

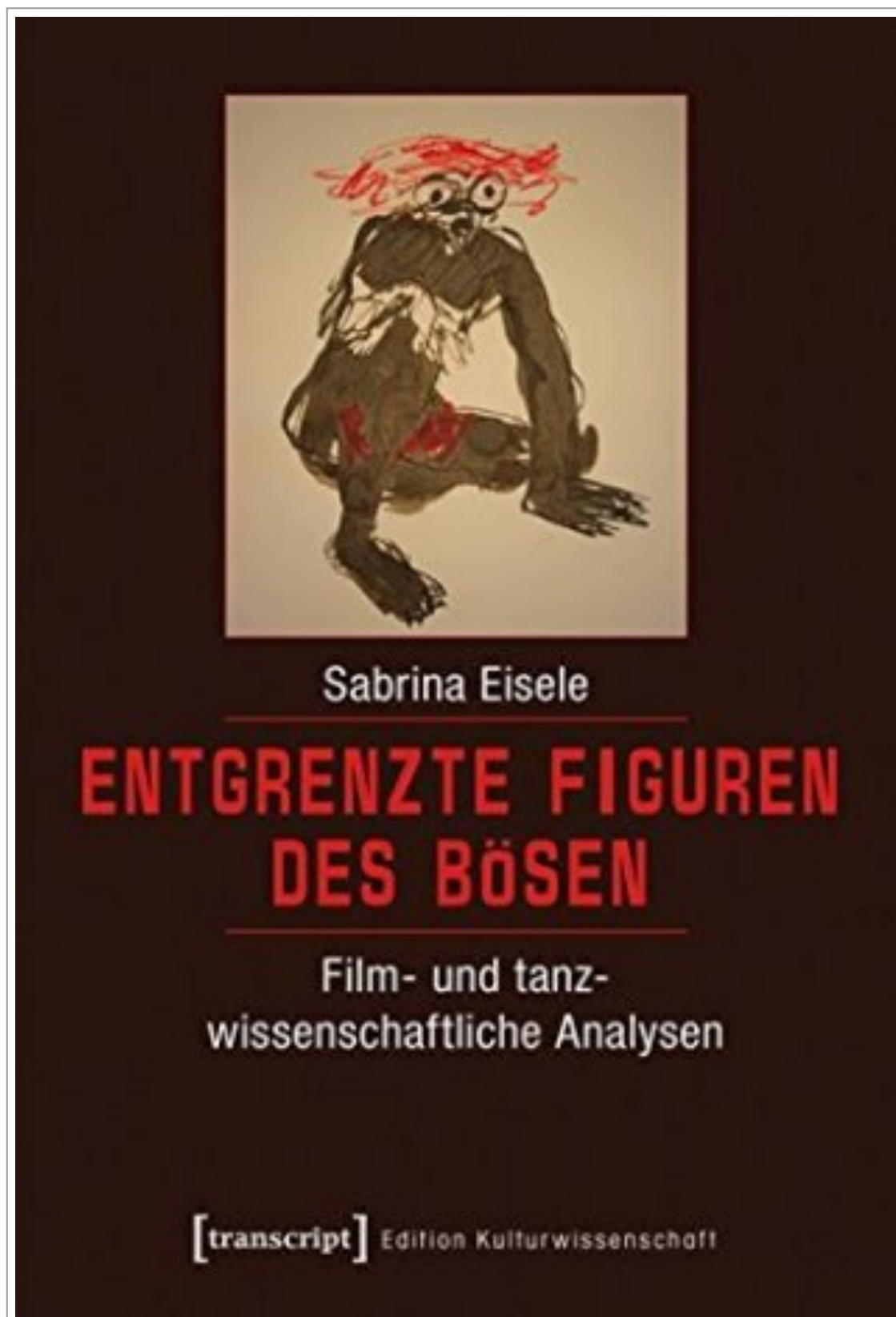


Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 55, Nr. 4, 2017
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Rezension: Entgrenzte Figuren des Bösen. Film-
und tanzwissenschaftliche Analysen von Sabrina
Eisele

