



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

American Independent Cinema

Der unabhängige Film am Beispiel von David Lynch

Verfasser

Kordian Prokop

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin ODER Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer

gewidmet meiner Familie...

Besonders danken möchte ich an dieser Stelle auch meinem Betreuer
Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 Einleitung oder die Frage, ob der Independent-Film (noch) unabhängig ist...	05
Kapitel 2 Der Versuch einer Definition	08
Kapitel 3 Die Geschichte des Independent-Films	12
Kapitel 4 Produktion, Distribution und Finanzierung	20
4.1. Finanzierung: Von Low-Budget-Filmen zu Mini-Blockbustern	21
4.2. Produktions- und Distributionsunternehmen: Von unabhängigen Firmen bis zur Gründung der <i>Specialty Divisions</i>	25
Kapitel 5 „Once upon a time...“ – Narration	31
5.1. Narrative Merkmale des klassischen Hollywood-Films	31
5.2. Abweichungen von der Norm: Die Erzählung des Independent-Films	38
Kapitel 6 <i>What it looks like</i> – formale Merkmale	45
6.1. <i>Style</i> im Hollywood-Film	45
6.2. Abweichungen von der Norm: Formale Merkmale des Independent-Films	49
Kapitel 7 <i>Celluloid Maverick</i> David Lynch	55
7.1. <i>Eraserhead</i> (1977)	57
7.1.1. Produktion und Distribution	57
7.1.2. Narration	60
7.1.3. Formale Merkmale	68
7.1.4. Fazit <i>Eraserhead</i>	72

7.2. <i>Blue Velvet</i> (1986)	74
7.2.1. Produktion und Distribution	74
7.2.2. Narration	75
7.2.3. Formale Merkmale	85
7.2.4. Fazit <i>Blue Velvet</i>	89
7.3. <i>Lost Highway</i> (1998)	91
7.3.1. Produktion und Distribution	91
7.3.2. Narration	92
7.3.3. Formale Merkmale	101
7.3.4. Fazit <i>Lost Highway</i>	104
7.4. <i>INLAND EMPIRE</i> (2006)	106
7.4.1. Produktion und Distribution	106
7.4.2. Narration	108
7.4.3. Formale Merkmale	118
7.4.4. Fazit <i>INLAND EMPIRE</i>	123
Kapitel 8 Conclusio / Schlussbetrachtungen	125
Bibliographie	131
Primärquellen	131
Sekundärliteratur	131
Onlinequellen	133
Anhang	134
Abstract	134
Curriculum vitae	136

1 Einleitung oder die Frage, ob der Independent-Film (noch) unabhängig ist...

Das Jahr 1997 war ein sehr interessantes in der Geschichte des US-amerikanischen Independent-Films. Der Grund dafür liegt darin, dass damals lediglich ein von einem großen Studio produzierter Film für die *Academy Awards* in der wichtigen Kategorie *Best Motion Picture Of The Year* nominiert wurde. Es handelte sich um den von *Columbia TriStar* produzierten Film *Jerry Maguire* (Cameron Crowe/1996). Den Rest der Nominierungen machten Filme aus, die von kleineren Studios realisiert und somit von einer breiten Öffentlichkeit als *independents* bezeichnet wurden, nämlich *The English Patient* (Anthony Minghella/1996), der von *Miramax* vertrieben wurde, *Shine* (Scott Hicks/1996) von *Fine Line*, *Secrets & Lies* (Mike Leigh/1996), von *October* und *Fargo* (Joel und Ethan Coen/1996) von *Gramercy*.¹ Dies veranlasste das *New York Times Magazine* zu einem Artikel über den Independent-Film, auf den sogar auf der Titelseite mit folgender Schlagzeile aufmerksam gemacht wurde: „The Two Hollywoods: studio and independent. One is a global blockbuster business, the other a scrappy intendant cinema.”² Im selben Jahr erschienen in der US-amerikanischen Presse auch weitere Beiträge über den unabhängigen Film: Das *Time*-Magazin veröffentlichte eine Reportage, diesmal über Bob und Harvey Weinstein, die Gründer des ehemals unabhängigen Distributions- und Produktionsunternehmens *Miramax*, und auch das Wochenblatt *Entertainment Weekly*, *Variety* und der *Hollywood Reporter* widmeten dem Indie-Film einen Artikel.³ Den Oscar für den besten Film des Jahres erhielt schließlich *The English Patient*. Aber nicht erst im Jahr 1997, sondern seit dem Beginn dieses Jahrzehnts befanden sich immer wieder vermeintliche Indies unter den Nominierungen für die *Academy Awards*. Produziert wurden sie fast alle von *Miramax*.⁴ Beachtlich ist auch, dass von 1994 bis 1998 nur Drehbuchautoren den *Best Original Screenplay Oscar* erhielten, die

¹ Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. 3

² New York Times Magazine, zitiert nach ebd., S. 3

³ Vgl. Levy, *Cinema Of Outsiders*, S. 13

⁴ Zwischen 1993 und 1997 waren das etwa Filme wie *The Crying Game* (Neil Jordan/1992), *The Piano* (Jane Campion/1993), *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino/1994), *Il Postino* (Michael Radford/1995), oder *Shakespeare in Love* (John Madden/1998) Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. 4

Skripte für Filme lieferten, die von vielen als *independent* verstanden wurden und 1997 die Hälfte aller für den *Academy Award* nominierten Schauspieler in (auf den ersten Blick) unabhängigen Filmen agierten.⁵

Erobert der Independent-Film seit dem Anfang der 1990er also den Mainstream „made in Hollywood“? Öffnet sich die „Traumfabrik“ in der jüngeren Filmgeschichte auch für unabhängige Filme? Obwohl das von mancher amerikanischen Zeitung so verkündet worden ist, sollte man mit dieser Vermutung trotzdem vorsichtig sein. Denn zur gleichen Zeit, in welcher die von vielen als Indies eingestuftten Filme ihren Siegeszug in Hollywood feierten, entstand eine interessante Debatte darüber, ob man diese überhaupt als unabhängig bezeichnen könne.⁶ Diese Zweifel basieren auf mehreren Tatsachen:

Der experimentelle Filmemacher Jay Rosenblatt findet es beispielsweise lächerlich, einen Film wie *The English Patient* aufgrund seines hohen Budgets, der bekannten Schauspieler, der nach Hollywood-Konventionen gestalteten Narration und Ästhetik als unabhängig zu bezeichnen.⁷ Ähnliches ließe sich etwa auch über Quentin Tarantinos *palme d'or*-Gewinner *Pulp Fiction* (1994) sowie viele andere Werke sagen. Es scheint, als ob der Independent-Begriff zu einem bedeutungslosen Modewort verkommen ist, mit dem so mancher Filmemacher seinen Film zu schmücken versucht, um ihn vielleicht einem bestimmten Publikum „schmackhaft“ zu machen. Jedenfalls ist es mehr als fraglich ob sich sogenannte Indies, wie die bereits erwähnten *The English Patient* und *Pulp Fiction*, von Produktionen, die dem Mainstream zugerechnet werden, wie *Schindler's List* (Steven Spielberg/1993) oder etwa *Forrest Gump* (Robert Zemeckis/1994), grundlegend unterscheiden. Der beobachtete Hollywood-Einzug dieser Werke führte jedenfalls zu einer kritischen Auseinandersetzung mit dem Wesen des unabhängigen Films und somit zur Frage, welche Attribute einen Independent-Film charakterisieren; zur Frage, was man unter dem Begriff *independent* genau zu verstehen hat. Diese Fragestellung soll auch in der vorliegenden Arbeit eine zentrale Rolle spielen. Dabei gilt es aber nicht, sich lediglich auf eine einzige Definition des amerikanischen Independent-Films zu stützen, wie sie vielleicht in seiner Anfangszeit, während seiner institutionellen Etablierung Ende der 1970er, Anfang der 1980er erstellt worden ist, sondern dieses Filmphänomen in seiner Gesamtheit zu betrachten. Die angedeutete Vermischung von Hollywood- und Independent-Elementen deutet ja bereits auf grundlegende Veränderungen

⁵ Vgl. Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 15

⁶ Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. S. 4-5

⁷ Vgl. Rosenblatt, zitiert nach ebd., S. 5. Vgl. Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 6. Auch *Pulp Fiction*, mit seinem hohen Budget, 1200 Kopien und Hollywood-Stars, wird in diesem Zusammenhang erwähnt. Vgl. Pierson, zitiert nach Pribram, *Cinema & Culture*, S. 5

des unabhängigen Films hin. Es spielt dabei keine Rolle, in welche Richtung man diese Erneuerungen denkt; ob etwa das oftmals als verstaubt geltende Hollywood-Kino mit der Zeit unkonventioneller geworden ist, indem es auch verstärkt unabhängigen Werken eine Bühne zur Verfügung gestellt hat, oder aber ob der Independent-Film aufgrund verschiedener Entwicklungen traditioneller und dem Mainstream ähnlicher geworden ist. Fest steht, dass sich beide Filmformen ähnlicher geworden sind. Diese Annäherung soll zwar nicht im Mittelpunkt der vorliegenden Arbeit stehen, darf aber selbstverständlich bei der Beschäftigung mit zeitgenössischen Independent-Filmen nicht ganz außer Acht gelassen werden und muss bei der Definition des „neueren“ unabhängigen Films eine Rolle spielen. Zwar gibt es auch außerhalb der „Neuen Welt“ unzählige Werke, die viele Charakteristika des Indie-Films aufweisen, hier soll aber ausschließlich der US-amerikanische Independent-Film behandelt werden. Schließlich sollen die gewonnenen Erkenntnisse an einigen ausgewählten Filmen David Lynchs veranschaulicht werden. Lynch kann als Paradebeispiel für einen Filmemacher, der sich bewusst dazu entschlossen hat, Filme außerhalb des (Hollywood-) Systems zu drehen, betrachtet werden. Zwar hat er nach seinem Debütfilm *Eraserhead* (1977) bei seinen weiteren Filmen, wie etwa bei *The Elephant Man* (1980) oder auch bei *Dune* (1984), durchaus mit dem Mainstream sympathisiert, hat sich aber nach dem Jahrhundertflop des Zweiten bewusst gegen Hollywood entschieden. So meint etwa Georg Seeßlen zur Dramaturgie seiner Filme: „David Lynchs Filme haben stets in der einen oder anderen Form gegen die gewohnte Dramaturgie des Kinos revoltiert.“⁸ Aber auch, was die Produktion, Distribution und Ästhetik seiner Werke betrifft, so lassen sich deutliche Abweichungen vom Mainstream feststellen.

⁸ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 155

2

Der Versuch einer Definition

Auffallend häufig wird in der Sekundärliteratur auf die Definitionsschwierigkeiten des Independent-Films aufmerksam gemacht. Als problematisch erweist sich dabei bereits der Begriff *independent* selbst. Regisseur Alan Rudolph vergleicht ihn etwa mit der rethorischen Figur des Oxymoron und hält ihn für eine Fehlbezeichnung:

Independent is a misnomer. By definition it's an oxymoron. If you're truly independent, then no one can really categorize you and your film can't be pigeonholed. If you're against the system, you're part of the system by definition. I don't think independent means against the system, but you're always dependent on the money.⁹

Abhängig bleibt auch der unabhängige Film – um überhaupt wahrgenommen zu werden – von bestimmten Elementen eines Systems, wie etwa vom Geld.¹⁰ Auch wird der Independent-Film als Mythos, trügerischer und illusorischer Begriff, sowie falsches Genre oder auch als willkürliche Bezeichnung, die von den etablierten Hollywood-Studios in Umlauf gebracht worden ist, um sich von anderen Produktionsunternehmen zu unterscheiden, bezeichnet.¹¹ Gemein ist diesen Überlegungen, dass sie den Independent-Begriff als Konstrukt ansehen, das bei genauerer Betrachtung aufgrund mehrerer Widersprüche zusammenfällt. Aber auch wenn man von diesen doch oft philosophischen Überlegungen zur Unabhängigkeit absieht, die Bezeichnung Independent-Film anerkennt und damit eine bestimmte Art des Filmemachens meint, so ist es trotzdem nicht einfach, diese Filmform zu definieren; selten war man sich darüber einig, was man sich darunter vorzustellen hat. Häufig wird der Begriff zu unkritisch und leichtfertig verwendet. Somit lassen sich viele sogenannte Independent-Filme finden, die bei genauerer Betrachtung gar keine sind. Der Independent-Begriff wird von vielen als

⁹ Levy, *Cinema Of Outsiders*, S. 1

¹⁰ Auch die Filmproduzentin Christine Vachon ist davon überzeugt, dass es keinen absoluten unabhängigen Film gibt, da man immer von wirtschaftlichen Funktionsmechanismen abhängig bleibt, vorausgesetzt man produziert einen Film um ihn einem Publikum zu zeigen. Vgl. Vachon, zitiert nach King, *American Independent Cinema*, S. 11

¹¹ Vgl. Holm, *Independent cinema*, S. 11. Vgl. Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 4

brandname verwendet, um damit ihren Filmen zu einem gewissen Image zu verhelfen.¹² Als Symptom dieser Bezeichnungsschwierigkeiten und Unstimmigkeiten kann der Umstand gesehen werden, dass es keine *einheitliche* Theorie des unabhängigen Films gibt.¹³ Wagt man es dennoch, diese Filmform zu definieren, so sollte man sich in erster Linie fragen, wovon der Independent-Film unabhängig ist. Die Unabhängigkeit und Unterscheidbarkeit des Independent-Films bestehen auf mehreren Ebenen, und zwar in Bezug auf den sogenannten Mainstream, den kulturellen Geschmack einer großen Mehrheit, wie er im Hollywood-Kino anzutreffen ist.¹⁴ Man würde allerdings zu kurz greifen, wenn man den Indie-Film lediglich als ein Gegenstück zum Hollywood-Kino bezeichnen würde; vielmehr handelt es sich um eine hybride Filmform, die von Hollywood-Konventionen abweicht, gleichzeitig aber auch einige übernimmt:

In one guise, Hollywood the projected common enemy for independents, the ubiquitous presence against which independent film constantly strives to define itself. Simultaneously however, independent film's textual strategies are not simply oppositional to Hollywood practices, as was at times the case for avant-garde movements. Quite the contrary, independent film, in taking an ambiguous stance towards Hollywood, borrows heavily from, pays homage to, plays to, and plays on the discourses of the dominant, mass culture industry, just as it does with avant-garde film traditions.¹⁵

Die Kombination von Hollywood-Elementen mit Independent-Merkmalen mag bereits seit dem Aufblühen des Indie-Films vorhanden gewesen sein, hat sich aber im Laufe der Zeit verstärkt. Für diese Verschmelzung wurde der Begriff *Indiewood* gebräuchlich:

The term 'Indiewood' was coined in the mid-1990s to denote a part of the American film spectrum in which distinctions between Hollywood and the independent sector appeared to have become blurred. It suggests a kind of cinema that draws on elements of each, combining some qualities associated with the independent sector, although perhaps understood as softened or watered-down, with other qualities and industrial practices more characteristic of the output of the major studios. The term is often used as a disparaging label by those involved in, or supportive of, the independent sector, as a way of marking off certain types of cinema deemed to be too close to the activities of the studios to be deserving of the label 'independent'.¹⁶

Die dennoch vorhandenen Unterschiede zwischen Hollywood- und dem Independent-Film liegen auf mehreren Ebenen; der Indie-Film wird hauptsächlich durch seine unabhängige Produktion und Distribution vom Hollywood-Studiosystem, ein vergleichsweise geringes

¹² Vgl. Merritt, *Celluloid Mavericks*, S. Xi

¹³ Vgl. Pribram, *Cinema & culture*, S. 11. Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 3

¹⁴ Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. Xiii. Vgl. Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 5. Vgl. Hillier, *American Independent Cinema*, S. iX

¹⁵ Pribram, *Cinema & culture*, S. 12

¹⁶ King, *Indiewood*, S. 3-4

Budget, formale sowie narrative Merkmale definiert. Zusätzlich spielen mitunter auch die Erfahrung des Regisseurs und der Schauspieler sowie eine spezielle Thematik eine Rolle.¹⁷

Auch meine Definition des Independent-Films beinhaltet diese Kennzeichen, wobei ich mich auf die Produktion, die Distribution, das Budget, den Stil und die Narration konzentrieren möchte, da diese die wichtigsten sind. Die Erfahrung eines Regisseurs sowie der Bekanntheitsgrad der Schauspieler sind keine aussagekräftigen Bezeichnungsmerkmale; sie erscheinen nicht nur willkürlich gewählt, sondern klammern eine Vielzahl von Indies aus, die sehr wohl von erfahrenen Filmemachern inszeniert werden, und in denen auf jeden Fall auch allgemein bekannte Akteure mitspielen. Unabhängige Filme tendieren zwar dazu, bevorzugt spezifische Thematiken aufzugreifen, wie z.B. die Darstellung einer der breiten Öffentlichkeit oft entgegengesetzten politischen Einstellung oder die Darbietung des Lebens von Minderheiten. Dies als wichtiges Kennzeichen zu betrachten, wäre aber zu weit ausgeholt. Um einen Film als *independent* bezeichnen zu können, muss er mehrere der genannten Charakteristika aufweisen, aber nicht alle.¹⁸ Ein Film wie George Lucas' *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* (1999) kann – obwohl Lucas den Film selbst finanziert hat – beispielsweise nicht als unabhängiger Film bezeichnet werden.¹⁹

Somit ergeben sich mehrere mögliche, individuelle Ausprägungen des Independent-Films, die aus den verschiedensten Kombinationen bestehen können. Kennzeichnend für die jüngere Entwicklung des Independent-Films wäre die quantitative Abnahme der genannten Kennzeichen sowie eine stärkere Verschmelzung von Mainstream- und Indie-Merkmalen, wie sie bereits mit dem Begriff *Indiewood* beschrieben worden ist. Natürlich wird bei so manchem Film durch das hybride Wesen des unabhängigen Films und das Fehlen einer strengen, einheitlichen Theorie die Einstufung in eine der Kategorien (Independent oder Mainstream) – wie anfangs bereits angedeutet – schwer fallen. Um Entscheidungsschwierigkeiten entgegenzuwirken, könnte man bei solchen Filmen – wie Greg Merritt – von der Bezeichnung *semi-independent* Gebrauch machen. Merritt definiert sie folgendermaßen: „a semi-indie film is not produced directly by a major studio (such as Paramount or Fox), but it does have a guarantee of distribution before it's produced, and it may be made by a smaller studio (such as Miramax or Gramercy)“²⁰ Ich möchte nicht ausschließen, dass es sich bei Filmen, die von ehemals unabhängigen Unternehmen, die von den Hollywood-Studios aufgekauft worden

¹⁷ Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. 5-9

¹⁸ Vgl. ebd., S. 9-10

¹⁹ Vgl. Holm, *Independent Cinema*, S. 9

²⁰ Merritt, *Celluloid Mavericks*, S. Xii

sind, auch um *semi-indies* handeln kann, wenn dafür andere Definitionskriterien erfüllt werden. Die hier oft angesprochene Bezeichnungsproblematik muss im Übrigen keineswegs als Nachteil betrachtet werden; die Uneindeutigkeit muss nicht frustrierend wirken, sondern kann vielmehr ein hohes Spannungspotenzial garantieren, das bei der Beschäftigung mit dem Independent-Film entsteht. Somit muss letztendlich für jeden Film aufs Neue untersucht werden, ob es sich um einen Independent-Film handelt oder eben nicht; welche Merkmale er aufweist, und wie sich diese zueinander verhalten; und natürlich wird man es dabei teilweise mit mehr oder weniger subjektiven Bewertungen zu tun haben.

3

Die Geschichte des Independent-Films

Der Independent-Begriff hat eine längere Tradition, als man auf den ersten Blick annehmen könnte. Zunächst bezeichnete er Werke von Filmemachern, die nicht im Schatten der damaligen drei, von den 1890ern bis ca. 1910, marktführenden Filmproduktionsunternehmen *Edison*, *Biograph* und *Vitagraph* arbeiten wollten. Dies war angesichts der Tatsache, dass der Zugang zur damals noch rar vorhandenen Filmtechnologie kein leichter und bei Weitem kein billiger war, ein schwieriges Unterfangen. Seinerzeit musste man Patente erwerben, um Filmequipment verwenden zu dürfen.²¹ Damals entstand auch die teilweise bis heute noch vorhandene romantische Vorstellung der (cineastischen) Unabhängigkeit: „From this early stage, the term ‘independent’ gained romantic connotation, signifying the brave efforts of rebels fighting against a powerful trust.“²² Jedenfalls gründeten die „Unabhängigen“ ihre eigenen Bündnisse, die – wie Janet Staiger beobachtet – ganz ähnliche Strategien der Filmproduktion anwendeten. Das Ergebnis war schlichtweg die Teilung der Filmindustrie in zwei rivalisierende Blöcke. 1915 wurde die *Motion Picture Patents Company (MPPC)* als eine Form der Markteinschränkung für illegal erklärt und damit aufgelöst. Schon bald wurde sie aber von dem, was allgemein als Hollywood-Studiosystem bekannt ist, ersetzt.²³ Von 1920 bis zum Zweiten Weltkrieg kontrollierten die sieben großen Studios, *MGM*, *Twentieth Century Fox*, *Paramount*, *Warner Bros.*, *Columbia*, *RKO* und *Universal*, die Produktion, Distribution und Vorführung von Filmen auf der ganzen Welt.²⁴ Trotz dieser Machtausübung – die natürlich wiederum starke (aber vorerst noch legale) Monopolisierungstendenzen aufwies – gab es immer wieder Filmschaffende, die sich dieser Kontrolle zur Wehr setzen wollten und mehr wirtschaftliche und künstlerische Freiheit für ihre Werke beanspruchten. So wurde z.B. bereits 1919 *United Artists* ins Leben gerufen. Unter den Gründungsmitgliedern finden sich so bekannte Namen wie Charles Chaplin, Douglas Fairbanks sen., Mary Pickford

²¹ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 3-4

²² Ebd., S. 4

²³ Vgl. ebd., S. 4

²⁴ Vgl. Holm, *Independent Cinema*, S. 18

und D.W. Griffith.²⁵ Auch im sogenannten „Goldenen Zeitalter“ büßten die Studios nicht an Macht ein: „In their ‘golden age’, from the 1930s through the early 1950s, the significant studios were like large theatrical companies. They trained performers and technicians, provided costumes and sets, processed the physical films, advertised them and showed them in their own theatre chains.“²⁶ Dennoch wurden auch in dieser Zeit Independent-Unternehmen gegründet, wie die sogenannten *Poverty Row*- Studios, wie z.B. *Monogram* und *Republic* – um die bekanntesten zu nennen – die sich auf die (unabhängige) Produktion von B-Filmen, die als Vorfilme zu den Hauptfilmen der Studios in den Kinos angeboten wurden, spezialisierten.²⁷ Anzunehmen ist, dass Regisseure in diesen Studios ein viel höheres Potenzial an künstlerischer Freiheit genossen; völlig „unabhängig“ waren aber auch sie nicht:

They had some freedom as long as they supplied certain components of marketable content. But even in these impoverished studios, conflicts still existed between money and artistic vision. Studio interferences existed, just as it did in the majors. Creative ideas were often compromised for big financial terms.²⁸

Daneben arbeiteten immer wieder unabhängige Produzenten, wie etwa David Selznick oder Sam Goldwyn, mit Hollywood zusammen. Sie „borgten“ sich Räumlichkeiten und Schauspieler der Studios aus und inszenierten im Gegenzug für diese Filme.²⁹

Nach dem Zweiten Weltkrieg begann die wirtschaftliche Dominanz der Studios zu bröckeln. Lars Dammann sieht dafür drei Gründe: „die Entflechtung des Studio-Oligopols im Paramount-Urteil, die Konkurrenz des neuen Mediums Fernsehen und die Suburbanisation in den USA mit einer sich wandelnden Freizeitkultur.“³⁰

1948 wurde das Urteil in dem bereits seit Jahren laufenden *Anti-Trust*-Prozess gefällt, der aufgrund neuerlicher Monopol-Vorwürfe geführt wurde, und dessen hauptsächliche Folge die Trennung der Studios von ihren Kinoketten war. Garantierten diese Verbindungen früher genügend Leinwände für die von Hollywood produzierten Filme, so musste man nun mit anderen Unternehmen um die Kinos „kämpfen“. Auch wurde die bislang übliche Distributionspraktik des „Block- und Blindbuchens“ für illegal erklärt.³¹ Diese Entwicklung

²⁵ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 4

²⁶ Holm, *Independent Cinema*, S. 18

²⁷ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 4. Vgl. Monaco, *Filme verstehen*, S. 341

²⁸ Holm, *Independent Cinema*, S. 19

²⁹ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 4

³⁰ Dammann, *Kino im Aufbruch*, S. 20

³¹ Die Methode des *blind binding* zwang per Vertrag Kinobesitzer, deren Lichtspielhäuser nicht zu den großen Kinoketten gehörten, Filme blind anzunehmen, darunter auch solche, die finanziell betrachtet

bedeutete aber auch das Ende der als *double feature* gezeigten *B-movies*, die sich für die Studios nicht mehr rentierten³²

Nach dem Zweiten Weltkrieg zogen viele Mitglieder der Mittelschicht, nachdem sie in den Nachkriegsjahren zu Wohlstand gekommen waren, in die Vororte der Städte. Da sich die meisten Kinos in den Innenstädten befanden, war dieses „Familienpublikum“, das den Großteil des Hollywood-Publikums ausmachte, nicht mehr bereit, so oft ins Kino zu gehen wie es früher der Fall war. Außerdem veränderten sich auch die Freizeitgewohnheiten vieler US-Bürger. Neue Sportarten – wie z.B. Surfen oder Skateboarden – kamen in Mode, der Musik und dem Reisen wurde mehr Beachtung geschenkt. Durch die erhöhte Produktion von technischen Geräten gab die Bevölkerung auch mehr Geld dafür aus, wodurch sie weniger für Kinokarten zur Verfügung hatte. Durch den Baby-Boom dieser Zeit sahen sich viele Familien durch ihren Zuwachs auch nicht in der Lage abends das Haus zu verlassen.³³ Genau richtig kam deshalb für diese demografische Gruppe der Aufstieg eines anderen Mediums, nämlich der des Fernsehens, das wohl die größte Konkurrenz für das Kino darstellte.³⁴ 1954 gab es in den Vereinigten Staaten bereits 32 Millionen TV-Apparate, Ende des Jahrzehnts hatten 90% aller US-amerikanischen Haushalte einen Fernseher. Die Filmindustrie reagierte darauf (zunächst jedoch zögerlich) mit Kooperationen mit TV-Sendern und der technischen Weiterentwicklung des kinematografischen Apparats. Durch die Verstärkung der akustischen und optischen Wirkungskraft sollte dem kleinen Konkurrenten, der damals ja ausschließlich in Schwarz-Weiß übertragen konnte, der „Garaus gemacht werden“.³⁵ Durch diese Methode sind zwar einige optisch sehr imposante und an den Kinokassen durchaus erfolgreiche Filme, wie *The Ten Commandments* (Cecil B. DeMille/1956) oder *Ben Hur* (William Wyler/1959) entstanden, das „Goldene Zeitalter“ war aber vorbei; die Konkurrenz durch unabhängige Firmen wurde immer größer.³⁶ Während es 1945 etwa „nur“ 40 Unternehmen waren, stieg diese Zahl zwei Jahre später auf 100 an. Weitere zehn Jahre später waren es bereits 165. Während 1946 „lediglich“ 75 Independent-Filme pro Jahr produziert wurden, waren es zehn

nicht viel versprechend waren. Unter *block booking* versteht man den Umstand, dass die Kinobesitzer einen Film nur im Paket mit anderen beziehen durften, wenn sie einen potenziell erfolgreichen Film erwerben wollten. Vgl. ebd., S. 21-22. Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. 20

³² Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. 20

³³ Vgl. Dammann, *Kino im Aufbruch*, S. 24-25

³⁴ Vgl. Holm, *Independent Cinema*, S. 19-20

³⁵ Vgl. Dammann, *Kino im Aufbruch*, S. 22

³⁶ So wurde 1955 z.B. die *Creative Film Foundation* von Maya Deren gegründet, die experimentelle Filmmacher finanziell unterstützte. 1950 wurde das bekannte Distributionsunternehmen *Cinema 16* in New York gegründet, 1962 die für die Avantgarde sehr wichtige *Filmmaker's Cooperative*. Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 16

Jahre später bereits 150.³⁷ Da die Finanzierungsmittel der kleinen Indie-Unternehmen aber sehr gering waren, dauerte dieser erste Entwicklungsschub nur relativ kurz. Bereits in den 1950ern kam es zu vielen Fusionen mit den Studios; am Ende dieses Jahrzehnts wurden zwei Drittel aller Hollywood-Filme „semiunabhängig“ produziert.³⁸ Darunter befanden sich auch Werke, die sich vom Mainstream unterschieden, wie die sehr beliebten *exploitation movies*, die vor allem in (den damals sehr populären) Autokinos großen Zuspruch fanden. Viele dieser Filme griffen bereits „aktuelle Themen und Motive des gegenkulturellen Zeitgeistes“ auf, wie z.B. den Ausstieg aus der Gesellschaft, das Zusammenleben in Kommunen, Drogenkonsum, Rockmusik und Sex.³⁹ Auch Underground-Filme lassen sich als *independents* bezeichnen: „In this regard underground films of the 1940s through to the early 1970s were true independent films: independent of corporate financing but also independent of prevailing social dictates or prejudices.“⁴⁰ Dasselbe lässt sich von vielen damaligen Dokumentarfilmen sagen.⁴¹ Im Großen und Ganzen versäumte es Hollywood, auf den sich verändernden Geschmack des jugendlichen Kinopublikums einzugehen:

The most significant audience for which Hollywood failed to cater in the immediate post-war decades, and which created the basis for some of the most important strains of independent production, was the youth audience. Hollywood was very slow to respond to demographic and other social changes during the 1950s and 1960s that created a large audience receptive to material targeted at teenage viewers. Into the gap stepped a number of independent producers, the best known being American Independent Pictures (AIP), supplying the teen audience with a range of low-budget horror, hot-rod, biker and beach-blanket movies. Such films tended to be in ‘disreputable’ genres unfavoured by Hollywood.⁴²

Erst in den 1960ern begann sich das als verstaubt geltende System zu verändern. Durch den finanziellen Erfolg von Filmen, die sich deutlich vom Mainstream unterschieden, angespornt, begannen sich nun auch die Studios solchen Werken zu widmen.⁴³ Die Ära des New Hollywood hat begonnen. Finanzielle Schwierigkeiten waren der Auslöser dafür, dass die großen Hollywood-Studios – die mittlerweile fast alle von großen Konzernen aufgekauft worden waren – „nicht mehr so viele Filme selbst produzieren, sondern in erster Linie als

³⁷ Vgl. Dammann, *Kino im Aufbruch*, S. 27

³⁸ Vgl. Hilier Jim, zitiert nach Dammann, *Kino im Aufbruch*, S. 27

³⁹ Vgl. ebd., S. 28/161

⁴⁰ Holm, *Independent Cinema*, S. 25

⁴¹ Vgl. Dammann, *Kino im Aufbruch*, S. 161

⁴² King, *American Independent Cinema*, S. 6. Dem Autor des Buches ist in dieser Passage ein Fehler unterlaufen: Bei AIP handelt es sich nicht um *American Independent Pictures*, sondern um *American International Pictures*.

⁴³ Vgl. ebd., S. 6-7

Verleiher agieren konnten.⁴⁴ Als Meilenstein der New-Hollywood-Bewegung kann die Entscheidung von *Columbia*, das ursprünglich für *American International Pictures* gedachte Projekt *Easy Rider* (Dennis Hopper/1969), zu vertreiben, verstanden werden: „The success of *Easy Rider* helped convince the studios to invest in a new generation of filmmakers seen to be more in touch with the youth audience affected by the 1960s counterculture.“⁴⁵ Weitere für diese Entwicklung sehr einflussreiche Filme sind *The Graduate* (Mike Nichols/1967), *Bonnie & Clyde* (Arthur Penn/1967), *Zabriskie Point* (Michelangelo Antonioni/1970), *Five Easy Pieces* (Bob Rafelson/1970), *China Town* (Roman Polanski/1974) und *Alice's Restaurant* (Arthur Penn/1969).⁴⁶ Hierbei handelte es sich um sehr kritische Werke, die sich nicht davor scheuten, sich auch mit den negativen Aspekten der amerikanischen Gesellschaft, wie z.B. mit dem Vietnamkrieg oder mit der Watergate-Affäre, auseinanderzusetzen.⁴⁷ Verwirklicht wurden viele Filme des New Hollywood in Zusammenarbeit der Studios mit neuen semiunabhängigen Unternehmen.⁴⁸ Über die Gemeinsamkeiten dieser Filme äußert sich Lars Dammann:

Übergreifende Themenkomplexe finden sich in der Suche nach Freiheit und einem alternativen Lebensentwurf. Daneben drückt sich in vielen Filmen direkt oder indirekt eine Kritik an den Staatsgewalten wie der Regierung, der Polizei, nicht selten des gesamten Establishments aus. Auch das Karriere- und Konsumdenken und die bürgerliche Familie werden kritisch hinterfragt. Das neue Hollywood griff damit viele Inhalte und Forderungen der Gegenkultur auf und setzte dem ideologischen Status quo des ‚alten Hollywood‘ ein loses Bündel alternativer Werte entgegen: Unabhängigkeit, solidarisches Miteinander (...), Einforderung von Offenheit und Ehrlichkeit, befreite Sexualität, liberaler Drogenkonsum.⁴⁹

Vorwiegend wurden diese Themen jedoch pessimistisch und desillusioniert wiedergegeben; viele Werke handelten vom Scheitern der Alternativkultur. Als hauptsächliches Motiv des New Hollywood in den Jahren von 1967 bis 1972 kann die Identitätssuche von jungen Menschen genannt werden, die „sich an den soziopolitischen Verhältnissen der Zeit sowie an den spezifischen US-amerikanischen Traditionen und Mythen entzündet.“⁵⁰

Viele Independent-Filme der 1970er und -80er wurden durch Werke des New Hollywood beeinflusst: „The looser, less consequential narratives of many of these films are frequently led more by character than by plot. Their often more introvert than extrovert characters and

⁴⁴ Vgl. Holm, *Independent Cinema*, S. 20

⁴⁵ King, *American Independent Cinema*, S. 7

⁴⁶ Vgl. Holm, *Independent Cinema*, S. 20. Vgl. Dammann, *Kino im Aufbruch*, S. 161

⁴⁷ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 7

⁴⁸ Vgl. Dammann, *Kino im Aufbruch*, S. 165

⁴⁹ ebd., S. 161

⁵⁰ Vgl. ebd., S. 162

their play with generetic expectations make them close to much later independent work.”⁵¹ Junge, talentierte Regisseure, wie Martin Scorsese, Robert Altmann, Woody Allen und Francis Ford Coppola, erhielten die Chance, innovative Werke innerhalb des Studiosystems zu verwirklichen.⁵² Motiviert wurde der Sinneswandel der Studios aber in erster Linie – wie es dann ähnlich in den 1990ern der Fall sein sollte – durch wirtschaftliche Überlegungen und nicht aus künstlerischer Vorliebe. Die Studio-Verantwortlichen hatten erkannt, dass Independent-ähnliche Filme durchaus profitabel sein können.⁵³

New Hollywood erwies sich jedoch nur als (kurze) Phase, von der man sich bereits in den späten 1970ern durch die Zuwendung zu Blockbustern und aufgrund eines Rechtsrucks in der amerikanischen Politik verabschiedet hatte.⁵⁴ Für kritischere und anspruchsvollere Filme blieb nur wenig Platz.⁵⁵ Dadurch fanden auch die Kooperationen der Hollywood-Studios mit den teilweise unabhängigen Unternehmen ein rasches Ende.⁵⁶ Obwohl das Scheitern dieser Zusammenarbeit vorwiegend in den mangelnden Erfolgen zahlreicher Filme an den Kinokassen zu betrachten ist, erkennt Dammann noch andere Gründe:

Viele Filmemacher klagten über mangelhafte Unterstützung, fühlten sich von den Studios, die hauptsächlich darauf bedacht waren, leicht zu vermarktende Produkte in ihren Talentschmieden zu entwickeln, mit ihren Filmprojekten ins kalte Wasser geworfen. Generationskonflikte innerhalb der Studios, sowie filmkünstlerische und politische Meinungsverschiedenheiten belasteten häufig die Zusammenarbeiten. Vor allem die personell überalterten, strategisch konservativen Verleihabteilungen, deren Mitarbeiter ihr Geschäft noch in der Zeit des klassischen Studiosystems erlernt hatten, lehnten die unbequemen Newcomer (...) ab.⁵⁷

Neue Möglichkeiten entstanden schließlich Ende der 1970er/Anfang der 1980er, als sich eine dichte Infrastruktur für den Independent-Film etablierte.⁵⁸ Es kam zu einem regelrechten Indie-Boom, der durch das Zusammenspiel mehrerer wichtiger Faktoren ausgelöst wurde. Eine

⁵¹ Hillier, *American Independent Cinema*, S. iX

⁵² Vgl. Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 21-22. Erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang auch Roger Corman, der nicht nur ein Regisseur war, der mit vielen seiner Filme gegen die Konventionen des Mainstreams verstoßen, sondern in der Ära des New Hollywood mit seinem unabhängigen Unternehmen *New World* viele neue Talente, wie etwa Francis Ford Coppola, Jack Nickolson, Dennis Hopper, Peter Bogdanovich, Peter Fonda, Monte Hellman, Martin Scorsese, Joe Dante, Jonathan Demme, Robert de Niro, Jonathan Kaplan, Paul Bartel, Penelope Spheeris und John Sayles, die als wichtige Wegbereiter der Independent-Szene der 1960er, -70er und frühen -80er betrachtet werden, bekannt gemacht hat. Vgl. Andrew, *Stranger Than Paradise*, S. 18-19

⁵³ Vgl. Hillier, *Independent Cinema*, S. XV

⁵⁴ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 7- 8. Nennenswert ist in diesem Zusammenhang der erste Teil von George Lucas' Star-Wars-Saga, der 1977 in den Lichtspielhäusern erschien.

⁵⁵ Ausnahmen wären hier z.B. *Taxi Driver* (Martin Scorsese/1976) oder *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola/1979).

⁵⁶ So beendete *Columbia* 1973 die Zusammenarbeit mit der *BBS*. Ende 1970 wurde die Kooperation von *Warner* mit *American Zoetrope* beendet. Vgl. Dammann, *Kino im Aufbruch*, S. 164-165

⁵⁷ Ebd., S. 166

⁵⁸ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 8-9

wichtige Ursache liegt in der steigenden Popularität von Videokassetten Anfang der 1980er: „In the mid-1980s, when video cassette recorders penetrated the market, the rapidly expanding home video industry became so eager for products that many unconventional independent projects got funding.“⁵⁹ Wie beliebt Videofilme geworden sind, lässt sich mit folgenden Zahlen verdeutlichen: Während im Jahr 1980 lediglich drei Prozent aller amerikanischen Haushalte einen Videorekorder besaßen, waren es neun Jahre später 75 Prozent. Während 1980 jährlich 342 unabhängige Filme produziert wurden, waren es 1989 bereits 513. Die *major studios* sahen sich nicht in der Lage, bei der Produktion von VHS-Filmen mit den Indies mitzuhalten, da sie die Strategie verfolgten, jährlich einige wenige, dafür aber sehr kostspielige Filme zu produzieren, von denen sie sich hohe Einnahmen an den Kinokassen erwarteten.⁶⁰ Als weitere wichtige Ursache kann die Herauskristallisierung eines speziellen Indie-Publikums betrachtet werden:

The maturation of the baby-boom generation, which possesses more sophisticated taste, more disposable time, and more money to spend on movies, has provided indispensable backing for indies (...) While the studios continue to target the teen market, the real growth audiences for indies have been relatively older viewers, for whom selling movies requires a fresh, subtle approach. These adults are attracted to a wider range of movies dealing with more mature themes. Viewers with college education want more sophisticated fare than what's shown on television, and they respond to critical acclaim and word of mouth.⁶¹

Independent-Filme waren für viele Leute eine Alternative zu dem zu dieser Zeit auf Blockbuster spezialisierten Hollywood-Kino. Als weitere Gründe für die rasche Expansion der Independent-Infrastruktur kann die Zunahme von amerikanischen Filmschulen betrachtet werden, in denen viele Regisseure ausgebildet wurden, die sich im Independent-Sektor „versuchten“.⁶² Das seit den 1940ern stets billiger werdende und leichter tragbare Filmequipment ist ein zusätzlicher Faktor.⁶³ Eine nicht zu unterschätzende Rolle spielt hierbei ebenfalls das von Robert Redford 1978 gegründete *Sundance Film Festival*, das unabhängigen Filmemachern eine Plattform für ihre Werke zur Verfügung stellte und vieles dazu beitrug, dass ihre Filme – zunächst unabhängig, dann auch von Hollywood – vertrieben

⁵⁹ Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 25

⁶⁰ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 22

⁶¹ Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 28-30

⁶² Vgl. ebd., S. 34

⁶³ Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. 18

und von einer breiteren Öffentlichkeit wahrgenommen wurden.⁶⁴ Nicht ohne Grund wird das Festival als „Mekka für aufstrebende Independent-Regisseure“ bezeichnet.⁶⁵

⁶⁴ Zu Beginn hieß es noch *U.S. Film Festival*. Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 19

⁶⁵ Vgl. Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 39

4

Produktion, Distribution und Finanzierung

Ein wichtiges Kennzeichen des Independent-Films ist, dass er außerhalb des Hollywood-Studiosystems produziert und finanziert wird: „An independent film is any motion picture financed and produced completely autonomous of *all* studios, regardless of size.“⁶⁶ Auch der Vertrieb des Films sollte durch ein unabhängiges Unternehmen erfolgen.⁶⁷ Obwohl unabhängige Filmemacher dadurch häufig vor die anspruchsvolle und oft schwer zu bewältigende Aufgabe gestellt werden, immer wieder ein ausreichendes Budget für ihre Filme zu finden, genießen sie einen großen Vorteil, den die „Anhänger“ der Independent-Szene häufig als wichtigstes qualitatives Merkmal des unabhängigen Films hervorheben, nämlich einen hohen Grad an künstlerischer Freiheit.⁶⁸ Diese Autonomie ist deshalb vorhanden, weil Indie-Regisseure keinen Druck haben, Filme zu machen, die um jeden Preis finanziell erfolgreich sein müssen, wie es im Hollywood-Studiosystem der Fall ist: „The most important thing when a filmmaker says he is an independent, is that somebody cannot beat him into a pulp and force him to make a movie that the financier wants. It is more iconoclastic filmmaking, without the burden of attempting to make \$ 100 million at the box-office.“⁶⁹ Unabhängige Regisseure können ihren Filmen somit eine persönlichere Note verleihen. Hierzu äußert sich Kultregisseur Quentin Tarantino:

Independent-Filmemacher machen kein Geld. Sie geben ihr ganzes Geld aus, um den Film zu machen. Sie haben kein Geld. Es ist das Geld ihrer Eltern. Oder gestohlenes Geld. Oder sie verschulden sich für den Rest ihres Lebens. Der Film kann so gut oder so schlecht sein, wie es nur geht, doch es ist definitiv ihr Film.⁷⁰

⁶⁶ Merritt, *Celluloid Mavericks*, S. Xii. Vgl. Smith, zitiert nach Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 1

⁶⁷ Vgl. Pribram, *Cinema & culture*, S. XVI

⁶⁸ Vgl. Andrew, *Stranger than Paradise*, S. 9

⁶⁹ Law, zitiert nach Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 3

⁷⁰ Tarantino, zitiert nach Biskind, *Sex, Lies & Pulp Fiction*, S. 7. Auch Jim Jarmusch betont, dass für ihn das Wichtigste am Filmemachen die Bewahrung der künstlerischen Freiheit ist. Vgl. Jarmusch, zitiert nach Goodell, *Independent Feature Film Production*, 6. Der Filmkritiker Roger Ebert meint, dass die Intension eines Independent-Films der Ausdruck einer persönlichen Vision und nicht der Verdienst von Geld ist. Vgl. Ebert, zitiert nach Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 3

Natürlich sollte man diese Worte mit Vorsicht betrachten, spiegeln sie doch eine allzu romantische Idealvorstellung des Independent-Begriffs wider, die nicht unbedingt als sehr realistisch einzustufen ist. Selbstverständlich wird die Mehrzahl der unabhängigen Filmemacher (und schon gar nicht Tarantino selbst) nicht auf die beschriebene Art und Weise handeln. Betont soll hier nur werden, dass Independent-Filme viel eher eine persönliche Note verliehen bekommen als ihre Pendants aus Hollywood. Der Wunsch, eine eigene, künstlerische Idee zu verwirklichen, steht bei unabhängigen Filmen stärker im Vordergrund.

