- und Fernsehgeschäft dominiert, bin ich dennoch davon überzeugt, dass das Verlangen bei filmischen Erzählungen gefordert, ausgetrickst oder überrascht zu

¹⁸² Vgl. Früchtl, 2013, S.24.

werden durchaus weiterhin Zuspruch erfahren wird. In diesem Sinne soll die Arbeit mit den Worten des unzuverlässigen Erzählers Benjamin abschließen:

*„Jeder sieht nur was er sehen will.“*¹⁸³

¹⁸³ Vgl. *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h33'-33"- 01h33'36".

6. Mediographie

6.1. Bibliographie

Allrath Gaby, „But why *will* you say that I am mad?. Textuelle Signale für die Ermittlung von *unreliable narration*“, in: *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*, Hg. Ansgar Nünning, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2013, S.59-79.

Altman Rick, „A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre“, in: *Film Genre Reader III*, Hg. Barry Keith Grant, Austin: University of Texas Press⁴ 2003, (Orig. *Film Genre Reader*, 1986), S.27-41.

Barratt Daniel, „Twist Blindness“: The Role of Primacy, Priming, Schemas, and Reconstructive Memory in a First-Time Viewing of *The Sixth Sense*“, in: *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Hg. Warren Buckland, Chichester: Wiley-Blackwell 2009, S.62-86.

Beller Hans, „Transition. Oder: der Zeitsprung zwischen den Sequenzen“, in: *Zeitsprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen*, Hg. Christine Ruffert, Irmbert Schenk, Karl-Heinz Schmid, Alfred Tews/Bremer Symposium zum Film, Berlin: Bertz Verlag GbR 2004, S.43-56.

Booth Wayne C., *The Rhetoric of Fiction*, Chicago: The University of Chicago Press² 1983; (Orig. 1961).

Bordwell David, „Happily Ever After, Part Two“, *The Velvet Light Trap* 19, 1982, S.2-7.

Bordwell David, *Narration in the Fiction Film*, Madison: The University of Wisconsin Press 1985.

Bordwell David, Staiger Janet, Thompson Kristin, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, New York: Routledge & Kegan Paul 1985.

Bordwell David, „Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen in MILDRED PIERCE“, *montage/av* 1/1, 1992, S.5-24.

Bordwell David, „Film Futures“, *SubStance* 31/1 [Nr. 97], 2002, S. 88-104.

Bordwell David, *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press 2006.

Brütsch Matthias, *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*, Marburg: Schüren Verlag GmbH 2011.

Buckland Warren, „Introduction: Puzzle Plots“, in: *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Hg. Warren Buckland, Chichester: Wiley-Blackwell 2009, S.1-12.

Buhler James, Neumeyer David, *Hearing the Movies. Music and Sound in Film History*, Oxford/New York: Oxford University Press² 2016; (Orig. 2010).

Busch Dagmar, „*Unreliable Narration* aus narratologischer Sicht: Bausteine für ein erzähltheoretisches Analyseraster“, in: *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*, Hg. Ansgar Nünning, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2013, S.41-58.

Caruth Cathy, „Trauma als historische Erfahrung: Die Vergangenheit einholen“, in: *Niemand zeugt für den Zeugen. Erinnerungskultur und historische Verantwortung nach der Shoah*, Hg. Ulrich Baer, Frankfurt: Suhrkamp 2000, S. 84-98.

Detlev von Uslar, *Der Traum als Welt*, Pfullingen: Verlag Günther Neske 1964.

Doane, Mary Ann, „The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema“, *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies* 14/3, Fall 2003, S. 89-111.

Eder Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen in Spielfilm der 90er Jahre“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: Lit Verlag 2002, S.9-61.

Eder Jens, „Imaginative Nähe zu Figuren“, *montage/av* 15/2, 2006, S.135-160.

Eder Jens, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren Verlag GmbH.² 2014; (Orig. 2008).

Elsaesser Thomas, *Terror und Trauma. Zur Gewalt des Vergangenen in der BRD*, Berlin: Kulturverlag Kadmos 2006/2007.

Elsaesser Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer Gbr 2009.

Elsaesser Thomas, „The Mind-Game Film“, in: *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Hg. Warren Buckland, Chichester: Wiley-Blackwell 2009, S.13- 41.

Ferenz Volker, *Don't believe his lies*, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2008.

Förster Jens, *Kleine Einführung in das Schubladendenken. Vom Nutzen und Nachteil des Vorurteils*, München: Deutsche Verlags-Anstalt 2007.