Kathrin Heinrich

Verlag: transcript
Erscheinungsort: Bielefeld
Erscheinungsjahr: 2016
ISBN: 978-3-8376-3511-9



Cover: Entgrenzte Figuren des Bösen

von Abrina Eisele

Quelle: transcript

Seit ihrem Beginn ist die Filmgeschichte bevölkert von Figuren des Bösen, von Schurken und Mördern, die den Zuseher das Fürchten lehren, ihm Gruselschauer und Ekelgefühle beibringen oder als Antagonisten dem Helden Anlass zu seinen Heldentaten geben. Figuren, die das Publikum gleichzeitig in ihren Bann ziehen und trotz ihres verachtenswerten Handelns als bewundernswert erscheinen. Diese geradezu paradoxe Wirkung der Figuren lässt sich in den letzten Jahren auch vermehrt im seriellen Erzählen verorten, welches in populären TV-Serien wie *The Sopranos*, *Breaking Bad* oder *Dexter* solch ambivalente Charaktere zu seinen Protagonisten genommen hat. Diese Entwicklung hat Sabrina Eisele zum Ausgangspunkt einer eingehenden Studie genommen, die den Mechanismen dieser Figuren und ihrer Rezeptionswirkung auf den Grund geht. Die vorliegende Dissertationsschrift *Entgrenzte Figuren des Bösen* fasst neben drei 'klassisch' filmischen Beispielen der Figuren Hannibal Lecter aus *The Silence of the Lambs*, dem Joker aus *The Dark Knight* der Batman-Reihe und dem Serienmörder Yukio Murata aus dem Splatter-Drama *Cold Fish* auch ein performatives Beispiel ins Auge: William Forsythes Tanzperformance *Angoloscuro* aus dem Jahr 2007.

Eiseles zentrales Vorhaben ist dabei die Herausarbeitung des titelgebenden, bösen Figurentypus der "entgrenzten Figur," dessen paradoxe Rezeptionswirkung sie, unter Zuhilfenahme des Spielbegriffs, mit dem sogenannten Modell der ludischen Fiktionalität analysiert. Methodologisch ist die Herangehensweise einerseits in der Literaturwissenschaft anzusiedeln, auf deren Definition grundlegender Konzepte wie Figur und Narrativ das Konstrukt der entgrenzten Figur fußt, andererseits, laut Eigenaussage, in der Rezeptionsästhetik der Kunstgeschichte, die die zentrale Konstruktionsleistung von Bedeutung eines Werkes bei den RezipientInnen verortet, der, so Eisele, bei der Untersuchung fiktionaler Phänomene noch expliziter berücksichtigt

werden müsse. In ihrer Untersuchung geht sie mithilfe eines Dreischritts vor: in zwei Kapiteln legt sie zunächst die theoretischen Grundlagen zum Typus der entgrenzten Figur, sowie zum Begriff des Spiels im fiktionalen Kontext, aus dem sie das Modell der ludischen Fiktionalität entwickelt. In einem dritten, vergleichsweise kurzen Kapitel führt Eisele diese beiden Konstrukte zusammen und zeigt anhand der oben genannten Beispiele verschiedene Ausprägungen der entgrenzten Figuren auf.

Der Typus der entgrenzten Figur zeichnet sich gegenüber anderen bösen Figuren durch eine Unbestimmtheitsstelle in der Wahrnehmung aus, da er nicht durch narrative Merkmale des Bösen positioniert wird. Solche Definitionen des Bösen innerhalb einer "narrativ gerahmten Kommunikationssituation" lassen sich festmachen anhand von Moralvorstellungen, der direkten Gegenüberstellung der Figur als Antagonist eines Protagonisten oder formalästhetischen Konstruktionen, also etwa der Inszenierung und Bewertung von Protagonisten, beziehungsweise anderen auftretenden Figuren. Auf die entgrenzte Figur treffen diese Parameter jedoch nicht zu, da sie so ambivalent gestaltet wird, dass keine eindeutige Zuordnung in der RezipientInnenwahrnehmung möglich wird. Eisele bestimmt drei Hauptmerkmale entgrenzter Figuren: den Status als Zwischenfigur in einer bestehenden antagonistischen Konfliktsituation, einen Gestus der Selbstermächtigung und den Mangel an Informationen über ihre Hintergrundgeschichte und Motivation, der eine moralische Rechtfertigung ihrer Taten mitbringen könnte.