4.1. Finanzierung: Von Low-Budget-Filmen zu Mini-Blockbustern

Die Finanzierung außerhalb des Hollywood-Studiosystems lässt sich zwar als charakteristisch für den unabhängigen Film bezeichnen; man sollte aber nicht vergessen, dass es sich hier – wie auch bei den anderen Kennzeichen – lediglich um *ein* Kriterium des Indie-Films handelt:

This is, however, an increasingly murky criterion to apply because there are so many independent production companies who produce films that would not, by any other criteria, be considered independent. Further, the major independent distributors are now owned by studios, therefore any films they produce or otherwise help finance have, de facto, studio financing, although they might legitimately be considered independent, based on a number of other criteria.⁷¹

Um einen Film ohne die finanzielle Unterstützung Hollywoods zu finanzieren, gibt es mehrere Möglichkeiten. So werden Indies durch staatliche Zuschüsse, private Stiftungen, Förderungen von Medienorganisationen und Bildungseinrichtungen, private Investoren oder privates Kapital finanziert.⁷² Auch unabhängige Distributionsfirmen finanzieren gelegentlich Independent-Filme, indem sie entweder die gesamten Produktionskosten übernehmen, oder aber nur Teile davon. Dies erlaubt ihnen, mehr Kontrolle auf die produzierten Filme auszuüben sowie sich die Vertriebsrechte an bestimmten Projekten im Voraus zu sichern, natürlich mit dem Preis, höhere Risiken einzugehen, falls der Film floppen sollte. Dies war vor allem Anfang der 1990er der Fall, als der Independent-Sektor rapide zu wachsen begann. Einige Vertriebsfirmen begannen dabei auch selbst Filme zu produzieren.⁷³ Die wichtigsten Geldquellen der 1980er waren die bereits erwähnten Unternehmen, die sich auf die

⁷¹ Pribram, *Cinema & Culture*, S. 6

⁷² Vgl. Goodell, *Independent Feature Film Production*, S. 31/15

⁷³ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 17-18

Produktion/ Distribution der damals so beliebten VHS-Kassetten spezialisierten.⁷⁴ Die Finanzierung von unabhängigen Filmen außerhalb des Hollywood-Studiosystems ist eine sehr komplexe Angelegenheit, die nur ansatzweise beschrieben werden kann.⁷⁵

Filme, die nicht vom Studiosystem finanziert werden, müssen sich in der Regel mit einem weitaus geringeren Budget begnügen; in den meisten Fällen handelt es sich um *low budget*- oder um sogenannte *non budget*-Produktionen.⁷⁶ Welche Summen hat man sich darunter vorzustellen? Deidre Pribram beispielsweise definiert *low-budget* als Geldbetrag bis zu einer Million Dollar, *non budget*-Produktionen müssen sich mit höchstens 100 000 Dollar begnügen. Im Durchschnitt ist das Budget von Independent-Filmen etwas höher, bleibt in der Regel aber unter der Fünf-Millionen-Dollar-Marke.⁷⁷ Diese Zahlen sind allerdings mit Vorsicht zu genießen, da Pribram sich nicht dazu äußert, für welchen Zeitraum diese Angaben zu gelten haben. Ob sich die von ihm genannten Zahlen auf die Independent-Filme der 1980er oder 1990er beziehen oder ob es sich um eine allgemeine, zeitlich unabhängige Definition handelt, bleibt leider unklar.⁷⁸ Konkreter wird hier beispielsweise Geoff King, der meint, dass unter *low budget* eine Summe zwischen 500 000 Dollar und einer Million Dollar in den 1980ern verstanden worden ist.⁷⁹ Diese Zahlen sind als Anhaltspunkte und Orientierungshilfe und nicht so sehr als scharfe Grenze zwischen *low* und *high budget* zu verstehen. In der Tat wurden in den 1980ern viele – zum Teil auch an den Kinokassen erfolgreiche – Indies mit im Vergleich zu Hollywood-Produktionen doch sehr geringem Budget realisiert.⁸⁰ Anfang der 1990er lässt sich hinsichtlich der Produktionsbudgets von Independent-Filmen eine grundlegende Veränderung beobachten. Der Grund dafür liegt darin, dass viele führende Independent-Distributionsunternehmen – wie z.B. *Miramax*, *Fine Line Features*, *Orion Classics* und die *Samuel Goldwyn Company* – von Hollywood-Studios aufgekauft worden

⁷⁴ Vgl. ebd., S. 22. Vgl. Stark, zitiert nach Pribram, *Cinema & Culture*, S. 15 Vgl. Deutchman, zitiert nach Biskind, *Sex, Lies & Pulp Fiction*, S. 36

⁷⁵ Für Interessierte, die nach genaueren Informationen suchen, lohnt es sich, Gregory Goodells Buch *Independent Feature Film Production* heranzuziehen.

⁷⁶ Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. 5-6

⁷⁷ Vgl. ebd., S. 5-6

⁷⁸ Da er sich in seinem Buch *Cinema & Culture. Independent Film in the United States, 1980-2001*, wie der Titel schon besagt, mit unabhängigen Filmen einer längeren Zeitspanne beschäftigt, könnte beides der Fall sein.

⁷⁹ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 12

⁸⁰ Beispiele hierfür wären etwa John Sayles' *Return of the Secaucus Seven* (1980) für lediglich 60 000 Dollar, Spike Lee's *She's Gotta Have It* (1986) mit einem Produktionsbudget von 80 000 Dollar, oder *Laws of Gravity* (Nick Gomez/1992) mit einem Budget von 38 000 Dollar. Etwas teurer fiel mit 1,2 Millionen Dollar Steven Soderbergh's *sex, lies and videotape* (1989) aus. Vgl. King, *American Independent Cinema*, 12-13. Vgl. Biskind, *Sex, Lies & Pulp Fiction*, S. 54

sind. Diese Firmen, die aufgrund ihrer Größe und Marktdominanz unter der Bezeichnung *mini-majors* bekannt geworden sind, wurden somit zu Unterabteilungen der *major-studios*, die die Produktionsbudgets in die Höhe trieben.⁸¹:

In the past, the tag 'independent' was applied to low-budget pictures that played for a week in the local art house. Referring to nonstudio , low-budget movies, distributed by a maverick company, the label had clearer meaning. In the 1990s, however, things have changed. Companies like Disney, Warners, and Universal have taken over independents such as Miramax, New Line, and October, and indies' budgets have increased to as much as \$50 million.⁸²

Etwas unklar äußert sich Deidre Pribram über diesen Wandel. Zunächst schreibt er, dass *mini-majors* für die Produktion ihrer Filme bis zu zehn Millionen Dollar investieren. Etwas später stellt er hingegen fest, dass das durchschnittliche Budget für den Großteil der Independent-Filme der späten 1990ern auf fünf bis zwanzig Millionen Dollar angestiegen ist.⁸³ Auch das Budget der von den Studios gegründeten, sogenannten *Specialty-Divisions* – Unterabteilungen die Independent-ähnliche Filme produzieren – befindet sich, was die Höhe anbelangt, in diesem Bereich. Die Studios erwarteten sich von ihren Independent-ähnlichen Filmen finanziellen Erfolg, den sie sich z.B. durch die Produktion von sogenannten *mini-blockbustern* erhofften.⁸⁴

Wie verhält es sich mit den Budgets von Filmen, die zur Gänze unabhängig produziert bzw. vertrieben worden sind? Hier lässt sich oft das Gegenteil beobachten; viele solcher Filme wurden sehr billig hergestellt. So kostete Robert Rodriguez' erstes Werk in Spielfilmlänge, *El Mariachi* (1992) z.B. lediglich 7 000 Dollar, *Boxes* (James Portolese & Rene Besson/2010) wurde für nur 285,12 Dollar (!) produziert, wobei die Hälfte des Budgets für die Haarschnitte der Schauspieler ausgegeben wurde.⁸⁵

Genügend finanzielle Mittel für die Produktion eines Filmes zu finden ist die eine Sache. Den fertig gedrehten Film hingegen in die Kinos, auf den VHS- oder DVD-Markt oder ins Fernsehen zu bringen, um ihm einem Publikum zugänglich zu machen ist die andere Seite der

⁸¹ Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. 6

⁸² Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 3

⁸³ Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. 6/26

⁸⁴ Vgl. ebd., S. 39

⁸⁵ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 12. Weitere Beispiele für sehr billig produzierte Filme in den 1990ern wären *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick und Eduardo Sanchez/1998), dessen Budget auf 22 000 bis 60 000 Dollar geschätzt wird, sowie *The Brothers McMullan* (Edward Burns/1995) mit Produktionskosten von 20 000 Dollar. Beispiel für eine *non budget*-Produktion wäre *Another Girl, Another Planet* (Michael Almereyda/1992), die Produktionskosten liegen hier bei nur 45 Dollar (!), die für eine Fisher-Price-Kamera, mit der der Film gedreht wurde, ausgegeben worden sind. Vgl. ebd., S. 12. Vgl. Goodell, *Independent Feature Film Production*, S. XViii

Medaille. Denn schließlich hat es keinen Sinn, einen Film zu produzieren, ohne ihn dann einem Publikum zeigen zu können. Oder, wie es Sidney Pollack formuliert: „Wenn im Wald ein Baum umfällt, und niemand hört es, kann er dann ein Geräusch machen? Ein Film macht kein Geräusch, bis sich ihn jemand ansieht.“⁸⁶ Eine Betrachtung, die allein die Produktionskosten von Filmen in Betracht zieht kann daher bei der Beurteilung, wie viel Geld in Indie-Filme investiert wird, leicht in die Irre führen. Und für die Distribution der Filme werden – auch bei Indie-Produktionen – erhebliche Geldsummen ausgegeben. Beinahe jeder *low budget*-Film bringt zusätzliche Kosten mit sich, wie die Umbearbeitung von 16 auf 35mm, ein Soundremix, die Bezahlung der Musikrechte und die Trennung von Bild- und Tonspur etc., will man ihn in einem Kino vorführen.⁸⁷ Durch die großen finanziellen Möglichkeiten der semi-unabhängigen Unternehmen stieg auch der Preis der Distributionsrechte vieler Filme, was für kleinere Firmen zu einem Problem wurde:

Smaller distributors (...) have done their best to keep up with the mini-majors, but they have difficulty competing with the financial resources of the bigger distributors. In place of paying millions to buy up a film's distribution rights, a small company may pay a maximum of \$100,000 or, in some cases, as little as nothing, guaranteeing only that it will spend a certain amount on prints and advertising to promote the film.⁸⁸

Auch der Druck, an den Kinokassen erfolgreich zu sein, wuchs für unabhängige Filme. Brachten sie keine beachtlichen finanziellen Einnahmen, wurden sie von in Hollywood produzierten bzw. vertriebenen, Independent-ähnlichen Filmen ersetzt, weil den Studios natürlich viel mehr Geld für Vorführungskosten zur Verfügung stand.⁸⁹

Zusammenfassend lässt sich Folgendes beobachten: Die Übernahme vieler ehemals unabhängiger Firmen durch Hollywood-Studios in den 1990ern wirkte sich unter anderem auf die Budgets der von diesen Unternehmen produzierten und vertriebenen Filme aus. Die Produktionskosten sind in die Höhe gestiegen. Dasselbe lässt sich auch von vielen Werken, die außerhalb des Studiosystems produziert/vertrieben werden, behaupten. Vermutlich mussten viele Firmen auf die sich verändernden wirtschaftlichen Bedingungen (höhere Preise für Distributionsrechte, größerer Druck an den Kinokassen, erfolgreich zu sein) reagieren. Andererseits ist gerade in den 1990ern so etwas wie ein Billigtrend zu beobachten; zahlreiche

⁸⁶ Pollack, zitiert nach Biskind, *Sex, Lies & Pulp Fiction*, S. 53

⁸⁷ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 12-15

⁸⁸ Pribram, *Cinema & Culture*, S. 29. Beispiele für solche kleinen Unternehmen wären *Arrow*, *Cowboy*, *First Look*, *First Run*, *Frameline*, *Kino*, *Lot 47*, *New Yorker*, *Northern Arts*, *Phaedra*, *Roxie*, *Seventh Art*, *Strand* und *Zeitgeist*. Es handelt sich also um sehr viele Firmen. Vgl. ebd., S. 29

⁸⁹ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 36

Filmmacher schafften es mit sehr kleinen Budgets von der Kritik und vom Publikum hoch gelobte Werke zu inszenieren. Der Independent-Begriff wurde durch diese Entwicklungen etwas unschärfer, ein geringes Budget gehörte nicht mehr zwingend zu seinen Charakteristika.⁹⁰ Dennoch muss dies bei der Beurteilung, ob ein Film als Independent bezeichnet werden kann, zumindest beachtet werden, da trotzdem noch zahlreiche Filme mit sehr geringen Kosten realisiert werden.

4.2. Produktions- und Distributionsunternehmen: Von unabhängigen Firmen bis zur Gründung der *Specialty Divisions*

Vom Ende der 1970er bis hin zur Gegenwart wurden in den USA, im Vergleich zu der doch eher übersichtlichen Anzahl an Hollywood-*major-studios* – wie oben bereits angedeutet – sehr viele unabhängige Produktions- und Distributionsunternehmen gegründet. Bis zur Mitte der 1990er gab es mit *Miramax*, *Fine Line Features*, *Orion Classics* und der *Samuel Goldwyn Company* hingegen nur vier „tonangebende“ Firmen, die aufgrund ihrer Größe und Marktdominanz auch unter der Bezeichnung *mini-majors* bekannt wurden. 1991 wurde *October Films* gegründet; in den späteren 90ern kamen noch einige weitere größere Unternehmen, wie *Artisan* und *Lions Gate* (früher *CFP*), dazu. Zusätzlich wurden viele kleinere Firmen ins Leben gerufen.⁹¹ Diese Unternehmen werden hauptsächlich als unabhängige *Distributionsfirmen* verstanden.⁹² Seit dem Ende der 1980er widmeten sich aber einige zur Gänze unabhängige, sowie die von den Studios übernommenen Unternehmen auch der Film-Produktion.⁹³ Wie in so vielen anderen Punkten unterscheidet sich der Independent-Film, auch was seine Distributionsstrategien betrifft, vom Modell aus Hollywood. Die Studios sind darum bemüht, ihre Filme in möglichst vielen Kinos vorzuführen, um in kurzer Zeit ein möglichst großes Publikum zu gewinnen. Ende der 1990er war es üblich, dass ein Hollywood-Film in 3000 Kinosälen gleichzeitig Premiere feierte. Um auf einen Film aufmerksam zu machen, werden hohe Geldsummen für Werbung (vorwiegend in der Form von Fernseh-, Radio- und Zeitungswerbung) ausgegeben. Unabhängige Vertriebsfirmen sind

⁹⁰ *Miramax* begann sogar zwei bis drei Filme jährlich zu produzieren, deren Budgets bis zu 100 Millionen Dollar betrugen. Vgl. ebd., S. 45

⁹¹ Wie beispielsweise *First Run Features*, *Roxie Releasing*, *First Look Pictures*, *Strand Releasing*, *New Yorker Films*, *Northern Art Entertainment*, *Arrow Entertainment*, *Zeitgeist*, *Lot 47*, *Cinecom*, *Island/ Alive*, *Aries*, *Avenue Pictures*, *Circle Releasing*, *IRS Releasing*, *Triton Pictures*, *Spectrafilm*, und *Savoy Pictures*. Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. 6-7

⁹² Vgl. ebd., S. 6-7

⁹³ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 25

auf andere Taktiken angewiesen. Independent-Filme „bilden“ sich ihr Publikum langsamer, es werden weitaus weniger Kopien von Filmen angefertigt, sie werden in nur wenigen Kinos gleichzeitig gezeigt. Natürlich ist man beim Vertrieb eines Indie-Films auch auf Werbung angewiesen, diese fällt aber sehr viel billiger aus, sie besteht vorwiegend aus (positiver) Mundpropaganda und (guten) Filmkritiken.⁹⁴ Letztere spielen beim Indie-Publikum eine weitaus größere Rolle als bei Zuschauern des Mainstream:

The art-house audience is one that tends to both read and be influenced by critical opinion. Positive reviews are also relatively cost free, unlike the very expensive mass television advertising used by the majors (although gaining press attention in the highly competitive environment of leading festivals such as Sundance is far from easy and can require the pricey services of **publicists**). Prominent critics can become significant allies in the marketing and promotions process. Many reviewers like to ‘discover’ and champion unknown films, a process that can provide positive comments for use in trailers, posters and other forms of advertising; good reviews can also be one of the best ways of attracting a distributor in the first place.⁹⁵

Eine wichtige Vermarktungsstrategie liegt darin, Independent-Filme, noch bevor sie in einem Kino gespielt werden oder auf VHS bzw. DVD erscheinen, auf Filmfestivals vorzuführen, um das Festivalpublikum auf sie aufmerksam zu machen. Besonderes Interesse erlangen dabei natürlich Filme, die Preise gewinnen.⁹⁶

In den 1990ern wurden schließlich viele Indie-Unternehmen von *major-studios* aufgekauft.⁹⁷ Studios, die keine Indie-Firmen kauften, gründeten eigene Unterabteilungen – die sogenannten *Classics*- oder *Specialty Divisions* –, deren Aufgabe es war (und bis heute ist) Filme unter dem Markennamen *independent*, zu produzieren und zu vertreiben.⁹⁸

Warum versuchten die Hollywood-Studios Filme zu produzieren, die sich von ihren eigenen Produkten grundlegend unterschieden? Der vorwiegende Grund lag wohl darin, dass Indies

⁹⁴ Vgl. Biskind, *Sex, Lies & Pulp Fiction*, S. 47. Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 26-27

⁹⁵ King, *American Independent Cinema*, S. 27

⁹⁶ Vgl. ebd., S. 27

⁹⁷ 1993 wurde beispielsweise *Miramax* von der *Walt Disney Company* übernommen. Zwei Jahre später wurde *Goldwyn* aufgrund finanzieller Schwierigkeiten an das Independent-Unternehmen *Orion Pictures*, zu dem auch *Orion Classics* gehörte, verkauft. 1997 wurde es vom Hollywood-Studio *MGM* übernommen und im selben Jahr aufgelöst. *Fine Line Features* wurde von *Time Warner* gekauft, das zu den *Warner Brothers Studios* gehört. *Orion Classics* gehört nun, wie auch *TriStar* und *Columbia*, *Sony*. 1997 wurde *October Films* von *Universal Pictures* zu 51% aufgekauft. Zwei Jahre später verkaufte *Universal* seine Anteile an *October Films* an *USA Networks*. Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. 7/ 28-29. Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 41

⁹⁸ Beispiele dafür sind *Paramount Classics*, *Sony Classics*, *Fox Searchlight* oder *Universal Focus*. Im Jahr 2003 folgte schließlich auch *Warner* mit der Gründung seiner *Specialty Division*, unter dem bezeichnendem Namen *Warner Independent Pictures*. Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 41

immer erfolgreicher an den Kinokassen wurden. Die *major-studios* – die ja durchaus als gewinnorientierte Unternehmen zu betrachten sind – haben erkannt, dass unabhängige Filme durchaus profitabel sein können: “Seeing the potentially profitable market niche independent films might occupy, the major studios took steps to control what benefits might accrue. It was the familiar commercial pattern of smaller companies taking initial advantage of new market opportunities, only to be later ousted by major players.”⁹⁹ Hollywood versuchte durch die mit Schlagwörtern wie *quality*, *arty*, *edgy*, *cool* oder *alternative* bezeichneten Indie-Filme sein Image als unkreative Blockbuster-Schmiede „aufzupolieren”.¹⁰⁰ Schließlich bedeutet mehr Prestige auch mehr Geld.¹⁰¹ Kontakte zur Independent-Szene ermöglichen es den *major-studios* außerdem schneller auf soziale und kulturelle Trends (vor allem auf die des jugendlichen Publikums) einzugehen. Zugleich können die Hollywood-Studios so auch leichter nach neuen Talenten suchen, deren Projekte oft finanziert werden, in der Hoffnung diese Filmemacher mit der Zeit für die Arbeit in einem Studio gewinnen zu können.¹⁰² – das alles sind in erster Linie finanzielle Gründe. Monetäre Überlegungen lassen sich auch auf der anderen Seite finden: Viele Independent-Unternehmen gingen die Fusionen mit den *majors* ein, weil sie von den großen finanziellen Möglichkeiten profitieren wollten.¹⁰³ Selbstverständlich üben diese Fusionen einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Produktion und Distribution von unabhängigen Filmen aus:

Such studio interference threatens independent film’s foundational distinction from Hollywood, risking the independent arena’s dissolution through the enforced absorption of Hollywood standards. In other words, such studio mandates force independent film to imitate the more powerful industry, instead of allowing it to emphasize its distinction by stressing differences in-between the two. This tends to eliminate or mitigate a cutting edge quality, one of the characteristic attributes of independent film¹⁰⁴

Warum können nun die Filme der *mini-majors* und *Special Divisions* – wie bereits erwähnt – höchstens als Semi-Independent-Filme verstanden werden? Ein erheblicher Grund liegt in der unterschiedlichen Zielsetzung: Natürlich sind unabhängige Produktions- und

⁹⁹ Hillier, *Independent Cinema*, S. XV. Als ausschlaggebender Film in diesem Zusammenhang wird von vielen Stephen Soderberghs mit mehreren Preisen ausgezeichneter erster Film *Sex, Lies and Videotape* genannt, der mit einem Produktionsbudget von 1,2 Millionen Dollar, über 24 Millionen Dollar an den Kinokassen einspielte. Weitere Beispiele für kommerziell erfolgreiche Independent-Filme wären *Platoon*, der 100 Millionen Dollar einspielte, *The Player* mit 20 Millionen Dollar und *The Crying Game* mit 62 Millionen Dollar. Vgl. Levy, *Cinema Of Outsiders*, S. 50

¹⁰⁰ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 46

¹⁰¹ Vgl. King, *Indiewood*, S. 7

¹⁰² Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 46

¹⁰³ Vgl. ebd., S. 41-42

¹⁰⁴ Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S.38

Distributionsunternehmen auch darum bemüht, Filme zu produzieren/zu vertreiben, die sich finanziell rentieren. Das gelingt ihnen auch sehr oft, weil das Zielpublikum ein anderes ist. Ein Independent-Regisseur macht Filme für ein kleineres Publikum, kann dabei aber (wohl in sehr vielen Fällen) seine künstlerische Vision verwirklichen. Hollywood ist darum bemüht, Filme für ein breiteres Publikum zu realisieren, die nicht nur rentabel sind, sondern darauf abzielen, hohe Gewinne zu machen. Deshalb werden solche Filme wohl in vielen Punkten an den Geschmack des Mainstream angepasst. Die Autonomie der *mini-majors* (und wohl auch die der *Specialty Divisions*) ist nur sehr schwer einzuschätzen:

They are usually given a significant degree of autonomy from their studio/corporate parents, often including the power to green-light production or make acquisitions up to a particular financial ceiling. (...) Disney and Turner granted a significant measure of autonomy to Miramax and New Line. The aim was to benefit from the expertise they had demonstrated in the specialized/independent sector, rather than to subsume them to the strategies of the parent companies (...) Both Miramax and New Line were given control of distribution and marketing strategies of their films.¹⁰⁵

Somit kann es durchaus sein, dass einige Independent-Filme der *mini-majors* ohne Studioeingriff auf den Markt kommen. Die Produktion und der Vertrieb dieser Film müssen sich andererseits rentieren; falls dem nicht so ist, ist mit einer Intervention der Studios zu rechnen, die stets das „letzte Wort“ zu sprechen haben.¹⁰⁶

Auch die Vermarktungsstrategien von Semi-Independents näherten sich dem Modell aus Hollywood an. Im Jahr 1997 wurden von einem Independent-Film in den ersten zwei Wochen bereits bis zu sechs Kopien hergestellt, innerhalb eines Monats bis zu zwanzig. Auch für die Werbung wurden höhere Summen ausgegeben.

¹⁰⁵ King, *Indiewood*, S. 6. King, *American Independent Cinema*, S. 42. Vgl. Pribram, *Cinema & Culture* S. 7

¹⁰⁶ Dieses Abhängigkeitsverhältnis lässt sich gut am Beispiel der *Disney-Miramax*-Fusion veranschaulichen. Während sich die Weinstein-Brüder mit *Miramax* durch die Produktion von Erwachsenen-Filmen, die viel Gewalt und „nackte Haut“ enthielten einen Namen machten, sah die *Walt Disney Company* von der Produktion und dem Vertrieb solcher Filme ab. *Disney* übte immer wieder erheblichen Einfluss auf die Entscheidungen und Vorhaben der *Miramax*-Inhaber aus. So wurde der Vertrieb von kontrovers diskutierten Filmen von *Disney* immer wieder unterbunden. Dies führte dazu, dass die Weinstein-Brüder eigene Unternehmen, wie *Shining Excalibur* oder *Fellowship Adventure Group* gründeten, um die gewünschten Filme doch noch vertreiben zu können, und sich schließlich 2005 von *Disney* endgültig trennten. Die Weinsteins gründeten danach das Unternehmen *The Weinstein Company*. Ähnliche Fälle lassen sich auch bei anderen Studio/Indie-Fusionen finden, wie etwa bei der *Fine Line/Warner Brothers*-Verbindung, der Vertrieb von David Cronenbergs *Crash* (1997) - einem Film der die sexuelle Fetischisierung von Autounfällen thematisiert - von Studioinhaber Ted Turner um sechs Monate verzögert worden ist.¹⁰⁶ Todd Solondz' *Happiness* (1998), sollte von *October Films* vertrieben werden. Das wurde aber von *Universal* unterbunden. Vgl. King, *Indiewood*, S. 6. Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 42-43. Vgl. Pribram, *Cinema & Culture*, S. 37-39. Vgl. Goodell, *Independent Feature Film Production*, S. 5

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass durch die Produktion und Distribution außerhalb des Studiosystems – die als wichtige Erkennungsmerkmale von Independent-Filmen betrachtet werden – unabhängige Regisseure ein Privileg genießen, das von den Anhängern der Indie-Szene als bedeutendes qualitatives Merkmal hervorgehoben wird: nämlich einen höheren Grad an künstlerischer Autonomie. In der Regel werden Independent-Filme mit einem bei weitem geringerem Budget als Mainstream-Filme produziert und vertrieben. Für gewöhnlich werden Indies durch Zuschüsse des Staates, private Stiftungen, Förderungen von Medienorganisationen und Bildungseinrichtungen, private Investoren oder privates Kapital finanziert. Gelegentlich subventionieren auch die seit dem Ende der 1970er aufblühenden unabhängigen Unternehmen Filme. Diese Subventionen fanden vor allem in den 1980ern, als der amerikanische VHS-Markt boomte, und die Risiken – aufgrund der enormen Nachfrage an Filmmaterial –, durch solche Investitionen Geld zu verlieren, gering waren, statt. Die Situation der Independent-Firmen änderte sich in den 1990ern, als viele von ihnen von Hollywood-Studios aufgekauft wurden. Der Grund für diese Übernahme lag darin, dass die Studios erkannt hatten, dass Indie-Filme durchaus profitabel sein konnten. Die als verstaubt geltende Hollywood-Industrie versuchte ihr Image zu erneuern und versprach sich davon natürlich ebenfalls finanzielle Vorteile. Auch die unabhängigen Firmen gingen die Fusionen aus monetären Überlegungen ein. Studios, die keine Unternehmen kauften, gründeten ihre eigenen Unterabteilungen (*Specialty* oder *Classic Divisions*), mit dem Ziel, rentable Independent-ähnliche Filme zu realisieren. Die Budgets solcher Filme waren selbstverständlich höher, als man es von Independent-Filmen vor diesen Fusionen und Neugründungen gewohnt war. Dies trieb aber auch die Budgets von so manchen „echten“ Indie-Filmen in die Höhe: So sind die Preise für Distributionsrechte von Independent-Filmen gestiegen, da nun auch Hollywood an diesen Rechten Interesse zeigte und mehr Geld dafür ausgeben konnte. Der Druck an den Kinokassen erfolgreich zu sein, wuchs, ebenfalls durch die Independent-ähnliche Konkurrenz aus Hollywood. Daneben wurden aber besonders in den 1990ern viele sehr billige Indie-Filme realisiert. Die Kategorie *low budget* ist bei der Einstufung eines Films als Independent nicht mehr so wichtig wie früher, bleibt aber ein Kriterium (von vielen). Die Grenze zwischen Independent- und Kommerzzfilm ist durch die beschriebenen Entwicklungen etwas unschärfer geworden. Werke, die von semiunabhängigen Firmen produziert werden, können höchstens als *semi independent* bezeichnet werden. Zu offensichtlich ist die Anpassung bestimmter Merkmale – wie die der Narration oder des Stils – an den Mainstream. Obwohl den übernommenen und selbst gegründeten Unterabteilungen

eine gewisse Autonomie gewährt wird, gelten die Studios trotzdem als letzte Entscheidungsinstanz.

5

„Once upon a time...“ – Narration

5.1. Narrative Merkmale des klassischen Hollywood-Films

Auch wenn es sich bei vielen Independent-Filmen um Werke des Erzählkinos handelt,¹⁰⁷ so lassen sich dennoch größere und kleinere Unterschiede zum narrativen Modell aus Hollywood finden:

Stories can be told in different ways (...) and can figure more or less largely in the overall mix. A particular version of narrative structure has become dominant in the mainstream, especially in Hollywood and its imitators: a form known generally, if often somewhat loosely, as ‘classical’ Hollywood narrative. One of the key identifying features of many American independent films is the extent to which they depart from the familiar conventions of the classical Hollywood variety.¹⁰⁸

Somit gilt es hier zunächst die narrativen Konventionen des Mainstream zu analysieren, um danach auf die Abweichungen des Indie-Films von diesem Regelwerk eingehen zu können. Als einer der einflussreichsten Theoretiker des klassischen Hollywood-Films gilt bekannterweise David Bordwell.¹⁰⁹ Deshalb sollen bei der Erklärung der narrativen Funktionsweise des Hollywood-Kinos auch seine Überlegungen im Mittelpunkt stehen.

Bordwell definiert die Narration des fiktiven Films folgendermaßen: “In the fiction film narration is the process whereby the film’s *syuzhet* and style interact in the course of cueing and channeling the spectator’s construction of the *fabula*.”¹¹⁰ Er unterscheidet also – wie es in ähnlicher Weise viele andere Theoretiker machen – zwischen mehreren wesentlichen Elementen der Erzählung. Die Begriffe *fabula* und *syuzhet* übernimmt er dabei von den russischen Formalisten, wobei die *fabula* die Handlung als eine chronologische Kette von Ereignissen bezeichnet, die einem Ursache-Wirkungs-Gefüge gehorcht. Diese Ereignisse sind an einen bestimmten Ort gebunden und sind von bestimmter zeitlicher Dauer. Oder anders

¹⁰⁷ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 59

¹⁰⁸ Ebd., S. 59

¹⁰⁹ Er veröffentlichte etwa die bedeutenden Werke *Narration in the Fiction Film* und zusammen mit Janet Staiger und Kristin Thompson *The Classical Hollywood Cinema*.

¹¹⁰ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 53

formuliert: Die *fabula* bezeichnet die narrativen Begebenheiten in ihren örtlichen, temporalen und kausalen Beziehungen. Unter *syuzhet* versteht man die tatsächliche Anordnung und Präsentation dieser narrativen Ereignisse im Film.¹¹¹ Die *fabula* wird vom Rezipienten konstruiert, indem er durch das *syuzhet* zur Bildung von Hypothesen und Schlussfolgerungen animiert wird.¹¹² Bei näherer Betrachtung gibt es noch eine feinere Unterteilung, nämlich diejenige in *syuzhet* und *style*, zwei Elemente, die während der Konstruktion der *fabula* interagieren:

In a narrative film these two systems coexist. They can do this because *syuzhet* and *style* each treat different aspects of the phenomenal process. The *syuzhet* embodies the film as a ‘dramaturgical’ process; *style* embodies it as a ‘technical’ one. While it would often be arbitrary to separate the two systems in the process of perception, the distinction has preceded in much narrative theory.¹¹³

Bordwell übersetzt in seinem nächsten Werk *The Classical Hollywood Cinema* *fabula* und *syuzhet* mit *story* und *plot*. *Plot* meint hier dann „the totality of formal and stylistic materials in the film“¹¹⁴ – also auch den Bereich, den er früher als *style* vom *syuzhet* abgegrenzt hat.

Die Narration mit ihren Beziehungen zwischen *story* und *plot* kann anhand dreier Achsen analysiert werden, und zwar anhand der narrativen Logik, die die Ereignisse der Geschichte reguliert und dabei bestimmte Prinzipien der Kausalität und Motivation befolgt; anhand des Raumes, in welchem diese Ereignisse stattfinden, und anhand der Zeit, innerhalb der sich die Begebenheiten entwickeln.¹¹⁵ Dabei nimmt die narrative Logik mit ihrer Forderung nach motivierter Kausalität eine besondere Stellung ein: „In Hollywood cinema, a specific sort of narrative causality operates as the dominant, making temporal and spatial systems vehicles for it. These systems do not always rest quietly under the sway of narrative logic, but in general the causal dominant creates a marked hierarchy of systems in the classical film.“¹¹⁶ Die narrative Logik ist auch für die geringe Selbstreferenz des Mainstream-Films verantwortlich. Das heißt, dass sich die Erzählung ihrer eigenen Konstruiertheit, ihrer Funktion, den Rezipienten zu informieren, nicht allzu stark bewusst ist, um die gewünschte Illusionsbildung zu ermöglichen.¹¹⁷

¹¹¹ Vgl. ebd., S. 49-50

¹¹² Vgl. Thanouli, *Post-Classical Cinema*, S. 31

¹¹³ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 50

¹¹⁴ Unter *Plot* versteht Bordwell auch Bereiche wie die Beleuchtung, den Schnitt, sowie Kamerabewegung und –position. Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 12

¹¹⁵ Vgl. Thanouli, *Post-Classical Cinema*, S. 31

¹¹⁶ Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 12

¹¹⁷ Vgl. ebd., S. 30

Über die wichtigsten Bestandteile der Narration im klassischen Hollywood-Film äußert sich Bordwell folgenderweise: „Here in brief is the premise of Hollywood story construction: causality, consequence, psychological motivations, the drive toward overcoming obstacles and achieving goals. Character-centered – i.e., personal or psychological – causality is the amature of the classical story.”¹¹⁸ Die Auslöser der Ereignisse einer Geschichte können zwar auch figurenunabhängig sein – wenn sich etwa Naturphänomene ereignen oder wenn soziale Einrichtungen oder Zufälle kausale Ereignisabfolgen in Bewegung setzen –, in den meisten Fällen werden Ursache-Wirkungs-Ketten aber durch (aktive) Handlungen psychologisch motivierter Figuren vorangetrieben. Filmcharaktere sind die „prime causal agents“ Typisch für den Hollywood-Film ist das Auftreten weniger Filmfiguren.¹¹⁹ Diese werden durch Charakterzüge und Eigenschaften beschrieben, die eindeutig sein und einander nicht widersprechen sollten.¹²⁰ Wichtig ist dabei, dass das „Bündel“ der verschiedenen Attribute, der sogenannten *traits*, konsistent bleibt, und dass es nicht zu viele sind.¹²¹ Das Benehmen der Figuren sollte ihrer Charakterisierung entsprechen.¹²² Wenn die Figuren definiert worden sind, können sie die für die Entwicklung der Handlung grundlegenden Wünsche und Ziele formulieren: „Once defined as an individual through traits and motifs, the character assumes a causal role because of his or her desires. Hollywood characters are goal-oriented. The hero desires something new to his/her situation, or the hero seeks to restore an original state of affairs.”¹²³ In der Regel hat ein Protagonist nicht mehr als zwei wesentliche Ziele, die gleich bedeutend sein können.¹²⁴ Durch die Zielformulierung und -verfolgung bewegt sich die Geschichte nach vorne. Dabei versuchen die Filmfiguren durch psychologisch motivierte Handlungen aktiv ihre (eindeutigen) Ziele zu erreichen und setzen damit das Ursache-Wirkungs-Gefüge in Bewegung.¹²⁵ Eine Figur hat also einen Wunsch und unternimmt etwas, wovon sie glaubt, dass es sie ihrem Ziel näher führen wird. Durch diese eine Handlung wird ein Ereignis ausgelöst, das die Figur wieder zum Handeln zwingt, usw. Oder anders formuliert: Eine Ursache führt zu einer Wirkung, diese Wirkung wird wiederum zur Ursache

¹¹⁸ Ebd., S. 13

¹¹⁹ Vgl. ebd., S. 13/16

¹²⁰ Dazu gehören üblicherweise ihr Beruf, ihr Alter, ihr Geschlecht und ihre ethnische Zugehörigkeit. Dieses Model orientiert sich an der Charakteraufarbeitung der Kurzgeschichte, deren Charaktere aufgrund formaler Merkmale ja nur wenige Eigenschaften aufweisen. Im Gegensatz dazu wird der Roman dadurch gekennzeichnet, dass seine Charaktere viele verschiedene Eigenschaften entwickeln, die sich im Verlauf der Geschichte auch ändern können. Vgl. ebd., S. 14

¹²¹ Vgl. ebd., S. 13

¹²² Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 157

¹²³ Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 16

¹²⁴ Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, S. 15

¹²⁵ Vgl. ebd., S. 14

für die nächste Wirkung – auf diese Weise wird eine fortwährende kausale Kette gebildet, die sich durch den ganzen Film zieht.¹²⁶ Die kausalen Ketten sollten dabei für den Rezipienten leicht verständlich sein.¹²⁷ Bei der Verfolgung von Zielen werden Filmfiguren immer wieder auf Probleme stoßen, die es zu bewältigen gilt und die das Erreichen des Ziels hinauszögern werden.¹²⁸ Ergänzt wird diese Ebene der Narration in aller Regel durch einen *subplot*, der konventionellerweise von einer heterosexuellen (!) Liebesgeschichte handelt. In diese *lovestory* sind für gewöhnlich dieselben Charaktere verwickelt, die im hauptsächlichen Handlungsstrang ihre definierten *goals* verfolgen. Die beiden Geschichten werden überdies kausal miteinander verknüpft.¹²⁹ „In most cases, the romance square and the other square of action are distinct but interdependent. The plot may close off one line before the other, but often the two lines coincide at the climax: resolving one triggers the resolution of the other (...) each line will possess a goal, obstacles and a climax“¹³⁰ Wichtig für die gewünschte Kontinuität ist der klassische Aufbau einer Szene. Sie besteht aus zwei Teilen, und zwar aus der Exposition und der Entwicklung. Diese Phasen organisieren die Kausalität, den Raum und die Zeit. Dramaturgisch gesehen wird im ersten Teil der psychologische Zustand einer Figur wiedergegeben. Dieser sollte konsistent bleiben, das heißt die Ursache (n) für eine mögliche Änderung muss/müssen im Film auch dargestellt werden. In der Entwicklungsphase versuchen Charaktere, ihren Zielen näherzukommen, bewältigen Konflikte, treffen Entscheidungen und planen weitere Handlungen. Zunächst „reagiert“ die Szene auf eine noch nicht abgeschlossene Ursache-Wirkungs-Kette, indem sie sie fortsetzt, weiter ausbaut, oder schließt.¹³¹ Gleichzeitig muss sie aber auch eine neue kausale Kette generieren, auf die dann wiederum die nächste Szene „reagiert“: „The famous ‘linearity’ of classical Hollywood cinema thus consists of a linkage which resembles a game of dominoes, each dangling cause matched by its effect in the following scene.“¹³² Der Umstand, dass gewisse kausale Ketten bereits früh in einer Szene geschlossen werden, führt zum eindeutigen Verständnis der Handlung, was ja ein wichtiges Kennzeichen der Hollywood-Dramaturgie ist:

¹²⁶ Vgl. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, S. 12

¹²⁷ Vgl. eb., S. 10

¹²⁸ Vgl. McKee, *Story*, 340-342

¹²⁹ Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 16

¹³⁰ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 157-158

¹³¹ Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 63-66

¹³² Ebd., S. 64

From the standpoint of reception, this pattern enhances the spectator's confidence in understanding the story action. Closing off certain causal lines early in the scene gives the viewer a sense of commulatively following the action, retroactively clinching his or her reading of earlier scenes. Such short-term resolutions also promise a final resolution as well.¹³³

Wichtig für die Entwicklung von Spannung in einer Geschichte ist das Zurückhalten von Informationen.¹³⁴ Dadurch entstehen informative Leerstellen, sogenannte *gaps*, die erst nach und nach gefüllt werden.¹³⁵ Der Zuschauer eines typischen Hollywood-Films hat durch die wiederholte Rezeption bestimmte im Mainstream immer wieder angewendete Schemata stark verinnerlicht, sodass er sich, während er sich einen Film anschaut der Konstruiertheit der Narration oft nicht mehr bewusst ist.¹³⁶ Trotzdem ist er während der Rezeption eines Films nicht völlig passiv; seine wichtigste Tätigkeit ist dabei das Aufstellen von Hypothesen:

The narration creates gaps, holding back information and compelling the spectator to form hypotheses. Most minimally and generally, these hypotheses will pertain to what can happen next, but many other hypotheses might be elicited. The spectator may infer how much a character knows, or why a character acts this way, or what in the past the protagonist is trying to conceal. The viewer may also hypothesize about the narration itself: why am I beeing withheld?¹³⁷

Die entstandenen Leerstellen werden schließlich mit eindeutiger Information gefüllt.¹³⁸ Überdies ist das Füllen von Leerstellen für den Eindruck der Kontinuität von großer Bedeutung: "This process of gap-filling helps create the continuity of impression upon which Hollywood prides itself. Each sequence, every line of dialogue becomes a way of creating or developing or confirm a hypothesis; shot by shot questions are posed and answered."¹³⁹ Die Bildung von Hypothesen wird durch die charakteristische Redundanz des Hollywood-Films erleichtert. Um die typische Klarheit und Eindeutigkeit zu gewährleisten werden wichtige Informationen nach der *rule of three* dreimal wiederholt (um sicherzugehen, dass für die Ursache-Wirkungs-Struktur wichtige Informationen vom Rezipienten aufgenommen werden).¹⁴⁰ Am Ende des Films werden schließlich alle Leerstellen geschlossen, das heißt,

¹³³ Ebd., S. 65

¹³⁴ King, *American Independent Cinema*, S. 62

¹³⁵ Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 39

¹³⁶ Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 164

¹³⁷ Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 38

¹³⁸ Vgl. Thanouli, *Post-Classical Cinema*, S. 139. Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 39

¹³⁹ Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 39

¹⁴⁰ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 61. Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 164.

dass alle Fragen beantwortet werden, und die Charaktere ihre Ziele erreichen (oder aber auch nicht).¹⁴¹ Für gewöhnlich handelt es sich dabei aber um das typische Happy-End.