Früchtl Josef, *Vertrauen in die Welt*, München: Wilhelm Fink Verlag 2013.

Fuxjäger Anton, „Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt“, in: *Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Falsche Fährten in Film und Fernsehen*, Hg. Patric Blaser, Andrea B. Braidt, Anton Fuxjäger, Brigitte Mayer, Wien: Böhlau Verlag 2007, S.13-32.

Hartmann Britta, „Von der Macht erster Eindrücke. Falsche Fährten als textpragmatisches Krisenexperiment“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.154-174.

Hartmann Britta, „Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten Falscher Fährten im Film“, in: *Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Falsche Fährten in Film und Fernsehen*, Hg. Patric Blaser, Andrea B. Braidt, Anton Fuxjäger, Brigitte Mayer, Wien: Böhlau Verlag 2007, S.33-52.

Hickethier Knut, *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart: J.B. Metzler'sche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH⁵ 2012.

Kiefer Bernd, „Die Unzuverlässigkeit der Interpretation des Unzuverlässigen. Überlegungen zur *Unreliable Narration* in Literatur und Film“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.72-88.

Koebner Thomas, „Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen im Film“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.19-38.

Kuhn Markus, Scheidgen Irina, Weber Nicola Valeska, „Genretheorien und Genrekonzepte“, in: *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*, Hg. Markus Kuhn, Irina Scheidgen, Nicola Valeska Weber, Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2013, S.1-36.

Laass Eva, „Krieg der Welten in Lynchville. MULLHOLAND DRIVE und die Anwendungsmöglichkeiten und -grenzen des Konzepts narrativer UnZuverlässigkeit“, in: *Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, Hg. Jörg Helbig, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2006, S.251-284.

Lahde Maurice, „Der unzuverlässige Erzähler in *The Usual Suspects*“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.293-306.

Liptay Fabienne, Wolf Yvonne, „Einleitung. Film und Literatur im Dialog“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.12-18.

Loftus Elizabeth, „Our changeable memories: legal and practical implications“, *Nature Reviews Neuroscience*, Vol.4(3), 2003, S.231-234.

Lowry Stephen, „Film - Wahrnehmung - Subjekt. Theorien des Filmzuschauers“, *montage/av* 1/1, 1992, S.113-128.

Maltby Richard, *Hollywood Cinema. An Introduction*, Oxford: Blackwell Publishers Ltd 1995.

Monaco James, *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*,

Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH⁴ 2015 (Orig. *How to Read a Film*, London/New York: Oxford University Press 1977).

Nünning Ansgar, „*Unreliable Narration* zur Einführung: Grundzüge einer kognitiv-narratologischen Theorien und Analyse unglaubwürdigen Erzählens“, in: *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*, Hg. Ansgar Nünning, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2013, S.3-39.

Ohler Peter, *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*, Münster: Moks Publikation Münster 1994.

Rother Rainer, *Sachlexikon Film*, Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH 1997.

Schmidt Oliver, *Leben in gestörten Welten. Der filmische Raum in David Lynchs ERASERHEAD, BLUE VELVET, LOST HIGHWAY und INLAND EMPIRE*, Stuttgart: ibidem-Verlag 2008.

Schweinitz Jörg, „Die Ambivalenz des Augenscheins am Ende einer Affäre. Über Unzuverlässiges Erzählen, doppelte Fokalisierung und die Kopräsenz narrativer Instanzen im Film“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.89-106.

Speck Oliver C., *Der subjektive Blick*, St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag 1999.

Steinke Antrin, „It’s called the change-over: The movie goes on and nobody in the audience has any idea“, in: *Camera doesn’t lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, Hg. Jörg Helbig, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2006, S.149-165.

Steinke Anthein, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2007.

Strank Willem, *Twist Endings. Umdeutende Film-Enden*, Marburg: Schüren 2014.

Thoene Tine, „Er liebt mich - er liebt mich nicht. Abweichende Wahrnehmung und erzählerische Irreführungen in Laetitia Colombanis A LA FOLIE...PAS DU TOUT“, in: *Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, Hg. Jörg Helbig, Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2006, S.73-93.

Turim Maureen, „Flashbacks und das Zeit-Bild“, in: *Zeitsprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen*, Hg. Christine Ruffert, Irmbert Schenk, Karl-Heinz Schmid, Alfred Tews/Bremer Symposium zum Film, Berlin: Bertz Verlag GbR 2004, S.29-42.