Sie widersprechen damit den gängigen Grundmustern der Inszenierung böser Figuren, wodurch das "Bewertungsgefüge der RezipientInnen aus dem Gleichgewicht" gebracht wird, und überschreiten die Grenzen gesellschaftlicher Normsysteme als auch etablierter narrativer und dramaturgischer Filmstrukturen, woraus Eisele die Bezeichnung "entgrenzte Figuren" ableitet. Gleichzeitig differenziert sie den Figurentypus exkurshaft von den vergleichbaren Figuren des Tricksters und des Souveräns, um die Einzigartigkeit der entgrenzten Figur zu demonstrieren.

Als Folge dieses Sonderstatus der entgrenzten Figuren im moralischen Gefüge der RezipientInnen bestimmt Eisele ein Umschalten der Wahrnehmung in den Modus der ludischen Fiktionalität, um zu plausibilisieren, dass die Figuren, trotz ihrer abstoßenden Taten, als anziehend wahrgenommen werden können. Der an Johan Huizinga angelehnte Begriff der "ludischen Fiktionalität" bezieht sich dabei konkret auf den Wortursprung des lateinischen *ludus*, das den Nicht-Ernst und den Schein des Spiels ins Zentrum rückt.

Indem der Spielbegriff auf narrativ gerahmte Kommunikationssituationen übertragen wird, durchbricht die Dichotomie von Innen- und Außenwahrnehmung. Die RezipientInnen können dementsprechend, einer Spielsituation gleich, simultan die emotionale und kognitive Beteiligung am fiktiven Geschehen als auch die Beobachtung der Herstellung des fiktiven Geschehens wahrnehmen. Sie sind sich der Gemachtheit des Rezipierten bewusst, können aber gleichzeitig emotional daran teilhaben. Angesichts eines ausführlich zusammengefassten Forschungsstands zeigt die Autorin Ansätze der Anwendung des Spielbegriffs auf die Literatur, bzw. auf narrative Medien, legt ausführlich das Verhältnis von Spiel und Narration dar und positioniert sich zu Problemen der Übertragung des Spielbegriffs, wie der Frage nach der Notwendigkeit von Interaktivität der RezipientInnen.

Schlußendlich führt Eisele in ihren Fallstudien die zuvor definierten Konstrukte zusammen, stellt ihnen jedoch noch einen Überblick zu Theorieansätzen zur RezipientInnenbeteiligung und Bewertung von fiktiven Figuren voran, die das simultane 'Sowohl-als-auch' der RezipientInnenwahrnehmung als blinden Fleck der konventionellen Beteiligungsansätze hervorhebt, um erneut die Notwendigkeit des Modells der ludischen Fiktionalität zu untermauern. Die Fallstudien nehmen anschließend vergleichsweise wenig Raum ein, überzeugen aber durch die Pointiertheit, mit der sie verschiedene Aspekte der Transgression illustrieren und Bivalenz in ihrer Präsentation aufweisen. Am Beispiel Hannibal Lecters wird die "Aufhebung der Differenz zwischen Innen und Außen" demonstriert, sowohl formal, etwa durch die