Die Ereignisse werden in chronologischer Reihenfolge präsentiert; der Hollywood-Film ist klar strukturiert. Er hat einen klar gekennzeichneten Beginn, eine Mitte und ein Ende, besteht also aus drei großen Teilen.¹⁴² Auch der Drehbuchtheoretiker Syd Field bezieht sich in seiner einflussreichen Anleitung zum Verfassen von Drehbüchern, *Screenplay* – die als „Bibel der Drehbuchautoren“ bezeichnet wird¹⁴³ – auf das Drei-Akt-Modell.¹⁴⁴ Der erste Akt dient zur Einführung des Protagonisten mit seinen Beziehungen zu anderen Figuren, zur Darstellung der Prämisse und zur Schilderung der Lebensverhältnisse und Umstände in denen sich der Hauptcharakter befindet.¹⁴⁵ Der zweite Akt zeigt die Hauptfigur bei der Verfolgung ihres Ziels und der Bewältigung der Hürden, die sie beim Erreichen dieses Ziels behindern. Der dritte Akt, die Lösung, schließt dann die Haupt- und Nebenhandlung(en).¹⁴⁶ Verknüpft werden die verschiedenen Bereiche durch sogenannte *plot-points*, die Field folgendermaßen definiert: „A plot point is any incident, episode or event, that ‚hooks‘ into the action and spins it around into another direction.“¹⁴⁷ Eine ähnliche Sichtweise vertreten unzählige Autoren anderer Drehbuchanleitungen (Wie z.B. Robert McKee in *Story*).

Die einzige erlaubte zeitliche Manipulation geschieht in der Form einer Rückblende, des sogenannten *flashbacks*.¹⁴⁸ Diese muss aber motiviert sein, z.B. durch die Erinnerung einer Figur an vergangene Ereignisse.¹⁴⁹ Temporale Umgestaltungen, die nicht von Figuren motiviert sind, würden die von Hollywood angestrebte Illusionsbildung des Films stören. Die psychologische Kausalität der Figuren ist somit auch für die Kohärenz der zeitlichen Ebene

¹⁴¹ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 157

¹⁴² King, *American Independent Cinema*, S. 60

¹⁴³ Vgl. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, S. 22

¹⁴⁴ Field, *Screenplay*, S. 9

¹⁴⁵ Vgl. ebd., S. 10

¹⁴⁶ Vgl. ebd., S. 11-12. Bordwell erkennt sechs große Bereiche, die er folgenderweise definiert: „Introduction of setting and charcters – explanation of a state of affairs – complicating action – ensuing events – outcome – ending.“ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 35

¹⁴⁷ Field, *Screenplay*, S. 13. In zahlreichen *Screenplay Manuals* werden ähnliche Gliederungen genannt. So gibt es auch die dramaturgisch feinere Gliederung in *exposition*, *conflict*, *complication*, *crisis* und *denouement*. Vgl. Thanouli, *Post-Classical Cinema*, S. 36

¹⁴⁸ Im Stummfilm wurden sie oft angewendet, um die Vergangenheit eines Charakters darzustellen. Seit der Einführung des Tonfilms geschieht dies eher in den Dialogen während der Exposition. Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 42

¹⁴⁹ Vgl. ebd., S. 43

verantwortlich.¹⁵⁰ Die Zeit steht ganz im „Dienste“ der narrativen Kausalität.¹⁵¹ Ihre Linearität und Zielgerichtetheit erhält die klassische Erzählung auch durch gewisse temporale Markierungen, die die mögliche Dauer einer Handlung limitieren. Diese werden *deadlines* genannt und sorgen dafür, dass Figuren für ihre Aktionen nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung haben. Die am häufigsten verwendete Form der *deadline* ist dabei eine Verabredung, die eine Figur wahrnehmen muss:

The deadline proper is the strongest way in which story duration cooperates with narrative causality. In effect characters set a limit to the time span necessary to the chain of cause and effect. The deadline may be stipulated in a line of dialogue, a shot (...), or crosscutting; whatever device is used, it must specify the durational limit within which cause and effect can operate (...) It should be evident that deadlines function narrationally. Issuing from the diegetic world, they motivate the film's durational limits. (...) Moreover, appointments and deadlines stress the forward flow of story action: the arrows of the spectator's expectations are turned toward the encounter to come, the race to the goal.¹⁵²

Deadlines, die zu den wichtigsten Charakteristika der Hollywood-Dramaturgie gezählt werden, sind für die „Vorwärtsbewegung“ der Geschichte verantwortlich, da sie zur Generierung von eindeutigen Hypothesen anregen:

The device of the deadline asks the viewer to construct forward-aiming, all-or-nothing causal hypotheses: either the protagonist will achieve his goal in time or he will not. And if information is unobtrusively 'planted' early on, later hypotheses will become more probably by taking 'insignificant' foreshadowing material for granted.¹⁵³

In Zentrum der Dramaturgie vieler Hollywood-Filme steht also die narrative Logik mit ihrem Gebot der motivierten Kausalität, für die sich in erster Linie die Filmfiguren verantwortlich zeigen. Charakteristisch ist dabei das Auftreten weniger Charaktere; diese werden durch Eigenschaften beschrieben, die eindeutig sein und einander nicht widersprechen sollten. Entsprechend dieser Attribute handeln die Figuren, die in der Exposition ihre Wünsche und Ziele formulieren. Sie tun dies, weil sie mit dem Status quo nicht zufrieden sind und ihn verändern wollen. Durch psychologisch motivierte Handlungen versuchen sie nun aktiv ihre eindeutigen Ziele zu erreichen und setzen damit das Ursache-Wirkungs-Gefüge in Bewegung. Durch eine Handlung wird ein Ereignis ausgelöst, das die Figur zu einer weiteren Handlung zwingt. Durch antagonistische Mechanismen werden sie jedoch (vorerst) daran gehindert ihr Ziel zu erreichen. Erweitert bzw. aufgelockert wird dieser Handlungsbogen durch einen

¹⁵⁰ Psychologische Figurenkausalität ist in diesem Sinne auch für die Hypothesenbildung des Rezipienten von großer Bedeutung, sie erlaubt die Gegenwart mit der Vergangenheit zu verbinden, und sich dadurch Gedanken über zukünftige Begebenheiten zu machen. Vgl. ebd., S. 43

¹⁵¹ Vgl. ebd., S. 47

¹⁵² Ebd., S. 45

¹⁵³ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 165. Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 46

Subplot, meistens in Form einer heterosexuellen Liebesgeschichte. Durch die Zurückhaltung von Informationen entstehen Leerstellen, die allmählich mit eindeutiger Information gefüllt werden, was für die Hypothesenbildung des Rezipienten und somit für das Spannungspotenzial der erzählten Geschichte wichtig ist. Die im Hollywood-Film am häufigsten aufgestellten Vermutungen sind zukunftsorientiert; der Rezipient denkt über den weiteren (möglichen) Handlungsverlauf nach. Diese Begebenheiten werden dabei in chronologischer Reihenfolge präsentiert. Die einzige erlaubte zeitliche Manipulation geschieht in der Form des *flashbacks*. Der Hollywood-Film ist klar strukturiert, für gewöhnlich wird das Drei-Akt-Modell angewendet. Jeder dieser Akte hat klare Funktionen zu erfüllen. Für die Linearität und Zielorientiertheit sind auch gewisse temporale Markierungen, sogenannte *gaps* verantwortlich, die die Dauer einer Handlung – z.B. durch eine Verabredung zweier Figuren – limitieren.

Zu beobachten ist aber auch, dass sich so manche Hollywood-Filme durchaus auch Erzählmethoden des Independent-Films bedienen, wie es beispielsweise bei der eher ungewöhnlichen Gestaltung der Zeit in Christopher Nolans *Inception* (2010), das er für die *Warner Brothers* inszenierte, der Fall ist. Diese Annäherung an andere narrative Traditionen ließ sich ja – wie bereits festgestellt wurde – in vielen Werken des New Hollywood beobachten.

5.2. Abweichungen von der Norm: Die Erzählung des Independent-Films

Die narrativen Merkmale des Independent-Films sind bisher nur selten Gegenstand filmwissenschaftlicher Forschung gewesen. Es gibt hier keine so fundierte Erzähltheorie, wie es beim Hollywood-Film der Fall ist. Feststellen lässt sich jedenfalls, dass die Narration des unabhängigen Films hybrid ist; d.h. dass sie in einigen Punkten die erzähltechnischen Konventionen des Mainstream übernimmt, an anderen Stellen von ihnen aber abweicht und sich stärker an anderen dramaturgischen Traditionen orientiert, wie z.B. an denen der Avantgarde, des Art-Films oder aber auch an den narrativen Verfahren der Literatur der klassischen Moderne. Die Erzählung des Indie-Films ist nicht so sehr an ein striktes Regelwerk gebunden wie das Pendant aus Hollywood, es gibt mehrere Wege des Erzählens, die eingeschlagen werden können (aber eben nicht müssen). Wichtig ist dabei, dass die Abweichungen in beide Richtungen erfolgen können; dass gewisse narrative Techniken einerseits aufgelockert, andererseits aber auch intensiviert werden können. Manche Autoren

beschäftigen sich mit der Dramaturgie des Kunstfilms, des Postklassischen-Films sowie des Postmodernen Films. Diese von ihnen erstellten Konzepte sollen z.T. auch für die Erzählformen des Independent-Films gelten.

Während die konventionelle Hollywood-Dramaturgie durch die Befolgung der narrativen Logik mit ihrem Postulat der Kausalität stark auf Illusionsbildung setzt, wird in vielen Independent-Filmen die Erzählung selbst thematisiert, wodurch die Künstlichkeit und Konstruiertheit des Films offengelegt wird.¹⁵⁴ Durch die höhere Autoreflexivität werden nicht unbedingt zukunftsorientierte Hypothesen gebildet, die Fragen nach dem weiteren Handlungsverlauf beinhalten. Vielmehr wird der Aufbau der Handlung zum Objekt der vom Rezipienten aufgestellten Vermutungen. In diesem Fall würde sich der Zuschauer eher fragen, warum die Geschichte auf eine bestimmte Art und Weise erzählt wird.¹⁵⁵ Auch Realismus kann beim unabhängigen Film eine wichtigere Rolle spielen: „Material ‘makes sense’ because of its claims of proximity to the way things are in the outside world, rather than the extend to which it accords with the dominant conventions of the fictional narrative.“¹⁵⁶ Die Bedeutung von Realität ist dabei eine andere als im Mainstream:

The contemporary cinema (...) follows Neorealism in seeking to depict the vagaries of real life, to ‘dedramatize’ the narrative by showing both climaxes and trivial moments (...) Of course the realism of art cinema is no more ‘real’ than that of the classical film; it is simply a different canon of realistic motivation, a new *vraisemblance*, justifying particular compositional options and effects. Specific sorts of realism motivate a loosening of cause and effect, an episodic construction of the *syuzhet*, and an enhancement of the film’s symbolic dimension through an emphasis on the fluctuations of character psychology. (...) In the name of verisimilitude, the tight causality of classical Hollywood construction is replaced by a more tenuous linking of events.¹⁵⁷

So werden im „Namen der Wahrscheinlichkeit“ in vielen Independent-Filmen gerade die Ereignisse gezeigt, die in Mainstream-Produktionen, um die Erzählung schneller zu machen, herausgeschnitten werden. Sogar für die Story-Entwicklung scheinbar wichtige Passagen, wie z.B. die sogenannten *plot-points*, werden entdramatisiert bzw. abrupt abgebrochen.¹⁵⁸

Die psychologische Darstellung der Charaktere, ist in der Dramaturgie vieler Independent-Filme wichtiger als die zielorientierte Entwicklung der Handlung.¹⁵⁹ Während die Filmfiguren im traditionellen Hollywood-Film – wie in der Kurzgeschichte – wenige und eindeutige

¹⁵⁴ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 83

¹⁵⁵ Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 210

¹⁵⁶ King, *American Independent Cinema*, S. 67

¹⁵⁷ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 206

¹⁵⁸ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 70/73

¹⁵⁹ Vgl. Thanouli, *Post-Classical Cinema*, S. 33/36

Eigenschaften tragen, so orientiert sich die Figuren-Charakterisierung des unabhängigen Films eher an der Darstellung von Romanfiguren, die viele verschiedene Eigenschaften aufweisen, dadurch komplexer und mehrdeutiger sind, sich im Laufe der Handlung mehrfach verändern können und nicht so stark durch die Befolgung eines moralischen Kodex definiert werden.¹⁶⁰ Andererseits kann die hier beobachtete Abweichung von der Konvention auch in die andere Richtung erfolgen, indem auf die Psychologie der Figuren kaum eingegangen wird. (als Beispiel kann hier *Pulp Fiction* genannt werden).

Sowohl die Attribute als auch die Motive und Ziele von Independent-Charakteren sind weniger eindeutig als jene im Mainstream-Film. Häufig sind sich Indie-Figuren über ihre Ziele nicht im Klaren oder haben einfach keine und agieren ihren Eigenschaften zuwiderlaufend.¹⁶¹ Wenn Filmfiguren keine Wünsche haben, so gibt es auch weniger psychologisch motivierte, zielorientierte Handlungen, die wiederum die Ursache anderer Handlungen wären. Die Kausalitätskette wird aufgelockert. Auch kann die Narration – durch unbestimmbare Ellipsen – den Rezipienten über die für die Kausalität wichtigen Vorhaben und Motive der Figuren im Unklaren lassen.¹⁶² Häufig werden Begebenheiten nicht durch die aktiven Handlungen von psychologisch motivierten Individuen, sondern durch den im Mainstream-Film fast nie angewandten Zufall ausgelöst:

In independent features – or other alternatives to the Hollywood model – qualities such as arbitrariness or less focused narrative might be considered to be virtues, characteristics of a form in which the impression is given that individuals exist or things happen in their own right rather than in a context in which they are expected to ‘lead’ explicitly somewhere or become cogs in a linear-narrative-led machine.¹⁶³

Während der Hollywood-Protagonist sich kontinuierlich auf sein Ziel hinbewegt, „gleitet“ der Kunstfilm-Held oft passiv von Situation zu Situation. Die Charaktere werden auch nicht – wie in Hollywood üblich – in außergewöhnliche Situationen gebracht, sondern öfters in alltäglichen Situationen dargestellt.¹⁶⁴ Typisch für viele Indies ist die größere Anzahl an Filmfiguren:

Whereas the classical Hollywood hero was a casual agent with clear goals and abjectives that advanced the story and narrowed the range of alternative outcomes for the action, the post-classical hero is merely one source of agency among noumerous others. The post-classical narration uses a

¹⁶⁰ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 74

¹⁶¹ Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 207

¹⁶² Vgl. ebd., S. 207

¹⁶³ King, *American Independent Cinema*, S. 70

¹⁶⁴ Vgl. ebd., S. 75

plurality of characters and multiplies their interactions in order to create a diversification and fragmentation of their goals and their consequent fulfilment.”¹⁶⁵

Independent-Filme lassen sich häufig auch nicht in den klassischen dramaturgischen Aufbau, der aus drei bzw. fünf Akten besteht, einordnen. Sie tendieren dazu, die erwartete Entwicklung der Handlung zu blockieren, zu verzögern oder zu komplizieren sowie die Klarheit und die Auflösung der Begebenheiten zu reduzieren.¹⁶⁶ Ereignisse werden weniger kausal, linear und nach „vorne gerichtet“, sondern vielmehr episodisch und fragmentarisch dargestellt.¹⁶⁷ „Some independent features are marked by their lack of strong, forward-moving narrative drive, opting instead for more relaxed or decentred structures, akin to those associated with some forms of international 'art' cinema.”¹⁶⁸ Die Kausalität kann auch aufgehoben werden, indem neue Szenen entworfen werden, ohne dabei Bezug auf vorangegangene Begebenheiten zu nehmen. Weiters müssen Szenen nicht unbedingt aus einer Expositions- und Entwicklungsphase bestehen.¹⁶⁹

In vielen Independent-Filmen wird die klassische Zwei-Plot-Struktur zugunsten einer Multiplot-Erzählung überwunden. Die einzelnen Handlungsstränge können dabei entweder kausal miteinander verknüpft werden oder keinen Bezug zueinander aufweisen.¹⁷⁰ Eine Geschichte, die durch mehrere Handlungsstränge erzählt wird, weist in aller Regel ein höheres Maß an Selbstreflexivität auf, was sich auf die Klarheit der Erzählung auswirken kann. Multistrang-Erzählungen tendieren dazu komplex zu sein und fordern vom Rezipienten deutlich mehr „Arbeit“, als es im Mainstream üblich ist.¹⁷¹

Vielschichtiger kann ein Independent-Film auch durch die stärkere temporale Manipulation sein. „The ordering of the fabula events in the syuzhet of the post-classical films has become significantly more complex and varied than the one we find in the classical tradition. The filmmakers appear to be freed from the tyranny of linearity.”¹⁷² Die narrative Logik kann an Bedeutung verlieren, während Umgestaltungen der Zeit und des Raums wichtiger sein können. So wird nicht nur von *flashbacks* Gebrauch gemacht (die ja im Mainstream durchaus

¹⁶⁵ Thanouli, *Post-Classical Cinema*, S. 36

¹⁶⁶ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 63

¹⁶⁷ Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 207. Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 63

¹⁶⁸ King, *American Independent Cinema*, S. 59

¹⁶⁹ Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 210

¹⁷⁰ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 84

¹⁷¹ Vgl. ebd., S. 88

¹⁷² Thanouli, *Post-Classical Cinema*, S. 129

üblich sind, vorausgesetzt, sie werden motiviert), sondern gelegentlich auch von *flashforwards*, die Ereignisse der Zukunft zeigen. Dadurch erlangt die Erzählung ein hohes Maß an Selbstreferenz.¹⁷³ Während man es im Hollywood-Film mit einer ziel- und vorwärtsgerichteten, sukzessiven Erzählung, einer „step-by-step narration“ zu tun hat,¹⁷⁴ so wird im Postmodernen Film diese Chronologie häufig gebrochen und achronologisch erzählt.¹⁷⁵ Begebenheiten werden häufiger simultan als sukzessiv erzählt. Auch die Rückwärtserzählung, das Hin- und Her- springen zwischen vergangenen und zukünftigen Ereignissen sowie die Darstellung derselben Ereignisse aus mehreren Figurenperspektiven sind legitime Arten, eine Geschichte zu erzählen. Für die achronologische Erzählweise gibt es eine Vielzahl von Strategien und Taktiken, auf die in der vorliegenden Arbeit aber nicht eingegangen werden kann.¹⁷⁶ Wichtig ist, dass auch durch solche narrative Methoden, die die gewohnte Darstellung der Zeit missachten, das für den Mainstream-Film so wichtige Ursache-Wirkungs-Prinzip aufgehoben wird¹⁷⁷, und Zuschauererwartungen untergraben werden:

Unconventional temporal shifts, involving repetitions or overlaps, are probably the most radical and potentially destabilizing for the viewer, so familiar is the dominant pattern of forward-moving narration – even in independent features in which narrative momentum is reduced. Temporal shifts are usually clearly marked and smoothly integrated into the broader narrative thrust in the commercial mainstream.¹⁷⁸

Es gibt aber auch viele Indies, die durch ihr stark vereinfachtes Handlungsgefüge von der Konvention abweichen, wie es z.B. bei *Wendy and Lucy* (Kelly Reichardt/2008) der Fall ist. Während sich der Hollywood-Film auf die Darstellung der für die Handlung wichtigsten Ereignisse beschränkt und sich somit der Methode der Reduktion bedient, kann es im Independent-Film durch *inserts* und Zeitlupen durchaus zu einer Expansion der Zeit kommen.¹⁷⁹ Expansion wird auch erzeugt, wenn Ereignisse dargestellt werden, die sich in der subjektiven, inneren Realität der Figuren ereignen. Solche gedanklichen Prozesse – die objektiv betrachtet nur Bruchteile von Sekunden dauern – werden häufig minuten- oder sogar stundenlang gezeigt. Durch fehlende Figurenfokalisierungen ist es dabei häufig schwer zu

¹⁷³ Vgl. Thanouli, *Post-Classical Cinema*, S. 115-116

¹⁷⁴ Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 374

¹⁷⁵ Vgl. Steinke, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, S. 67-68

¹⁷⁶ Für Interessierte lohnt es sich Anthein Steinke's Buch *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart* heranzuziehen, in dem sie unter anderem eine Typologie achronologischer Erzählarten erstellt.

¹⁷⁷ Vgl. ebd., S. 69

¹⁷⁸ King, *American Independent Cinema*, S. 96-97

¹⁷⁹ Vgl. Thanouli, *Post-Classical Cinema*, S. 132-133

bestimmen, welche Ereignisse in der objektiven Filmwelt stattfinden und welche bloß im Kopf der Filmfigur:

Unbestimmtheit und Ambivalenz hinsichtlich der diegetischen Dauer und der Realitätszugehörigkeit des Geschehens sind dadurch bedingt, dass die extradiegetische narrative Instanz von postmodern erzählten Filmen ihren Aufgaben des Organisierens, Beglaubigens, Bewertens und Kommentierens nicht oder nicht ausreichend nachkommt. Sie verzichtet darauf, Hinweise zu Zeitbestimmungen in die Erzählung einzubauen und Markierungssignale zur Differenzierung unterschiedlicher Realitätsebenen zu verwenden.¹⁸⁰

Die Handlung von Indie-Filmen wird nicht unbedingt durch Fristen wie *deadlines* beschleunigt, was sich natürlich auch auf die „Vorwärtsbewegung“ der Geschichte auswirkt.¹⁸¹ Durch den Verzicht auf *deadlines* verändern sich ebenfalls die Art der Hypothesenbildung des Rezipienten und die Kausalität des Films: „By removing or minimizing deadlines, not only does the art film create unfocused gaps and less stringent hypotheses about upcoming actions; it also facilitates an open-ended approach to causality in general.“¹⁸² Fragen, die aufgeworfen werden, müssen nicht beantwortet werden, kausale Ketten, die ausgelöst wurden, müssen nicht geschlossen werden.¹⁸³ Ebenso hat das Ende eines Art-Film oft nichts mit der Schließung von kausalen Ketten zu tun: „In particular, the 'open' ending characteristic of art cinema can be seen as proceeding from a narration which will not divulge the outcome of the causal chain.“¹⁸⁴

Häufig „missachten“ Independent-Filme – wie so vieles andere – auch die klassischen Genrekonventionen und tendieren zu einem Konglomerat aus mehreren Genres. Da der Rezipient bestimmte Genre-Regeln gemäß der *generic motivation* internalisiert hat, kommt es bei der (oft bewussten) Missachtung solcher Regeln bzw. durch die gleichzeitige Verwendung mehrerer Konventionen, die normalerweise nicht miteinander gemischt erscheinen würden, zu einem (weiteren) Bruch mit der Erwartungshaltung des Zuschauers.¹⁸⁵

Die Narration des Independent-Films ist also hybrid und an kein striktes Regelwerk gebunden. Einerseits übernimmt sie Elemente des Mainstreams, andererseits orientiert sie sich an anderen narrativen Traditionen. Die Abweichungen können in beide Richtungen erfolgen; so werden erzähltechnische Strategien aufgelockert oder aber intensiviert. Während die

¹⁸⁰ Vgl. Steinke, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, S. 73

¹⁸¹ Vgl. ebd., S. 72

¹⁸² Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 207

¹⁸³ Vgl. ebd., S. 207

¹⁸⁴ Ebd., S. 209

¹⁸⁵ Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 19

Dramaturgie des klassischen Hollywood-Films durch die Regeln der narrativen Logik mit ihrer Forderung nach Kausalität stark auf die Bildung einer Illusion zielt, kann dies im Independent-Film untermauert werden. So wird beispielsweise durch den Bruch mit bestimmten Konventionen die Konstruiertheit der Geschichte betont. Andererseits orientiert sich die Erzählung vieler Indies stärker an der Realität, mit dem Ziel, die Begebenheiten des „echten Lebens“ darzustellen, indem nicht nur dramatische Situationen, sondern auch triviale Momente gezeigt werden. In vielen unabhängigen Filmen wird der Darstellung der Figurenpsychologie mehr Spielraum gegeben. Oft ist dies wichtiger als die Entwicklung einer zielorientierten Handlung. Dagegen gibt es aber auch Independent-Filme, in denen überhaupt nicht darauf eingegangen wird. Die Zielformulierung der oft sehr passiven Charaktere erfolgt entweder nicht so eindeutig wie im Hollywood-Film, oder sie wird völlig weggelassen. Somit entsteht auch oft keine lineare Handlung im klassischen Sinne. Das Ursache-Wirkungs-Gefüge wird dadurch aufgehoben.

Durch den Verzicht auf strenge Kausalität lassen sich in vielen Independent-Filmen Leerstellen finden, die nicht mit eindeutiger Information gefüllt werden. Fragen, die aufgeworfen werden, müssen nicht beantwortet werden, kausale Ketten, die ausgelöst worden sind, müssen nicht geschlossen werden. Auf die herkömmliche dramaturgische Struktur von drei bzw. fünf Akten wird oft verzichtet. Der traditionelle Zwei-Plot-Aufbau (Hauptplot und Subplot mit Liebesgeschichte) wird komplexer oder einfacher. Während der Hollywood-Film Ellipsen narrativ kennzeichnet, können im Independent-Film für das Verständnis der Handlung wichtige Elemente weggelassen werden, was zu Orientierungslosigkeit führt. In vielen unabhängigen Filmen wird auch auf *deadlines*, welche die Funktion haben, das Geschehen zu beschleunigen, verzichtet. Die Zeit wird in Independent-Filmen für gewöhnlich stärker manipuliert als im klassischen Hollywood-Film. Es wird rückwärts, achronologisch oder simultan erzählt. Durch den häufigen Gebrauch der subjektiven Erzählperspektive entsteht eine Expansion der Zeit. Auch sind Indie-Filme nicht an Genrekonventionen gebunden.

6

What it looks like – formale Merkmale

6.1. *Style* im Hollywood-Film

Im klassischen Hollywood-Film sind stilistische bzw. formale Filmelemente hauptsächlich für die Konstruktion der *fabula* verantwortlich; sie stehen somit ganz im „Dienst“ der Narration:

Stylistic patterns tend to be vehicles for the syuzhet's process of cueing us to construct the fabula. This is most apparent in classical narration, in which film-technique, thought highly organized, is used principally to reinforce the causal, temporal, and spatial arrangement of events in the syuzhet. The 'invisibility' of the style is a function both of its role in supporting the syuzhet and of its conformity with extrinsically normalized principles and procedures.¹⁸⁶

Die Erzählung soll durch den Stil leicht verständlich sein.¹⁸⁷ Die Unsichtbarkeit führt David Bordwell unter Anführungszeichen an. Selbstverständlich sind die stilistischen Elemente bei genauerer Betrachtung sehr wohl sichtbar, allerdings sind sie vom Rezipienten bereits so stark internalisiert worden, dass er ihnen – außer bei einem Verstoß gegen bestimmte Konventionen – kaum Beachtung schenkt. Er richtet seine ganze Aufmerksamkeit auf die Konstruktion einer (kohärenten) Geschichte.

Da die Stilistik der Vermittlung relevanter Informationen durch die Charaktere dient, sind es auch deren Körper und Köpfe, die bei der Bildkomposition im Mittelpunkt stehen.¹⁸⁸ Die psychologische Kausalität der Figuren – um die Hollywood-Regisseure für gewöhnlich bemüht sind – wird durch Gesten, Körperhaltung, Gesichtsausdruck und Augenbewegungen der Figuren dargestellt.¹⁸⁹ Klassische Filme neigen dabei dazu, ihre Bildanordnungen zentriert zu gestalten.¹⁹⁰ Damit möchte man erreichen, dass der Zuschauer die für die Erzählung wichtigen Elemente bestimmt bemerkt, und dass er vom Bildrand – der auf die

¹⁸⁶ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 275

¹⁸⁷ Vgl. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, S. 18

¹⁸⁸ Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 162

¹⁸⁹ Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 55

¹⁹⁰ Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, S. 18

Künstlichkeit des Mediums aufmerksam macht – abgelenkt wird.¹⁹¹ Die Köpfe menschlicher Filmfiguren werden in der oberen Bildhälfte gezeigt, sie werden entlang einer imaginären horizontalen Linie angeordnet. Abgesehen von extremen Totalen – die z.B. Landschaftsaufnahmen zeigen, und deren Bildgewicht auf die untere Hälfte fällt – bilden das obere Bilddrittel und das mittlere vertikale Drittel das Zentrum aller Einstellungen.

Die standardisierte Kamerahöhe befindet sich zwischen Schulter- und Kinnhöhe der Figuren, beträgt somit zwischen fünf bis sechs Fuß.¹⁹² Auch bei sich bewegenden Figuren wird die Zentriertheit nicht aufgegeben; die Kamera folgt ihnen durch Fahrten oder Schwenks. Alternativ zur Kamerabewegung, wird der sogenannte *frame cut* angewendet.¹⁹³ Ein weiteres konventionelles Kennzeichen der Bildkomposition ist die frontale Darstellung von Figuren. Dabei werden sie aber nicht ganz frontal, sondern leicht schräg abgebildet, da sie sonst direkt in die Kamera blicken würden, was gegen die Fiktionalität des Mainstream verstoßen würde.¹⁹⁴

Auch die Raumgestaltung des klassischen Hollywood-Films sollte zu seiner „Unsichtbarkeit“ beitragen. Dabei wird der Raum mit einem Glasfenster verglichen.¹⁹⁵ Wichtig für die Simulation eines solchen als realistisch empfundenen Raumes ist die Darstellung von Raumtiefe.¹⁹⁶ Andre Bazin dazu: „Die Schärfentiefe versetzt den Zuschauer in eine Beziehung zum Bild, die derjenigen, die er zur Realität hat, viel näher ist.“¹⁹⁷ Bei näheren Einstellungen wird die Schärfe allerdings selektiv auf die wichtigen Bildteile gelegt. Die klassische Hollywood-Beleuchtung (*three-point-lightning*) dient vorwiegend dazu, für die Erzählung relevante Flächen auszuleuchten. Das *key light* ist dabei die hauptsächliche Lichtquelle. Mit der Ausleuchtung des Hintergrundes (*backlighting*) werden die Figuren vor ihm

¹⁹¹ Vgl. ebd., S. 18. Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 51

¹⁹² Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 55

¹⁹³ Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 51. Bei diesem häufig verwendeten Schnitt bewegt sich eine Figur aus dem Bild und überquert dabei eine gedachte *frame line*. Die nächste Einstellung zeigt dieselbe Figur aus einer anderen Perspektive, beginnt aber – so wie die letzte geendet hat – mit der Überquerung der *frame line*, um die räumliche Kontinuität zu wahren. Dadurch wird die zentrale Perspektive des Charakters beibehalten; die Bild-Ränder erfüllen beim *frame cut* die Funktion von „Brücken“, die die Figuren überqueren, um zum nächsten Bild zu gelangen. Ein *frame cut* ist überdies die problemloseste Variante eines match-on-action Schnittes. Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 51

¹⁹⁴ Eine Figur, die mit dem Rücken zur Kamera steht ist im Mainstream-Film stets unbedeutend. Vgl. ebd., S. 52

¹⁹⁵ Vgl. Hardy, zitiert nach Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 50

¹⁹⁶ Vgl. ebd., S. 52

¹⁹⁷ Bazin, *Was ist Kino?*, S. 103

hervorgehoben. Im Großen und Ganzen geht es dabei darum, den für die Narration bedeutenden Raum auszuleuchten.

Der Raum dient dazu, dem Zuschauer die Orientierung zu ermöglichen. Die Kamera nimmt dabei die Rolle eines „unsichtbaren Zeugen“ des Geschehens ein, der dafür sorgt, dass der Zuschauer stets den besten Blick auf die stattfindenden Ereignisse erhält.¹⁹⁸ Verstärkt wird die Orientierung durch die Methode des *continuity editing*: „Continuity of graphic qualities can invite us to look through the ‘plate-glass window’ of the screen. From shot to shot, tonality, movement, and the center of compositional interest shift enough to be distinguishable but not enough to be disturbing.”¹⁹⁹ Das *continuity editing* ist streng an kausale Prinzipien gebunden; jede Einstellung ist das logische Ergebnis der vorangegangenen.²⁰⁰ Eine gewisse Kontinuität lässt sich erzielen, wenn der Punkt der Aufmerksamkeit von Einstellung zu Einstellung im gleichen Bildabschnitt bleibt bzw. wenn eine Einstellung die Bewegung der vorangegangenen fortsetzt. Das *continuity editing* beschränkt sich in den meisten Fällen darauf, dem Rezipienten die Orientierung in *einem* Raum oder in physikalisch angrenzenden Räumen zu ermöglichen.²⁰¹ Andre Bazin äußert sich zu den grundlegenden Aufgaben des kontinuierlichen Schnitts folgendermaßen:

The versimilitude of the space in which the position of the actor is always determined, even when a close-up eliminates the décor. (...) The purpose and the effects of the cut are exclusively dramatic or psychological. In other words, if the scene were played on a stage and seen from a seat in the orchestra, it would have the same meaning, the episode would continue to exist objectively. The changes of view provided by the camera would add nothing. They would present the reality a little more forcefully, first by allowing a better view then by putting the emphasis where it belongs.²⁰²

Eine wichtige Voraussetzung zur Wahrung der räumlichen Kontinuität ist die Befolgung der sogenannten 180°-Regel. Dabei wird zwischen zwei Figuren, zwischen einer Figur und einem Objekt oder zwischen zwei Objekten eine imaginäre Linie gezogen. Die Kameraposition darf sich zwar verändern, um die Begebenheiten aus anderen Perspektiven zu zeigen, muss aber innerhalb *einer* Szene auf *einer* Seite dieser Linie bleiben, hat also einen Bewegungsspielraum von 180°. Dadurch wird sichergestellt, dass sich der Rezipient im dargestellten Raum orientiert, dass z.B. der Eindruck entsteht, dass zwei miteinander sprechende Figuren sich wirklich anschauen, indem die erste in die eine Richtung, die zweite

¹⁹⁸ Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 52-54

¹⁹⁹ Ebd., S. 55. Momentane Desorientierung kann nur gezeigt werden, wenn diese realistisch motiviert wird. Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 163

²⁰⁰ Ebd., S. 163

²⁰¹ Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 55-56

²⁰² Bazin, zitiert nach ebd., S. 56

in die andere schaut und dass Objekte von Schnitt zu Schnitt ihren Platz im Raum nicht willkürlich wechseln.²⁰³ Die Befolgung der 180°-Regel ist wichtig für alle anderen Prinzipien des *continuity editing*. Auch Bewegungen müssen kontinuierlich wiedergegeben werden. Wenn innerhalb einer Bewegung ein Schnitt passiert, so muss – um Ellipsen zu vermeiden – die Einstellung nach dem Schnitt genau dort beginnen, wo die vorangegangene aufgehört hat. Durch die 180°-Regel wird sichergestellt, dass sich eine Figur bzw. ein Objekt nach dem Schnitt in die gleiche Richtung bewegt (*directional continuity*).²⁰⁴

In der Regel beginnt eine klassische Szene mit einem *establishing shot*, der die Aufgabe hat, dem Zuschauer von Anfang an die notwendige Orientierung im Raum zu ermöglichen.²⁰⁵ Danach nähert sich die Kamera den für die Handlung relevanten Figuren bzw. Objekten.²⁰⁶ Nach der Einführung folgen wahlweise Halbtotale, Nahaufnahmen oder Großaufnahmen. Aller Voraussicht nach werden sich in einem Dialog *eyeline matches* und Schuss-Gegenschuss-Bilder abwechseln. Auf eine weitere Einstellung wird nur zurückgegriffen, wenn eine erneute Orientierung nötig ist (z.B. durch das Eintreten einer neuen Figur etc. Auch die Einstellungsgrößen sind im Mainstream konventionalisiert. So wird ein Charakter laut Bordwell mit größter Wahrscheinlichkeit zwischen dem *plan américain* – der die Figur von Kniehöhe aufwärts zeigt – und dem *medium close-up*, welcher eine Großaufnahme von Gesicht bis Brust zeigt, präsentiert. Weder extreme Nah- und Totalaufnahmen noch Ansichten von oben oder unten werden im Hollywood-Film häufig verwendet.²⁰⁷ Diese Redundanz – die sich durch die Konventionalisierung von Schnittfolgen und Einstellungsgrößen ergibt – trägt viel zur „Unsichtbarkeit“ des Hollywood-Stils bei.²⁰⁸ Der Rezipient konzentriert sich – wie bereits erwähnt – stärker auf die Konstruktion der *fabula* als auf den Stil.²⁰⁹ Eine weitere Funktion, die der filmische Raum hat, ist die der Charakterisierung bzw. Individualisierung der Filmfiguren:

²⁰³ Diese Fläche, auf der die Kamera positioniert werden darf, muss allerdings nicht immer statisch bleiben, die Linie kann innerhalb einer Szene neu definiert werden, wenn dies motiviert passiert, wenn z.B. eine neue Figur den Raum betritt. Vgl. Katz, *Shot by Shot*, S. 181-183

²⁰⁴ Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 56-57

²⁰⁵ Im klassischen Hollywood-Kino ist es auch möglich, eine Szene mit näheren Einstellungen beginnen zu lassen. Aber auch in diesem Fall muss die räumliche Orientierung des Zuschauers sichergestellt werden, etwa durch einen späteren *establishing shot*. Falls ein Raum dem Zuschauer bereits in früheren Szenen vertraut gemacht worden sind, kann auf eine weitere Einstellung gänzlich verzichtet werden Vgl. Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 63

²⁰⁶ Vgl. Thompsen, *Storytelling in the New Hollywood*, S. 18

²⁰⁷ Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 163-164

²⁰⁸ Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 58

²⁰⁹ Vgl. ebd., S. 50

Centering, balancing, frontality and depth – all these narational strategies – encourage us to read filmic space as story space. Since the classical narrative depends upon psychological causality, we can think of these strategies as aiming to *personalize* space. Surroundings become significant partly for their ability to dramatize individuality. (...) Space will signify chiefly in relation to psychological causality.²¹⁰

So weisen z.B. auch Requisiten figurenbeschreibenden Charakter auf, nähere Aufnahmen zeigen individuelle physiognomische Merkmale der Figuren. Auch Licht und Ton dienen der Beschreibung der Charaktere.²¹¹

Der Ton erfüllt im Hollywood-Kino die Aufgabe, die Bilder zu „unterstützen“.²¹² Im Grunde hat er somit eine ähnliche Funktion, wie die Beleuchtung: „the lightning and the soundtrack seek to contribute to the impression of a real situation and offer the viewer the ideal visual and aural position.“²¹³ Im Großen und Ganzen lässt sich sagen, dass der Hollywood-Stil ganz im Sinne der Narration auf Einfachheit und vor allem Klarheit beruht:

Only classical narration favors a style which strives for utmost denotative clarity from moment to moment. Each scene's temporal relation to its predecessor will be signaled early and unequivocally (by intertitles, conventional cues, a line of dialogue). Lightning must pick out figure from ground; color must define planes; in each shot the center of story interest will be near the center of the frame. Sound recording is perfected so as to allow for maximum clarity of dialogue. Camera movements aim to create an unambiguous, voluminous space.²¹⁴

6.2. Abweichungen von der Norm: Formale Merkmale des Independent-Films

Auch die formalen Merkmale des Independent-Films zeichnen sich durch eine mehr oder weniger starke Abweichung von der Hollywood-Norm aus. So, wie es jedoch keine einheitliche, allgemeingültige Erzählform des unabhängigen Films gibt, verhält es sich auch mit seinem Stil. Vielmehr setzt sich dieser aus der Ästhetik verschiedener Filmformen, wie etwa der des Art-Films, des Postklassischen oder Postmodernen Films u.a., zusammen, deren Gemeinsamkeit wiederum in ihrer Abweichung von formalen Mainstream-Konventionen liegt. Dabei darf aber nicht vergessen werden, dass es viele Indie-Filme gibt, deren Stil durchaus traditionell ist.²¹⁵ Auch hier hat man es – wie bei der Narration – mit einem hybriden Phänomen zu tun.

²¹⁰ Ebd., S. 54

²¹¹ Vgl. ebd., S. 54

²¹² Vgl. ebd., S. 33-35

²¹³ Thanouli, *Post-Classical Cinema*, S. 44

²¹⁴ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 163

²¹⁵ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 107

Im klassischen Hollywood-Kino wird der Erzählung mit ihrer Forderung nach Kausalität die wichtigste Rolle zugesprochen; der Stil übernimmt eine untergeordnete Funktion, indem er lediglich als „Vehikel der Erzählung“ betrachtet wird.²¹⁶ Dies kann im Independent-Film anders sein:

Film style may be organized and emphasized to a degree that makes it at least equal in importance to syuzhet patterns (...) We must also allow the possibility that syuzhet and style may become equal in importance. (...) Moreover, since a film operates through time, we must consider that syuzhet processes and stylistic processes may alternate in emphasis.²¹⁷

Der Stil erfüllt nicht nur dekorative Zwecke; er wird in vielen Fällen bewusst angewendet, um bestimmte Funktionen zu erfüllen, wie z.B. Orientierungslosigkeit zu erzeugen oder durch übertriebene Stilisierung auf die Künstlichkeit des Films aufmerksam zu machen.²¹⁸ Ferner kann ein ungewöhnlicher Stil thematisch motiviert sein, wie etwa die verzerrte Umgebungswahrnehmung nach dem Konsum von Drogen, wie es in Darren Aranofskys *Requiem for a Dream* (2000) der Fall ist. Die formalen Merkmale des unabhängigen Films erfüllen durchaus auch – wie im Mainstream – narrative Funktionen. Auch Bordwell meint ja, dass man den *style* oft nur sehr schwer vom *syuzhet* trennen kann.²¹⁹ Der Stil des Independent-Films kann aber – in höherem Maße als im Mainstream üblich – von der Narration unabhängig bestimmte Inhalte vermitteln (wie z.B. gewisse Stimmungen erzeugen). Auch verliert er durch die Abweichung von der internalisierten Konvention zum Teil seine „Unsichtbarkeit“. Grundsätzlich kann zwischen zwei Arten der Stilanwendung im Independent-Film unterschieden werden:

Formal devices that have a critical potential, undermining dominant/mainstream conventions, are more likely to create an uncomfortable and unsettling impression, and are as a result likely to be confined to the economic margins, or used only minimally or in a manner that is clearly motivated (...) Formal devices of a showy variety, often located in the exaggeration rather than the undermining of conventional style, are likely to be designed to create pleasurable effects for the viewer, making them more susceptible to inclusion in films designed for a larger indie audience or to cross over into the mainstream. Such devices are also found in the mainstream itself, although usually in works characterized as more quirky or stylized than the norm, or sold on the basis of embodying the distinctive stylistic flourishes of particular filmmakers, including some who made their name in the independent sector.²²⁰

Eine Gestaltungsmöglichkeit, die sich häufig in unabhängigen Filmen finden lässt, ist die höhere Orientierung an Methoden, die einen größeren Realitätseindruck vermitteln, als es bei der als unauthentisch geltenden Hochglanz-Ästhetik des Hollywood-Kinos der Fall ist. Dabei

²¹⁶ Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 275

²¹⁷ Ebd., S. 275

²¹⁸ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 107

²¹⁹ Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 50

²²⁰ Ebd., S. 149

werden formale Merkmale des Dokumentarfilms bzw. des sogenannten *cinema verité* übernommen. Dies geschieht z.B. durch die unstabilen Bilder, die mit Handkameras aufgenommen werden, eine ungenaue Kadrierung, begrenzte Blickwinkel, plötzliche Zooms und grobkörnige Bilder. Der Eindruck des Authentischen kann zusätzlich durch den Dreh an „echten Orten“ sowie durch den Einsatz von Laiendarstellern verstärkt werden.²²¹ Bedenken sollte man, dass Filme, die solche stilistischen Merkmale aufweisen, nicht unbedingt realistischer sein müssen als Werke, die darauf verzichten.²²² Vielmehr handelt es sich bei solchen Gestaltungsmitteln – wie z.B. bei den verwackelten Bildern der Handkamera – lediglich um formale Konventionen, die Realismus ausdrücken wollen.