Wulff Hans J., „Empathie als Dimension des Filmverstehens. Ein Thesenpapier“, *montage/av* 12/1, 2003, S.136-161.

Wulff Hans J., „Hast du mich vergessen? Falsche Fährten als Spiel mit dem Zuschauer“, in: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Hg. Fabienne Liptay, Yvonne Wolf, München: edition text + kritik in Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2005, S.147-153.

Wulff Hans J., „Attribution, Konsistenz, Charakter Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen“, *montage/av* 15/2, 2006, S.45-62.

Wuss Peter, *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*, Berlin: Edition Sigma 1993.

6.2. Filmographie

A beautiful Mind, Regie: Ron Howard, USA 2001.

American Beauty, Regie: Sam Mendes, USA 1999.

Black Swan, Regie: Darren Aronofsky, USA 2010.

Breaking Bad, Regie: Michelle MacLaren, Adam Bernstein, u.a., USA 2008-2013.

Das Cabinet des Dr. Caligari, Regie: Robert Wiene, D 1920.

Der Student von Prag, Regie: Paul Wegener, D 1913.

Donnie Darco, Regie: Richard Kelly, USA 2001.

Fight Club, Regie: David Fincher, USA/D 1999.

Gerí's Game, Regie: Jan Pinkava, USA 1997.

How I met your Mother, Regie: Pamela Fryman, Rob Greenberg, u.a., USA 2005-2014.

Ich seh ich seh, Regie: Severin Fiala, Veronika Franz, A 2014.

Inception, Regie: Christopher Nolan, USA/UK 2010.

Lady in the Lake, Regie: Robert Montgomery, USA 1994.

Lola rennt, Regie: Tom Tykwer, D 1998.

Lost Highway, Regie: David Lynch, USA/F 1997.

Memento, Regie: Christopher Nolan, USA 2000.

Mullholland Drive, Regie: David Lynch, F/USA 2001.

Mr. Nobody, Regie: Jaco Van Dormael, USA/D/CDN/F/UK 2009.

Primal Fear, Regie: Gregory Hoblit, USA 1996.

Primer, Regie: Shane Carruth, USA 2004.

Psycho, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1960.

Pulp Fiction, Regie: Quentin Tarantino, USA 1994.

Se7en, Regie: David Fincher, USA 1995.

Shutter Island, Regie: Martin Scorsese, DVD-Video, Paramount Pictures 2010.

Sliding Doors, Regie: Peter Howitt, USA/UK 1998.

The Silence of the Lambs, Regie: Jonathan Demme, USA 1991.

The Sixth Sense, Regie: M.Night Shyamalan, USA 1999.

Toy Story, Regie: John Lasseter, USA 1995.

Vanilla Sky, Regie: Cameron Crowe, USA/E 2001.

Vertigo, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1958.

Who am I. Kein System ist sicher, Regie: Baran Bo Odar, Blu-ray Disc, Sony Pictures 2015 (Orig. *Who am I. Kein System ist sicher*, D 2014).

6.3. Internetquellen

Eig, Jonathan (2003): A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity. In Jump Cut: A Review of Contemporary Media, Nr. 46. Online im Internet: <http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html> (Zugriff: 22.07.2016).

<https://www.youtube.com/watch?v=blpXcAOKgl8> (Zugriff: 12.06.17).

<https://www.youtube.com/watch?v=D2dv6lhwFJY> (Zugriff: 12.06.17).

<http://www.davidbordwell.net/essays/viewersshare.php>
<http://www.davidbordwell.net/essays/viewersshare.php> (Zugriff: 17.03.17).

6.4. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: *Who am I. Kein System ist sicher*, 30'21"

Abbildung 2-3: Quelle: Eigene Anfertigung

Abbildung 4: *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h24'21"

Abbildung 5: *Who am I. Kein System ist sicher*, 07'59"

Abbildung 6: *Who am I. Kein System ist sicher*, 08'00"

Abbildung 7: *Who am I. Kein System ist sicher*, 08'01"

Abbildung 8: *Who am I. Kein System ist sicher*, 53'01"

Abbildung 9: *Who am I. Kein System ist sicher*, 52'57"

Abbildung 10: Quelle: Eigene Anfertigung

Abbildung 11: *Shutter Island*, 01h36'43"

Abbildung 12: *Shutter Island*, 01h36'53"

Abbildung 13: *Shutter Island*, 01h50'52"

Abbildung 14: *Shutter Island*, 01h50'46"

Abbildung 15: *Who am I. Kein System ist sicher*, 52'42"

Abbildung 16: *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h26'06"