Szenenanalyse der Begegnung mit FBI-Agentin Starling, als auch inhaltlich, durch seinen Kannibalismus, wie auch auf symbolischer Ebene in der Selbstinszenierung Lecters. Die Figur des Jokers illustriert die "Aufhebung der Differenz zwischen Anwesenheit und Abwesenheit," in der sich die Bivalenz, die "Zweischichtigkeit," vor allem auf sein Spiel mit der Maskerade und den, der Figur eigenen, Verweis auf den Joker als Spielkarte bezieht, sowie deren Funktion zur Selbstinszenierung – und im Fall der Spielkarte als Stellvertreter – der Figur. Die Figur des Serienmörders Yukio Murata zeigt dagegen die "Aufhebung der Differenz zwischen Materialität und Referentialität," die beispielsweise durch die Gegenüberstellung von Sequenzen zweier Fischläden des Mörders und seines Konkurrenten, die deren Eigenschaften widerspiegeln, erzeugt wird. Von besonderer Bedeutung ist hier auch die ritualhafte Leichenschändung, die wiederum spielhafte Züge aufweist.

Eine vierte Ausprägung von Bivalenz in der Präsentation durch die "Aufhebung der Differenz zwischen Nähe und Distanz" macht Eisele mit William Forsythes Tanzperformance *Angoloscuro* abseits der Kinoleinwand im körperlich erfahrbaren Raum aus. Die Hinzuziehung einer Fallstudie außerhalb des Films bietet einen interessanten Ausblick auf die Möglichkeiten die zugrunde liegenden Theoriekonstrukte auf weitere verschiedene Medienformen produktiv anzuwenden. Die etwa einstündige Performance Forsythes weist zwar eine performative Darstellung zentraler Themen – Momente von Krankheit, Schmerz, Verwesung und Zersetzung – auf, jedoch keinen klaren Handlungsstrang, der eine Analyse im Sinne der ludischen Fiktionalität zuließe. Diesen Mangel löst Eisele mit einem Rückgriff auf den von Julia Kristeva geprägten Begriff des Abjekten, das einen unklaren Status zwischen Objekt und Subjekt, das ekelerzeugende 'Weggeworfene', bezeichnet, und durch die Tänzer und die begleitende Soundkulisse – etwa Aasfliegen – ausgedrückt wird. Diese "destruktive[n] Wirkungen" ließen sich auf der Ebene der Rezeption als 'Böses' rekonstruieren, wodurch anstelle einzelner Figuren eine "Figuration des Bösen" zu Tage treten würde. Durch angedeutete narrative Momente entstehen Leerstellen zwischen

diesen "narrativen Splittern," die wiederum die Aktivierung der ludischen Fiktionalität in der BetrachterInnenwahrnehmung möglich machen.

Dass sich diese Anwendung der entgrenzten Figuren, beziehungsweise Figuration, auf andere Medienformen ausweiten lässt, klingt hier bereits an und eröffnet Perspektiven für weitere Forschung. Auch die Probleme und Chancen einer Anwendung des Konstrukts der entgrenzten Figur auf Charaktere von seriellen Erzählungen, die als Ausgangspunkt für Eises Überlegungen fungierten, wird schlußendlich kurz am Beispiel von *Breaking Bad* angesprochen und zeigen, dass eine eingehende Betrachtung zur Analyse der Figurenwandlung fruchtbar wäre. Gleichzeitig weist die Autorin aber auch auf mögliche Schwachstellen ihres Modells hin, das etwa die Bedeutung der Person des Schauspielers zur Rezeptionswirkung vernachlässigt, und macht deutlich, dass trotz ihrer überzeugenden Darlegung des Typus der entgrenzten Figur nicht immer eindeutige Aussagen getroffen werden können. Gerade deshalb liegt mit *Entgrenzte Figuren des Bösen* ein Werk vor, das der Kulturwissenschaft neben einem umfassenden Forschungsüberblick zum Verhältnis von Spiel und Narration vor allem ein komplexes, sorgfältig theoretisch unterfüttertes Konstrukt zur Analyse der Rezeption böser Figuren an die Hand gibt und das zeigt, wie dieses auf andere Forschungsbereiche übertragen werden kann, ohne dabei blind für die eigenen Schwächen zu werden.