Ermöglicht wird die beschriebene Stilistik durch die Verwendung digitaler Filmtechnik, mit ihren leichten Kameras und ihrer billigen Drehweise. (Dieses Thema wird später bei der Beschäftigung mit *INLAND EMPIRE* eine zentrale Rolle spielen.) Wichtig ist zu beachten, dass die „raue“ Ästhetik des einen oder anderen Independent-Films nicht unbedingt vom Filmemacher gewollt sein muss, sondern auch als Folge des für gewöhnlich geringeren Budgets, mit dem Indie-Filme realisiert werden, entstehen kann. Die Entscheidung, den Stil authentischer zu gestalten, geht aber auch Hand in Hand mit der narrativen Überlegung wahrscheinlichere und realistische Geschichten zu erzählen, als es im Mainstream üblich ist.²²³ Realität soll sowohl durch die Erzählung als auch durch die Ästhetik vermittelt werden. Die Wahrscheinlichkeit des Verhaltens wird mit der des Ortes und der Zeit verbunden: “The mise-en-scene may emphasize versimilitude of behavior as well as versimilitude of space (e.g. location shooting, non-Hollywood lightning schemes) or time (e.g. the temps mort in a conversation).“²²⁴

Es mag paradox wirken, dass der Indie-Stil gerade durch diesen Authentizitätseindruck „sichtbar“ wird, da er ja von gewohnten (eigentlich nicht so authentischen) Formen abweicht. Um eine andere Form der Realitätsdarstellung handelt es sich bei der *hypermediacy*. Dieser von Jay David Bolter und Robert Grusin geprägte Begriff wird folgenderweise definiert:

If the logic of immediacy leads one to erase or to render automatic the act of representation, the logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible. Where immediacy suggests a unified visual space, contemporary hypermediacy offers a heterogeneous space, in which representation is conceived of not as a window on to the world, but as a rather ‘windowed’ self - with windows that open on to other representations or other media.

²²¹ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 113-114

²²² Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 206

²²³ Vgl. ebd., S. 116

²²⁴ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 206

The logic of hypermediacy multiplies the signs of representation and in this way tries to reproduce the rich sensorium of human experience.²²⁵

Während der klassische Hollywood-Film der Logik der „unmittelbaren Darstellung“ gehorcht, die den Akt der Repräsentation selbst nicht thematisiert, folgt der Postklassische-, und somit auch so mancher Independent-Film der Idee der „Hyper-Vermittlung“, die sichtbar und selbstreflexiv mehrere Wege der Wirklichkeitsdarstellung betont.²²⁶ Somit dient der Stil nicht bloß der Wiedergabe der Realität. Im Grunde geht es hier darum, filmische Ereignisse auf verschiedene Arten darzustellen, wobei sich der Rezipient der Künstlichkeit dieser Darstellung durchaus bewusst wird. Eng „verwandt“ mit der Logik der *hypermediacy* ist die der subjektiven Realität, die eine wichtige Motivationsgrundlage für den Stil vieler Indies ist. Damit wird versucht, das Gefühl der individuellen Erfahrung zu vermitteln, so, als ob das auf der Leinwand gezeigte, von der Innenperspektive einer Figur gezeigt würde. Laut Bordwell wirkt sich die Darstellung der subjektiven Realität auch auf lokale und temporale Filmstrukturen aus:

Conventions of expressive realism can shape spatial representation: optical point-of-view shots, flash frames of a glimpsed or recalled event, editing patterns, modulation of light and color and sound – all are often motivated by character psychology (...) Subjectivity can also justify the distension of time (slow motion or freeze frames) and manipulations of frequency, such as the repetition of images.²²⁷

Häufig werden solche formalen Merkmale angewendet, um mentale Probleme von Figuren darzustellen.²²⁸ Verstärkt wird diese subjektive Darstellung auf der Bildebene in vielen Fällen auch durch den Ton.²²⁹ Subjektive Realität wird z.B. durch die Diskontinuität von Bild und Ton; *jump cuts* – die durch die Missachtung der 30°-Regel entstehen – , Wischblenden, häufige Wechsel der Bildschärfe und den Verzicht auf das klassische *continuity editing* (z.B. durch den Bruch der 180°-Regel) erzielt.²³⁰ Auch durch den Verzicht auf *establishing shots* kann die Orientierung erschwert werden.

Veränderte Bewusstseinszustände können durch entweder sehr schnelle oder sehr langsame Bildwechsel bzw. Bildgeschwindigkeit suggeriert werden. Ferner kann die Entfremdung einer Figur von ihrer Umwelt durch auffällig viele Totalen dargestellt werden. (Hier wäre die Figur

²²⁵ Bolter & Grusin, *Remediation*, S. 33-34

²²⁶ Vgl. Thanouli, *Post-Classical Cinema*, S. 45-46

²²⁷ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 209

²²⁸ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 123

²²⁹ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 208

²³⁰ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 117-123

nicht mehr in der Lage, feinere Nuancen ihrer Umgebung wahrzunehmen). Sowohl die auffällig häufige Verwendung von subjektiven *point-of-view*-Einstellungen als auch diejenige von objektiven Einstellungen widerspricht der Hollywood-Konvention, die um eine ausgewogene Mischung beider Verfahren bemüht ist.²³¹

Formale Abweichungen von der Norm, die nicht durch die Darstellung einer subjektiven Figurenperspektive motiviert werden, sind laut Bordwell für die Autoreflexivität des Stils verantwortlich:

Stylistic devices that gain prominence with respect to classical norms – an unusual angle, a stressed bit of cutting, a striking camera movement, an unrealistic shift in lightning or setting, a disjunction on the soundtrack, or any other breakdown of objective realism which is not motivated as subjectivity – can be taken as the narration’s commentary (...) Odd (‘arty’) camera angles or camera movements independent of the action can register the presence of self-conscious narration. The ‘invisible witness’ canonized by Hollywood precept becomes overt.²³²

Während im Hollywood-Film eine eher ungewöhnliche Ästhetik durchaus erlaubt ist, vorausgesetzt, sie wird durch die Darstellung der Subjektivität einer Figur oder in ähnlicher Weise (deutlich) motiviert, lässt der Indie-Film mehr Spielraum für die Anwendung solcher formalen Elemente zu. Der Grund dafür liegt darin, dass Hollywood-Regisseure darum bemüht sind, ihr Publikum nicht allzu sehr zu verstören, während ein Indie-Regisseur in vielen Fällen gerade diese Verstörung erreichen möchte.²³³

Während auch die Ästhetik des Hollywood-Films charakterzentriert ist, muss dies im Indie-Film nicht der Fall sein – zumindest stellenweise. So geschieht es mitunter, dass die Kamera den Bewegungen der Figuren nicht folgt, sondern statisch bleibt: „The character (...) has to move towards the camera, rather than vice versa, to be given more prominent of scale in the image.“²³⁴ Es kann auch auf die klassische Kadrierung, die den menschlichen Körper und vor allem das menschliche Gesicht in den Vordergrund stellt, verzichtet werden. Natürlich erkennt der Rezipient eine solche Bildgestaltung als Abweichung von der Norm, wodurch der Stil „sichtbar“ wird.²³⁵

Ein weiteres Kennzeichen der Postklassischen Ästhetik – die sich oft auch im Indie-Film finden lässt – ist das „Spiel“ mit grafischen Bildern bzw. der Einsatz von Animationen.

²³¹ Vgl. ebd., S. 125-129

²³² Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 209-210

²³³ Vgl. King, *American Independent Cinema*, S. 129-130

²³⁴ Ebd., S. 126

²³⁵ Vgl. ebd., S. 140/145

Digitale Bilder, die im Post-Klassischen Film von großer Bedeutung sind, wurden laut Lev Manovich auch von der Ästhetik der Avantgarde, mit ihren Bildcollagen, Malereien, absichtlichen Bildmängeln, wie etwa Rissen, und „wilde“ Nebeneinanderreihung von Bildern und Texten in einem einzigen Filmbild, beeinflusst.²³⁶

²³⁶ Vgl. Manovich, zitiert nach Thanouli, *Post-Classical Cinema*, S. 72-76

7

Celluloid Maverick David Lynch

David Lynch wird als einer der einflussreichsten und bedeutendsten Independent-Regisseure bezeichnet.²³⁷ Diesen Ruf verdankt er mehreren Tatsachen. Zunächst wurde die große Mehrzahl seiner bisherigen Werke unabhängig finanziert, produziert und vertrieben. Seine eigenwillige Methode der Narration hat laut Georg Seeßlen „schon immer auf die eine oder andere Weise gegen die klassische Erzählung verstoßen“, und auch die formalen Merkmale seiner Filme weichen oft von etablierten Normen ab.²³⁸

Als Paradebeispiel für einen „echten“ Independent-Film lässt sich sein erster Spielfilm *Eraserhead* (1977) nennen, dessen Produktionsgeschichte die vielen Strapazen aufzeigt, mit denen sich unabhängige Regisseure abmühen müssen, wenn sie ihre persönliche Vision verwirklichen wollen. Die Arbeit mit kleinen Budgets, unerfahrenen kleinen Filmcrews sowie die oft kräfteaubende Suche nach einem Unternehmen, das den fertigen Film in die Kinos oder auf den VHS- bzw. DVD-Markt bringt, ist in der Regel alles andere als einfach. Dadurch genießen unabhängige Regisseure – wie auch David Lynch – die von der Independent-Szene so hoch geschätzte künstlerische Freiheit, die ihre Filme oft zu etwas Besonderem macht. Die Narration von *Eraserhead* weicht stark von der klassischen Hollywood-Dramaturgie ab, und auch der Stil ist in vielen Punkten eigenwillig. Nach dem doch sehr beachtlichen Erfolg mit seinem ersten *feature film* im Underground-Milieu unternahm Lynch einen Schritt, der für Kontroversen sorgte: Da er für sein gewünschtes Projekt *Ronnie Rocket* – das grob zusammengefasst von einem rothaarigen elektrischen Zwerg, der in einer großen Industriestadt lebt und große Probleme mit seiner Kleinwüchsigkeit hat, handeln sollte – keine Geldgeber fand, entschied er sich (bewusst) dazu, mit *The Elephant Man* (1980) einen Schritt Richtung Mainstream zu wagen. Dazu äußert sich Lynch: „Dieser Stoff schien mir nicht nur als zweiter Film nach ERASERHEAD ideal zu sein, sondern auch als Gelegenheit,

²³⁷ Vgl. Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 7

²³⁸ Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 155

im Mainstream Fuß zu fassen, ohne sofort größere Kompromisse machen zu müssen.²³⁹ *The Elephant Man* wurde von *Paramount* vertrieben und teilweise finanziert.²⁴⁰ Stilistik und Narration richten sich eher nach konventionellen Mustern. Das vom stark deformierten John Merrick handelnde Drama brachte Lynch durch eine Oscar-Nominierung in den Olymp des Mainstream: „Lynch became regarded in Hollywood as a ‘bankable commodity’.“²⁴¹ In dieser Art ging es dann auch weiter: Sein nächstes Projekt *Dune* (1984) war ebenfalls eine Auftragsarbeit, die von den *Universal Studios* vertrieben wurde.²⁴² Während das Budget von *The Elephant Man* mit fünf Millionen Dollar noch vergleichsweise klein war, handelte es sich bei *Dune* mit vierzig Millionen Dollar um – man könnte fast sagen – einen Blockbuster.²⁴³ Auch in *Dune* bedient sich Lynch narrativer und formaler Merkmale, die eher der Norm in Hollywood entsprechen. Dieser „Flirt“ mit dem Mainstream brachte Lynch auch einiges an kritischem Echo ein: „When David Lynch was asked how dare he call himself an independent filmmaker when he had the Italian producer Dino De Laurentis eating out of the palm of his hand. ‘To begin with’, Lynch said, ‘Mr. De Laurentis uses a plate.’“²⁴⁴ Den gewaltigen Flop von *Dune* führte Lynch auf seine mangelnde künstlerische Freiheit zurück:

Ich hatte DUNE nicht im Griff. Ich machte den Film für die Produzenten, nicht für mich selbst. Deshalb ist das Recht auf den Final Cut so wichtig. Nur eine Person kann der Filter für das Ganze sein. Ich glaube, daß wir alle im Leben unsere Lektionen zu lernen haben. Aber dreieinhalb Jahre, um diese Lektion zu lernen, das war einfach zu lang.²⁴⁵

Liebhaber des unabhängigen Films müssen froh darüber sein, dass Lynch deshalb dem Hollywood-ähnlichen Film den Rücken gekehrt und mit seinem nächsten Film *Blue Velvet* (1986) wieder einen unabhängigen Film realisiert hat. *Blue Velvet* ist überaus wichtig für die Behandlung der Filme von David Lynch, da dieser ein wichtiger Wegweiser gewesen war, ein Zeichen, in welche Richtung sich Lynch nach seinem Mainstream-Ausflug entwickeln würde. Auch seine weiteren Filme lassen sich durchaus als „echte“ Independent-Filme bezeichnen, die nicht nur unabhängig finanziert, produziert und vertrieben werden, sondern immer wieder gegen die narrativen und formalen Konventionen des etablierten Hollywood-Films verstoßen. Dies ist nicht nur bei den in dieser Arbeit behandelten Filmen *Lost Highway* (1998) und

²³⁹ Fischer, *David Lynch*, S. 74

²⁴⁰ Vgl. Hughes, *The Complete Lynch*, S. 37. Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 70. Vgl. <http://boxofficemojo.com/movies/?id=elephantman.htm>, Zugriff am 10.09. 2010

²⁴¹ Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 68

²⁴² Vgl. <http://boxofficemojo.com/movies/?id=dune.htm>, Zugriff am 15.10.2010

²⁴³ Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 77. Vgl. <http://boxofficemojo.com/movies/?id=dune.htm>, Zugriff am 15.10.2010

²⁴⁴ Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 2

²⁴⁵ Fischer, *David Lynch*, S. 105

INLAND EMPIRE (2006) der Fall, sondern lässt sich auch über Werke wie etwa dem *palme d'or*-Gewinner *Wild at Heart*, dem *Lost Highway*-ähnlichen *Mulholland Drive* (2001) oder dem sehr langsam erzählten *The Straight Story* (1999) behaupten. *Lost Highway* fand Eingang in diese Arbeit, da Lynch hier noch stärker als bereits in *Eraserhead* und *Blue Velvet* gegen erzählerische Konventionen verstößt. Die Wahl des letzten Films fiel auf *INLAND EMPIRE*, nicht nur, weil er in narrativer Hinsicht sehr interessant ist, sondern weil Lynch auch durch den Einsatz digitaler Filmtechnik, was die Produktion und den Stil seiner Filme betrifft, einen völlig neuen Weg einschlägt.

Das Besondere an David Lynch ist, dass er zu den wenigen Regisseuren gehört, die einen eigenen, markanten Stil entwickelt haben: "From the very beginning, viewers of a Lynch film expected to be shaken up, to be astonished by the tension, mood and sensation in his work. This may be the reason why the adjective 'Lynchian' has become a catchall phrase for every kind of cinematic deviation."²⁴⁶ Lynchs Stil wird abwechselnd als *Lynchville*, *Lynchtown*, *Lynchland* oder *Weirdsville USA* bezeichnet. Themen, Motive, narrative und formale Techniken, die in seinen Filmen immer wieder zu finden sind, werden *Lynchismen* genannt und zeichnen sich (unter anderem) dadurch aus, dass sie von Hollywood-Konventionen abweichen.²⁴⁷ Diese Methoden gilt es in den folgenden Kapiteln zu untersuchen.

7.1. *Eraserhead* (1977)

7.1.1. Produktion und Distribution

Die Entstehungsgeschichte von David Lynchs erstem Spielfilm *Eraserhead* kann als Paradebeispiel einer (von Hollywood) völlig unabhängigen Produktion und Distribution betrachtet werden. Das ursprünglich als Kurzfilm gedachte Projekt wurde vom *American Film Institut (AFI)* mit einem Budget von 10 000 Dollar finanziert. Lynch setzte sich von Anfang an dafür ein, dass der Film nicht in Farbe, sondern in Schwarz-Weiß gedreht wurde, dafür aber auf 35mm, wodurch er rein technisch betrachtet für eine Vorführung im Kino geeignet war.²⁴⁸ Auf dem Grundstück des *AFI*-Hauptgebäudes, wo sich Schuppen, Garagen, ehemalige Dienstbotenquartiere, eine große Scheune und ein Gewächshaus befanden, richtete sich Lynch

²⁴⁶ Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 64-65

²⁴⁷ Seeblen, zitiert nach Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 9-10

²⁴⁸ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 37-38

für die Produktion des Films ein eigenes Filmstudio ein.²⁴⁹ Im Mai 1972 begannen schließlich die Dreharbeiten, die ursprünglich nur sechs Wochen dauern sollten, sich aber letztendlich über fünf Jahre erstrecken würden.²⁵⁰ David Lynch führte dabei nicht nur Regie, sondern produzierte den Film, komponierte zusammen mit Peter Ivers die Musik, entwarf das Szenenbild und die Dekors, schrieb das Drehbuch und war für den Endschnitt verantwortlich.²⁵¹ Einen großen Unsicherheitsfaktor stellte das für einen Spielfilm doch sehr geringe Budget dar. Durch diesen finanziellen Engpass arbeitete Lynch mit einer kleinen, dafür aber sehr engagierten Filmcrew.²⁵² Die Arbeitsverhältnisse waren sowohl für Lynch als auch für sein Team alles andere als einfach:

The making of *Eraserhead* sharpened Lynch's connoisseurship of life's absurd surprises to a cutting edge. For the 1971 project, which was slated to take weeks, expanded out over five years and finally premiered as an eighty-nine-minute feature film in 1977. Growing with a life of its own, the *Eraserhead* production became an endless stretch of financial sacrifice for Lynch and his family, and swallowed up countless hours of his uncommonly dedicated cast's and crew's lives.²⁵³

Gedreht wurde vorwiegend in der Nacht; unter anderem auch deshalb, weil die Crewmitglieder mit dem Projekt so wenig verdienten, dass sie untertags einer anderen Arbeit nachgehen mussten, um sich ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Selbst Lynch sah sich gezwungen, während der Dreharbeiten als Austräger des *Wall Street Journal* zu arbeiten. Er war sich über die budgetbedingte Notwendigkeit, billig zu arbeiten, durchaus bewusst. Um das Szenenbild zu entwerfen, kaufte er etwa einer in Konkurs gegangenen Filmfirma für nur 100 Dollar Dekor-Zwischenwände ab, die er immer wieder neu verwendete. Sobald alle Szenen mit einer bestimmten Kulisse fertiggedreht waren, wurde die Dekoration wieder abgebaut, um aus den Einzelteilen eine neue zu entwerfen. Dabei durfte ein Szenenbild nicht mehr als 35 Dollar kosten. Nach zwölf Monaten waren schließlich – trotz der sehr sparsamen Arbeitsweise und einer Aufstockung des Budgets durch das AFI – sowohl das Budget des *American Film Institut* als auch eine zusätzliche Finanzierungsquelle erschöpft; ein Ende der Produktion war aber noch weit außer Sichtweite. Verantwortlich für die langen Dreharbeiten war vermutlich zusätzlich zum geringen Budget auch die Unerfahrenheit des Filmteams. Dies sollte sich jedoch nicht negativ, sondern ganz im Gegenteil sehr positive auf die Qualität des fertigen Film auswirken. Durch das „Versickern“ der Geldquellen musste die Produktion

²⁴⁹ Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 46

²⁵⁰ Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 62-63

²⁵¹ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 38

²⁵² Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 48-49

²⁵³ Olson, *David Lynch*, S. 60

unterbrochen werden und konnte erst 1974 wieder aufgenommen werden. Das *AFI* weigerte sich noch mehr Geld in das Projekt zu investieren, erklärte sich aber bereit Lynch weiterhin mit Filmequipment zu versorgen, wenn es ihm gelingen würde, das benötigte Geld anderswo aufzutreiben. Somit versuchte er mit dem bereits gedrehten Material private Geldgeber für sein Projekt zu begeistern, hatte dabei aber keinen Erfolg. Potenzielle Investoren verließen sogar „schreiend den Saal“ als Lynch ihnen die fertigen Szenen präsentierte; vermutlich da das Material sehr unkonventionell war. Schließlich gelang es ihm, sich die erforderlichen finanziellen Mittel von Freunden und Verwandten auszuborgen.²⁵⁴ Zusätzlich wurde Lynch vom Produktionsdesigner Jack Fisk, mit dem er befreundet war, sowie von dessen Frau, der Schauspielerin Sissy Spacek, finanziell unterstützt.²⁵⁵ Von großer Bedeutung für die Vervollständigung des Films war auch, dass Sid Solo, der Leiter des *CFI*- Labors in Hollywood, bereit war, das Negativmaterial kostenlos zu entwickeln.²⁵⁶ Als der Großteil der Szenen fertig war, weigerte sich das *AFI* schließlich doch, das Gebäude und das Equipment weiterhin zur Verfügung zu stellen.²⁵⁷ Daraufhin richtete sich Lynch mit seinem Tontechniker Alan Splet ein Tonstudio in einer Garage ein; die beiden stellten dort von 1975 bis 1976 die Soundkulisse für den Film her. Der Kameramann Frederick Elmes (der den ersten Kameramann Herbert Cardwell ersetzen musste, da dieser in finanzielle Schwierigkeiten geraten war) drehte die noch fehlenden *special effects* der Rahmenhandlung in seinem eigenen Wohnzimmer fertig. Schließlich wurde der Film im Sommer 1976 mit dem für einen Spielfilm noch immer immens geringen Budget von 20 000 Dollar fertiggestellt.²⁵⁸

Danach wurde diese Independent-Produktion auch unabhängig vertrieben, nämlich von Ben Barenholtz, einem Verleiher aus New York, der durch die Organisation von Mitternachtss Vorstellungen Anfang der 1970er bekannt geworden war.²⁵⁹ Zunächst wollten nur wenige Leute Lynchs Erstlingswerk sehen. Der Film lief im New Yorker Kino *Cinema Village* an; in der ersten Nacht waren 25, in der zweiten 24 Zuschauer im Saal.²⁶⁰ Aufgrund des geringen Budgets war für kostspielige Werbung kein Geld vorhanden, deshalb war man größtenteils auf positives Feedback angewiesen.²⁶¹ Laut Georg Seeßlen konnten Filme bei Barenholtz „über längere Zeit ihr Geld einspielen und ein treues Publikum finden, das sich

²⁵⁴ Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 46-53 Vgl. Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 27. Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 37-39

²⁵⁵ Vgl. Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 28

²⁵⁶ Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 54

²⁵⁷ Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 63

²⁵⁸ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 39-40

²⁵⁹ Vgl. ebd., S. 40. Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 63-64

²⁶⁰ Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 27

²⁶¹ Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 64

seinen Lieblingsfilm mehrere Male ansah“²⁶². Letztendlich zog der Film doch noch viele Zuschauer in die Kinosäle, in Los Angeles lief er vier Jahre, in San Francisco drei und in New York sogar fünf Jahre in den Lichtspielhäusern.²⁶³ Bis 1982 war der Film in 17 amerikanischen Städten zu sehen, insgesamt wurden 30 Kopien hergestellt.²⁶⁴ Außerdem wurde *Eraserhead* auf mehreren Festivals gezeigt.²⁶⁵

7.1.2. Narration

Auf die Filmkritik hatte Lynchs erster Spielfilm eine durchaus verstörende Wirkung. So bezeichnete ihn die Filmzeitschrift *Variety* als „a sickening bad taste exercise“; vom Filmmagazin *Film Quarterly* wurde er als „obsessive haunting work“ und vom *Film-Dienst* als „surrealistischer Alptraum“ umschrieben.²⁶⁶ Levy bezeichnet den Film als „a nightmarish vision of life on the weird fringes of the urban industrial wasteland“.²⁶⁷ Bereits das erste Bild von *Eraserhead* wird von Georg Seeßlen als eigenartig und beunruhigend empfunden.²⁶⁸ Der abgeschnittene Kopf des Protagonisten Henry Spencer schwebt im Raum; im Hintergrund erkennt man eine Kugel. Untermalt wird das Ganze durch einen sehr tiefen Ton, der ein Kennzeichen vieler weiterer Lynch-Filme werden sollte. Nachdem der Kopf verschwunden ist, bewegt sich die Kamera auf die Kugel zu, in der man schließlich einen Planeten mit einer kraterförmigen Landschaft erkennt. Ein Gebäude, in dem sich ein pockennarbiger Mann befindet, wird sichtbar. Aus Henrys Mund quillt ein fötenähnliches, schlangenförmiges Wesen hervor. Nachdem der verunstaltete Mann auf dem Planeten einige Hebel betätigt hat, taucht dieses seltsame Wesen in eine Flüssigkeit ein. Die Kamera fährt auf ein weißes haariges Loch (eine Vagina?) zu, die Geräuschkulisse wechselt vom tiefen Brummen in einen hohen Ton; schließlich wird das ganze Bild vom weißen Loch eingenommen. Diese Einleitungssequenz, die von einigen Kritikern als symbolische Geburt verstanden wird, wirft viele Fragen auf: Wer ist der seltsame, vernarbte Mann, der die Hebel betätigt? Wo befindet sich dieser Mann, und was will er mit seinen Schaltern bewirken? Was fließt aus Henrys Mund heraus? Handelt es sich bei dieser Sequenz um Henrys Geburt oder aber um die Geburt seines

²⁶² Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 27

²⁶³ Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 64

²⁶⁴ Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 64

²⁶⁵ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 40

²⁶⁶ *Variety* 1977, zitiert nach ebd., S. 40. *Film Quarterly*, Vol. 39, No. 1, zitiert nach ebd., S. 40. *film-dienst*, 1/1981, zitiert nach ebd., S. 40

²⁶⁷ Vgl. Levy, *Cinema of Outsiders*, S. 66

²⁶⁸ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 25

Babys? Passieren diese Handlungen in der verfremdeten Welt, in der Henry lebt, oder entspringen sie allein seiner Fantasie? Fragen werden in *Eraserhead* aber nicht beantwortet:

In *Eraserhead*, images drawn from the subconscious assault the audience into becoming actively involved. But the film cushions nothing with a narrative resolve. Like Henry, the viewers seek explanations which they may already know do not exist. *Eraserhead* selects and arranges questions, but takes no steps toward answering them, or even toward understanding them. *Eraserhead* illustrates human confusion. The film does not answer. The film asks. The film shows. The film refuses to explain. *Eraserhead* is.²⁶⁹

Bereits zu Beginn werden viele Leerstellen kreiert, wodurch der Rezipient natürlich zur Hypothesenbildung animiert wird und sich dementsprechende Fragen stellt. Entgegen dem Postulat des klassischen Erzählkinos werden diese *gaps* nicht nur nicht eindeutig aufgelöst, sondern im weiteren Verlauf des Films auch überhaupt nicht behandelt.

Aber nicht nur der Beginn dieses Films bleibt ein Rätsel, als auffällig häufig erweist sich bei der Lektüre vieler Rezensionen zu *Eraserhead*, dass immer wieder die Schwierigkeit einer eindeutigen Inhaltsbestimmung hervorgehoben wird: „In *Eraserhead* we find ourselves in a kind of psychological quicksand, unable to find the correct footing – emotional or intellectual – from which to view what is occurring.“²⁷⁰ Diese inhaltliche Mehrdeutigkeit lässt sich auf Lynchs eigenwillige narrative Methode zurückführen, die von einer herkömmlichen Erzähltechnik stark abweicht. Dies geschieht zunächst einmal dadurch, dass er bestimmte Inhalte allein durch die Bilder vermitteln zu wollen scheint: „Lynch is a filmmaker who sees each shot as a composition, not as a step in narrative process. He refuses to define; he creates patterns. (...) Images from the subconscious are not merely tied to the plot; in *Eraserhead*, images from the subconscious are the plot.“²⁷¹ Aber auch die Bedeutung auf der reinen Handlungsebene ist alles andere als eindeutig.²⁷²

Henry Spencer sieht man nach der Einleitung mit einer Tüte in einer Industriegegend stehen, so als komme er gerade vom Einkaufen und befinde sich auf seinem Nachhauseweg. Es handelt sich dabei um eine Figur, die keinen eindeutigen Wunsch formuliert. Auch im weiteren Verlauf des Films verfolgt Henry kein eindeutiges Ziel; vielmehr lässt er seine Umwelt auf sich einwirken, ohne dabei etwas selbst beeinflussen zu wollen. Auch die

²⁶⁹ Kaleta, *David Lynch*, S. 18

²⁷⁰ Godwin, zitiert nach Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 41

²⁷¹ Kaleta, *David Lynch*, S. 5/16. Auch Robert Fischer ist davon überzeugt, dass *Eraserhead* größtenteils über die Kraft der Bilder und nur am Rande über eine erzählte Geschichte funktioniert. Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 42

²⁷² Vgl. ebd., S. 59

wenigen anderen Figuren, zu denen Henrys (Ex-)Freundin Mary, deren Familie, Henrys Nachbarin sowie deren Liebhaber gehören, werden kaum nach den klassischen Prinzipien (Eigenschaften, Beruf, Herkunft etc.) charakterisiert; auch sie entwickeln keine Ziele, die zu verfolgen wären. Henry bleibt über den ganzen Filmverlauf eine durch und durch passive Figur. Es scheint ihm schwer zu fallen, sein Leben zu bestimmen, er scheint vor allem Angst zu haben und ergreift nie die Initiative. Sein Leben passiert, ohne dass Henry den geringsten Einfluss darauf hätte.²⁷³

Die räumliche und zeitliche Verortung der Handlung bleibt nicht nur unklar; die Zeit-Raum-Logik wird als solche infrage gestellt. Die Räume, die Kleidung und der ständig anwesende *Music-Hall-Sound* deuten zwar auf das Milieu der US-amerikanischen Unterschicht in der Zeit zwischen 1910 und 1950 hin. Diese Annahme wird aber bei genauerer Betrachtung widerlegt, da sich viele Widersprüche finden lassen. So befindet sich in Henrys Apartment etwa ein Grammophon, auf der anderen Seite erkennt man hingegen relativ moderne Industrieanlagen.²⁷⁴ Andere zeitliche Kuriositäten: die Schwangerschaft Marys dauert nicht – wie gewöhnlich – neun Monate, sondern „ergibt einfach zu irgendeiner Zeit etwas. Die Zeiger der Kuckucksuhr der Familie X bewegen sich nicht vorwärts, sondern rotieren.“²⁷⁵ Seeßlen meint dazu: „Auch die Uhr selbst sieht nicht so aus, wie man sich Kuckucksuhren vorstellt; sie ähnelt eher einem Kasten, den ein schlechter Heimwerker gefertigt hat. Es ist eine selbstgemachte Zeit.“²⁷⁶

Die räumliche Logik wird durch „absurde urbane Strukturen“ infrage gestellt.²⁷⁷ Auf Henrys Weg zu seinem Apartment bewegt er sich durch verlassen wirkende Gebäudekomplexe; es gibt weder Gehsteige noch Straßen. Er kommt an Industriebauten vorbei, geht durch einen Tunnel, erklettert Kieshügel, weicht Ölpfützen aus und marschiert über Industrieschutt. In dieser Stadt ist außer Henry kein einziger Mensch zu sehen; dass es aber weitere Bewohner außer der später tatsächlich sichtbaren Figuren geben muss, wird durch die ständig hörbaren Industrie Geräusche sowie durch die zahlreichen Postfächer in Henrys Wohnblock verdeutlicht. Auf dem Weg zu Mary wirkt der Raum absurd; anstatt auf einem Gehsteig geht Henry auf Eisenbahnschienen.²⁷⁸ Auch hier begegnet Henry keiner einzigen Menschenseele, obwohl Marys Haus mit der Nummer 2416 beschriftet ist, was darauf aufmerksam macht,

²⁷³ Vgl. Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 33

²⁷⁴ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 43-44

²⁷⁵ Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 72

²⁷⁶ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 28-29

²⁷⁷ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 44

²⁷⁸ Vgl. ebd., S. 44-45

dass in dieser Straße viele andere Leute wohnen müssten. An Marys Haus grenzt allerdings nicht – wie man annehmen könnte – ein anderes Wohnhaus, sondern vermutlich eine weitere Industrieanlage, die man zwar nicht direkt sehen kann, durch die ohrenbetäubenden Geräusche dort aber durchaus vermuten darf.²⁷⁹ Eine Erklärung für die Ausgestorbenheit der Stadt wird nicht gegeben. Durch ein Bild in Henrys Zimmer, das einen Atompilz darstellt, und durch das missgestaltete, beinahe wie ein Monster wirkende Baby Henrys und Marys kann man zwar eine nukleare Katastrophe vermuten, ein solcher Vorfall wird aber im Film selbst nicht thematisiert.²⁸⁰ Auch auf die absurde urbane Stadtstruktur, in der die Figuren leben, wird auf der Handlungsebene nicht weiter eingegangen. Lynch kreiert eine „zugleich mittelalterliche und moderne Landschaft, erfüllt von Disharmonien der Einöde“²⁸¹. Durch die Dekonstruktion von herkömmlichen Zeit/Raum-Strukturen gibt es auch keine Handlung im herkömmlichen Sinne:

Eraserhead ist ein Film ohne Richtung und ohne organisierende Dynamik. Der Protagonist, den wir am Anfang des Films in Allem und Nichts – in der Gebärmutterhöhle oder im Raum – treiben sehen, hat weder Autorität noch Orientierung oder Antrieb. Deshalb ist er auch nicht imstande, das Zentrum einer Erzählung zu bilden. Es gibt keine Wiederholungen, die eine organisierende Struktur herstellen könnten; stattdessen gibt es vor allen Dingen Einfälle. Nur formal hat der Film Anfang, Mitte und Ende. Es ist nicht möglich, von einem erzähltechnischen Schluß zu sprechen, der (...) einerseits vom Anfang des Films gestaltet wird und andererseits diesem Bedeutung verleiht. Der Schluß soll all dem anderen eben keinen Sinn geben. Im Gegenteil, der Schluß oder das Ende ist der einzige Sinn in *Eraserhead*.²⁸²

Auch das Handeln der Figuren in *Eraserhead* folgt weder Logik noch psychologischer Figurenmotivation; auf eine Ursache-Wirkungs-Struktur, wie sie in konventionell erzählten Filmen anzutreffen ist, wird hier grundsätzlich verzichtet. Jeglicher Handlungslogik widersprechen z.B. zahlreiche Situationen, die sich während Henrys Besuch bei Mary und der Familie X abspielen. Es handelt sich hier um eine zutiefst skurrile Familie, die Lynch entworfen hat:

The X's are bizarre by any standards: the wide-eyed father is an enthusiastic madman with a dead arm. Mother bursts into fits at the table, forces Henry to marry her daughter and tries to molest him. Grandmother is virtually comatose but does enjoy the odd cigarette as she tosses the salad – aided and abetted by Mrs X of course.²⁸³

²⁷⁹ Vgl. ebd., S. 44

²⁸⁰ Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 76

²⁸¹ Ebd., S. 76

²⁸² Ebd., S. 72

²⁸³ Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 35

Marys Vater scheint große Probleme zu haben, eine normale Konvention mit Henry zu führen, stattdessen „verliert er sich in wirres Gerede über Hähnchen und Klempnerei“.²⁸⁴ Auch scheint er nicht in der Lage zu sein, eine bestimmte soziale Rolle zu verkörpern, sondern variiert vielmehr von einem Augenblick auf den nächsten zwischen verschiedenen Rollentypen. Einerseits versucht er seine Funktion als Familienoberhaupt zu behaupten, indem er mit tiefer, bestimmter und lauter Stimme spricht; er gibt zu verstehen, dass ein „Fremder die heimische Ordnung der Familie stört, und bietet Henry indirekt über das Abendessen, die Integration in die Familie an“. Andererseits fällt er – scheinbar völlig unmotiviert – aus diesem Schema wieder heraus, indem er entweder aufgeregt über die seltsam wirkenden Hähnchen, die zum Abendessen serviert werden, oder wütend über seinen früheren Beruf des Klempners spricht. Für diesen Wechsel scheint es keine ersichtliche, logische Ursache zu geben; der Vater wundert sich sogar selbst über seine Ausbrüche²⁸⁵; jegliche psychologische Figurenkausalität wird hier aufgehoben. Ähnliches lässt sich auch über Marys Mutter sagen. Während des Essens läuft ihr Speichel aus dem Mund, woraufhin sie zu stöhnen beginnt. Kreischend läuft sie aus dem Esszimmer in die Küche. Die Antwort des überhaupt nicht verwunderten Vaters auf diese Reaktion lautet: „She’ll be alright in a minute.“ Solche emotionalen Gemütsumschwünge scheinen in Marys Familie zur Tagesordnung zu gehören. Als die Mutter Henry nach dem Abendessen in strengem Ton offenbart, dass Mary von ihm ein Kind bekommen hat, fängt sie ihn plötzlich leidenschaftlich zu küssen an, und kurz darauf nimmt sie wieder den strikten mütterlichen Ton an. Es lassen sich noch einige unverständliche Reaktionen der Familienmitglieder finden, so z.B., als Mary einen Anfall hat und ihre Mutter anfängt, ihr die Haare zu kämmen, als sei es das Selbstverständlichste auf der Welt, dass sich Mary durch diese Handlung beruhigt. Als aus dem Huhn, das zum Essen serviert wird, eine Flüssigkeit herausquillt und sich das Tier zu bewegen beginnt, reagieren die Familienmitglieder eher mit Verlangen als mit Abscheu.²⁸⁶ Auch dieser merkwürdige Schleim wird nicht näher erklärt: “Its not explained away by simple narrative asides or cinematic signposting, it’s simply there for the audience to accept. This world is so insular, that it exists apart from anything in our everyday life even as it reflects it.”²⁸⁷ Auch Henry und Marys Reaktion auf ihr missgebildetes Baby bleibt unverständlich.²⁸⁸ Die Ärzte erwähnen zwar, dass es sich um eine Frühgeburt handelt, das Kind sieht aber einem Außerirdischen wohl ähnlicher als einem menschlichen Wesen: „Looking like a fleshy ET, it

²⁸⁴ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 50

²⁸⁵ Vgl. ebd., S. 50-51

²⁸⁶ Vgl. ebd., S. 50-54

²⁸⁷ Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 31

²⁸⁸ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 53

gurgles, splutters and wheezes its way to an untimely and tragic demise.”²⁸⁹ Das Baby ist vom Hals ab in Binden gewickelt, scheint keine Gliedmaßen zu haben, der Kopf ist deformiert, die Haut glitschig. Dies wird von den Eltern ohne große Aufregung einfach hingenommen. Durch all diese absurden Begebenheiten spielt Lynch mit der Erwartungshaltung des Zuschauers: „Throughout the film the audience never knows what to expect next. There is no sense or surety in narrative conventions.“²⁹⁰ Figurendialoge scheinen in *Eraserhead* andere Funktionen als den traditionellen Informationsaustausch (und die Informationsvergabe an den Rezipienten) zu übernehmen:

Kommunikation scheint während des gesamten Abendessens nicht dem Aufbau und Erhalt sozialer Beziehungen – seien sie von Sympathie oder Aversion gekennzeichnet – zu dienen. Vielmehr wird hier die Existenz bzw. Kontinuität sozialer Beziehungen an sich als unsicher dargestellt, indem die Kommunikation als wesentliches Ausdrucksmittel sozialer Beziehung pervertiert wird.(...) Ursachen, Motive oder Intentionen der Personen für ihr Verhalten bleiben nicht nur unklar, sie scheinen gar nicht vorhanden zu sein.²⁹¹

Überdies bleiben die Dialoge auf die Passage im Haus der Familie X begrenzt: „Ansonsten ist man den Bildern und Tönen ohne den intermediären Rettungsanker der Sprache ausgeliefert, als sehe man durch ein Guckloch in eine Welt mit eigenen Gesetzen und eigener Logik und könne den Blick einfach nicht abwenden.“²⁹²

Ein weiterer Verstoß gegen eine konventionelle Erzählstruktur liegt in der Schwierigkeit, zwischen objektiver Filmwelt und Traum bzw. Fantasie zu unterscheiden.²⁹³ So liegt Henry in einer Sequenz etwa auf seinem Bett. Hinter dem Heizkörper wird eine beleuchtete Bühne – die sich aber auch in Henrys Träumen wiederfindet – sichtbar, auf der eine tanzende Frau mit überdimensional großen Wangen von der Decke fallende spermienähnliche Gebilde zertritt. Ob Henry die Frau wirklich sieht, oder ob es sich lediglich um einen Traum handelt, bleibt unklar. Traumsequenzen werden von Lynch im Allgemeinen nicht als Komplementär zur Wirklichkeit verwendet:

Lynch verwendet den Traum nicht im psychoanalytischen Sinne als Gegenstück zur Wirklichkeit, das von einem Subjekt in der Traumarbeit verschlüsselt wird und darauf wieder in einem analytischen Verfahren decodiert werden muss. Vielmehr geht es ihm darum, Traum und Wirklichkeit in ein nicht unterscheidbares Kontinuum einzuweben. Die Montage der Erzählung geht von einem gleichwertigen Nebeneinander und Ineinander von Traum und Wirklichkeit aus.²⁹⁴

²⁸⁹ Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 35

²⁹⁰ Kaleta, *David Lynch*, S. 22

²⁹¹ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 51-52

²⁹² Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 62

²⁹³ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 55. Vgl. Kaleta, *David Lynch*, S. 5

²⁹⁴ Martig, zitiert nach Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 55

Auch lässt sich in *Eraserhead* nur schwer so etwas wie eine Struktur finden; auf keinen Fall hat man es mit einer klassischen Ordnung zu tun. Durch die Häufigkeit, mit der er gezeigt wird, lässt sich Henry als Protagonist identifizieren. Das auslösende Ereignis, durch welches seine Welt (noch mehr) aus den Fugen gerät, könnte die wundersame Nachricht über die Schwangerschaft seiner Freundin Mary sein (offenbar hat er Angst vor Vaterschaft). Der Aufenthalt im Hause X könnte man als so etwas wie eine Exposition betrachten; immerhin werden die zentralen Figuren darin vorgestellt. Dabei werden sie aber nicht nach konventionellen Maßstäben charakterisiert; sie sind einfach nur merkwürdig und bizarr, ihr Verhalten ist ambivalent. Auffallend ist zudem, dass Marys Eltern und ihre Großmutter nach der Essenssequenz überhaupt nicht mehr vorkommen, Mary nur noch am Rande; auch das kann als ein Bruch der Erwartungshaltung des Rezipienten betrachtet werden. Durch die (Miss-)Geburt von Henrys Kind entsteht der Konflikt, der hier einfach in Henrys Angst vor der neuen Situation resultiert. Die Dinge werden schließlich komplizierter; Mary ist mit ihrer neuen Mutterrolle überfordert und verlässt Mann und Kind, Henry muss nun allein mit der komplizierten Lage zurechtkommen. Die Grenzen zwischen Vernunft und Wahnsinn scheinen immer stärker zu verschwimmen, Henry ist zwischen mehreren Frauen hin- und hergerissen (Mary, seine Nachbarin, die (imaginäre?) Frau hinter dem Heizkörper). Es gelingt ihm, mit der von ihm begehrten Nachbarin zu schlafen, etwas später (Krise) wird er von ihr abgelehnt, das Baby wird krank, die Situation immer aussichtsloser. Der einzige Weg scheint der Mord am Baby und damit scheinbar (!) sein eigener Selbstmord zu sein (*denouement*). Dennoch fehlen dieser Struktur die Kausalität und die Ausrichtung nach vorne, auf ein Ziel hin. Der Rezipient weiß nicht, was Henry will, wohin die Narration eigentlich führen soll. Ereignisse werden nicht von Figuren ausgelöst, sondern von einer anderen Instanz, und scheinen auf die Figuren – im Besonderen natürlich auf Henry – einzustürzen (so schläft Henry etwa auch nicht mit seiner Nachbarin, weil er sich um sie bemüht hätte, sondern er wird von ihr – wie aus dem Nichts – verführt). Auch wird die Handlung nicht durch *deadlines* beschleunigt, der Rezipient kann sich nicht „ausmalen“, wie lange bestimmte Begebenheiten dauern werden.