Abbildung 17: *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h26'47"

Abbildung 18: *Who am I. Kein System ist sicher*, 03'07"

Abbildung 19: *Who am I. Kein System ist sicher*, 03'10"

Abbildung 20: *Who am I. Kein System ist sicher*, 03'13"

Abbildung 21: *Shutter Island*, 05'02"

Abbildung 22: *Shutter Island*, 05'06"

Abbildung 23: *Who am I. Kein System ist sicher*, 14'35"

Abbildung 24: *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h28'24"

Abbildung 25: *Who am I. Kein System ist sicher*, 23'25"

Abbildung 26: *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h28'28"

Abbildung 27: *Who am I. Kein System ist sicher*, 38'24"

Abbildung 28: *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h28'31"

Abbildung 29: *Who am I. Kein System ist sicher*, 49'02"

Abbildung 30: *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h28'44"

Abbildung 31: *Who am I. Kein System ist sicher*, 01'10"

Abbildung 32: *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h28'04"

Abbildung 33: *Who am I. Kein System ist sicher*, 01h36'01"

7. Anhang

Abstract

„Mind-game, played with movies“¹⁸⁴ - Diese Beschreibung reflektiert sehr treffend, um welche Art von Filmen es sich bei dem Phänomen Mind-Game Movies handelt. Neben der Erläuterung dieses Genres bildet das Konzept unzuverlässigen Erzählens das Herzstück der vorliegenden Arbeit. Die Fragestellungen, welche diese Arbeit diskutiert, beschäftigen sich mit Konzepten filmischer Unzuverlässigkeit und damit wie diese implizit und / oder explizit markiert werden sowie dem daraus resultierende Angriff auf das Grundvertrauen, welches vom Publikum gegenüber filmischen Bilder vorherrschend ist. Es werden verschiedenste Strategien der Irreführung sowie deren Auswirkungen erläutert und anhand der beiden Filme *Shutter Island* (2010) und *Who am I* (2014) veranschaulicht. Um die Wirksamkeit und Funktionen unzuverlässiger Erzählstrukturen zu verdeutlichen, werden im Vergleich dazu Schemata klassischer Hollywood-Erzählungen skizziert. Anhand der Analysen kann festgestellt werden, dass mehrere Möglichkeiten bestehen, Unzuverlässigkeit zu evozieren und diese nicht ausschließlich, wie im literarischen Konzept, an einem konkreten Erzähler festgemacht werden können, sondern von den Darstellungsmöglichkeiten, welche sich durch das Medium Film erschließen, abhängig sind.

¹⁸⁴ Vgl. Elsaesser, 2009, S.13.

Abstract (english version)

„Mind-game, played with movies“¹⁸⁵ - This Description reflects quite accurately, what kind of films the phenomenon Mind-Game Movies deals with. Apart from defining this genre, the concept of unreliable narration represents the actual core of this paper. The questions discussed in this paper, concern concepts of filmic unreliable narration and in how far they are explicitly and / or implicitly labeled and the resulting attack on the basic trust, people have in filmic produced pictures/on the basic human trust against filmic produced pictures. The different strategies to mislead the audience and the resulting consequences will be illustrated and applied to the two movies *Shutter Island* (2010) and *Who am I* (2014). To highlight both the efficacy and functionality of unreliable narration, the schemes of classical hollywood narration will be outlined to offer a comparison. Based on the analysis of the two aforementioned movies it can be stated, that there are more possible ways to evoke unreliability, without blaming it on one specific narrator. It also depends on the aesthetic patterns and conventions, which filmic images additionally offer/contribute.

¹⁸⁵ Vgl. Elsaesser, 2009, S.13.

Curriculum Vitae

Name	Beate Buchmair
Geburtsdatum	18.11.1990
Geburtsort	Linz
Kontakt Daten	beate.buchmair@gmail.com
1997-2001	Volksschule in Naarn
2001-2005	Hauptschule in Naarn
2005-2010	HTL1 für Grafik und Kommunikationsdesign in Linz
2010-2012	Studienbezogene Orientierungsphase der Anglistik und Amerikanistik
2012-2015	Bachelorstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaften Schwerpunkte: Film- und Medienwissenschaft
2012-2015	Ausbildung zur Diplomtanzlehrerin an der Tanzlehrakademie Wien
2016-dato	Ausbildung zur Diplomtanzmeisterin an der Tanzlehrakademie Wien
2015-2017	Masterstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaften Schwerpunkt: Film- & Medientheorie