Überraschenderweise ist Georg Seeßlen aber – ganz im Gegenteil zu den bisherigen Überlegungen – der Ansicht, dass *Eraserhead* ganz und gar nicht gegen die klassische Hollywood-Dramaturgie verstößt:

Die befremdliche Wirkung, die von ERASERHEAD ausgeht, entstammt keinem Bruch mit herkömmlichen Erzählformen des Kinos. Lynch entwickelt sich im Gegenteil konsequent auf das klassische Hollywood-Kino zu (...) Die eigentümliche Wirkung des Films entsteht eigentlich aus

der Klarheit seiner Erzählung; Ort und Zeit sind vollständig klar definiert. Lynch kehrt zu einer scheinbar archaischen Erzählweise zurück, indem er das konventionalisierte Beiwerk weglässt.²⁹⁵

Warum Seeßlen dieser Überzeugung ist, wird leider nicht ganz klar. Zunächst konzentriert sich seine Argumentation auf ein stilistisches Merkmal, nämlich den Schnitt: die Montage in *Eraserhead*, die laut demselben mit „traditionellen Mitteln arbeitet“, ist dabei – wie bereits erwähnt – eine „direkte Verknüpfung von Realität und zweiter Realität (Traum, Gedanken, Ahnung), durch welche sich der Traum von der Realität nicht wirklich absetzt, sondern vielmehr als gleichberechtigt erscheint“.²⁹⁶ Gerade die strikte Unterscheidung von Traumsequenzen und objektiver Filmwirklichkeit zählt hingegen – in narrativer Hinsicht – zu den Postulaten der klassischen Hollywood-Dramaturgie. Seeßlen schreibt auch, dass Lynchs Schnitte, die im Aufbau und Rhythmus scheinbar konventionell sind, nicht von einer äußeren Logik der Zeit und des Raumes bestimmt werden, sondern von einer gegenseitigen Expandierung der Wahrnehmung.²⁹⁷ Auch wenn Seeßlen dies richtig beobachtet, bleibt fraglich, warum die Schnitte die der konventionellen Forderung nach Raum-Zeit-Logik widersprechen, als klassisch bezeichnet werden. Kurz darauf schreibt Seeßlen dass es sich bei *Eraserhead* doch nicht um eine klassische Dramaturgie handelt:

Bemerkenswerterweise hat ja die Aufhebung der klassischen Montagepraxis dazu geführt, dass man bei Lynch gerne davon spricht, dass es weniger um Erzählungen als um Stimmungen gehe, was umso seltsamer erscheint, als doch die Filme an ‘Geschehen’ randvoll sind. Offenbar verbinden wir auch im Kino mit Narration ein sehr enggefaßtes Vorgehen, die Personen und das Material in Raum und Zeit zu organisieren.²⁹⁸

Eraserhead verstößt ja gerade gegen dieses „enggefaßte Vorgehen“. Etwas später meint Seeßlen, dass *Eraserhead* dem traditionellen Filmdrama, das nach dem dramaturgischen Muster von Dynamisierung-Klimax-Ruhe-erneute Dynamisierung funktioniert, widerspreche: „Lynchs Filme dagegen bestimmt ein gleich bleibendes Muster, ein pulsierender Rhythmus, der freilich immer wieder und oft ohne dramaturgische Vorbereitung schockhaft unterbrochen wird.“²⁹⁹ Seeßlens Argumentation erscheint also widersprüchlich.

²⁹⁵ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 30

²⁹⁶ Vgl. ebd., S. 30

²⁹⁷ Vgl. ebd., S. 31

²⁹⁸ Ebd., S. 32

²⁹⁹ Ebd., S. 32

Was die Genreeinordnung von *Eraserhead* betrifft herrscht Unklarheit; so wird er abwechselnd als „Horrorfilm“³⁰⁰, „Schleim-Orgie“³⁰¹, „expressiver Stummfilm“³⁰², „makabre Komödie“³⁰³, „Science Fiction-Film“³⁰⁴, „Sozialdrama“³⁰⁵, „Punk-Film“³⁰⁶ und „letzter Avantgarde-Film der Filmgeschichte“³⁰⁷, bezeichnet:

Es ist nicht vorgegeben ob ERASERHEAD eine Komödie, ein Horrorfilm, ein Familiendrama, eine surrealistische Studie oder eine pränatale Wahrnehmungsfantasie ist. Und Lynch stellt auch kein verbindliches Amalgam und keine verbindliche Regel für die Mischung der Genres her; die Entscheidung bleibt letztlich beim Zuschauer, was ihn in einen Zustand unruhiger Freiheit, in ein Gefühl existenzieller Angst und in Hochgenuss versetzen mag.³⁰⁸

Der Schluss, der in dramaturgisch konventionellen Filmen eigentlich alle aufgeworfenen Fragen beantworten sollte, verweigert sich einer Auflösung. Durch Henrys (nicht eindeutig motivierten) Mord an seinem Kind werden zusätzliche Fragen aufgeworfen: Will er sich an seinem Kind rächen, weil es ihn scheinbar auslacht, als ihn seine Nachbarin, mit der er vormals noch geschlafen hat, ablehnt? Sieht er in diesem Mord den einzigen Ausweg aus seiner schwierigen Lage, der Vaterschaft? Ist seine Tat die wahnsinnige und verzweifelte Handlung eines Selbstmörders, da er weiß, dass er durch den Tod des Babys auch seine eigene Existenz zerstört? Oder hat er das Kind nur unabsichtlich erstochen, als er versuchte, es aus den Mullbinden zu befreien?³⁰⁹ – Man kann diese Fragen nicht eindeutig beantworten. Im Großen und Ganzen präsentiert *Eraserhead* „eine Welt, die zwanghaft versucht, normal zu erscheinen, ihre Absurdität jedoch nicht verbergen kann“.³¹⁰

7.1.3. Formale Merkmale

In seiner Stilistik unterscheidet sich *Eraserhead* vom damals gängigen hochstilisierten *Technicolor* der Hollywood-Filme schon allein dadurch, dass der Film in Schwarz-Weiß gestaltet wurde.³¹¹ Durch die farbliche Manipulation wird auf die Konstruiertheit des Mediums aufmerksam gemacht, da die Filmwirklichkeit nicht realistisch wiedergegeben wird.

³⁰⁰ Noak, zitiert nach Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 41

³⁰¹ Ebd., S. 41

³⁰² Seeßlen, zitiert nach ebd., S. 41

³⁰³ Ebd., S. 41

³⁰⁴ Schultz, zitiert nach Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 41

³⁰⁵ Seeßlen, zitiert nach ebd., S. 41

³⁰⁶ Rombes, zitiert nach ebd., S. 41

³⁰⁷ Jerslev, zitiert nach ebd., S. 41

³⁰⁸ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 38

³⁰⁹ Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 59

³¹⁰ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 43

³¹¹ Vgl. Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 31

Wenn Mainstream-Filme doch in S/W gestaltet werden, dann geschieht dies bei der Darstellung von vergangenen Ereignissen. Als unkonventionell lässt sich auch die Kameraführung bezeichnen:

Eraserhead zu sehen heißt (...) das Gefühl nicht loswerden zu können, daß uns die Bilder immer wieder vor den Augen verschwimmen. Dieses Gefühl wird noch durch die Kameraarbeit verstärkt, die uns im Unklaren läßt, ob das, was wir sehen, eine Bewegung zum Beispiel, daraus resultiert, daß die Kamera einen Schwenk nach links macht oder sich vielleicht, im Gegenteil, ein Gegenstand nach rechts bewegt. Unsicher werden wir deshalb, weil das, was als Zeichensetzung erscheint, nie genauer mit Bedeutung belegt wird: Die Kamera schwenkt ganz nahe am Boden, am Teppich vor dem Heizkörper in Henrys Zimmer entlang, so als würde sie dem merkwürdigen tangähnlichen Teppich eine Bedeutung verleihen oder eine solche am Ende der Kamerabewegung vorfinden. Doch es passiert nichts.³¹²

Außerdem wirken die Bilder körnig und roh, manche Kompositionen erweisen sich als „beunruhigend“³¹³ Ein anderes Beispiel für diese Unsicherheit, die durch die Bilder von *Eraserhead* entsteht, wäre die Einleitungssequenz, die auf eine sehr surrealistische Art gestaltet worden ist. Nachdem man für einige Zeit Henrys abgetrennten, im Raum schwebenden Kopf gesehen hat, bewegt sich die Kamera auf den Planeten zu, als ob sie in ihn eindringen würde. Der *establishing shot*, der traditionellerweise verwendet wird, um die Handlung örtlich zu etablieren, um dem Zuschauer die lokale und zeitliche Orientierung im Handlungsraum zu ermöglichen, „dementiert sich (hier jedoch) als solcher. Er konstituiert kein zugrunde liegendes und zu befolgendes Schema, dem wir folgen können, keinen Raum, von dem aus der Film zu verstehen wäre.“³¹⁴ Diese erste Sequenz kann auch unter dem Aspekt der filmischen Selbstthematisierung betrachtet werden. In der von vielen als Geburtsmetapher verstandenen Einleitung gebiert der Film – nach dieser Betrachtungsweise – den Protagonisten Henry, wobei die Kamera und der Bilderrahmen den fließenden Gebärmutterkanal darstellen.³¹⁵ „Man kann sagen, daß *Eraserhead* von seinem eigenen Schöpfungsprozeß handelt, worauf die Kamera dann auch wiederholt aufmerksam macht, zum Beispiel, wenn das Gewürm sie zu verschlingen scheint.“³¹⁶ Georg Seeßlen bezeichnet auch Aspekte der Montagetechnik als „besonders“. Er macht auf Sequenzen aufmerksam, in denen das Bild einer Figur eingeschnitten wird, wenn von ihr in einem Dialog die Rede ist.³¹⁷ Teilweise unkonventionell wirkt auch die Beleuchtung:

³¹² Jerslev, *David Lynch*, S. 70-71

³¹³ Vgl. Kaleta, *David Lynch*, S. 22

³¹⁴ Jerslev, *David Lynch*, S. 71

³¹⁵ Vgl. ebd., S. 74

³¹⁶ Ebd., S. 74

³¹⁷ Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 30-31

A torcher lamp stands sentinel in Henry's room, almost a spindly character in its distinctive styling. The room becomes an abstraction of frightening shapes and shadows in its irregular lightning. It lights the blank wall in some shots, while it casts the rest of the room in darkness. The nomenclatur of Henry's room has no consistency or familiarity. The room suddenly looks threatening and bizarre in the crackling lamp light. Thus neither Henry nor the audience feels any security in the setting.³¹⁸

Die Lichtführung bleibt unberechenbar und wechselhaft. So ist z.B. das Haus der Familie X im Gegensatz zu Henrys Apartment regelmäßig und hell beleuchtet.

Manche Elemente erzeugen einen sehr künstlichen Eindruck, allen voran natürlich das Baby, das im Film zwar als *premature* bezeichnet wird, in Wirklichkeit aber mit seiner glitschigen Haut, den kaum ausgeprägten Gliedmaßen, dem langen Hals und dem deformierten Kopf, vielmehr an ein Wesen aus einer anderen Welt als an eine Frühgeburt erinnert. Artifiziell wirken auch das viel zu kleine Hühnchen, aus dem eine Flüssigkeit (vielleicht Blut?) herausquillt, als Henry es tranchiert, oder der wirre Harrschnitt Henrys. Da *Erasehead* nicht als reiner Science-Fiction- oder Horrorfilm charakterisiert wird, wirken solche Elemente verstörend. Das Bizarre daran ist auch, dass keine der Figuren solchen Tatsachen Beachtung schenkt. Ebenfalls skurril sind die topflosen und an den merkwürdigsten Orten positionierten Pflanzen in Henrys Apartment.

Im Großen und Ganzen lässt sich die Ästhetik von *Eraserhead* trotzdem als eher konventionell bezeichnen: „Most of *Eraserhead* is shot and edited quite conventionally. So strange and nightmarish are the events depicted that little in the way of specifically formal experimentation is needed to highten their impact.“³¹⁹ Auch die surrealistische Szene, in welcher aus Henrys Kopf ein Radiergummi hergestellt wird, bleibt auf formaler Ebene traditionell:

All of this is expressed in conventional grammar: normal continuity, directional matches and matches of scale from one shot to the next; nothing very striking in the positioning of the camera or the kind of image quality produced. The bland, ordinary nature of the style, here and in many other parts of the film, underlines the bizarre nature of the material: to present the weird normally is, potentially, more disturbing than resorting to a panoply of special visual effects.³²⁰

Häufig lässt sich zudem die traditionelle Schuss-Gegenschuss-Montage finden. Auch in den Einstellungslängen bleibt *Eraserhead* der Hollywood-Konvention verbunden, obwohl laut Seeßlen „eine Reihe von Kritikern aus der bizarren Langsamkeit der Bewegungen den

³¹⁸ Kaleta, *David Lynch*, S. 24

³¹⁹ King, *American Independent Cinema*, S. 133

³²⁰ Ebd., S., 133

falschen Schluss gezogen haben (sic!), der Film sei in langen und statischen Aufnahmen gedreht.“³²¹

Untypisch ist hingegen Lynchs Gebrauch des Filmtons, der sich von der Bildebene loszulösen scheint, und diese nicht bloß – wie im Hollywood-Film – untermalt, sondern vielmehr als ein gleichwertiges cineastisches Ausdrucksmittel zu betrachten ist.³²² Da der Ton nicht durch die Bilder definiert werden kann, muss er so wie so viel anderes in Lynchs Werken eher erlebt als verstanden werden. Das Gefühl, „die Musik habe den Kontakt zu den Bildern verloren, betont wiederum den Eindruck der allgemeinen Fremdheit und Künstlichkeit der dargestellten Welt in Lynchville“.³²³ Der Ton wirkt wie ein „eigener Film“, er wird von Lynch wie ein Leitmotiv benützt.³²⁴ So klingt z.B. das Saugen der Welpen an den Zitzen ihrer Mutter im Haus der Familie X wie ein echtes Saugen, aber vielmehr so, als ob ein Mensch dieses Saugen der Tiere imitieren würde. Dieses (allzu) laute Geräusch begleitet den ganzen Aufenthalt Henrys bei Marys Familie und wirkt besonders in den häufigen Dialogpausen verstörend.³²⁵ Auch das Geschrei des deformierten Babys klingt zwar nach einem echten Baby-Weinen, wirkt aber so, als ob auf „Knopfdruck einzelne Samples wiedergegeben werden“³²⁶, also eine Tonaufnahme, die abgespielt wird. Dadurch klingt der Ton mechanisch und künstlich; industriell wie die gesamte Umgebung. Von einer maschinellen Klangkulisse, die ihren Rhythmus öfter wechselt, wird der gesamte Film „untermalt“.³²⁷ Auf der visuellen Ebene wird zwar vermittelt, dass die „Stadt“ von Industrieanlagen regelrecht überfüllt wird, die Geräusche erweisen sich häufig aber als unrealistisch laut. So ist z.B. das Gespräch zwischen Mary und Henry vor ihrem Elternhaus kaum zu verstehen. Diese Ton-„Begleitung“ ist auch aufgrund anderer Tatsachen unkonventionell:

Seltsamerweise ändert sich der Umgebungston nicht immer, wenn zwischen den Einstellungen, die Henrys anscheinend langen Weg nach Hause zeigen, geschnitten wird. Aspekte, wie zeitliche Auslassungen, sich verändernde räumliche Distanz und damit verknüpft eine sich ändernde Zusammensetzung von Tonelementen, die bei einer Bewegung im Raum eigentlich obligatorisch für den diegetischen Ton sind, fehlen hier oft. Ebenso wenig unterliegen die Klänge der Hammondorgel, die eigentlich auf einen fixen Ort der Unterhaltung und der Zerstreuung irgendwo

³²¹ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 30

³²² Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 49

³²³ Vgl. Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 96

³²⁴ Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 37

³²⁵ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 46-47. Laut Jerslev ist die Geräuschquelle kein „hübsches Bild neugeborener Welpen, sondern eines Wesens, das sich wie eine Ratte vermehrt“. Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 80

³²⁶ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 47

³²⁷ Vgl. ebd., S. 47-48

in Henrys Nähe verweisen, solchen raumakustischen Effekten, wie man sie aus der Alltagserfahrung und als filmisches Mittel kennt.³²⁸

Außerdem klingen manche Geräusche, so als ob man sich nahe der Tonquelle oder auch in einem hallenden Raum befinden würde. Henry wird jedoch im Freien und nie in der Nähe von Industriemaschinen gezeigt.³²⁹ Auch entsprechen die Geräusche nicht dem, was die Bilder vermitteln. Während auf Henrys Weg Industriebauanlagen, verlassene Gebäude, freie Landschaftsflächen und Hügel zu sehen sind, hört man als Umgebungsgeräusche „fahrende Züge, das Rauschen der Räder auf den Schienen, langes Tuten“ und manchmal den Krach, wenn zwei Eisenteile gegeneinander geschlagen werden.³³⁰

Wird hier doch insgesamt mit der Vorstellung gebrochen, dass Ton und physischer Raum in einem eindeutig kausalen Verhältnis zueinander stehen. Der Ton scheint sich vom Raum emanzipiert zu haben. Sein Verhältnis zum Bild ist nicht mehr das der Identität bzw. Komplementarität, je nachdem ob die Quelle im Bild zu sehen ist oder nicht. Ebenso wenig übernimmt der Ton hier eine rein kommentierende Funktion, wie das traditionelle Underscoring durch Musik oder Geräusche. Der Ton scheint hier vielmehr die Funktion zu erfüllen, eine transzendente Gegenwelt zum Film zu entwerfen, und bewegt sich dabei zwischen den traditionellen Kategorien diegetisch (...) und nicht diegetisch.³³¹

Zudem lassen sich – wie es später auch bei *Blue Velvet* der Fall sein wird – Widersprüche zwischen Songtexten und der Handlung finden. So singt die tanzende Frau, die hinter Henrys Heizkörper erscheint „In Heaven is everything fine“, während dabei gerade vom Himmel Würmer herabfallen, die sie mit ihren Füßen zertritt.

7.1.4. Fazit *Eraserhead*

Eraserhead wurde also unabhängig finanziert, produziert und vertrieben. Für die Produktion war David Lynch selbst verantwortlich, subventioniert wurde das Projekt vom *American Film Institut* mit einem anfänglichen Budget von nur 10 000 Dollar. Da trotz der sehr sparsamen Drehweise diese Geldquelle bald versickerte, mussten die Dreharbeiten unterbrochen werden, bis es Lynch gelang, das benötigte Geld privat zu besorgen. Nachdem die fünfjährige Produktion (ursprünglich sollten sie nur sechs Wochen dauern) zu Ende war, wurde *Eraserhead* vom unabhängigen New Yorker Verleiher Ben Barenholtz vertrieben. Da für

³²⁸ Ebd., S. 48

³²⁹ Vgl. ebd., S. 48

³³⁰ Vgl. ebd., S. 48-49

³³¹ Ebd., S. 48-49

kostspielige Reklame kein Geld vorhanden war, war man auf positives Feedback der Kritiker und der Zuschauer angewiesen. Während zunächst nur ein kleines Publikum an Lynchs erstem Spielfilm Interesse zeigte, avancierte *Eraserhead* bald zum Kultfilm, der bis 1982 in siebzehn amerikanischen Städten gezeigt wurde und von dem insgesamt 30 Kopien hergestellt wurden. Was die Narration betrifft, so verstößt diese ganz eindeutig gegen viele etablierte Konventionen der Hollywood-Dramaturgie. Bereits zu Beginn werden viele Fragen aufgeworfen, die nicht ansatzweise beantwortet werden; auf die Problematik einer klaren Inhaltsbestimmung wurde in zahlreichen Filmkritiken aufmerksam gemacht. Die Figuren formulieren keine Wünsche, verfolgen keine erkennbaren Ziele, sind dadurch passiv und setzen keine kausalen Ereignisketten in Bewegung, wodurch auch – trotz einer grob erkennbaren dramaturgischen Struktur – keine Handlung im klassischen Sinne entsteht. Besonders auffällig ist Lynchs besondere Gestaltung der Zeit-Raum-Logik. Er deutet hier nicht nur – wie er es später in *Blue Velvet* noch viel ausgeprägter machen wird – einen Dekadenmix an, indem er Elemente verschiedener Zeiträume kombiniert; er spielt auch mit der Zeit als fortschreitende Komponente, indem z.B. eine Schwangerschaft nicht neun Monate dauert oder sich Uhrzeiger nicht im Kreis bewegen. Der Raum wird durch viele absurde urbane Strukturen seiner Logik beraubt. Als skurril erweist sich auch das jeglicher psychologischer Motivation zuwiderlaufende Handeln der Figuren, die nicht nur mehrere Rollen einzunehmen versuchen, sondern deren emotionaler Zustand sich von einer auf die andere Sekunde (grundlos) ändern kann. Die Ursachen für das oft absurde Handeln der Figuren bleiben im Dunkeln. Die Kommunikation untereinander wird ihrem Zweck, Informationen auszutauschen bzw. den Rezipienten zu informieren, beraubt und als solche infrage gestellt. Unklar bleibt in vielen Sequenzen auch die Trennung von Realität und Traum, da Träume dramaturgisch nicht als solche gekennzeichnet werden. Auf optischer, formaler Ebene bleibt *Eraserhead* – trotz einiger ungewöhnlicher Kameraeinstellungen, Schnitte und des stellenweisen Verzichts auf das konventionelle *high key lighting* – größtenteils konventionell. Als normabweichend erweist sich hingegen der Ton. Viele Geräusche klingen zwar echt, aber so als ob sie aufgenommen wurden, und von einem anderen Medium wiedergegeben würden. Dadurch klingen sie mechanisch und künstlich. Der Ton löst sich in vielen Sequenzen vom Bild, wenn etwa durch Schnitte Bildausschnitte gewechselt werden, der Ton aber kontinuierlich bleibt. Häufig passt er zu den gezeigten Bildern nicht dazu. Sehr oft wirken Geräusche viel zu laut, obwohl sich Henry eigentlich nie wirklich nahe an ihrer Quelle befindet. Auch das – in vielen weiteren Lynch-Filmen

auftauchende – tiefe Brummen, dessen Ursprung unklar bleibt, lässt sich in *Eraserhead* öfter vernehmen.

7.2. *Blue Velvet* (1986)

7.2.1. Produktion und Distribution

Nach dem beachtlichen Erfolg seines Debütfilms *Eraserhead* – der wie bereits erläutert als Paradebeispiel für einen unabhängigen Film bezeichnet werden kann – „flirtete“ David Lynch mit dem Mainstream und realisierte dabei *The Elephant Man* und den „Jahrhundertflop“ *Dune*.³³² Danach überlegte er, wieder zu seinen Anfängen zurückzukehren und unabhängige Filme zu drehen Trotz der letztendlich gescheiterten Zusammenarbeit bei *Dune*, zeichnete sich für die Produktion von *Blue Velvet* überraschenderweise wieder der Produzent Dino De Laurentis verantwortlich. Die erneute Kooperation bedeutete für beide, einen Kompromiss einzugehen: Lynch musste sich mit einem bei Weitem geringeren Budget als bei *Dune* zufrieden geben, nämlich mit fünf Millionen Dollar, und die Bedingung akzeptieren, dass er vorerst nur die Hälfte seines Gehalts bekommen würde; die andere würde er nur dann erhalten, wenn der Film ein finanzieller Erfolg würde (was dann tatsächlich der Fall war).³³³ Dafür genoss er aber völlige künstlerische Freiheit, wie z.B. auch das Recht auf den *final cut*, dessen Wichtigkeit er in Interviews immer wieder betont.³³⁴ Durch diese Autonomie wurde der Film vor Eingriffen des Produzenten bewahrt, der aufgrund der Langsamkeit einiger Szenen mehr Schnitte forderte, als es David Lynch geplant hatte.³³⁵ *Blue Velvet* wurde von Dino de Laurentis' Produktionsfirma DEG (*De Laurentis Entertainment Group*) finanziert, produziert und vertrieben.³³⁶ Nach dem „Zwischenstopp“ in Hollywood bei den *Universal Studios*, die *Dune* zum Teil produziert und vertrieben hatten, und bei *Paramount*, das *The Elephant Man* auch teilweise finanziert und vertrieben hatte, handelte es sich bei *Blue Velvet*

³³² *Dune* wurde mit vierzig Millionen Dollar produziert und spielte nur ca. 30 Millionen an den Kinokassen ein. Vgl. <http://boxofficemojo.com/movies/?id=dune.htm>, Zugriff am 09.10.2010. Dominik Orth bezeichnet diese Zeit als die „klassische Phase“, die „den „Versuch eines talentierten Regisseurs, mit Großproduktionen seinen Weg in Hollywood zu gehen.“ zeigte. Orth, *Lost in Lynchworld*, S. 10

³³³ Vgl. Hughes, *The Complete Lynch*, S. 73. Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 109. Laut Kaleta betrug das Budget sieben Millionen Dollar. Vgl. Kaleta, *David Lynch*, S. 91. Oliver Schmidt gibt es mit sechs Millionen an. Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 67

³³⁴ Vgl. Hughes, *The Complete Lynch*, S. 73

³³⁵ Vgl. Rodley, *Lynch on Lynch*, zitiert nach Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 66

³³⁶ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 66. Vgl.

<http://boxofficemojo.com/movies/?id=bluevelvet.htm>, Zugriff am 15.10.2010

also wieder um einen Film, der zur Gänze außerhalb des Hollywood-Studiosystems realisiert wurde. Durch das eher geringe Budget arbeitete Lynch wieder mit einem kleineren Team zusammen; mit vielen Crewmitgliedern hatte Lynch bereits zuvor gearbeitet.³³⁷ Gedreht wurde in der kleinen Stadt Wilmington, North Carolina, wo De Laurentis ein neues Studio zur Verfügung stand.³³⁸

7.2.2. Narration

„It’s a strange world, isn’t it?“ – Dieser in *Blue Velvet* oft geäußerte Satz kann als metafilmischer Kommentar verstanden werden, durch den David Lynch auf die von ihm inszenierte Filmrealität Bezug nimmt, die von vielen Kritikern als unnatürlich, irritierend und verstörend, aber zugleich auch als kitschig und klischeehaft bezeichnet worden ist.³³⁹ Bereits die viel zitierte Eröffnungssequenz bereitet auf diese „seltsame Welt“ vor, in die der Rezipient im weiteren Verlauf immer tiefer eindringen wird. Auf den ersten Blick scheint das Leben im Holzfällerstädtchen Lumberton ruhig und harmonisch zu sein. Es wird eine „vordergründig intakte Welt“³⁴⁰ präsentiert, indem Bilder einer amerikanischen Vorstadtidylle gezeigt werden. Man sieht einen weißen Zaun und rote Rosen unter einem strahlend blauen Himmel.³⁴¹ Auf einem durch das Bild fahrenden Feuerwehrauto steht ein lachender und winkender Feuerwehrmann. Eine Schülerlotsin hilft Kindern, sicher die Straße zu überqueren. Im Garten seines Einfamilienhauses sprängt Mr. Beaumont – der Vater des Protagonisten Jeffrey – den Rasen. Nach einiger Zeit ändert diese Sequenz ihren Charakter: Mrs. Beaumont sieht sich im Fernsehen einen Film an, in dem sich jemand mit einer Pistole in der Hand an jemanden anderen heranschleicht, was noch als beides gewertet werden kann: als Statussymbol bürgerlicher Sicherheit oder eben als Zerstörung dieser Obhut durch einen

³³⁷ Frederick Elmes bediente wie zuvor teilweise auch bei *Eraserhead* die Kamera, Alan Splet kümmerte sich, wie in allen bis zu diesem Zeitpunkt gedrehten Lynch-Filmen um den Ton, Patricia Norris, die bei *The Elephant Man* nur für die Kostüme verantwortlich war, besorgte diesmal die gesamte Ausstattung. Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 66. Die männliche Hauptrolle spielte Kyle MacLachan, der bereits in *Dune* mit Lynch zusammengearbeitet hatte.

³³⁸ Vgl. Hughes, *The Complete Lynch*, S. 73

³³⁹ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 68-69

³⁴⁰ Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 110

³⁴¹ Georg Seeblen ist der Ansicht, dass diese Farben an das Star-Spangled-Banner der Vereinigten Staaten von Amerika erinnert, und dass somit auch durch die Farbgebung ein Amerika-Bild projiziert wird. Außerdem macht er darauf aufmerksam, dass bereits durch den Titel auf die Bösen Machenschaften in Lumberton gedeutet wird, da *Blue Velvet* „das Geld meint, das in der Nacht gemacht wird, das mit Leidenschaft und Sexualität verdient wird“. Vgl. Seeblen, *David Lynch und seine Filme*, S. 80-81

Eindringling.³⁴² Der Schlauch ihres Gatten verheddert sich im Busch. Mr. Beaumont greift sich an den Hals und fällt mit schmerzverzerrtem Gesicht aufs Gras, wo er ohnmächtig liegen bleibt. Ein Hund versucht wild nach dem Wasserstrahl zu fassen, ein Kleinkind bewegt sich neugierig auf Mr. Beaumont zu. Durch eine Kamerafahrt sieht man schließlich in extremer Großaufnahme, wie Käfer im Gras in einen Kampf auf Leben und Tod verwickelt sind. Diese Einleitung, welche zunächst an die „heile Welt eines amerikanischen Familienfilms aus den späten fünfziger, frühen sechziger Jahren“³⁴³ erinnert, wirkt nur an der Oberfläche nostalgisch, indem als typisch empfundene Amerika-Bilder gezeigt werden,³⁴⁴ zeigt aber durch Elemente wie den Kriminalfilm, den Schlaganfall und die kämpfenden Käfer eigentlich die Kehrseiten eines idealisierten Amerika-Bildes und macht darauf aufmerksam, dass „Idylle und Ordnung nur noch im Märchen existieren“³⁴⁵. „*Blue Velvet* is Lynch’s first film to scratch explicitly the surface of normality. Innocent youths confront the expansive, mysterious and dangerous world that exists outside their homogenised lives and characters slowly begin to realise that the world isn’t full of apple pie and robins.“³⁴⁶ Die in vielen Köpfen verankerte Vorstellung eines heilen Amerika-Bildes wird in *Blue Velvet* parodiert, also übertrieben und verzerrend nachgeahmt, und damit von Lynch auch kritisiert.

Bereits durch seine Einleitungssequenz weist *Blue Velvet* auf zweierlei hin: auf die Konstruiertheit des *American Dream* einerseits und auf die eigene Künstlichkeit, die eigene Medialität, durch die solche Botschaften vermittelt werden, andererseits. Thematisch knüpft *Blue Velvet* somit auch an Filme des New Hollywood – das man als Vorgänger des Independent-Films betrachten kann – an, die sich ja unter anderem dadurch ähneln, dass sie die amerikanische Gesellschaft und vor allem die heile gut-bürgerliche Moralvorstellung nicht nur hinterfragen, sondern scharf kritisieren.³⁴⁷ Die Kritik an der amerikanischen Gesellschaft sollte aber auch noch ein oft aufgegriffenes Thema des Independent-Films werden.

Auffällig ist, dass Lynch in seiner Erzähltechnik viele Gegensatzpaare anwendet, mit denen er auf die eigentliche Instabilität und Brüchigkeit des besagten Amerika-Bildes aufmerksam macht:

³⁴² Der Revolver zeigt nach links. In der nächsten Einstellung ist Mr. Beaumont mit dem Körper nach rechts gewandt. Der Revolverlauf zielt also auf Jeffreys Vater, der kurz darauf ja wirklich einen Schlaganfall erleidet. Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 126

³⁴³ Fischer, *David Lynch*, S. 112

³⁴⁴ David Lynch meint, dass zum Amerika-Bild seiner Kindheit Dinge wie Baumstämme, Holzfäller, weiße Gartenzäune sowie rote Rosen gehören. Vgl. ebd., S. 114

³⁴⁵ Jerslev, *David Lynch*, S. 128

³⁴⁶ Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 55

³⁴⁷ Vgl. Dammann, *Kino im Aufbruch*, S. 161

In *Blue Velvet* kollabiert der Dualismus von Realwelt und Gegenwelt, von Idylle und Verderbnis gleich zu Beginn des Films. Die Eröffnungssequenz legt nahe, daß Konflikt, Chaos und Konfusion in gleichem Maße zur Wirklichkeit gehören wie die fein säuberlich geordnete Welt einer Vorgartenbeschaulichkeit. Auf jeden Fall sind die Dinge in Lumberton bei weitem nicht so eindeutig angelegt, wie dies für das idealisierte amerikanische Kleinstadtbild gemeinhin behauptet und als wünschenswert angesehen wird.³⁴⁸

Es handelt sich dabei aber keinesfalls um vereinfachte Schwarz-Weiß-Darstellungen bestimmter Komplexe und Themen, sondern um die Tatsache, dass die Dinge eben nicht immer eindeutig sind; es wird eine Realität dargestellt, in der „keine Position oder Bedeutung festgelegt ist“.³⁴⁹ In Bezug auf die inkonsistente Narration sind hier besonders Anachronismen von Interesse, die sich durch die Vermischung mehrerer Dekaden, vorwiegend der 1950er und 1980er ergeben, sowie das daraus folgende vielfach wechselnde und dadurch widersprüchliche Figurenverhalten:

Although we enter a town of a specific time and place, Lumberton is larger. Lynch borrows from times and places, experience, and the world of motion picture. Cars may be of one era, telephones of a different era, costumes, of a third. The divergent sources are arranged into a single movie setting. Lumberton gains a life of its own as a cinematic image.³⁵⁰

Am auffälligsten zeigt sich diese zeitliche Vermischung an der Gestaltung von Innenräumen, technischen Geräten, der Kleidung der Figuren sowie deren Sprachduktus und ihrem für den jeweiligen Zeitraum stereotypen Rollenverhalten.³⁵¹ Elemente, die an einen typischen Film der 1980er erinnern, wären z.B. die expliziten Sex- und Gewaltszenen, eine extreme Ästhetisierung sowie die vielen Filmzitate, die dem Film eine gewisse Selbstbezogenheit verleihen.³⁵² Auf die 1950er deuten zunächst das Lied *Blue Velvet*, das die weibliche Hauptdarstellerin Dorothy im *Slow-Club* singt, sowie die Show-Einlage selbst als auch das Mikrofon, das sie verwendet, hin. Roy Orbisons *In Dreams* ist ein weiterer bekannter Song aus diesem Jahrzehnt. Während man den *Slow-Club* aber noch als nostalgischen Retro-Club ansehen könnte, so bleibt es unverständlich, warum Dorothys Apartment im Stile dieser Dekade mit für die 50er typischen Möbel und Wohngegenständen, wie dem Sofa, dem Radioschrank sowie dem Fernseher, eingerichtet ist, und warum sich Jeffrey über diese Raumgestaltung keinesfalls wundert. Ähnlich anachronistisch wirken die in *Blue Velvet* dargestellten Autos: Jeffreys weißes Cabrio scheint ein Model aus den 1960ern oder 70ern zu sein, ein anderes Auto, das in der Nacht an Sandy vorbeifährt und aus dem ihr zwei Jungen

³⁴⁸ Füller, *Fiktion und Antifikation*, S. 110-111

³⁴⁹ Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 137

³⁵⁰ Kaleta, *David Lynch*, S. 92

³⁵¹ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 71

³⁵² Vgl. Füller, *Fiktion und Antifikation*, S. 117

zurufen, erinnert an die 40er-Jahre.³⁵³ Franks Audiokassetten werden hingegen erst gegen Ende der 80er populär, und auch Jeffreys Ohrring entspricht der Mode der Siebziger und Achtziger.³⁵⁴ Sandys rosa Kittelkleid, sowie Jeffreys bis zum Hals zugeknöpftes Hemd wirken für die 1980er ebenfalls eher untypisch. Sandy ist die Figur, deren Äußeres am auffälligsten zwischen verschiedenen Zeiträumen zu wechseln scheint. Ihre rosa Strickjacke könnte man als etwas biederes Outfit, das dennoch den 80ern zuzurechnen ist, beschreiben. Ein anderes Mal hat sie ihre Haare zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden und trägt einen Petticoat der für die 60er typisch ist. Im *Slow-Club* trägt sie einen Pullover, der an die Mode der 1980er denken lässt. Sandys Zimmer wirkt kitschig und erinnert eher an den Stil der 1960er als an ein mit popkulturellen Elementen dekoriertes Jugendzimmer der 1980er.³⁵⁵ Es wirkt wie eine „Zeitkapsel, in der das Ambiente vergangener Zeiten abgeschirmt und unbeeinflusst die nachfolgenden Jahrzehnte überdauert hat“.³⁵⁶ Lynch präsentiert in *Blue Velvet* also verschiedene Dekaden abwechselnd bzw. manchmal auch in der gleichen Szene, der Film lässt sich keinem bestimmten realen Zeitraum zuordnen. Diese merkwürdigen Fusionen werden von den Figuren nicht wahrgenommen und im Film nicht thematisiert. Dadurch hebt sich auch die eindeutige Zuordnung von Bild und Bedeutung auf:

Wir befinden uns zugleich in den fünfziger und in den achtziger Jahren, in einer Märchenwelt und in realistischen Bildern, in einer Welt der Dinge und in einer Welt der Symbole. Die Hyperrealität in den Filmen von David Lynch entsteht durch die wechselseitige Komposition dieser Elemente, die nicht mehr die eindeutige Zuordnung von Bild und Bedeutung zulässt.³⁵⁷

Lynchs „stilistisches Durcheinander“ deutet jede Kulisse als historisches Konstrukt.³⁵⁸ Das Zitieren von popkulturellen Elementen verschiedener Dekaden oder von Filmkonventionen verschiedener Zeiträume wird von manchen Regisseuren, wie z.B. von Quentin Tarantino, in der Form der Pastiche praktiziert. Die Pastiche ist eng verwandt mit der Parodie, allerdings wird in dieser Kunstmethode auf ein „liebgewonnenes Vorbild“ zurückgegriffen, um „durch seine Nachahmung jenes Vorbild höher zu stellen als die eigene Zeit und die unmittelbare Vorzeit“³⁵⁹. Lynchs Dekadenmix ist hingegen nicht so sehr in der Vorliebe, Elemente vergangener Zeiten in nostalgischem Sinne wiederaufzunehmen oder darin sein Interesse für bestimmte Filmgenres kundzutun, zu sehen, sondern vielmehr in der Intention ambivalente, in sich widersprüchliche Welten zu kreieren, wie er es ja auch in vielen anderen Filmen macht.

³⁵³ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 71-72

³⁵⁴ Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 129

³⁵⁵ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 72-73

³⁵⁶ Ebd., S. 72

³⁵⁷ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 89

³⁵⁸ Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 132

³⁵⁹ Karrer, *Parodie, Travestie, Pastiche*, S. 32

Jedenfalls widerspricht die Vermischung mehrerer Zeiten der konventionellen Hollywood-Dramaturgie, die ja um eine eindeutige zeitliche Verortung der Handlung bemüht ist.

Ebenfalls in sich widersprüchlich und mit den verwendeten Anachronismen in engem Zusammenhang stehend ist das wechselnde Rollenverhalten der Figuren. So scheint z.B. Sandy eine „Art Mix verschiedener Rollenstereotypen“ unterschiedlicher Jahrzehnte zu sein. Einerseits wirkt sie wie ein braves, naives und schüchternes Mädchen, wenn sie Jeffrey etwa von ihrem romantisch-kitschigen Rotkehlchentraum erzählt oder wenn sie vor ihrer Mutter zu weinen anfängt, nachdem Jeffrey ihr seine Affäre mit Dorothy gestanden hat. In anderen Sequenzen jedoch trinkt sie Bier und zeigt sich als neugierige und abgebrühte Komplizin Jeffreys beim Versuch, den Kriminalfall zu lösen.³⁶⁰ Einerseits wirkt sie unschuldig, andererseits betrügt sie mit Jeffrey ihren Freund aus dem Football-Team. Eigentlich ist es ja gerade Sandy, die Jeffrey – man könnte beinahe meinen – „verleitet“, sich dieser *Crime-Story* anzunehmen, da sie ihm – nachdem er ihrem Vater einen Besuch abgestattet hat, um sich nach dem Stand der Ermittlung zu erkundigen – aus Eigeninitiative erzählt, dass die Sängerin Dorothy Vallens etwas mit der Sache zu tun haben könnte.³⁶¹ Durch den Wechsel zwischen verschiedenen für jeweilige Zeiträume stereotypen Rollenverhalten wird eine eindeutige zeitliche Verortung der Handlung zusätzlich erschwert. Auch das Verhalten des Kriminellen Frank Booth – der Dorothys Mann und Sohn entführt hat und Dorothy zu sexuellen Sado-Maso-Spielen zwingt (oder verführt?) – erweist sich als auffällig widersprüchlich.³⁶² In der viel zitierten Voyeurismus-Szene versteckt sich Jeffrey in Dorothys Kleiderschrank und beobachtet, wie diese Frank mit den Worten „Hello Baby“ begrüßt. Frank schreit sie darauf an und gibt ihr zu verstehen, dass sie ihn „Daddy“ nennen soll. Als er Gas inhaliert – vermutlich um sich sexuell zu erregen –, nimmt er mit einem „Mommy, Baby wants to fuck“ eine Rollenmischung aus Kind und Erwachsenen an. Im weiteren Verlauf dieser seltsamen, erotisch aufgeladenen Szene, bei der unklar bleibt, ob Frank Dorothy vergewaltigt oder ob sie aber selbst (lustvoll) an diesem sexuellen Wechselspiel aus Beherrschung und Unterwerfung teilnimmt, wechselt Frank abermals seine Rolle und nimmt wieder den Part des Vaters ein. Georg Seeßlen meint dazu: „Frank (...) scheint die Verwandlung selbst zu sein: Er ist Vater und Kind zugleich, manchmal in einem einzigen Dialogsatz, in einer einzigen

³⁶⁰ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 73

³⁶¹ Anne Jerslev bezeichnet Sandy sogar als rätselhafte und verführerische *femme fatale*, wie sie in den Film Noirs der 1940er häufig gezeichnet worden ist. Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 132-133

³⁶² Georg Seeßlen erinnert daran, dass Frank Booth auch der Name des Mörders von Abraham Lincoln ist, der Name eines Mannes also, der für einen „Bruch der US-amerikanischen Geschichte“ verantwortlich ist. Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 89

Körperbewegung; er ist aber auch männlich und weiblich, hetero- und homosexuell.³⁶³ Laut Oliver Schmidt ist „Franks Verhalten jedoch nicht an sich absurd, da es über seine psychische Gestörtheit und seine perverse Veranlagung verstehbar wird“³⁶⁴. Wenn dem wirklich so ist, stellt sich die Frage, weshalb dann aber das Benehmen der anderen Figuren, die man nicht alle als geisteskrank und abartig bezeichnen kann, genau so inkohärent ist. Und geschieht der Sinneswandel eines psychisch kranken Menschen wirklich so schnell und plötzlich, wie es bei Frank der Fall ist, „in einem einzigen Dialogsatz“, wie es Seeßlen beschreibt? Franks Widersprüchlichkeit sollte man vielmehr – im Kontext der Gestaltung der anderen Figuren – als inkohärent bezeichnen und weniger aus einem psychischen Defizit abzuleiten versuchen.

Der Unterschied zu den anderen Figuren liegt lediglich darin, dass sein Verhalten noch etwas extremer und diskrepanter ist. So steht z.B. seine Ausdrucksweise in krassem Gegensatz zur gemäßigten Figurenrede der restlichen Charaktere. Sein Benehmen ist auch für einen Hollywood-Film der 1980er stark überzeichnet und läuft der Erwartungshaltung des Rezipienten zuwider. Und schließlich repräsentiert die Figur einen Kriminellen, dessen Machenschaften stark tabuisiert werden und in der Regel nicht zur alltäglichen Erfahrungswelt des Rezipienten gehören, wie z.B. Vergewaltigung oder Inzest. Das Auffällige ist dabei, dass Lynch in seinem Film keinen moralischen Rahmen bietet, das Gezeigte also nicht als Grausamkeit und obszönes Verbrechen verurteilt. Der Rezipient wird bei der Beurteilung des Geschehens allein gelassen. Anhand dieser Feststellungen wirkt Franks Rolle „wie aus einem anderen Film herausgeschnitten und in den filmischen Kontext von BLUE VELVET hineinkopiert“.³⁶⁵ Zudem ist das Figurenverhalten Dorothys höchst ambivalent:

Auch Dorothy ist zugleich Kind, Frau und Mutter; geschlagenes Kind und Kind, das geschlagen werden will, missbrauchte Frau und Frau, die den Missbrauch zum Teil ihrer Inszenierung macht, enteignete Mutter und Mutter, die ihr Kind nicht wirklich ‚haben‘ konnte. Jeffrey wird ihr heimlicher Geliebter; er hat sein Gift (...) in sie getan, was sie immer wieder betont, und auch dies ist zugleich symbolisch und materiell gemeint. Es mag sein Sperma sein, es mag seine Person als Kind sein, es mag, ganz direkt, das Kranke an ihm selbst sein, seine fehlerhafte Geburt, die er seiner Ersatzmutter zurückgegeben hat.³⁶⁶

Jeffrey scheint zudem nicht nur ein naiver, idealistischer Junge zu sein, der aus Neugier ein Verbrechen lösen will; man sieht „von Anfang an, dass er viel zu intelligent ist, um nicht mehr von den Verstrickungen zu wissen, als er vorgibt“. Jeffrey Beaumont ist „von kalter

³⁶³ Ebd., S. 91

³⁶⁴ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 81

³⁶⁵ Vgl. ebd., S. 81-82

³⁶⁶ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 91. Im Original heißt es nicht Gift, sondern *disease*, also eher Krankheit. Vgl. Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 127-128

Neugier und von Lüsterheit bestimmt; er erlebt zugleich etwas und inszeniert es; ja vielleicht verfügt er über die polyphonste Inszenierung von allen“.³⁶⁷ Schließlich meint Frank zu Jeffrey, dass er eigentlich genauso wie er ist, und Jeffrey muss erkennen, dass der Kriminelle gar nicht so unrecht hat; er lernt im Laufe der Geschichte seine verborgenen, dunklen Seiten wie Brutalität, Voyeurismus, Betrug und Unaufrichtigkeit kennen. Diese Eigenschaften scheinen ihm aber zu seinem großen Erschrecken immer wieder Freude zu bereiten. Man könnte Jeffrey sogar als die vieldeutigste Figur in *Blue Velvet* bezeichnen.³⁶⁸

Das „Bündel“ der Figurenattribute ist in *Blue Velvet* also alles andere als konsistent. Eigenschaften, die ganz und gar nicht zueinander passen, werden miteinander verbunden, sodass das Figurenverhalten sehr künstlich wirkt. Sehr oft entzieht es sich psychologischen Kausalitätspostulaten, und funktioniert nicht nach dem im Hollywood-Film üblichen Ursache-Wirkungs-Gefüge. Außerdem ist es alles andere als eindeutig. Durch diese Mehrdeutigkeit funktioniert Jeffrey auch nicht als Identifikationsträger. Der Rezipient, der sich ja für gewöhnlich mit dem Protagonisten identifiziert, wird somit orientierungslos „zurückgelassen“.³⁶⁹ Die Ambivalenz der Figuren wird außerdem durch „die Spielweise der Schauspieler verstärkt, die selbst die absurdesten, ironischsten und verspieltesten Szenen mit toderner, unbewegter Miene darstellen und nicht ihrerseits ironisieren“.³⁷⁰

Lynch spielt auch mit den genrespezifischen Erwartungshaltungen der Rezipienten. So „lauert“ Sandys Ex-Freund Jeffrey und Sandy vor dem Haus der Williams auf, um ihn „zur Rede zu stellen“. Das Buhlen um ein Mädchen und die daraus resultierende direkte Konfrontation zwischen zwei *High-School-Boys* ist aus vielen Teenager-Filmen bekannt; für gewöhnlich würde man in solch einer Sequenz mit einer Drohung oder einer Schlägerei rechnen.³⁷¹ Während Jeffrey und Sandys (Ex-)Freund miteinander diskutieren, taucht im Hintergrund plötzlich die nackte und misshandelte Dorothy auf und nähert sich dem Geschehen. Dorothy dringt „wie ein Fremdkörper in das auf den Aspekt der Wiedererkennung hin komponierte Filmbild ein und stört so nicht nur den Bedeutungs-, sondern auch den Erwartungskontext dieser Szene beim Rezipienten“.³⁷² Die musikalischen Einlagen des Films (Bens Imitation des Roy Orbison-Songs sowie die tanzende Prostituierte auf Franks Autodach) erinnern an Genrekonventionen eines Musicals. Lynch versucht sie

³⁶⁷ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 92

³⁶⁸ Vgl. Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 125 - 128

³⁶⁹ Vgl. ebd., S. 129

³⁷⁰ Ebd., S. 104

³⁷¹ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 76-77

³⁷² Ebd., S. 77

sozusagen intertextuell zu motivieren, obwohl es sich bei *Blue Velvet* offensichtlich um kein Musical handelt. In diesem Sinne kann der Film als Genreparodie verstanden werden.³⁷³ Auch die Darstellung der Kriminellen – die wie bereits erwähnt zu Sentimentalität neigen – widerspricht den genrespezifischen Charakterisierungsmerkmalen von solchen Figuren.

Was lässt sich zur Struktur von *Blue Velvet* sagen? So etwas wie ein auslösendes Ereignis wird mit dem Schlaganfall Mr. Beaumonts bereits in der Anfangssequenz präsentiert. Schließlich wird damit ein eindeutiger Bruch in Jeffreys Leben markiert; muss er sich doch eine Zeit lang vom College beurlauben lassen, um das Geschäft seines Vaters weiterzuführen (da sich dieser im Krankenhaus von seinem Gebrechen erholt). Dadurch werden bestimmte Erwartungshaltungen – wenn sie nicht schon durch die ironisierende Eröffnungssequenz dementiert wurden – ausgelöst. Der Film könnte von einem jungen Mann handeln, der seine Familie, mit dem kranken Vater und der depressiv wirkenden Mutter, vor dem finanziellen Chaos retten muss. Es könnte sich um eine Familienstudie handeln, vielleicht um ein Sozialdrama. Oder es könnte der Eintritt eines jungen Mannes ins Erwachsenendasein thematisiert werden. In gewissem Sinne ist Letzteres ja auch der Fall. Das Ungewöhnliche ist aber, dass es ein zweites auslösendes Ereignis gibt, nämlich den Moment, in dem Jeffrey das abgetrennte Ohr findet, was für die Entwicklung der *Crime Story* von Bedeutung ist. Jeffrey geht damit zur Polizei, er ist aber so neugierig, dass er selbst herausfinden möchte, was sich hinter diesem mysteriösen Fund verbirgt, und es dann auch (mit Hilfe von Sandy) tut. Er formuliert von Anfang an sein Ziel: die Aufklärung des Verbrechens. Es geht dabei aber nicht so sehr darum, den Verbrecher im Sinne von moralischen Überlegungen zu finden, sondern seine große Neugier zu stillen, die Zusammenhänge dieser Tat zu erörtern.

Man könnte nun damit rechnen, dass Jeffrey alles ihm mögliche unternehmen wird, um sein *goal* zu erreichen. Dies ist aber nicht der Fall. Die *Crime-Story*, mit der der Rezipient durch die Handlung rechnet, bleibt im Hintergrund. Im Grunde funktioniert *Blue Velvet* in narrativer Hinsicht nicht wie ein gewöhnlicher Kriminalfilm, indem ein Verbrechen stattfindet, Nachforschungen angestellt werden und der Fall schließlich gelöst wird. Es wird eben kein Delikt aufgeklärt, dessen Motive und Struktur sichtbar sind; vielmehr gerät die Kriminalgeschichte in den Hintergrund³⁷⁴, was Robert Fischer dazu veranlasst zu behaupten, „*Blue Velvet* tue nur so, als erzähle er eine Geschichte“:

³⁷³ Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 137

³⁷⁴ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 63

Aber in Wahrheit ist seine Struktur weniger kühn als die in ERASERHEAD. Kaum jemand, der BLUE VELVET zum erstenmal sieht, wird in der Lage sein, sich an die ‚Kriminalgeschichte‘, die sich irgendwo zwischen den großen nächtlichen Sequenzen des Films auch noch verbirgt, zu erinnern. (...) Lynch widmet diesen Aspekten der Story kurze, knappe Montagen (...) Der Film konzentriert sich so, wie er ist, ganz auf Jeffreys Reise vom Licht ins Dunkel und zurück – und auf die Verbindung widersprüchlicher Elemente, die dem Film seine surrealen alptraumhaften Qualitäten verleihen.³⁷⁵

Die für eine Kriminalgeschichte wichtigen Story-Elemente werden (bewusst) dramaturgisch „heruntergespielt“. Die hauptsächliche Geschichte thematisiert Jeffreys Konfrontation (und spätere Verleugnung) mit den dunklen Seiten seiner Seele. Auch Anne Jerslev vertritt die Ansicht, dass *Blue Velvet* ganz im Sinne eines postmodernen Films, im Gegensatz zum Mainstream-Film, auf keinen erzählerischen Höhepunkt zusteuert.³⁷⁶ Der Film enthält zwar eine Liebesgeschichte, die mit einem anderen Handlungsstrang (*Crime Story*) verbunden wird; diese wird aber in keiner Weise konventionell wiedergegeben; denn Jeffrey liebt nicht nur Sandy, sondern ist auch von der älteren Dorothy beeindruckt. Er wird zwischen zwei Frauen hin- und hergerissen, die beide verschiedene Aspekte der Liebe verkörpern; Sandy die unschuldige romantische Jugendliebe, Dorothy die (brutale) Sexualität einer reifen Frau. Im Einklang mit der Ambiguität Jeffreys kann er sich für keine der beiden Frauen entscheiden. Zum Schluss ist er mit Sandy vereint. Durch die Künstlichkeit des Happy End weist der Film auf seine eigene Konstruiertheit und auf die Lebenslügen, in denen sich seine Figuren befinden, hin. Es bleibt fraglich, ob Jeffrey ganz von Dorothy ablassen wird oder ob er lediglich vorgibt, nicht mehr an ihr interessiert zu sein, weil er weiß, dass sich dies mit seinem Zusammenleben mit Sandy nicht vereinbaren lässt.

Deadlines lassen sich zumindest in der Kriminalgeschichte finden. Da Frank Dorothys Sohn und Mann entführt hat, bleibt nur eine gewisse Zeit, um diese zu retten, er könnte ihnen ja jeden Moment etwas antun. Vermutlich wendet Lynch die *deadlines* hier an, um mit ihnen dasselbe zu machen, wie mit der ganzen Kriminalgeschichte: um sie „für bare Münze zu nehmen“, um sie zu parodieren. Diese werden von den Figuren nämlich nicht allzu ernst genommen und verschwinden – wie die *Crime-Story* – in den Hintergrund. Obwohl die Polizei durch Jeffreys Ohrfund von einem schweren Verbrechen ausgehen muss, scheint ihr nicht viel an der Aufklärung der Tat zu liegen. Viel zu passiv wirken die Ermittlungsverfahren. Jeffreys Nachforschungen tragen sogar mehr Früchte als die des Staatsapparates, obwohl er in dieser Hinsicht ein „Amateur“ ist. Mit der Zeit geraten aber auch Jeffreys Unternehmungen in den Hintergrund, da der Film ja seinen Fokus auf Jeffreys

³⁷⁵ Fischer, *David Lynch*, S. 131

³⁷⁶ Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 127

„Reise vom Licht ins Dunkel“ verlagert. Als sich Jeffrey zum Zweck der Nachforschung in Dorotheys Apartment begibt, bleibt ihm nur eine gewisse Zeit, da sie jederzeit zurückkommen könnte. Da Jeffrey auf die Toilette geht, hört er das Hupen Sandys jedoch nicht und wird von Dorothy überrascht. Es gelingt ihm nicht, die *deadline* einzuhalten.

Das Ende des Films erinnert stark an den Anfang; die Bilder werden wiederholt, allerdings in umgekehrter und leicht veränderter Reihung. Die Familien Beaumont und Williams sind durch das Liebespärchen Sandy/Jeffrey vereint. Das Verbrechen rund um die Entführung von Dorotheys Familie und den Handel mit Drogen wurde zwar aufgeklärt, im Großen und Ganzen scheint sich aber wenig verändert zu haben: „Jeffrey seems utterly untouched by his experiences without guilt or wisdom (...) there is nothing to suggest that Jeffrey has reached a higher plateau of understanding than the inadequate one from which he was finally drawn.“³⁷⁷ Der ursprüngliche Zustand, wie er zu Beginn des Films präsentiert worden ist, wird am Ende scheinbar wiederhergestellt. Der Rezipient weiß jetzt allerdings, dass es sich nur um eine scheinbare Ordnung handelt, hinter der sich Sandy und Jeffrey verstecken. Die dunklen Seiten des Lebens sind noch immer vorhanden; sie gehören zum Leben einfach dazu. Durch die erneute Darstellung der heilen Vorstadtidylle werden sie bestenfalls verdrängt, aber nicht beseitigt. Auf die Konstruiertheit und Falschheit dieses nur scheinbaren Happy End macht am deutlichsten ein Rotkehlchen aufmerksam, das am Fensterbrett sitzt und einen Wurm verspeist. Der Vogel wirkt sehr künstlich, fast so wie eine Attrappe. Als Reaktion auf die „Mahlzeit“, die das Rotkehlchen zu sich nimmt, sagt Jeffreys Tante angewidert: „I don't see how they can do that. I could never eat a bug!“³⁷⁸ Dieses ironische Happy End kann durchaus als Parodie auf die Hollywood-Konvention verstanden werden. David Bordwell dazu: „A good director can contrive a happy ending that leaves you dissatisfied. You know that something is wrong.“³⁷⁹ Die Idylle erweist sich einmal mehr als Konstrukt; auch ein so schöner Vogel wie ein Rotkehlchen tötet, um sich am Leben zu halten; das Böse und Bedrohliche bleibt aber noch immer im Hintergrund und kann jederzeit wieder an die Oberfläche stoßen.

³⁷⁷ Wittenberg & Gooding-Williams, zitiert nach Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 113. Vgl. Fischer, *David Lynch*, S. 116

³⁷⁸ *Blue Velvet* (David Lynch/1986), 1:52:47-1:52:52

³⁷⁹ Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 83

7.2.3. Formale Merkmale

Die Eröffnungssequenz von *Blue Velvet* weist auch in formaler Hinsicht auf die Künstlichkeit der dargestellten (Film-)Welt hin: Die auffällig weichgezeichneten Bilder werden in *slow motion* gezeigt und durch sehr lange Überblendungen miteinander verbunden. Diese Langsamkeit, die auch auf der auditiven Ebene durch Bob Vintons gemächliches Lied *Blue Velvet* unterstützt wird, „suggeriert einen etwas irrealen und traumhaften Charakter des Films“. – Eine Methode die in mehreren Lynch-Filmen angewendet wird.³⁸⁰ Artifizuell wirkt diese Sequenz auch durch die stark übersättigte Farbgestaltung. So erscheinen etwa die Tulpen allzu gelb, die Rosen allzu rot und der Himmel auffällig blau. Der winkende und lachende Feuerwehrmann kann als Zeichen dafür betrachtet werden, dass das, was dem Rezipienten nach der Eröffnungssequenz gezeigt wird, nicht allzu ernst genommen werden kann; er hat die Künstlichkeit seiner eigenen Lebensumgebung durchschaut.³⁸¹ Die durch Bob Vintons Song nostalgisch anmutende Tonspur wechselt – wie auch die Handlung – ihren Charakter. Als das Unglück einbricht, und Mr. Beaumont einen Schlaganfall erleidet, hört man das für Lynch-Filme typische immer lauter werdende Brummen, dessen Geräuschquelle unerklärlich bleibt. Fest steht aber, dass dieser beunruhigend wirkende Ton auf eine drohende Gefahr aufmerksam macht. Der anfangs sichtbare blaue Vorhang und die Glühbirnen am Schluss des Films erweisen sich in diesem Zusammenhang ebenfalls als bedeutend:

Von Anfang an werden wir auf uns selbst als Zuschauer und auf das, was uns als Inszenierung präsentiert wird, aufmerksam gemacht. Der Vorspann erscheint gleichsam wie vor einem Bühnenvorhang, der gleich weggezogen wird. Und am Ende des Films, wenn Jeffrey Frank in Dorotheys Wohnung umgebracht hat, erlöschen die Glühbirnen einer Lampe mit einem explosionsähnlichen Geräusch in einer auffallenden Großaufnahme – als wäre jetzt die Vorstellung vorbei.³⁸²

Der Film nimmt einen sehr autoreflexiven Charakter an. Auch zum Schluss sieht man die langsamen, farblich intensiven Anfangsbilder. Ebenso am Ende ertönt das Lied *Blue Velvet*. Durch den Text „And *still* I can see Blue Velvets through my tears“ wird auch auf auditiver Ebene suggeriert, dass das oberflächliche Glück des jungen Pärchens Sandy/Jeffrey als Konstrukt zu betrachten ist; als eine Idealisierung der kleinbürgerlichen Moralvorstellung, die die dunklen Seiten des Lebens außer Acht lässt. Auch die scheinbar glückliche Verbindung Dorotheys mit ihrem Sohn Don wird durch das Lied zumindest infrage gestellt. Der Film endet

³⁸⁰ Vgl. Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 91. Der Zusammenhang *Blue Velvets* mit einem Traum wird in den Kritiken oft hervorgehoben. Manche gehen sogar so weit zu behaupten, dass der ganze Film als Traum Jeffreys oder einer anderen Filmfigur verstanden werden kann. Vgl. ebd., S. 91

³⁸¹ Vgl. Jerslev, *David Lynch*, S. 126

³⁸² Ebd., S. 126

somit auch durch die formale Gestaltung „mit der Karikatur einer Familienidylle“³⁸³. Das Ziel hierbei ist nicht die realistische Repräsentation der Filmwirklichkeit – wie sie z.B. Andre Bazin versteht – sondern der bewusste Hinweis auf die eigene Medialität des Films, auf die Künstlichkeit der Bilder.

Die Ästhetik der Binnenhandlung(en) setzt sich aus einer Mischung von konventionellen und eher unüblichen Merkmalen zusammen. Exemplarisch dafür ist die viel zitierte Stelle, in welcher Jeffrey in Dorothys Apartment einbricht, von ihr allerdings erwischt wird, und vom Schrank aus das sexuelle (Unterwerfungs-)Spiel zwischen Dorothy und Frank beobachtet. Zunächst sind die Aufnahmen sehr finster und erinnern damit an die visuelle Ästhetik des *film noir*, der sich ja eigentlich auch gegen den Stil des klassischen Hollywood-Kinos richtet. Auch viele andere Szenen sind sehr dunkel, z.B. die Sequenz, in der Sandy unvermittelt aus der Dunkelheit auftaucht, nachdem Jeffrey ihren Vater besucht hat, die Aufnahmen im *Slow-Club* oder die Bilder von Dorothys Stiegenhaus. Als Jeffrey in Dorothys Wohnung eindringt, verfolgt ihn die Kamera – Jeffrey bildet das Zentrum des visuellen Interesses. Auffällig ist auch die Anwendung mehrerer Subjektiven: Jeffrey schaut in eine bestimmte Richtung, in der nächsten Einstellung sieht man den von ihm wahrgenommenen Gegenstand. Zur Steigerung der Spannung wendet Lynch die klassische Parallelmontage an, indem er immer wieder die im Auto wartende Sandy zeigt. Eher unkonventionell sind hier aber manche extremen Großaufnahmen von Dorothys Gesicht. Außerdem befindet sich dieses nicht immer im nach traditionellen Mustern üblichen mittleren vertikalen Drittel, sondern eher im linken Bereich, also nahe am Bildrand. Auch wird die bei Jeffrey anfangs noch gewährte Figurenzentriertheit bei Dorothy aufgegeben, indem sie beispielsweise den Eingangsbereich verlässt, und in einen anderen Raum geht. Die Kamera bleibt hier statisch, man sieht Dorothy in weiterer Entfernung. Außerdem sieht man sie von hinten, was der Forderung nach Zentralität widerspricht. Diese Einstellung wiederholt sich in der Sequenz mehrere Male. Klassisch ist wiederum die Anwendung der *establishing shots*, die Lynch hier zahlreich anwendet, um die Orientierung der Zuschauer zu gewährleisten. Von weiten wird auf nähere Einstellungen geschnitten. Die Schuss-Gegenschuss-Montage wird angewendet, *eyeline-matches* fehlen manchmal, da z.B. der Gegenschuss als Profilaufnahme erfolgt. Als Frank den Raum betritt, wird ein neuerlicher *establishing shot* gezeigt; dieser wird aber ungewöhnlich lang beibehalten, so, als ob es sich um Jeffreys Subjektive handeln würde, der das Geschehen wie ein Theaterzuschauer aus nur einer Einstellung beobachtet. Nach einiger Zeit folgen dann aber

³⁸³ Vgl. ebd., 136

doch die typischen näheren Aufnahmen. Zu den klassischen Schnitten bietet Lynch auch einen eher unkonventionellen an: Während Frank in einer Nahaufnahme zu sehen ist, befindet sich – der Norm entsprechend – Dorothys unscharfe Schulter im unteren Drittel des Bildes. Die Kamera bewegt sich dann aber nach rechts, sodass für kurze Zeit das gesamte Bild von ihrer Schulter eingenommen wird, ehe Frank wieder in der gleichen Einstellung wie zuvor sichtbar wird; Dorothys Schulter befindet sich nun auf der linken Bildseite. Der Wechsel zwischen enormer Raumentiefe und selektivem Fokus bleibt konventionell. Die Frontalität der Figuren wird einerseits manchmal beibehalten, andererseits sind sie öfter im Profil oder gar von hinten zu sehen. Die Kamera scheint sich immer etwas höher als auf Augenhöhe zu befinden. Die Regeln des *continuity editing* werden befolgt; auffällig in dieser Szene ist allerdings Lynchs *double fading*: Er lässt seine Figuren öfters aus der Einstellung gehen und behält das leere Bild noch für kurze Zeit bei:

Diese Technik ist vorzüglich dafür geeignet, die für Lynchville so typische schwebende Stimmung der Langsamkeit zu etablieren. Durch die Kombination von langsamer Gestik, langsamer Bewegung der Schauspieler und ‚double fading‘ wird der Akt des Verschwindens in Lynchville zu einem unbeendeten und anhaltenden Zustand.³⁸⁴

Untermalt wird diese bedrohliche Sequenz von beunruhigender Musik. Die dramaturgisch und visuell erzeugte Stimmung wird also auch akustisch verstärkt.

Überdies lassen sich in *Blue Velvet* aber auch Sequenzen finden, die völlig konventionell gestaltet worden sind. So z.B. der Dialog zwischen Jeffrey und Sandy, als Jeffrey ihr von seinem Plan, bei Dorothy einzubrechen, erzählt, der sich in einem Kaffee abspielt. Eingeleitet wird die Sequenz durch einen *establishing shot*, der das Lokal von außen zeigt. Danach werden Profilaufnahmen von Jeffrey und Sandy in Halbnahen gezeigt. Die Gesichter befinden sich etwa frontal im rechten oberen Drittel, die Kamera ist dabei ungefähr auf Schulterhöhe. Das Gespräch wird schließlich im Schuss-Gegenschuss-Verfahren unter Anwendung von *eyeline matches* wiedergegeben. Die Schärfe wird bei den nahen Einstellungen selektiv auf die Gesichter gelegt. Das *continuity editing* mit seinen Postulaten (z.B. Wahrung der 180°-Regel) wird angewendet. Als eher unüblich lassen sich allerdings die Aufnahmen von den beiden in Jeffreys Auto bezeichnen. Das Liebespaar wird – nicht wie es der Norm entsprechen würde – frontal, sondern von hinten dargestellt. Die Autofahrten erinnern somit ein bisschen an die *phantom rides* der Filmpioniere. Unkonventionell ist die Kameraführung auch in der Sequenz, in der sich Jeffrey und Sandy auf einer Party befinden und sich ihre gegenseitige Liebe gestehen. Während dabei auf der Tonebene „Sometimes a wind blows, and the mystery

³⁸⁴ Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 100-101

of love comes clear“ zu hören ist, fährt die Kamera in einer Totalen vom nächtlichen Himmel auf das Haus herab, in welchem sich die beiden befinden. Diese Kamerafahrt scheint nicht nur völlig unmotiviert zu sein, sondern erinnert ebenfalls an diejenige von der Einleitungssequenz, die vom blauen Himmel zum weißen Zaun und zu den roten Rosen fährt, so, als sollte „damit gesagt werden, daß auch diese Liebesgeschichte Kitsch ist und wir uns nicht zu sehr in Sicherheit jugendlich-romantischer Vorstellungen wiegen sollten.“³⁸⁵ Zudem wendet Lynch oft Schnitte zwischen zwei Einstellungen an, in denen allerdings nichts passiert.³⁸⁶

Der Ton von *Blue Velvet* scheint „oberflächlich konventionell“ zu sein, er setzt sich aus einem „traditionellen orchestralen Score, kombiniert mit Popsongs und Cool-Jazz-Stücken“ zusammen.³⁸⁷ Dennoch gibt es einige Sequenzen, in denen sich Gegensätze zwischen Bild und Ton finden lassen. Eine solche Disharmonie entsteht z.B. bei Jeffreys erstem Treffen mit Sandy. Es ertönt eine unheilvolle Musik, die „zunächst überhaupt nicht zu der klaren, harmlosen Erscheinung des Schulmädchens passen will“³⁸⁸. Als „Angriff“ auf eine traditionelle Tonuntermalung kann das bereits erwähnte laute Brummen erwähnt werden, das sowohl in der Eingangssequenz zu hören ist, als die Kamera ins Gras auf die kämpfenden Ameisen zoomt, als auch bei der Vergrößerung des von Jeffrey gefundenen Ohres. Weitere Beispiele für die ungewöhnliche Tongestaltung sind sowohl ein Traum Jeffreys, in welchem er verzerrte Bilder von seinem Vater, Dorothy und Frank sieht, dessen Stimme sich in ein „bedrohliches Knurren und Brüllen“ verwandelt, als auch eine Sexszene zwischen Jeffrey und Dorothy, in welcher der Ton und das Bild entstellt werden. Der Ton zeigt sich – wie die gesamte Ästhetik des Films – „vorgeblich konventionell und konsistent“, wird aber „immer wieder von unpassenden, verstörenden Elementen unterbrochen“³⁸⁹.

Als Jeffrey zum ersten Mal als Kammerjäger verkleidet in Dorothy Apartment kommt, lässt sich das Knistern einer Glühlampe vernehmen. Das Treppenhaus ist von dem Lynch-typischen tiefen Brummen erfüllt. In Dorothys Apartment verstummen plötzlich beide Geräusche und werden vom Heulen des Windes ersetzt. Visuell erkennt man aber weder

³⁸⁵ Jerlsev, *David Lynch*, S. 136

³⁸⁶ Vgl. ebd., S. 128

³⁸⁷ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 85

³⁸⁸ Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 88

³⁸⁹ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 85-86

Gegenstände, die vom Wind bewegt werden, noch ein offenes Fenster.³⁹⁰ Oliver Schmidt meint diesbezüglich:

Auf Jeffreys Weg von der sonnigen und scheinbar heilen Außenwelt, durch die dunklen Gänge des Apartmenthauses, hinein in Dorothys Wohnung, die sich als ein anachronistischer Ort abnormaler, surrealer Ereignisse darstellt, verliert der diegetische Ton zunehmend seine kausale Bindung an die konkrete dargestellte Realität: Die flackernde Lampe in der Lobby ist noch zu sehen, die Quelle des nicht eindeutig identifizierbaren Brummens auf dem Flur immerhin noch erahnbar, das Heulen des Windes im Apartment hingegen artifiziell. Der Mangel an handlungslogischer und lebenswirklicher Normalität in Dorothys Apartment geht hier also einher mit dem allmählichen Verlust des normalen, konventionellen Verhältnisses zwischen Bild und Hintergrundton, wie es auch bei ERASERHEAD zu finden ist, dort allerdings in ausgeprägterer Form.³⁹¹

7.2.4. Fazit *Blue Velvet*

Nach dem gewaltigen Flop mit *Dune* arbeitete Lynch überraschenderweise wieder mit dem Produzenten Dino De Laurentis zusammen. Die erneute Kooperation bedeutete für beide, einen Kompromiss einzugehen: Während sich Lynch mit einem Budget von (nur) fünf Millionen Dollar zufrieden geben und die Bedingung, vorerst nur die Hälfte seines Gehaltes zu erhalten, akzeptieren musste, gewährte ihm De Laurentis dafür das (für Lynch so wichtige) künstlerische Freiheit wie auch das Recht auf den *final cut*. Finanziert, produziert und vertrieben wurde *Blue Velvet* von De Laurentis' Unternehmen *DEG*. Nach seinem „Ausflug“ in Hollywood handelte es sich hier also in wirtschaftlicher Hinsicht um einen echten Independent-Film. Aber auch thematisch knüpft Lynch an die Tradition des unabhängigen Films an. Durch seine nicht zu übersehbare Kritik am amerikanischen, gutbürgerlichen Moralkodex erinnert er an die Ära des New Hollywood, die als Vorstufe des Indie-Booms der 1980er betrachtet wird, und deren Filme sich ja auch darin ähneln, dass sie den *American Dream* nicht nur kritisieren, sondern ihn als Konstrukt entlarven. Unter den vielen Gegensatzpaaren, die Lynch in diesem Werk anwendet, sind die zahlreichen (durchaus gewollten) Anachronismen besonders interessant. Lynch lässt dabei Elemente mehrerer Dekaden – vorwiegend aber die der 1950er und 1980er – nebeneinander stehen – ohne diese Vermischung im Film zu thematisieren - was zu einer inkonsistenten Wahrnehmung der dargestellten Zeit und des Raumes führt. Am auffälligsten zeigt sich dieser Dekadenmix an der Gestaltung von Innenräumen, technischen Geräten, der Kleidung der Figuren, ihrer Sprache und dem für den jeweiligen Zeitraum typischen Rollenverhalten. Als inkohärent erweist sich auch – wie bereits in *Eraserhead* – das Verhalten der Figuren, das nicht nur sehr

³⁹⁰ Vgl. ebd., S. 86

³⁹¹ Ebd., S. 86-87

wechselhaft, sondern diskrepant ist. Figuren weisen Eigenschaften auf, die überhaupt nicht zueinander passen, bzw. handeln nicht nach den ihnen zugeschriebenen Attributen. In einigen Szenen spielt Lynch auch mit der Erwartungshaltung des Rezipienten, indem er stark verinnerlichte Genrekonventionen vorerst aufgreift, diese dann aber verändert (wie z.B., als während der Konfrontation Jeffreys mit Sandys (Ex-?)Freund die vergewaltigte Dorothy erscheint). *Blue Velvet* weist nur am Rande so etwas wie eine klassische dramaturgische Struktur auf. Der Ohrfund Jeffreys leitet die *Crime-Story* ein, die aber mehr und mehr in den Hintergrund gerät. Vielmehr konzentriert sich die Geschichte auf Jeffreys Konfrontation mit den dunklen Aspekten seiner Persönlichkeit, in welcher die (tabuisierte) Beziehung mit der deutlich älteren Sängerin Dorothy. Die im Film dargestellte Liebesgeschichte erweist sich als höchst unkonventionell, da Jeffrey nicht nur mit der reifen Dorothy eine sexuelle Beziehung führt, sondern zur gleichen Zeit eine (rein romantische) mit Sandy. Das sehr künstliche Happy End führt zu keiner Lösung der Probleme. Das Verbrechen wird zwar doch noch aufgeklärt, davon hat der Film aber nicht wirklich gehandelt. Die „dunklen Seiten der Seele“ bleiben trotzdem vorhanden, auch wenn Jeffrey sich durch die Beziehung mit Sandy und die Vereinigung beider Familien womöglich darüber hinwegtäuschen möchte. Visuell auffällig ist die erste Sequenz des Films. Weichgezeichnete Bilder werden im Zeitraffer gezeigt, die Überblendungen dauern auffällig lange. Der traumhafte Charakter wird durch Bob Orbisons titelgebenden Song *Blue Velvet* verstärkt, während durch die stark übersättigte Farbgestaltung gleichzeitig auf die Künstlichkeit des Dargestellten aufmerksam gemacht wird. Der Film weist durch die Übertreibung seiner „Sprache“ auf seine eigene Medialität hin. Auch erinnern manche sehr dunklen Bilder an die Ästhetik des *film noir*. Im Übrigen zeichnet sich die Stilistik von *Blue Velvet* durch die Mischung von Konventionen und Abweichungen aus. Dies gilt auch für die Tongestaltung. Während sie größtenteils traditionell ist, werden Figuren aber stellenweise von zu ihnen nicht passender Musik untermalt. In einigen Sequenzen werden Ton und Bild auf surrealistische Art und Weise verzerrt. Ebenso bleibt manchmal unklar, warum bestimmte Geräusche hörbar sind, da die dazugehörenden Geräuschquellen nicht vorhanden sind. Als unkonventionell erweist sich der Lynch-typische tiefe Brummtton dessen Quelle unerklärlich bleibt, und dessen Sinn wohl in der Hindeutung auf Gefahr besteht.

7.3. *Lost Highway* (1998)

7.3.1. Produktion und Distribution

Nach dem doch eher mäßigen *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (1992) zeigte sich Lynchs französische Produktionsfirma *CiBy2000*, mit der er einen siebenjährigen Vertrag hatte – mit der Option, in diesem Zeitraum drei Filme realisieren zu dürfen (oder zu müssen) – gegenüber seinem nächsten Wunschprojekt unter dem Titel *Dream of the Bovine* skeptisch. Dieser Film sollte von Männern handeln, die in Wahrheit Kühe sind und sich auch dementsprechend verhalten.³⁹² Das Skript dazu hat Lynch zusammen mit Robert Engels geschrieben, der auch für die Vorlagen für zehn Episoden der TV-Serie *Twin Peaks* verantwortlich gewesen ist, und mit dem er bereits am Drehbuch zum *Twin Peaks*-Film gearbeitet hatte.³⁹³ Dieses Vorhaben wurde aber von *CiBy 2000* abgelehnt. Angenommen wurde hingegen *Lost Highway*, ein Projekt, das Lynch seiner Produktionsfirma vorerst lediglich als „21st century noir horror film“ vorstellte.³⁹⁴ Das Drehbuch dazu verfasste Lynch in Kooperation mit Barry Gifford, dem Autor der Romanvorlage von *Wild at Heart*. Inspiriert zu diesem Projekt wurde Lynch durch die Phrase *lost highway* aus Giffords Roman *Night People*, die der Schriftsteller wiederum einem Lied mit dem gleichen Titel des Sängers Hank Williams entnahm.³⁹⁵ Außerdem meint Lynch während den Dreharbeiten zu *Twin Peaks: Fire Walk With Me* eine Vision gehabt zu haben, wie sich seine Ex-Frau Mary Sweeney erinnert: „We were shooting somewhere out in the valley, and he was meditating at a break. After we wrapped, I was driving him home, and he told me that he got this idea about somebody getting videotapes being dropped off at their door in an anonymous package; of them inside their home.“³⁹⁶ Die dritte Inspirationsquelle basiert auf einem merkwürdigen Ereignis, das Lynch selbst erlebt und direkt in den Film übernommen hat: Nachdem eines Morgens die Gegensprechanlage seines Hauses geläutet hatte, hörte er eine Männerstimme „Dick Laurent is dead“ sagen. Als er aus seinem Fenster zur Tür blickte, konnte er niemanden erkennen.³⁹⁷ Ob diese Aussagen wirklich den Tatsachen entsprechen, oder ob sie Lynch in Umlauf gebracht hat, um das Publikum zu beeinflussen und dem Film einen noch mystischeren und geheimnisvolleren Charakter zu verleihen bleibt fraglich. Obwohl Lynch und Grifford zum ersten Mal zusammenarbeiteten, stellte sich heraus, dass zwischen den beiden blindes Verständnis darüber herrschte, worum es

³⁹² Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 97

³⁹³ Vgl. Rodley, *Lynch on Lynch*, S. 214

³⁹⁴ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 97-98

³⁹⁵ Vgl. Hughes, *The Complete Lynch*, S. 206-207

³⁹⁶ Sweeney, zitiert nach ebd., S. 207

³⁹⁷ Vgl. Rodley, *Lynch on Lynch*, 222-223

in *Lost Highway* gehen sollte, wozu sich Lynch folgendermaßen äußert: „On *Lost Highway* we never talked about meanings or anything. We seemed to be in sync on where we were going, so a lot was left unsaid.“³⁹⁸ Zudem hat Lynch selbst die Musik ausgewählt, das Klangdesign gestaltet und zahlreiche Stücke des Mobiliars entworfen.³⁹⁹ Lynchs siebter Spielfilm wurde schließlich in Koproduktion mit seinem eigenen Unternehmen *Asymmetrical Pictures*, *CiBy 2000* und dem damals noch unabhängigen Distributionsunternehmen *October Films*, das den Film dann auch in den USA vertrieb, realisiert. Das Produktionsbudget betrug 15 Millionen Dollar.⁴⁰⁰

7.3.2. Narration

„Dick Laurent is dead“ – diesen Satz hört der in einem dunklen Zimmer seines Hauses sitzende Saxofonist Fred Madison nach der Eröffnungssequenz – die die titelgebende Fahrt auf einem *Highway* zeigt – durch die Gegensprechanlage. Diese Worte bilden zugleich auch den Schluss des Films, indem sie von keinem anderen als von ihm selbst in denselben Apparat gesprochen werden. „Alles beginnt mit der Nachricht, dass alles zu Ende ist“, meint Georg Seeßlen.⁴⁰¹ *Lost Highway* fängt aber nicht nur mit seinem eigenen Ende an oder – anders formuliert – kehrt nicht nur zu seinem Anfang zurück; Fred Madison existiert doppelt, er ist Sender und Empfänger der gleichen Nachricht zur gleichen Zeit.⁴⁰² Die Zeitstruktur bildet dabei aber nicht einen einfachen Kreis, sondern erweist sich als viel komplexeres Phänomen:

[Der Film] könnte nicht eben dort wieder anfangen, wo er geendet hat, stattdessen könnte er endlos weitergehen, würde sich aber bei jeder Umdrehung völlig verändern. Vielleicht deutet schon die Einstellungsfolge am Beginn auf diesen Umstand hin. Zum einen sehen wir in einer Nahaufnahme Bill Pullman, so als erwarte er etwas, aber auch so, als sei er erschöpft, verzweifelt, wie nach furchtbaren Geschehnissen, wie nach einer Enttäuschung, wie am Ende eines traurigen Films.⁴⁰³

Es ergibt sich eine zeitlich und räumlich paradoxe Form, die mit der des Möbiusbandes verglichen werden kann.⁴⁰⁴ Durch diese Spiralbewegung wird die Geschichte immer wieder aufs Neue erzählt, verändert sich aber gleichzeitig immer wieder dann, wenn sie zu ihrem

³⁹⁸ Ebd., S. 223

³⁹⁹ Steinke, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, S. 149

⁴⁰⁰ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 98

⁴⁰¹ Seeßlen, zitiert nach Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 221

⁴⁰² Auf die Gleichzeitigkeit dieser Ereignisse weisen auch die Polizeisirenen hin, die Fred kurz, nachdem er die Nachricht hört, vernimmt. Fred wird ja am Ende des Films, als er die Botschaft in die Gegensprechanlage spricht, auch von der Polizei verfolgt

⁴⁰³ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 167

⁴⁰⁴ Vgl. Steinke, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, S. 160-164

Anfang zurückkehrt. Nachdem Fred seine Nachricht in die Gegensprechanlage gesprochen hat, sieht man ihn in sein Auto steigen und auf dem *Highway* vor der Polizei flüchten. Gleichzeitig ist aber anzunehmen, dass sich auch die Geschichte des sich im Haus befindenden Freds weiterentwickeln muss.⁴⁰⁵ In *Lost Highway* bricht Lynch mit räumlichen und zeitlichen Konventionen, es kommt zu einer „Abrechnung mit der Erzählung als fortschreitende Handlung (...). Der Film hat keinen Anfang, keine Mitte und kein Ende“.⁴⁰⁶ Nicht ohne Grund bezeichnen etwa Lynch und sein Koautor Berry Gifford den Erzählkosmos von *Lost Highway* als „a world, where time is dangerously out of control“⁴⁰⁷. Dabei erscheint die Geschichte vorerst durchaus chronologisch und linear.⁴⁰⁸ (Zunächst weiß man ja noch nicht, dass Fred selbst die Nachricht in die Gegensprechanlage spricht und somit doppelt existiert.) Fred und seine Frau Renée befinden sich in ihrem Haus und erhalten Videokassetten, deren Bilder Innenaufnahmen ihres Hauses zeigen. Jemand scheint einzubrechen und sich dabei immer tiefer in ihr Domizil hineinzuwagen. Die beiden verständigen die Polizei, die ihre Bedenken scheinbar nicht allzu ernst nimmt. Schließlich fahren sie zu einer Party; der Gastgeber ist ein gewisser Andy; Fred vermutet, dass Renée eine Affäre mit ihm haben könnte. Dass das Raum-Zeit-Gefüge stark von der Alltagserfahrung des Zuschauers abweicht, wird zum ersten Mal auf dieser Feier ersichtlich, als Fred einem seltsamen, kleinen, weißgeschminkten Mann begegnet, der im Abspann als *Mystery Man* bezeichnet wird. Dieser spricht Fred an und behauptet, sich gerade in dessen Haus zu befinden. Als der Saxofonist bei sich zu Hause anruft, spricht er tatsächlich mit dem unheimlichen Fremden, der sich scheinbar – wie Fred am Anfang/Ende des Films – zur gleichen Zeit an verschiedenen Orten befindet. Freds „How’d you do that?“⁴⁰⁹ bringt nicht nur seine eigene Verwunderung zum Ausdruck, sondern steht auch stellvertretend für die Fassungslosigkeit des Rezipienten, hat der Film bis zu diesem Zeitpunkt ja keinerlei Elemente eines Fantasy- oder Horrorfilms aufgewiesen, für den solche Begebenheiten üblich wären.⁴¹⁰ Dass der *Mystery Man* lediglich eine Einbildung Freds ist, ist unwahrscheinlich, da, als Fred Andy fragt, wer dieser seltsame Mann sei, dieser ihm erwidert, dass es sich wohl um einen Freund von Dick Laurent handelt.⁴¹¹ (Dick Laurent müsste zu diesem aber bereits – wie Fred es durch seine Gegensprechanlage vernommen hat – tot sein.) Freds Verwunderung über die

⁴⁰⁵ Vgl. Volland, *Zeitspieler*, S. 138

⁴⁰⁶ Jerslev, zitiert nach Füller, *Fiktion und Antifikation*, S. 222

⁴⁰⁷ Lynch & Gifford, zitiert nach Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 104

⁴⁰⁸ Vgl. Volland, *Zeitspieler*, S. 138

⁴⁰⁹ *Lost Highway* (David Lynch/1998), 00:29:31-00:29:32

⁴¹⁰ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 106

⁴¹¹ Vgl. ebd., S. 106

Unstimmigkeiten seiner Umwelt ist eine Neuerung in Lynchs Figurencharakterisierung. Bisher betrachteten seine Charaktere (wie z.B. Henry in *Eraserhead* oder Jeffrey in *Blue Velvet*) ihre Umgebung als normal, Fred hingegen ist sich durchaus bewusst, dass etwas Grundlegendes nicht stimmt.⁴¹²

Dem Rezipienten wird es unmöglich gemacht, das Gezeigte mit seinem in Verbindung zu bringen: „Somit verstoßen die Filme [*Lost Highway* und *Mulholland Drive*] gegen die erzählerische Konvention einer kohärenten und naturalisierbaren erzählten Welt und gegen die Vorstellung der Rezipienten, dass es eine ‚wahre‘ und widerspruchsfreie Realität innerhalb der Fiktion geben muss.“⁴¹³ Die Madisons erhalten schließlich ein drittes Videoband; der große Unterschied dabei: Die Kamera dringt in das Schlafzimmer des Paares ein und zeigt Fred neben der zerstückelten Leiche seiner Frau knien. Fred wird als Mörder zum Tode verurteilt; seitdem wird er von furchtbaren Kopfschmerzen geplagt. Plötzlich unternimmt Lynch einen weiteren fundamentalen Verstoß gegen die konventionelle Filmdramaturgie: Er wechselt seinen Protagonisten.⁴¹⁴ Als ein Wärter in die Zelle blickt, befindet sich nicht mehr Fred Madison darin, sondern der wegen Autodiebstahls verurteilte Pete Dayton. Ähnlich erstaunt wie der Zuschauer zeigt sich auch der Gefängniswärter: „This is some spooky shit, we’ve got here! – Dieser Ausdruck der Verwunderung kann als Metakommentar, der den Rezipienten noch einmal darauf hinweist, dass das Raum-Zeit-Gefüge der Diegese außer Kontrolle geraten ist, gelesen werden.“⁴¹⁵ Ab dieser Metamorphose erzählt Lynch zunächst eine Geschichte, die mit der ersten scheinbar nichts zu tun hat. Pete Dayton kann sich nicht erinnern, wie er in den Todestrakt geraten ist, seine Eltern, die die Antwort scheinbar wissen, wechseln immer wieder das Thema, wenn sich ihr Sohn nach dem Grund dieses merkwürdigen Ereignisses erkundigt. Auch die Justiz zeigt sich verwirrt. Um diese seltsame Begebenheit aufzuklären, wird Pete – der sich laut seiner Freundin stark verändert hat – beschattet. Erst im Laufe der Zeit zeigen sich Zusammenhänge zwischen den beiden Geschichten, vielleicht werden diese sogar parallel erzählt:

Dass mit der Zeit etwas nicht stimmt, wird (...) erkennbar, als Doppelgänger auf den Plan treten und bereits bekannte Orte, Vorkommnisse und Personen erwähnt werden. Anspielungen und Querverweise unterlaufen allmählich die vordergründige Progression des Geschehens (...) Die beiden Erzählstränge *Lost Highways* beginnen einander zu zitieren bis hin zu spiegelbildlichen Einstellungskompositionen (...) Lynch überschreitet das filmtechnisch bedingte Nacheinander der

⁴¹² Vgl. ebd., S. 101

⁴¹³ Orth, *Lost in Lynchworld*, S. 83

⁴¹⁴ Während ungewöhnliche Zeitstrukturen für viele Filme jenseits des Mainstream noch eher üblich sind (z.B. *Inception*), sorgt ein Protagonistenwechsel wohl für eine noch größere Überraschung.

⁴¹⁵ *Lost Highway* (David Lynch/1998), 00:50:28-00:50:32. Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 106

Bilder durch interikonische Verweise und schafft den Eindruck zweier simultaner Geschichten, die ineinander changieren.⁴¹⁶

Es lassen sich viele Elemente finden, die in beiden Geschichten zentrale Rollen einnehmen. Am deutlichsten stechen hier wohl die beiden Frauenfiguren, Renée und Alice, hervor, die abgesehen von der unterschiedlichen Haarfarbe – Renée ist rothaarig, Alice hingegen blond – identisch aussehen und beide von Patricia Arquette verkörpert werden. Durch die Besetzung dieser zwei Charaktere mit derselben Schauspielerin könnte man zu dem Schluss kommen, dass es sich um die gleiche Figur handelt. Als der verwirrte Pete ein Foto findet, auf dem beide abgebildet sind, und Alice fragt, ob sie denn beide Frauen sei, zeigt Alice auf die blonde Frau und meint, sie sei nur diese.⁴¹⁷ Etwas später wird auch nur sie auf dem Foto zu sehen sein. Als sich Pete wieder in Fred zurückverwandelt hat, versichert versichert ihm der *Mystery Man*, dass Alice wirklicher Name Renée sei. Auffällig dabei ist, dass sich Fred nach Alice erkundet, denn eigentlich dürfte dieser sie nicht kennen. Lynch kreiert hier eine unmögliche Figurenkonstellation. Beide Frauen kennen jedenfalls Andy, der auf beiden Ebenen als gleich aussehende (und vielleicht dieselbe) Figur existiert. Während er in der Pete-Geschichte ein Pornoproduzent ist, bleibt seine Profession auf der Fred-Ebene unklar. Er scheint aber ein Verhältnis mit Renée zu haben. Auf die Frage Freds, woher sie ihn kenne, meint Renée, dass er ihr einen Job angeboten habe. Handelt es sich um den gleichen Job der Pornodarstellerin wie in der anderen Geschichte? Auch Pete und Fred weisen deutliche Parallelen auf: So hört Pete etwa Freds Saxofonspiel im Radio, was in ihm Unbehagen hervorruft. (Vielleicht weil ihn das an Fred erinnert?) Beide klagen über häufige Kopfschmerzen, leiden an einer Gedächtnislücke, haben Visionen, die sie sich nicht erklären können, wie etwa die von Renées Leiche oder von der rückwärtsbrennenden Hütte, die wie so vieles andere darauf aufmerksam macht, dass die Zeit außer Kontrolle geraten ist. Außerdem begehren beide Frauen, die beinahe identisch aussehen (und vielleicht die gleiche Person sind). Auch führen sowohl Fred als auch Pete mit dem *Mystery Man*, ähnliche Gespräche.⁴¹⁸ Dennoch lässt sich auch ein großer Unterschied zwischen Fred und Pete finden: Während der Saxofonist Probleme zu haben scheint, seine Frau sexuell zu befriedigen – wie man im „ersten Teil“ des Films sieht, kann Pete als die Potenz schlechthin bezeichnet werden, beglückt er doch in nicht allzu

⁴¹⁶ Volland, *Zeitspieler*, S. 138

⁴¹⁷ Auch Patricia Arquette meinte zunächst, dass sie zwei Figuren verkörpere. Lynch hat sie aber darauf aufmerksam gemacht, so zu spielen, als ob sie ein und derselbe Charakter wäre, was widersprüchlich zu Alice' Behauptung im Film ist. Vgl. Rodley, *Lynch on Lynch*, S. 231. Vgl. Volland, *Zeitspieler*, S. 138-139

⁴¹⁸ Vgl. Volland, *Zeitspieler*, S. 138-139. Vgl. Orth, *Lost in Lynchworld*, S. 22-23

langen Abständen sowohl seine Freundin Sheila als auch seine heimliche Geliebte Alice. Nicht ohne Grund meint einer der Polizisten, die Pete beschatten: „Fucker gets more pussy than a toilet seat.“⁴¹⁹

Sowohl die „Linearität der Zeit als Grundvoraussetzung für das Verstehen der kausalen Zusammenhänge zeitlich getrennter Ereignisse als auch die eindeutige Lokalisierung von Personen im Raum“ werden punktuell aufgegeben.⁴²⁰ Das Ursache-Wirkungs-Gefüge bricht zusammen:

Vielmehr wird eine Kette entwickelt, die unendlich Ursachen und Wirkungen aneinanderreicht, so dass nicht allein die Antwort, vor der die Frage steht, sondern die Beziehung von Ursache und Wirkung vollends aufgehoben wird: was die Wirkung einer Handlung scheint, erweist sich zugleich als ihre Ursache (wie die zunächst kryptische Botschaft vom Tode Dick Laurents.⁴²¹

Der Rationalisierungsversuch einiger Interpreten, dass Pete eine erträumte Figur Freds ist bzw. umgekehrt, dass Pete der „reale“ Charakter ist und sich in einem Alptraum nur vorstellt, Fred zu sein, erweist sich als zu einfach und wird der Komplexität des Films nicht gerecht:

Eine einfache Konstruktion wäre: Was in der einen Geschichte Ursache, das ist in der anderen Wirkung, und umgekehrt, was in der einen Wissen, das ist in der anderen Geheimnis, was in der einen Geschichte Frage, ist in der anderen Antwort und so weiter. Aber die Dinge verhalten sich eben nicht spiegelverkehrt zueinander, sondern dreidimensional, sodass sie jeweils neue Aspekte aufweisen, abhängig davon sozusagen, bei welcher Spiraldrehung man zu sein glaubt (...) Aber auch innerhalb der beiden Geschichten arbeiten Schleifen; der Traum, den Fred Renee erzählt, wird Wirklichkeit, indem er eine Videoproduktion wird.⁴²²

Auch wenn man die Geschichte von Pete als Imagination Freds oder umgekehrt die Welt von Fred als Traumbild Petes wahrnimmt, ergeben sich zeitliche Paradoxien, die nicht aufzuheben sind. Und selbst, wenn man die erste Szene des Films nicht als Anfang der erzählten Geschichte betrachtet, sondern den Ablauf der Handlung chronologisch verändert, lassen sich diese logischen Unstimmigkeiten nicht beseitigen.⁴²³ Wenn der Beginn des *plots* auch der Beginn der Geschichte ist, wie lässt es sich dann erklären, dass eigentlich schon tote Figuren, wie Dick Laurent und Renée, gegen Ende des Films wieder erscheinen? Warum verkündet die Stimme durch die Gegensprechanlage zu Beginn des Films, dass Dick Laurent tot ist, obwohl er zu diesem Zeitpunkt noch lebt? Stellt man die Chronologie auf den Kopf und betrachtet den Schlussteil als Beginn der Geschichte, ließe sich diese Nachricht logisch erklären, aber nicht, warum er in der Pete-Story als Mr. Eddy wieder auftaucht. Außerdem bleibt es

⁴¹⁹ Lost Highway (Lynch/1998), 01:15:50

⁴²⁰ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 103

⁴²¹ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 170

⁴²² Ebd., S. 172

⁴²³ Vgl. Orth, *Lost in Lynchworld*, S. 23

unerklärlich, warum Pete von den Bildern der toten Renée geplagt wird, die er einerseits gar nicht kennen dürfte und die andererseits zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht tot sein dürfte. Wie ist es möglich, dass Fred Andy auf seiner Party besucht, obwohl dieser ja – durch die Begegnung mit Pete – tot sein müsste?⁴²⁴ Eine weitere Frage, die man stellen kann: Wenn Mr. Eddy und Dick Laurent die gleiche Person sind, warum haben sie dann verschiedene Namen? Alles in allem gibt es keine Anhaltspunkte dafür, eine Realitätsebene als eindeutig wirklich bzw. eindeutig unwirklich zu bezeichnen⁴²⁵, es kann „nie mit Sicherheit gesagt werden, welche Perspektive im Film eingenommen wird, wessen Geschichte gerade erzählt wird, und wer gerade spricht“.⁴²⁶ Viel zitiert ist diesbezüglich Georg Seeßlens Aussage, man solle sich nicht nur die Frage stellen, ob Fred schizophren sei, sondern ob nicht der Film selbst von Schizophrenie befallen sei.⁴²⁷ Alice' Worte an Pete, der sich bald darauf wieder in Fred verwandeln wird so wie Alice wieder zu Renée wird, „You'll never have me“, können als weiterer Metakommentar dass die „Rekonstruktion einer konsistenten Narration von vornherein ein hoffnungsloses Unterfangen ist“, verstanden werden.⁴²⁸

Die im Mainstream-Film übliche narrative Unterscheidung von Filmwirklichkeit und Traum wird hier – wie ja ansatzweise auch schon in *Eraserhead* – aufgegeben:

Der Film ist gerade übersät mit Darstellungen innerer Vorgänge, ohne dass diese als solche gekennzeichnet oder einer Figur zugeordnet wären. Als Rezipient kann man sich in den seltensten Fällen sicher sein, ob gerade die Realität, also der reale Raum innerhalb der Fiktion, gezeigt wird, oder der Traum, beziehungsweise die Vision einer Figur, also ein subjektiver Raum. Jede vermeintlich als Realität erscheinende Ebene der Geschichte verweist auf die Ebene, die man als innere Darstellung einer Figur verstanden zu haben glaubt.⁴²⁹

Diese Ununterscheidbarkeit ist auch Fred Madison durchaus bewusst, indem er den Polizisten auf die Frage, warum er und seine Frau denn keine Videokamera besitzen, antwortet: „I like to remember things my own way, (...) How I remember them: not necessarily the way they happened“⁴³⁰ Ein gutes Beispiel für dieses Phänomen wäre ein Traum, den Fred hat und den er seiner Frau Renée erzählt. Dass es sich um einen Traum handelt, weiß der Rezipient, da Fred dies behauptet. Er wacht auf und sieht die neben ihm liegende Renée an. Dort, wo sich

⁴²⁴ Vgl. Volland, *Zeitspieler*, S. 138-139. Vgl. Orth, *Lost in Lynchworld*, S. 22-23

⁴²⁵ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 93

⁴²⁶ Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 225

⁴²⁷ Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 170

⁴²⁸ *Lost Highway* (David Lynch/1998), 01:51:28-01:51:31. Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 117

⁴²⁹ Orth, *Lost in Lynchworld*, S. 23

⁴³⁰ *Lost Highway* (Lynch/1998), 00:23:30-00:23:43

eigentlich ihr Gesicht befinden müsste, sieht er jedoch das Gesicht des *Mystery Man*. Die Frage, die sich nun stellt, ist diejenige, wann der Traum, von dem Fred erzählt, zu Ende ist. Gehört der Moment, in dem er erwacht und das Gesicht des unheimlichen Mannes sieht, noch zum Traum, oder aber ist der Traum schon vorbei, und Fred erblickt das Gesicht in einer Vision?⁴³¹ Während Fred „den Beginn der Erzählung von seinem Traum einleitet und dann mit *voice-over* die visuelle Darstellung seines Traumes begleitet, wird das Ende der Erzählung des Traumes nicht deutlich gekennzeichnet, da nicht deutlich erkennbar ist, wann die intern fokalisierte Darstellung des Traumes endet“.⁴³²

Als seltsamste Figur des Films erweist sich der *Mystery Man*. Nicht nur scheint er an keinerlei raum-zeitliche Gesetze gebunden zu sein; sein Handeln erscheint höchst ambivalent und oft psychologisch völlig unmotiviert. Die Intension seines Handelns ist bereits bei seinem ersten „Auftritt“, dem bereits genannten Gespräch mit Fred, in welchem er ihm verkündet, dass er sich gerade in seinem Haus befindet, unklar.⁴³³ Welche Ziele verfolgt er damit? Warum will er Fred Angst machen? Warum verfolgt er im weiteren Verlauf Fred mit der Kamera? Möchte er ihn umbringen? Warum wird er letztendlich zu Freds Komplizen und hilft ihm, Mr. Eddy/Dick Laurent zu töten? Hat der *Mystery Man* auch etwas mit dem Mord an Renée zu tun?⁴³⁴ Warum will er ihn eigentlich umbringen, wenn ihn Mr. Eddy kurz zuvor noch als Freund vorgestellt hat? Ist der *Mystery Man* eine „echte“ Figur oder eine Imagination?⁴³⁵ Jedenfalls wirkt sein Verhalten durch „seine distinguierte, selbstsichere Sprechweise, seine, auf das Funktionale reduzierten, Gesten“ und durch einen unnatürlichen Wechsel seiner Emotionen auf seltsame Weise stilisiert. Sein Handeln folgt „keiner nachvollziehbaren Logik in dem Sinne, dass man seine Absichten oder Aktionen sinnvoll nacherzählen könnte“, und unterscheidet sich somit von nach konventionellen Mustern gestalteten Filmfiguren.⁴³⁶ Auch kann diese Figur mit dem Filmautor verglichen werden: „he ist the invisible eye that enters the bedrooms of his characters, who stages their sex life, who takes possession of their

⁴³¹ Vgl. Orth, *Lost in Lynchworld*, S. 51

⁴³² Elsaesser & Buckland, zitiert nach Orth, *Lost in Lynchworld*, S. 52

⁴³³ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 109-110

⁴³⁴ Immerhin könnte seine Kamera ein Hinweis darauf sein, dass er es war, der den Madisons die Videokassetten mit Innenaufnahmen ihres Hauses geschickt hat. Somit könnte er auch während des Mordes anwesend gewesen sein, da ein Video ja Fred bei der zerstückelten Leiche Renées zeigt, was darauf hindeutet, dass Fred nicht selbst gefilmt hat.

⁴³⁵ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 109-110

⁴³⁶ Ebd., S. 110

imaginary lives and moves them to his desire.“⁴³⁷ Damit thematisiert sich der Film selbst und verstößt gegen die Hollywood-Konvention der Illusionsbildung:

Dies bedeutet eine gewollte und nicht bewusste Auseinandersetzung des Films mit filmischen Erzählkonventionen und der Stellung, sowohl der Figuren als auch desjenigen, der eine Fiktion fabriziert. Der Film gibt sich wie bereits *Blue Velvet*, *Twin Peaks* und *Wild at Heart* zuvor, als Antifiktion, die nicht nur ihre eigene Künstlichkeit und Fiktionalität offen zur Schau stellt, sondern die an ihr beteiligten und für sie verantwortlichen Instanzen thematisiert.⁴³⁸

Gegen Ende des Films bedroht der *Mystery Man* Fred (der zuvor noch Pete war) mit einer Videokamera und erinnert somit an den Filmemacher und Autor des Films.⁴³⁹ Es scheint, als „ob sich der Regisseur in seiner Fiktion verdoppelt“⁴⁴⁰. Der *Mystery Man*, der problemlos an mehreren Stellen gleichzeitig sein kann, ist eine „Parodie des Autors“⁴⁴¹, er ist so wie er jemand, der Narration, Ästhetik und Ton beliebig manipulieren kann, eine übermächtige und als bedrohlich empfundene Erzählinstanz.⁴⁴²

Lost Highway wird als Werk „without any narrative at all“, bezeichnet, es wird auf „the absence of linearity and narrative logic“ aufmerksam gemacht.⁴⁴³ Zu Beginn des Films werden Fred und Renée wiederholt in ihrem Haus gezeigt, ohne dabei einer konkreten bzw. handlungswichtigen Tätigkeit nachzugehen. Das Einzige, was passiert, sind das Finden und Anschauen der seltsamen Videobänder; es lassen sich viele Wiederholungen finden. Diese geschehen aber nicht im Sinne der *rule of three*, um sicherzugehen, dass dem Rezipienten entscheidende Handlungsmomente nicht entgehen, denn eigentlich passiert ja gar nichts. Die Narration scheint sich nicht (im klassischen Sinne) entwickeln zu wollen. Fred und Renée reagieren zwar auf die Bedrohung durch den anonymen Eindringling, indem sie die Polizei verständigen. Diese scheint aber wiederum selbst nichts gegen den Einbrecher unternehmen zu können (oder zu wollen). Sie schlägt lediglich vor, die Alarmanlage zu aktivieren, und gibt sowohl Fred als auch Renée eine Visitenkarte (so als würde sie die beiden nicht als Paar betrachten, das einen gemeinsamen Haushalt unterhält). Fred, der vom Rezipienten als Protagonist identifiziert wird, formuliert keine Wünsche; er verfolgt kein Ziel. Er ist zwar (krankhaft) eifersüchtig und kann seine Frau offensichtlich sexuell nicht befriedigen,

⁴³⁷ Warner, zitiert nach Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 230

⁴³⁸ Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 230-231

⁴³⁹ Vgl. ebd., S. 229

⁴⁴⁰ Vgl. Jerslev, zitiert nach ebd., S. 229-230

⁴⁴¹ Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 171

⁴⁴² Vgl. Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 230

⁴⁴³ Vgl. McGowan, zitiert nach Orth, *Lost in Lynchworld*, S. 18-19. Vgl. Wallace, zitiert nach ebd., S. 18-19

unternimmt gegen diese Missstände allerdings nichts (abgesehen von den Kontrollanrufen). Ähnlich verhält es sich mit dem Protagonisten des zweiten Teils. Pete wundert sich zwar, wie er in den Todestrakt gekommen ist, unternimmt aber keinerlei Nachforschungen über diesen merkwürdigen Zwischenfall. Er kann sich weder an seine Freundin Sheila noch an Mr. Eddy – der große Stücke auf ihn hält – erinnern, nimmt aber, anstatt nachzufragen, diese Tatsache einfach hin. Als übergeordneter, unkonkreter Wunsch könnte vielleicht noch die Sehnsucht, mit den von Fred bzw. Pete begehrten Frauen Renée bzw. Alice zusammenzusein, bezeichnet werden. Um dies zu erreichen, unternehmen die beiden jedoch nichts, sondern wirken vielmehr fremdgesteuert. Fred beobachtet resigniert, wie sich seine Frau Renée von ihm entfremdet. Auch gegen seine scheinbare Impotenz – mit der er höchstwahrscheinlich schon länger zu kämpfen hat – unternimmt er nichts. Alice übernimmt während der Affäre mit Pete die bei Weitem aktivere Rolle. Erst als Petes Welt zusammenzubrechen scheint, fragt er seine Eltern, was denn in der unheimlichen Nacht, als er in der Todeszelle aufgewacht ist, geschehen ist. Seine Eltern geben ihm aber nur ausweichende Antworten. Es wird jedoch der Anschein erweckt, dass etwas sehr Unangenehmes passiert ist. Statt nachzubohren gibt er sofort auf. Da die Figuren nicht handeln und sich nichts wünschen, können auch keine Hypothesen über ihre weiteren Handlungen aufgestellt werden. Von den für die konventionelle Narration so wichtigen *deadlines* wird nur selten Gebrauch gemacht, wodurch zu der ungewöhnlichen zeitlichen Manipulation ein weiterer temporaler Unsicherheitsfaktor dazukommt.

Lost Highway lässt sich nicht wirklich einem einzigen Genre zuordnen. Lynch äußert sich dazu: „It’s a kind of horror film, it’s a kind of thriller, but basically it’s a mystery. That’s what it is. A mystery.“⁴⁴⁴ Wie in einem Mystery Film hegt der Zuschauer den Wunsch, den Grund der seltsamen Begebenheiten aufzudecken. Dieses Filmgenre scheint laut Bordwell von manchen Regeln der klassischen Dramaturgie abzuweichen:

There is one genre that may seem to run counter to all these claims about spectator activity in classical narration. The mystery film sometimes makes its narration quite overt: a shot of a shadowy figure or an anonymous hand makes the viewer quite aware of a self-conscious, omniscient, and suppressive narration. Similarly the mystery film encourages the spectator to erect erroneous first impressions. Confounds the viewer’s most probable hypotheses and stresses curiosity as much as suspense.⁴⁴⁵

⁴⁴⁴ Lynch, zitiert nach Rodley, *Lynch on Lynch*, S. 231

⁴⁴⁵ Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 40

Charakteristisch für den Mystery Film ist auch das Spiel mit der Figurenperspektive. Oft bleibt unklar, aus welchem Blickwinkel ein Ereignis dargestellt wird.⁴⁴⁶ Und trotzdem funktioniert ein konventioneller Mystery Film nach den konventionellen Regeln der Hollywood-Dramaturgie. Zum einen bildet die Narration trotzdem Spannung (*suspense*) und richtet sich nach vorne. In der Erzählung eines Mystery Films geht es hauptsächlich um eine Nachforschung, selbst wenn es dabei um die Aufhellung eines vergangenen Ereignisses geht. Zweitens basiert auch der Mystery Film auf einem Ursache-Wirkungs-Gefüge; es geht ja gerade darum, ein fehlendes Element in der Kausalitätskette zu finden, um das Rätsel des Verbrechens zu lösen. Drittens werden diese Elemente immer gefunden, somit handelt es sich nicht um permanente, sondern um zeitlich begrenzte narrative Leerstellen. Und schließlich viertens: Das narrative Spiel des Mystery Films wird intertextuell motiviert (der Rezipient weiß, dass es sich um das Genre des Mystery Films handelt, und ist sich deshalb auch der narrativen Funktionsweise bewusst).⁴⁴⁷ In *Lost Highway* verhalten sich diese Elemente aber anders: In diesem Film geht es nie um Nachforschungen; weder darum, ob Fred tatsächlich Renées Mörder ist, noch, ob Renée ihn tatsächlich mit Andy betrügt, noch, warum Pete Dayton plötzlich in einer Todeszelle aufgewacht ist. Die Nachforschung wird zwar durch zwei Polizisten, die Pete beschatten, angedeutet, aber nicht konsequent durchgezogen. Da die Figuren keine Wünsche und Ziele haben, und da die Zeit willkürlich manipuliert wird, sodass es kaum kausale Zusammenhänge gibt, ist *Lost Highway* nicht nach vorne gerichtet. Da es kein Ursache-Wirkungs-Gefüge gibt, kann auch nicht nach fehlenden Elementen dieser Struktur gesucht werden; die Leerstellen weisen permanenten Charakter auf; letztendlich kann man *Lost Highway* „nicht begreifen, sondern nur befürchten“.⁴⁴⁸

7.3.3. Formale Merkmale

„A 21st century noir horror film“ – diese Bezeichnung erweist sich auch in formaler Hinsicht als durchaus zutreffend. Nicht nur auf der narrativen Ebene – wo Alice/Renée als *femme fatale* bezeichnet werden können – erinnert der Film an die *schwarze Serie*, sondern auch, was seine Lichtgestaltung und seine teilweise doch eher ungewöhnlichen Kamerapositionen betreffen. So ist Freds und Renées Haus nur ein Beispiel für die vielen dunklen Räume des Films. Es wird nur spärlich vom Tageslicht beleuchtet, die Jalousien sind dabei in typischer

⁴⁴⁶ Vgl. ebd., S. 32

⁴⁴⁷ Vgl. ebd., S. 40

⁴⁴⁸ Hofe, zitiert nach Orth, *Lost in Lynchworld*, S. 17

Noir-Manier auch untertags heruntergezogen. Fred ist dadurch etwa in der Eröffnungssequenz kaum zu erkennen. Leichte Orientierungslosigkeit, die durch den Einsatz von Weitwinkelobjektiven entsteht, verstärkt die bedrohliche Atmosphäre des Madison-Hauses. Es wirkt so, als ob die Figuren (Fred und Renée) von diesem kühlen, modernen Gebäude – das ja eigentlich ihr Zuhause ist – verschlungen und verunsichert werden. Die „herumschleichende“ Kamera, die von tiefer Musik begleitet wird, verbildlicht eine Unheil verkündende, unbekannte Anwesenheit. Das Haus lässt sich mit einer Festung vergleichen. Es wirkt durch die beinahe nicht vorhandene Möblierung, das Fehlen von Pflanzen und die endlos wirkenden Gänge karg, abweisend und auch künstlich.⁴⁴⁹ Ein anderes Beispiel für einen dunklen Raum wäre die Luna-Lounge, in der Fred als Jazz-Saxofonist auftritt; sie ist „ein blauer Raum, ganz der Nacht zugeordnet“ und nur von stroboskopischem Licht erhellt. Das rar vorhandene Licht, wird von den Lampen, an die unpassendsten Stellen geworfen.⁴⁵⁰ Kennzeichnend für die erste Hälfte sind auch die auffällig langen Schwarzblenden, die dem Film einen eher künstlichen Charakter verleihen.⁴⁵¹

Die Farben- und Lichtästhetik wechselt im zweiten Teil – wie auch die Narration – ihren Charakter: Die Farben werden opulenter und heller. Auch der Schnittwechsel verändert sich, indem er schneller wird.⁴⁵² Somit vollzieht Lynch durch den Austausch seines Protagonisten nicht nur einen narrativen, sondern auch einen stilistischen Bruch. Auffällig ist zudem, dass Lynch in *Lost Highway* zwischen den Aufnahmegeschwindigkeiten wechselt; dass heißt, dass er nicht durchgehend mit 24 Bildern pro Sekunde dreht, sondern für jede Einstellung die (für ihn) dazu passende Geschwindigkeit wählt.⁴⁵³ Auch die Kameraführung erweist sich als höchst ambivalent; sie wird zu einer „eigenständigen pluralistischen Erzählinstanz“:

Mal nimmt sie Freds Perspektive ein: dann kann man im Dunkeln seines Hauses nichts erkennen. Ein anderes Mal scheint sie mit den Augen Petes wahrzunehmen: dann wird sie unscharf und wackelig, wie vor einem epileptischen Anfall oder einem neuen schizophrenen Schub. Wiederum ein anderes Mal verselbstständigt sie sich total und nimmt die Perspektive einer Überwachungskamera ein, die in Freds und Renees Haus eindringt. Die Kameraposition ist dabei so erhöht, daß (sic!) die Aufnahmen unmöglich von einer Person gemacht werden konnten – mit Ausnahme des Mystery Man natürlich, für den sowieso keinerlei Naturgesetze gelten.⁴⁵⁴

Georg Seeßlen meint diesbezüglich, dass auch wir nicht wissen, „ob wir die Dinge mit der Kraft der Vision oder der Objektivität einer Überwachungskamera sehen, wie es uns die

⁴⁴⁹ Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 166-167

⁴⁵⁰ Vgl. ebd., S. 155-156.

⁴⁵¹ Vgl. Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 232

⁴⁵² Vgl. Volant, *Zeitspieler*, S. 131

⁴⁵³ Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 166

⁴⁵⁴ Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 226

Dekomposition mancher Bilder, die Anti-Ästhetik des Ausschnittes, manchmal nahezulegen scheint“⁴⁵⁵. Ein anderes Beispiel für die eigenwillige Kameraführung ist die Sequenz, in der sich die beiden Polizisten von Fred und Renée verabschieden. Hier fährt die Kamera von oben aus einer „unmöglichen“ Perspektive auf das Ehepaar herab.⁴⁵⁶ Interessant ist auch, dass der Stil in vielen Sequenzen nicht – wie es von der klassischen Dramaturgie gefordert wird – als „Vehikel“ der Geschichte funktioniert, sondern dass er, ganz im Gegenteil, die Entwicklung der Handlung blockiert, indem öfters Bilder betont werden, die keinerlei narrative Funktion erfüllen:

Immer wieder zoomt sich in *Lost Highway* die Kamera an Objekte der Wahrnehmung heran, saugt sich an ihnen fest und blockiert den Fortgang der Handlung. Unbehaglich verharret sie in der Betrachtung von Spinnen, die an Wänden hängen, Deckenlampen und Nachtfaltern, die von ihrem Schein angezogen werden. Die Einstellungen vertiefen sich in die Ästhetik des Gezeigten und verweisen auf nichts anderes als auf sich selbst. Sie stilisieren Elemente der Diegese und lassen ihre Relevanz für die Narration in den Hintergrund treten.⁴⁵⁷

Auch werden manche Gegenstände so nahe herangezoomt, dass sich nicht mehr ausmachen lässt, um welches Objekt es sich dabei handelt. Dadurch wird die Sukzession der Ereignisse unterbrochen.⁴⁵⁸

Auf ähnliche Weise unkonventionell wie bereits in *Eraserhead* (und z.T. auch in *Blue Velvet*) ist auch die Tongestaltung in *Lost Highway*. Robnik bezeichnet sie als „irrationalen Schnitt“ bzw. „audiovisuellen Riß“, der Bild und Ton, die im Mainstream-Kino miteinander unzertrennlich verbunden sind, in zwei separate Bereiche trennt.⁴⁵⁹ Dies geschieht z.B. bei der ersten Begegnung Freds mit dem *Mystery Man*. In diesem seltsamen Dialog werden sowohl die Musik der Party als auch alle anderen Hintergrundgeräusche ausgeblendet und vom Lynch-typischen tiefen Brummtönen ersetzt. Lynch scheint durch diesen Tongebrauch aber nicht eine Vision bzw. einen Traum vom restlichen Geschehen abzugrenzen, da der *Mystery Man* ja auch vom Gastgeber Andy wahrgenommen wird:

Die Gesprächssituation zwischen den beiden wirkt somit auf akustischer Ebene, als würden sie sich in einer Blase befinden, in der die Kausalität von materieller Ursache und resultierendem Ton außer Kraft gesetzt und die auf die Anwesenheit des *Mystery Man* zurückzuführen ist. In ästhetischer Hinsicht bedeutet diese Szene, dass eine Filmfigur nicht nur Einfluss auf die Gesetzmäßigkeiten der dargestellten Filmwelt zu nehmen scheint, sondern auch auf narrative Konventionen des Filmtons, indem sie die kausale Einheit von Bild und szenischem Ton stört.⁴⁶⁰

⁴⁵⁵ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 158

⁴⁵⁶ Vgl. ebd., S. 158

⁴⁵⁷ Volland, *Zeitspieler*, S. 133-134

⁴⁵⁸ Vgl. ebd., S. 133

⁴⁵⁹ Robnik, zitiert nach Pabst, *A Strange World*, S. 45

⁴⁶⁰ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 113-114

Ob sich die Geräuschquelle des „tiefen Brummens“ in oder außerhalb der Diegese befindet, bleibt unklar. (Dieser merkwürdige Laut ist mitunter für die bedrohliche Atmosphäre, die im Haus der Madisons herrscht, verantwortlich.)⁴⁶¹ Der Ton in *Lost Highway* richtet sich auch gegen die Erwartungshaltung des Rezipienten. So deutet die akustische Ebene etwa öfters auf eine Gefahr hin, ohne dass diese dann aber auf der visuellen Ebene zu sehen wäre. Lynch lässt den Ton somit als „leeren Index“ auf etwas Unbekanntes verweisen, ohne dass „dessen finale Bedeutung je eingelöst würde“⁴⁶². Ab und zu hört man auch „unbestimmbare Tonfetzen“ und „unbestimmte uterale Geräusche“, einmal bricht die Musik in hoher Lautstärke hervor, ein anderes Mal ist sie fast nicht mehr zu hören.⁴⁶³ Auch gibt es, wie schon in visueller Hinsicht, einen klanglichen Unterschied zwischen den beiden Teilen von *Lost Highway*. Dabei ist der erste Part „der schwere, von bedrohlichen, rauschenden Lynch-Tönen und Jazz“ bestimmt. Den zweiten Abschnitt nennt Seeblen den „Pop-Teil“, der „leichter im Ton“, dafür aber „heftiger im Rhythmus“ ist.⁴⁶⁴ Die Ästhetik des Films kann auch unter dem Aspekt seiner Selbstbezogenheit gelesen werden. Zunächst geschieht dies durch die anonymen Videoaufnahmen, die Fred und seine Frau an ihrer Türschwelle finden. Die Bilder dieser Kassetten unterscheiden sich in ihrer Grobkörnigkeit stark von der optischen Qualität des restlichen Films. Außerdem enden sie immer mit einem Flimmern; der Film macht durch einen „Unfall“ auf seine eigene Medialität aufmerksam.

7.3.4 Fazit *Lost Highway*

Als „21st century noir horror film“ vorgestellt, wurde *Lost Highway* in Zusammenarbeit der französischen Firma *CiBy 2000* mit Lynchs *Asymmetrical Pictures*, sowie dem damals noch unabhängigen *October Films*, das den Film dann auch in den Vereinigten Staaten vertrieb, realisiert. Das Produktionsbudget betrug 15 Millionen Dollar. Auch in *Lost Highway* wendet Lynch von ihm bereits bekannte dramaturgische Techniken an, die von der herkömmlichen Hollywood-Erzählung abweichen. Am auffälligsten ist dabei sein individueller Umgang mit dem Raum-Zeit-Gefüge, wobei er diesmal die Geschichte in der Form einer Möbiusschleife konstruiert: Fred hört in der Anfangssequenz denselben Satz, den er zum Schluss in die Gegensprechanlage seines Hauses spricht; er existiert somit doppelt. Durch eine Spiralbewegung wird die Geschichte immer wieder aufs Neue erzählt, verändert sich aber

⁴⁶¹ Vgl. Volland, *Zeitspieler*, S. 131

⁴⁶² Vgl. ebd., S. 114

⁴⁶³ Vgl. Füller, *Fiktion und Antifiktion*, S. 231.

⁴⁶⁴ Vgl. Seeblen, *David Lynch und seine Filme*, S. 172

gleichzeitig dann, wenn sie an ihren Anfang zurückkehrt. Bezeichnend für diese verdrehte Zeitstruktur ist der *Mystery Man*, der Fred erst darauf aufmerksam macht, dass es durchaus möglich ist, sich zur gleichen Zeit an verschiedenen Orten aufzuhalten. Nachdem Fred des Mordes an seiner Frau Renée zum Tode verurteilt worden ist, wechselt Lynch seinen Protagonisten, was ein fundamentaler Angriff auf die Erwartungshaltung des Rezipienten ist, der durch etablierte Konventionen davon ausgeht, dass ein und derselbe Hauptcharakter von Beginn bis zum Schluss des Films im Zentrum des Interesses steht. Lynch erzählt danach eine Geschichte, die auf den ersten Blick nichts mit dem Vorangegangenen zu tun hat. Immer offensichtlicher wird aber, dass beide Geschichten nicht nur miteinander verwoben sind, sondern womöglich auch zur gleichen Zeit stattfinden. Die Figuren beider Geschichten beginnen sich immer stärker zu ähneln. Auch wenn man eine der beiden Geschichten als Traum der jeweils anderen Figur betrachtet, ergeben sich viele zeitliche und logische Paradoxien, die sich nicht einmal dann vermeiden lassen, wenn man die Chronologie der Begebenheiten auf den Kopf stellt: tote Charaktere werden wieder lebendig, Figuren, die sich eigentlich nicht kennen dürften, sprechen voneinander. Das Ursache-Wirkungs-Gefüge fällt auseinander. Zwischen Traum und objektiver Filmwirklichkeit lässt sich nur schwer unterscheiden. Auch weist *Lost Highway* bloß ansatzweise so etwas wie eine dramaturgische Struktur auf. Konkrete Wünsche werden nicht formuliert. Durch die daraus resultierende Ziellosigkeit und Passivität der Figuren werden keine kausalen Handlungsketten ausgelöst. Somit stellt der Zuschauer – der vielmehr damit beschäftigt ist, über die eigenwillige Konstruktion der Geschichte nachzudenken – keine zukunftsorientierten Vermutungen auf. Außerdem wird die Spannung nicht auf konventionelle Art und Weise durch die Entstehung und Schließung von Leerstellen kreiert. Vielmehr wirft der Film unzählige Fragen auf, die aber unbeantwortet bleiben.

Stilistisch erinnert *Lost Highway* in vielen Passagen des ersten Teils durch seine dunklen Bilder an einen *film noir*. Der Einsatz von Weitwinkelobjektiven erschwert manchmal die Orientierung. Auffällig sind auch die vielen Schwarzblenden, die den künstlichen Charakter verstärken. Ferner sind stellenweise die Kameraperspektiven ungewöhnlich. Der Stil von *Lost Highway* weicht in seiner narrativen Funktion von Hollywood-Konventionen ab, da es oft nicht darum geht, die Erzählung lediglich zu „unterstützen“. Ganz im Gegenteil wird der Fortgang der Handlung oft blockiert, indem häufig längere Großaufnahmen von Objekten gezeigt werden, die keinerlei narrative Funktion aufweisen. Manchmal bewegt sich die Kamera so nahe an Dinge heran, dass man nichts erkennen kann. Die Stilistik der „zweiten Geschichte“ unterscheidet sich von der der ersten; die Farben werden dabei kräftiger und

heller, die Schnitte werden häufiger. Auch die musikalische Gestaltung variiert zwischen den zwei Geschichten. Den Ton kennzeichnet das Lynch'sche tiefe Brummen. Außerdem wird durch die Akustik mit der Erwartungshaltung des Rezipienten gespielt, indem öfters bedrohliche Musik ertönt, die auf eine Gefahr hinweist, dann aber doch nichts passiert.

7.4. INLAND EMPIRE (2006)

7.4.1. Produktion und Distribution

Mit *INLAND EMPIRE* kehrte David Lynch in vielerlei Hinsicht zu seinen Anfängen als unabhängiger Filmemacher zurück. Dass er bei seinem mittlerweile zehnten Spielfilm an einem Punkt angelangt ist, an dem man ein Resümee über die bisherige Arbeit ziehen kann, deutet er mit der Schlusszene an, in der er selbstreflexiv die Schauspielerinnen seiner weiblichen Hauptrollen bzw. die Filmfiguren selbst in einem Raum versammelt.⁴⁶⁵ Durch den Umstieg von analoger auf digitale Filmtechnik war es ihm möglich – wie z.B. auch bei *Eraserhead* oder *Blue Velvet* – mit einer sehr kleinen Filmcrew zu arbeiten. Der Gebrauch von digitalen Kameras bedeutete für Lynch nicht nur eine ästhetische Innovation, sondern generell eine neue Freiheit beim Drehen und bei der Postproduktion.⁴⁶⁶ Wenn man mit digitaler Filmtechnik arbeitet, benötigt man nicht unbedingt ausgefeilte, technische Kenntnisse, keine so komplexen Settings und keine so starke Ausleuchtung des Raums wie bei traditionellen Aufnahmemethoden. Die Kameras wiegen nicht viel, sind einfach zu bedienen, das Bildmaterial ist vergleichsweise billig, sodass die Möglichkeit zum Experimentieren vorhanden ist. Außerdem lässt sich digitales Material leichter schneiden.⁴⁶⁷ Diese Autonomie ist bezeichnend für die Produktion dieses Films: „*INLAND EMPIRE* was an independent production, and Lynch, free from any constraints imposed by co-creators or corporate bosses, shot hour and hours of von footage at leisure.“⁴⁶⁸ Laut Georg Seeßlen entfernen sich die Produktionsbedingungen von Lynchs Filmen „zunehmend von denen der Traumfabrik und nähern sich denen des solitären Künstlers an“⁴⁶⁹. Der Regisseur selbst zeigt sich von der neu gewonnenen Freiheit durch das digitale Filmverfahren so begeistert, dass er meint, nie wieder zu traditionellem Filmequipment zurückkehren zu wollen – eine Wahl, die

⁴⁶⁵ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 131

⁴⁶⁶ Vgl. ebd., S. 131

⁴⁶⁷ Vgl. Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 121-122

⁴⁶⁸ Olson, *David Lynch*, S. 668

⁴⁶⁹ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 242

„ästhetische Entscheidung und ökonomischen Zwang miteinander verbinden mag“⁴⁷⁰. Bezeichnend für diese Freiheit ist der Umstand, dass Lynch nach keinem fertigen Drehbuch gearbeitet hat, sondern die Szenen kurz vor Drehbeginn spontan entwarf⁴⁷¹, was der Hauptdarstellerin Laura Dern sehr gefiel:

The ease with which you can shoot your day; the ease with which David can shoot alone and move the camera around and get the scene; to – which is unheard of an traditional 35mm movie set – have a working day and have filmed ten of our twelve hours. We got to work and we’d start working. We had the luxury (...) of shooting an entire scene without cutting. It gives you a great deal of freedom as an actor to truly be in the moment as opposed to being in the moment, holding it and (...) trying to go back to that moment and replicating it.⁴⁷²

Finanziert wurde *INLAND EMPIRE* zum größten Teil von Lynch selbst. Als Koproduzenten fungierten das französische Unternehmen *Canal+* sowie die polnische Kulturstiftung *Fundacja Kultury*.⁴⁷³ Die Zusammenarbeit mit Letzterer resultierte aus Lynchs Besuch beim *Cameraimage Cinematography Festival* in Lodz, bei welchem er den polnischen Schauspieler Peter J. Lucas kennen lernte und ihm die Rolle des Ehemannes der weiblichen Protagonisten-Figur Nikki anbot.⁴⁷⁴ Die Produktion übernahm Lynchs Ex-Frau Mary Sweeney.⁴⁷⁵ Unabhängig wurde der Film auch vertrieben, nämlich von Lynch selbst, in Kooperation mit dem Unternehmen *518 Media*, wobei nur wenige Kopien hergestellt wurden.⁴⁷⁶ Die notgedrungen selbstständige Distribution war laut mehreren Kritikern ein „Armutszeugnis für die amerikanische Filmkultur“. Auch um die Werbung, die hauptsächlich über das Internet erfolgte, musste sich der Regisseur selbst kümmern.⁴⁷⁷ Das Budget ist nicht bekannt:

Über das Budget herrscht Stillschweigen, vielleicht weil es im traditionellen Sinn ganz einfach nicht existierte. Die Stars werden ganz sicher nicht die Gagen erhalten haben, wie sie es aus ärmeren Hollywood-Produktionen gewöhnt sind und ihren Marktwert werden sie nicht unbedingt erhöhen; sie arbeiten aus anderen Motiven mit David Lynch.⁴⁷⁸

Man sollte meinen, dass *INLAND EMPIRE* aufgrund der digitalen Aufnahmen in kurzer Zeit entstanden ist, das Gegenteil ist jedoch der Fall: „The funding and the availability of the

⁴⁷⁰ Ebd., S. 243

⁴⁷¹ Vgl. Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 126

⁴⁷² Barney, *David Lynch*, S. 248

⁴⁷³ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 132-133. Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 242

⁴⁷⁴ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 133

⁴⁷⁵ Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 242

⁴⁷⁶ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 133. Vgl. Olson, *David Lynch*, S. 669. Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 242

⁴⁷⁷ Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 242

⁴⁷⁸ Ebd., S. 242

actors, coupled with the variety of location shoots in Poland, resulted in an unusually long production time. Having generated a great deal of footage, Lynch also spent a long time editing the film and overseeing its sound design. ⁴⁷⁹

7.4.2. Narration

„It’s about a woman in trouble, and it’s a mystery, and that’s about all I want to say about it“⁴⁸⁰ – so äußert sich David Lynch über *INLAND EMPIRE* und gibt damit einen der wenigen Hinweise, wovon sein zehnter abendfüllender Film thematisch handelt; von der (mysteriösen) Leidensgeschichte einer Frau – könnte man annehmen. Diese Vermutung bestätigt sich auch, nachdem man dieses beinahe drei Stunden lange Werk rezipiert hat: Die erfolglose Schauspielerin Nikki Grace erhält durch eine Rolle im Film *On High in Blue Tomorrows* die Chance auf ein Comeback. Dabei verliert sie sich aber in der Welt dieses neuen Films, verschmilzt immer stärker mit ihrer Rolle namens Susan Blue und durchläuft – wie in einem nie endenden Alptraum – mehrere Realitäten, in denen sie gezwungen wird, stets neue Rollen anzunehmen, sodass sowohl für sie als auch für den Zuschauer immer unklarer wird, wer sie in Wirklichkeit ist. Es geht in *INLAND EMPIRE* um Themenkreise wie Liebe, Eifersucht, Sex, Vergewaltigung und Krise.⁴⁸¹ Es ist zudem die Geschichte einer Ehe, eines Betruges und eines Mordes.⁴⁸² Doch trotz dieser erkennbaren, groben Motive, die man durchaus als Referenzsystem, dass dem Rezipienten einen (recht dünnen) thematischen roten Faden liefert, betrachten kann, weiß man eigentlich recht selten, wie die dargestellten Handlungen zu verstehen und miteinander in Verbindung zu setzen sind. *INLAND EMPIRE* hat mit Erzählkino im klassischen Sinne sehr wenig zu tun.⁴⁸³ Dies veranlasste etwa Rodek zu folgender Aussage: „Inland Empire wirkt, als ob Lynch lediglich Substantive liefere, und wir Zuschauer aufgefordert seien, sie mit Hilfe von Verben und Adjektiven in einen sinnvollen Zusammenhang zu bringen; bei einmaligem Sehen eine glatte Überforderung.“⁴⁸⁴ Georg Seeßlen ist davon überzeugt, dass es sich hier um einen Film handelt, der „in der normalen Kinokultur nichts mehr zu suchen“ hat.⁴⁸⁵

⁴⁷⁹ Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 126

⁴⁸⁰ Lynch, zitiert nach Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 242

⁴⁸¹ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 144

⁴⁸² Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 255

⁴⁸³ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 123

⁴⁸⁴ Rodek, zitiert nach ebd., S. 135

⁴⁸⁵ Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 243

INLAND EMPIRE beginnt mit so etwas wie einem Prolog. Die narrative Funktion dieser Einleitung könnte die Andeutung der verschiedenen Realitätsebenen des Films sein – bzw. der unterschiedlichen Handlungsstränge – die sich im weiteren Verlauf immer stärker vermischen werden. Nach der Titeleinblendung durch einen Projektor und der Darstellung der Nadel eines alten Plattenspielers hört man kaum zu verstehende Stimmen, die – wie man bald erkennt – von einer Prostituierten und ihrem Freier stammen, die kurz darauf im Hotelzimmer miteinander schlafen. (Nur bei sehr aufmerksamem Zuhören lassen sich die gesprochenen Worte verstehen, es wird dabei vor allem ausgedrückt, dass die Frau große Angst hat.) Dies ist die erste Wirklichkeitsebene des Films, nämlich die des polnischen Films unter dem Titel 47. Nach dem Beischlaf sitzt das Mädchen – nun in Farbe – weinend vor dem Fernseher. Sie repräsentiert die zweite Ebene, und zwar die der polnischen Schauspieler, die in 47 mitspielen. Das, was sie auf dem Bildschirm sieht, ist eine geduckt gehende Frau, die zur dritten Wirklichkeitsschicht gehört. Es ist dies die Handlung, die die Produktion des *Remake* des polnischen Films unter dem Titel *On High in Blue Tomorrows* (mit Nikki Grace als Schauspielerin) darstellt. Dieses Fernsehbild wird einige Minuten später nochmals gezeigt und bildet jetzt so etwas wie die Haupthandlung von *INLAND EMPIRE*.⁴⁸⁶ Zuvor sieht man allerdings eine Sequenz, die eine weitere, sehr abstrakte Wirklichkeit zeigt – es handelt sich hier um Einschübe aus Lynchs Kurzfilmreihe *Rabbits* – die eine Hasenfamilie zeigen oder vielmehr Menschenkörper mit Hasenköpfen, die miteinander sinn- und bedeutungslose Worte wechseln. So werden unzusammenhängende Textpassagen wie „I’m going to find out one day“ oder „I have a secret“ wiedergegeben.⁴⁸⁷ Diese Sätze werden von den einzelnen Familienmitgliedern geäußert, ohne dass die anderen Hasen darauf eingehen. Es handelt sich dabei nicht um Kommunikation im klassischen Sinne, sodass Bedeutungen gesendet und empfangen werden, sondern um eine Aneinanderreihung von Sätzen, die nicht miteinander in Verbindung stehen. Grotesk erscheint hier die für eine Sitcom konventionelle Untermalung mit Zuschauerlachen. Da die restliche Darstellung überhaupt nicht komisch, sondern düster bzw. beinahe schon bedrohlich inszeniert wird, erscheint diese eingeschobene und im Kontext der Narration weder zu diesem Zeitpunkt noch im weiteren Verlauf des Films sinnmachende Szene sehr seltsam. Dass es sich bestimmt um keine Komödie handelt sieht man auch am nicht aufhören zu wollenden Weinen des Mädchens. Zudem wirken die Aktionen dieser Tier-

⁴⁸⁶ Vermutlich deshalb, weil in *INLAND EMPIRE* nur schwer so etwas wie ein *Mainplot* zu bestimmen ist. Man denke daran, dass diese Handlung ja von dem weinenden Mädchen im Fernseher betrachtet wird. Allerdings stellt sich doch das Gefühl ein, dass man es hier mit der Haupthandlung zu tun haben könnte, da es sich um die erste längere Passage handelt. Diese Ebene wird auch durchgehend im gesamten Verlauf des Films aufgegriffen. Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 124-126

⁴⁸⁷ *INLAND EMPIRE* (David Lynch/2006), 00:04:33-00:05:17

Menschen seltsam stilisiert. So dauert es immer wieder lange, bis sie auf bestimmte Sachen, wie z.B. auf das Klingeln eines Telefons, reagieren. Nachdem der (scheinbare) Hasenvater durch die Haustür geht – die aber nicht nach außen bzw. in ein Stiegenhaus, sondern vermutlich in einen großen anderen Raum führt –, verschwindet er; wie, wohin und warum, bleibt unklar. Statt dem Hasenvater tauchen – wie aus dem Nichts – zwei polnische Männer im Anzug auf. Einer der Männer – der sich etwas später als das Phantom zu erkennen geben wird – gibt nervös zu verstehen, dass er einen „Ausgang“ sucht. Natürlich fragt sich der Rezipient, wo dieser Mann denn hinaus will bzw. nach welchem Durchgang er sucht – eine von vielen aufgestellten Fragen, die aber nicht beantwortet werden. Die beiden Männer gehören laut Schmidt zur gleichen Ebene der „grotesken Gegenwirklichkeit“, wie auch die Hasenfamilie und weitere Realitätsdimensionen, die im weiteren Verlauf auftauchen werden.⁴⁸⁸

Bis auf das Phantom werden von den Figuren keine Wünsche geäußert und keine Ziele formuliert. Der Wunsch des Phantoms, einen Ausgang zu finden, ist aber keineswegs eindeutig, nicht einmal konkret. Was er damit meint, und wie dieses Ziel überhaupt zu erreichen ist, bleibt völlig unklar. Durch den Prolog weiß der Zuschauer zweierlei: zum einen, dass es sich um eine für den Mainstream unübliche Multiplot-Erzählung handelt. Zum anderen, dass diese verschiedenen Erzählstränge in einem – selbst für den Independent-Film – sehr merkwürdigen Verhältnis stehen, in welchem temporale und lokale Strukturen aufgelöst werden. Vielleicht hat der Zuschauer von Anfang an das Gefühl, dass in dieser Erzählung etwas nicht stimmt: „Aber etwas innerhalb der Geschichte läuft schief, das ist es. Es ist immer schon schief gelaufen, aber immer anders.“⁴⁸⁹ Denn wie ist es möglich, dass ein auf zwei Beinen gehender und sprechender Hase durch seine Haustür einen Raum betritt, der kurz darauf mit Figuren einer anderen Realität (mit „echten“ Menschen) besetzt wird? Oder anders formuliert: Wie können sich Figuren, die verschiedenen Realitätsebenen entstammen, in ein und demselben Raum befinden; wie kann eine Figur wie aus dem Nichts verschwinden? Diese Auflösung des kinematographischen Raum-Zeit-Gefüges wird in der ersten Sequenz der „Haupthandlung“ nicht nur fortgesetzt, sondern auch verstärkt: Die neue osteuropäische Nachbarin stattet Nikki einen Besuch ab. Diese Frau könnte als weibliches Pendant des *Mystery Man* aus *Lost Highway* betrachtet werden. Zunächst sagt sie Dinge voraus, die sich tatsächlich ergeben werden, indem sie Nikki etwa ein altes Zigeunermärchen von einem Jungen erzählt, der sich selbst im Spiegel sah und damit das Böse in die Welt brachte (eine

⁴⁸⁸ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 126

⁴⁸⁹ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 256

Andeutung auf die Spiegelung von Nikkis Identität bzw. Lebenswirklichkeit?). Dann berichtet sie von einem Mädchen, das durch eine kleine Gasse in einen Palast kommt – eine Begebenheit, die sich später in einer der verschiedenen Realitäten wirklich auf ähnliche Weise zutragen wird.⁴⁹⁰ Das gesamte Gespräch wirkt merkwürdig künstlich. So besteht es nicht – wie etwa bei einem hier angebracht gewesenen Small Talk – aus Frage und Gegenfrage; vielmehr scheint der Besuch der Dame nicht bloß – wie sie behauptet – dem Kennenlernen ihrer Nachbarn zu dienen, sondern einen völlig anderen Zweck zu erfüllen. Denn das Erzählen des Zigeunermärchens ergibt sich nicht aus dem Gesprächsverlauf, sondern wirkt so, als ob sie diese Geschichte von Anfang an erzählen wollte. Durch ihr fast schon hinterhältig wirkendes Lachen erhält der Rezipient das Gefühl, dass sie etwas Wichtiges weiß, das Nikki besser auch wissen sollte, wovon sie jedoch keine Ahnung hat. Es wirkt so, als ob die Frau Nikki bedrohen würde – die Frage nach dem Warum wird auch hier nicht beantwortet. Das, was die Nachbarin erzählt ergibt keinen erkennbaren Sinn. Schließlich deutet sie – so wie der *Mystery Man* – auf die nur relative Gültigkeit der traditionellen Zeit-Raum-Wahrnehmung hin und macht den Rezipienten damit mit dem Erzählkosmos der nachfolgenden Ereignisse vertraut⁴⁹¹: Obwohl Nikki selbst noch nicht weiß, ob sie die Rolle der Susan Blue bekommt, meint die Frau, dass sie bereits gehört habe, dass Nikki engagiert worden ist – von wem, erwähnt sie natürlich nicht. Der Eindruck der zeitlichen Auflösung wird aber noch verstärkt; die Osteuropäerin äußert sich folgendermaßen:

Yes. Me, I, I can't seem to remember if it's today, two days from now or yesterday. I suppose it was 9:45, I would think it was after midnight. For instance, if today was tomorrow, you wouldn't even remember that you walked on an unpaid bill...Actions *do have* consequences! And yet, there is the magic. If it was tomorrow, you would be sitting there. You see?⁴⁹²

Auf die Uhrzeit (9:45) wird im weiteren Verlauf des Films öfter durch Figurenfragen nach der Zeit hingewiesen. Warum, bleibt unklar. Als Nikki in die Richtung schaut, in die die Frau zeigt, sieht sie sich tatsächlich mit Freundinnen auf einer Couch sitzen: „When Nikki sees the next day, birevly, in a reverse shot, we know that time is not a linear concept in *INLAND EMPIRE*.“⁴⁹³ Sowohl die zeitlichen Unterschiede zwischen gestern, heute und morgen werden aufgelöst als auch die Gebundenheit einer Figur an *nur* einen Ort. Da es „keinen Unterschied mehr gibt zwischen zuerst, dann und danach, bricht das Mittel der Erzählung als dialektische

⁴⁹⁰ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 126

⁴⁹¹ Vgl. Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 124

⁴⁹² *INLAND EMPIRE* (David Lynch/2006), 00:16:04-00:17:28

⁴⁹³ Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 124

Form zusammen“⁴⁹⁴. Georg Seeßlen erkennt in *INLAND EMPIRE* einen Kubismus der Handlung und einen der Zeit:

„I suppose it was 9:45, I would think it is after midnight‘: Man muss diesen Satz grammatisch sehr genau betrachten, um zu begreifen, dass er keineswegs poetischen Nonsense enthält, sondern (...) das Erleben eines gespaltenen – eines ‚schizophrenen‘ – Menschen, der von seiner Doppelexistenz weiß, und die Konstruktion einer ‚kubistischen‘ Sicht (...) Was gestern geschah, jedenfalls, wird heute noch einmal gesehen (sic!) aus verändertem Blickwinkel, und morgen wird alles noch einmal und ganz anders geschehen. Es ist ein Universum der unendlichen Parallelen, in denen vieles gleich oder ähnlich und manches anders ist. Lynchs Protagonistin in *INLAND EMPIRE* wechselt die Parallelwelten des Einstein-Universums; ein Subjekt, das sich vervielfältigt, aber nicht mehr vollständig wird. Denn was fehlt in der Welt der Relativität, ist ein verlässliches Navigationssystem.“⁴⁹⁵

Somit bleibt unklar, wie die dargestellten Ereignisse miteinander temporal in Beziehung zu setzen sind. Die Handlung wird mit der Nikki von morgen fortgesetzt (die Nikki „von gestern“ mit der Nachbarin ist nicht mehr da). Erst jetzt erhält Nikki den Anruf von ihrem Manager, der ihr – was für den Rezipienten nicht zu hören ist – mitteilt, dass sie die Rolle erhalten hat. Zunächst wirkt dieses Telefongespräch jedoch bedrohlich, Nikki, ihre Freundinnen und sogar der Butler fangen zu kreischen an – sodass man durchaus glauben könnte, etwas Schlimmes sei passiert. Verstärkt wird diese Vermutung durch den bedrohlich wirkenden Ton. Beinahe erleichtert stellt der Zuschauer fest, dass es sich hier um einen Freudeausbruch handelt; auch hier spielt Lynch mit Zuschauererwartungen. Was in dieser Anfangssequenz – neben der Darstellung dieser unkonventionellen Zeit-Raum-Interpretation – aber auch geschehen ist: die Formulierung eines konkreten Wunsches. Der Rezipient hat erfahren, dass Nikki, obwohl sie nicht damit gerechnet hatte, ihre Wunschrolle erhalten hat. Ihr Ziel besteht nun darin, die Rolle gut zu spielen, um ihrer angeknacksten Karriere wieder auf die Sprünge zu helfen. Nun würde man sich in einem konventionellen Hollywood-Film erwarten, dass Nikki bei der Realisierung dieses Wunsches gezeigt wird. Dies ist aber nur bedingt der Fall. So wird etwa ein Fernsehinterview mit Nikki und Devon gezeigt oder Proben für den Film. Hauptsächlich geschieht aber etwas anderes; die Dekonstruktion des filmischen Raumes, der cineastischen Zeit und der Filmfigur wird auf weiteren Ebenen fortgesetzt. Neben der ontologischen Auflösung des Raum-Zeit-Gefüges in Nikkis Alltagswelt kommt es zu einer weiteren Aufhebung, nämlich zu der zwischen der Schauspielerin Nikki Grace und ihrer Rolle Susan Blue bzw. zu einer Vermischung der

⁴⁹⁴ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 147

⁴⁹⁵ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 250

Filmwirklichkeit Nikkis (die Ebene der Filmproduktion) und der fiktiven Welt von *On High in Blue Tomorrows* (dem Film im Film):⁴⁹⁶

Nikki's attachment to the role creates rifts in her reality as her waking life and her narrative life begin to merge as filming progresses. Soon Nikki and Susan's psyches become intertwined (...) Lynch plays with our notions of acting, the relationship between the viewer and the screen, and the nature of the film industry itself. At times the blur between acting and real life is presented as ambiguous or non-existent.⁴⁹⁷

Dies geschieht durch die fehlende narrative Kennzeichnung vieler Szenen; man weiß nicht, ob es sich um Ereignisse aus dem Film *On High in Blue Tomorrows* handelt oder aber um die (objektive) Filmrealität Nikkis, das heißt, um reale Szenen zwischen ihr und ihrem Kollegen Devon, mit dem sie außerdem eine Affäre beginnt. Zunächst wird diese Frage zwar noch aufgelöst, indem Nikki ihr männliches Gegenüber *nach* kurzer Zeit entweder Devon oder Billy nennt bzw. der Regisseur *nach* der Begebenheit *cut* ruft (oder eben nicht).⁴⁹⁸ Der Verstoß gegen die dramaturgische Konvention liegt hier darin, dass die Szene erst, nachdem sie sich ereignet hat als Aufnahme für den Film im Film bzw. als Nikkis Realität gekennzeichnet wird. Der Rezipient befindet sich also immer wieder in einem (oft unangenehmen) Zustand des Nicht-Unterscheiden-Könnens zwischen Filmwirklichkeit und Film-im-Film-Handlung. Nach und nach wird dieses Nichtwissen aber zur Regel, da überhaupt nicht mehr aufgelöst wird, um welche Art von Begebenheiten es sich handelt.⁴⁹⁹ Ein Gespräch mit ihrem Schauspielkollegen Devon, in welchem sie über die Gefahr ihrer Affäre sprechen, bricht Nikki mit den Worten „Damn! That sounds like a dialogue from our script!“ ab. Völlig verstört stellt sie aber fest, dass es sich hier tatsächlich um einen Wortwechsel aus dem Drehbuch gehandelt hat, den sie soeben mit Devon geprobt hat. Auch der Rezipient hat dabei angenommen, dass es sich um eine reale Konversation zwischen Nikki und Devon und nicht um einen Dialog zwischen Sue und Billy, handelte. Als man etwas später Nikki im Bett mit Devon zu sehen glaubt, stellt sich heraus, dass hier die Welt der Filmfiguren selbst und weder die Realität noch eine Probe gezeigt werden. Danach wird eine Szene gezeigt, die man wohl als Szene aus *On High in Blue Tomorrows* deuten würde: Susan Blue verirrt sich – wie von der Nachbarin Nikkis vorausgesagt – in einer kleinen Gasse und betritt einen Raum. Es stellt sich heraus, dass es sich um das Set handelt, an dem der Film gedreht wird. Susan Blue sieht – neben den anderen Schauspielern – Nikki Grace.⁵⁰⁰ Es werden sowohl die beiden Handlungsebenen, die unterschiedlichen Wirklichkeiten

⁴⁹⁶ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 147

⁴⁹⁷ Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 121

⁴⁹⁸ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 147-148

⁴⁹⁹ Vgl. ebd., S. 148

⁵⁰⁰ Vgl. ebd., S. 148-149

angehören, in ein und demselben Raum dargestellt als auch ein und dieselbe Person (Nikki) im Raum verdoppelt. In einer anderen Szene sieht die Schauspielerin Nikki sich selbst als Prostituierte auf der anderen Straßenseite. Die beiden schauen sich dabei an. Etwas später schauen sich die beiden erneut an; diesmal werden die Dinge jedoch aus der Perspektive von Nikki als Freudenmädchen, dargestellt:

That these events can't be simultaneous – they occur specially and temporally at different locations and at different points in Nikki's story – is irrelevant. It could be that one of these is actually Nikki the actress playing Susan the character, but, even using that assumption, the situation is only internally consistent. But this is the nature of the puzzle that the viewer must unravel.⁵⁰¹

Der Unterschied zwischen Realität und Fiktion wird, mit zunehmender Dauer des Films, komplett aufgehoben:

Im Dunkeln des Filmsets ist es diesmal Sue, die (...) den realen Schauspieler Devon mit ihrem Liebsten Billy verwechselt, bevor Realität und Fiktion als eigenständige, getrennte Seinessphären komplett kollabieren und sich in einzelne fragmentierte Räume auflösen, die sich teilweise durchdringen, durchlässig werden und so Verbindungen schaffen zwischen verschiedenen weit entfernten Orten, verschiedenen Zeiten und anderen Räumen, deren Status sich nur noch schwer in Kategorien von Realität, Fiktion oder Symbolik beschreiben lässt.⁵⁰²

Bei diesen „fragmentierten Räumen“ handelt es sich um die Parallelwelten, die bereits im Prolog eingeführt worden sind; es kommen aber immer wieder neue Realitäten hinzu.⁵⁰³ Diese existieren nicht bloß nebeneinander, sondern werden miteinander verbunden, und zwar durch Nikki bzw. Susan. Diese Verflechtung gehorcht dabei keinerlei kausaler Struktur. Nikki nimmt in den verschiedenen „Handlungssträngen“ völlig unmotiviert verschiedene Rollen ein, bzw. *findet* sich in verschiedenen Rollen vor. Jede Erscheinungsform von Nikki/Sue hat mit ihren eigenen Problemen zu kämpfen. So ist Nikki in einer Welt arm und schwanger und muss ihrem abstoßend wirkenden Ehemann über ihren Zustand informieren. Ein anderes Ich führt ein gefährliches Leben in Polen und sucht Schutz vor dem alltäglichen Verbrechen und vor einer Schlepperbande. In einer anderen Wirklichkeit findet sich Nikki/Sue als Mutter

⁵⁰¹ Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 123

⁵⁰² Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 149

⁵⁰³ So gibt es etwa eine Verhörszene, in welcher eine Frau einem Mann, der vielleicht ein Polizist sein könnte, erzählt, dass ihr ein Mann in einer Bar vorausgesagt hat, dass sie jemanden umbringen werde. Das Tatwerkzeug – ein Schraubenzieher – ist dabei unter einem Verband in ihren Bauch gerammt. In einer anderen Welt sitzt eine Version von Nikki/Sue am Schreibtisch vor einem Mann (ein Auftragskiller?) und bittet diesen um Hilfe. Sie erzählt ihm von bizarren Sachen; wie z.B., dass sie fast vergewaltigt wurde, ihrem Peiniger aber die Augen austach und in die Hoden trat. Auf einer anderen Ebene tauchen junge Mädchen auf, die sich wie klassische Teenager benehmen. So reden sie häufig über Sex, über einen Mann, mit dem sie scheinbar (freiwillig oder nicht) geschlafen haben, oder schwärmen von der abenteuerlichen Suche nach dem Mann fürs Leben.

einer scheinbar armen Familie, die im Garten ein Grillfest vorbereitet. Diese filmischen Räume bleiben auch dadurch inkonsistent, da sie von Figuren „besucht“ werden, die anderen Realitätsebenen entstammen.⁵⁰⁴ So ruft z.B. Nikki/Sue als verzweifelteres schwangeres Mädchen Billy Rabbit an, um bei ihm Trost zu suchen. Die Figuren einer Wirklichkeitsebene beeinflussen das Leben von Charakteren einer anderen.⁵⁰⁵ Immer stärker werden die verschiedenen Realitätsebenen miteinander vermischt. So etwas wie „objektive Realität“ zu der man die zahlreichen fiktiven Rollen Nikkis in Bezug setzen könnte (um sie so als Fiktion zu bestimmen) fehlt, da alle Rollen gleichbedeutend erscheinen. Durch die immer stärkere Vermischung der verschiedenen Welten kann man zwischen den verschiedenen von Nikki eingenommenen Rollen immer schwerer unterscheiden.⁵⁰⁶ Für sie löst sich „das Innere des eigenen Ichs, der intimste Raum überhaupt, der das Individuum von seiner Umwelt trennt, und es durch diese Trennung als eigenständiges Seiendes überhaupt erst konstituiert“, immer mehr auf, wenn sie „frühere Rollen und die Wirklichkeit gewissermaßen als weitere Rolle nicht vergessen kann, sodass sie ständig simultan – als verschiedene Räume – nebeneinander existieren“⁵⁰⁷. Nikki Grace scheint als „handelnde Person mit einer ihr eigenen Biographie und Identität auseinanderzufallen“.⁵⁰⁸ Es bleibt unklar, ob es noch immer Nikki ist, die in die verschiedenen Rollen schlüpft, ob sie überhaupt noch als konsistente Person betrachtet werden kann. Was diese Figur(en) aber verbindet, ist das Gefühl, das, irgendetwas nicht stimmt, dass sie hier eigentlich gar nicht sein dürften.⁵⁰⁹ Georg Seeßlen meint, dass die Struktur von *INLAND EMPIRE* eigentlich einfach ist und beschreibt sie folgendermaßen:

Es ist eine Geschichte in einer Geschichte in einer Geschichte in einer Geschichte, die mehr oder weniger die Geschichte ist, die vor der ersten Geschichte lag. Die Anzahl der Pforten entspricht der Anzahl der inneren Geschichten, diese wiederum entspricht der Anzahl der medialen Spiegelungen; zwischen den Geschichten gibt es wiederum die gleiche Anzahl von Beziehungen („Verwandtschaften“). Am Ende hat sich eine Geschichte buchstäblich enthüllt, indem sie ihre eigene Geschichte erzählt hat, die wiederum die gleiche Anzahl von Beziehungen.⁵¹⁰

Die Schwierigkeit liegt aber in der momentanen „In-Beziehung-Setzung“ der verschiedenen Geschichten, die erzählt werden. So gibt es in *INLAND EMPIRE* viele Szenen, in denen einfach etwas passiert. Was da geschieht, warum es passiert, und welche Funktion es in der Narration einnimmt, bleibt völlig unklar. Das Fehlen von logischen szenischen Bezügen in

⁵⁰⁴ Vgl. ebd., 151

⁵⁰⁵ Vgl. Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 121

⁵⁰⁶ Vgl. ebd., S.123

⁵⁰⁷ Vgl. Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 138. Diederichsen, zitiert nach ebd., S. 138.

⁵⁰⁸ Ebd., S. 154-155

⁵⁰⁹ Vgl. ebd., S. 156

⁵¹⁰ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 259

INLAND EMPIRE ist ein erheblicher Grund für seine schwierige Rezeption und das sich nicht-entfalten-Können:

Die Schwierigkeit, all diese Realitäten in einen konsistenten Raum zu integrieren, besteht unter anderem darin, dass in *INLAND EMPIRE* die Kategorien real, fiktiv und symbolisch nicht mehr absolut, sondern nur noch relativ zu anderen Räumen gelten: So ist die Welt von Nikki Grace real relativ zur Welt von *On High in Blue Tomorrows*, aber fiktiv im Bezug auf das Mädchen im Hotelzimmer, das Nikki bzw. Nikki/Sue in verschiedenen Szenen im Fernsehen sieht. Gleichzeitig ist aber die Welt des polnischen Mädchens eine, die von Nikki betreten wird, also den gleichen Status zu haben scheint, denn sie befreit das Mädchen – im Abspann *Lost Girl* genannt – zum Schluss aus ihrem Zimmer, nachdem Nikki das Phantom getötet hat.⁵¹¹

Die Ursachen für die Vielzahl von Nikkis Handlungen bleiben im Dunkeln, so können ihre Aktionen auch nicht als Wirkung eines auslösenden Ereignisses verstanden werden; Kausalität wird hier nicht bloß – wie in anderen Lynch-Filmen – zur Randerscheinung, sondern vollkommen aufgehoben. An die Spitze getrieben wird das Spiel der verschiedenen Identitäten zum Schluss des Films, in welchem bekannte Lynch-Protagonistinnen gezeigt werden. Darunter befinden sich etwa Sandy (*Blue Velvet*), Alice bzw. Renée (*Lost Highway*) und Rita (*Mulholland Drive*). Außerdem sieht man einen Holzfäller, der wohl auf *Twin Peaks* anspielen soll. Nun ließe sich die Frage stellen – motiviert durch das Rollenspiel des Films – ob es sich hier um fiktive Figuren handelt, oder aber ob die realen Schauspielerinnen gezeigt werden. Somit wird das Identitätsspiel mit der Protagonistin von *INLAND EMPIRE* um eine weitere Ebene erweitert, sie kann letztendlich Nikki Grace und/oder Susan Blue und/oder eine Rolle, die sie in den weiteren „Handlungssträngen“ des Films einnimmt, und/oder die reale Schauspielerin Laura Dern sein. Der Abspann geht noch weiter: Wieder sieht man die osteuropäische Nachbarin, wieder sieht man Nikki mit ihren Freundinnen auf dem Sofa in ihrem Haus sitzen. Diesmal sieht sie jedoch so aus wie Sandy Williams aus *Blue Velvet*. Lynch scheint im Abspann nicht bloß Fiktion mit Realität zu vermischen, sondern auch *INLAND EMPIRE* mit seinen anderen Werken.⁵¹² Dennoch scheint es zum Schluss des Films, als ob Lynch seine Protagonistin auswechseln würde bzw. als ob er infrage stellen würde, ob es sich bei der/den von Laura Dern gespielten Figur(en) um die Hauptfigur handelt:

Paradoxerweise ist aber, wie im Abspann zu lesen, das Mädchen im Hotelzimmer das offizielle ‚Lost Girl‘ des Films und wird von Karolina Gruszka gespielt. Dennoch ist sie es, die in der Schlusssequenz des Films die Handlungsrolle der Protagonistin übernimmt und die Geschichte des Films anstelle von Nikki/Sue zu ihrem Ende führt. Als sie nach ihrer Flucht in die Wohnung ihrer Familie zurückkehrt, scheinen auch Nikki/Sues Ehemann und das gemeinsame Kind sich nicht über ihr verändertes Aussehen zu wundern. Die äußerliche Identifizierung der Schauspielerin Laura Dern mit der Handlungsrolle des Lost Girl, die wenigstens auf der Makroebene über weite Strecken

⁵¹¹ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 150

⁵¹² Vgl. ebd., S. 152-153

der Handlung eine oberflächliche Identität der Protagonistin gewährleistet hat, wird nun durch einen unvermittelten Körperwechsel ab absurdum geführt.⁵¹³

Auch der Umstand, dass ein Film zwei Enden hat, kann als Verstoß gegen die Konvention gesehen werden. In *INLAND EMPIRE* entstehen nicht – wie im Hollywood-Film – zeitlich begrenzte Leerstellen, durch die der Rezipient zur Hypothesenbildung animiert wird, die aber mit der Zeit durch eindeutige Informationen geschlossen werden. Vielmehr ist der Film selbst als große narrative Leerstelle zu bezeichnen, die nie vollständig aufgelöst wird; ein Werk, das selbst nach beinahe drei Stunden ein großes Rätsel bleibt. Zukunftsorientierte Hypothesen über die möglichen, nächsten Handlungen der Figuren werden nicht gemacht, da der Rezipient vielmehr mit der alles anderen als einfachen Aufgabe beschäftigt ist, die „Handlungen“ in einen kausalen Zusammenhang zu bringen.

Die Narration erweist sich nicht nur durch die Brüche mit der Norm als höchst autoreflexiv, Lynch spielt diesen künstlichen Charakter auch bewusst an: Nikki wird selbst zur Zuschauerin, indem sie in einem Kinosaal sitzt und sich selbst auf der Leinwand sieht. Den Abspann sieht Seeßlen als Ansprache der Schauspieler an den Zuschauer:

Umgekehrt endet der Film mit einer direkten Ansprache der Schauspieler an die Zuschauer, sie müssen uns versichern, dass es ‚nur‘ ein Film war (und natürlich nährt genau diese Versicherung den Zweifel daran). Die beiden Frauen verabschieden sich gleichsam vor dem Vorhang; ‚Hot weird‘ sagt die eine, wie um das Urteil des Zuschauers vorweg zu nehmen.⁵¹⁴

Auch in seiner Thematik richtet sich *INLAND EMPIRE* gegen das Hollywood-System. So meint etwa Rüdiger Suchland, ein Kritiker des *film-dienstes*: „Hollywood wird als Hölle, als Schauplatz einer inneren Apokalypse und als surreales Endzeitszenario inszeniert, in dem alles aus den Fugen ist.“⁵¹⁵ Odell & Le Blanc meinen, dass das große Vergnügen an *INLAND EMPIRE* in der Auflösung der Geschichte liegt, und schlagen dafür vor, den Film mehrmals anzusehen.⁵¹⁶ Ob eine vollständige Auflösung des Plots gelingt, bleibt aber mehr als fraglich; die eindeutige Inhaltsbestimmung ist auch nicht Ziel dieses Werkes. Lynchs Filme sind ja im Allgemeinen „to be experienced rather than explained“⁵¹⁷. *INLAND EMPIRE* ist ein Film, der

⁵¹³ Ebd., S. 157

⁵¹⁴ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 259

⁵¹⁵ Suchland, zitiert nach Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 136

⁵¹⁶ Vgl. Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 126

⁵¹⁷ Wallace, zitiert nach Orth, *Lost in Lynchworld*, S. 13

„die Formen und Zeichen des Kinos untersucht und dabei die Diktatur des Inhalts und der linearen Erzählung überwindet“⁵¹⁸.

7.4.3. Formale Merkmale

Auffällig bei der Untersuchung der Ästhetik von *INLAND EMPIRE* sind natürlich die digital aufgenommenen Bilder. Damit verstößt Lynch nicht nur gegen die Hochglanzästhetik des konventionellen Hollywood-Films, sondern auch gegen seinen bisherigen visuellen Stil: „It seemed like madness. David Lynch, renowned for his sumptuous, luscious visual detail, had turned to the dark side and embraced digital technology to make a feature film.“⁵¹⁹ Die Bildqualität wurde in den – in dieser Hinsicht teilweise auch sehr negativen – Filmkritiken hervorgehoben. So wurde die schlechte Bildqualität, die „dull as dishwater“ und „equally murky“ ist, beklagt.⁵²⁰ Auch der „drehbuchlose Rohschnitt“ wurde negativ beurteilt.⁵²¹ Gerade in dieser visuellen Ästhetik sahen aber andere die Qualität dieses Films: „The visual texture Lynch creates in a new medium isn’t as immediately beautiful as what he’s done in film, but it has its own (sometimes quite ugly) integrity.“⁵²² Jedenfalls sind viele Bilder grobkörnig; die Konturen sind nicht allzu scharf, was „Lynch gelegentlich durch das ‚fließende‘ Licht noch verstärkt.“⁵²³ Zudem sind manche Aufnahmen durch den Gebrauch der Handkamera stark verwackelt. Zum Teil wirken die Bilder dadurch unfertig.⁵²⁴ Manchmal nimmt die Kamera unübliche Positionen ein, indem manche Einstellungen verkantet sind. Auch ist die Kameraposition häufig etwas erhöht. Viele Kompositionen nur ungenau kadriert. Ferner gibt sich die Kamera manchmal als solche zu erkennen, indem sie für die Handlung eigentlich unwichtige Elemente, wie z.B. das Kaffee-Einschenken des Butlers in Großaufnahme, zeigt und die Entwicklung der Narration stellenweise blockiert. Ebenso gehören extrem lange Bildüberblendungen zur Ästhetik dieses Films. (Man sieht etwa lange Zeit die Nadel des Plattenspielers und die Gesichter der seltsamen Mädchen zur gleichen Zeit.)

⁵¹⁸ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 247

⁵¹⁹ Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 121

⁵²⁰ Weissberg, zitiert nach Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 134

⁵²¹ Schulz-Ojala, zitiert nach ebd., S. 135

⁵²² Kenny, zitiert nach ebd., S. 135

⁵²³ Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 243

⁵²⁴ Vgl. ebd., S. 244

Der Film erzeugt laut Seeßlen zwar den „gewohnten Lynchschen Bildersog, aber der Regisseur erzeugt hier auch so viel Brüche und Kanten, dass man sich nicht mehr in dieser Wohligkeit des Absonderlichen auflösen kann“⁵²⁵. Auf der anderen Seite lassen sich aber ebenso viele gestochen scharfe Aufnahmen finden. Lynch selbst zeigt sich mit den Aufnahmen zufrieden und betont die hohe Auflösung mancher Bilder, mit der er so nicht gerechnet hat. Aber selbst die geringere Qualität anderer Bilder ist laut Lynch nicht – wie es viele gemacht haben – als negativ zu beurteilen, sondern erfüllt ganz im Gegenteil die Funktion, der Fantasie des Rezipienten mehr Spielraum zu geben.⁵²⁶ Durch den Gebrauch digitaler Aufnahmemethoden lässt sich das Filmbild stärker manipulieren:

Das Material und die Methode wiederum ermöglichen die ‚Abstraktion‘: Mit einer Sony PD-150 kann ich die Welt im Augenblick so wiedergeben, wie mir zumute ist, es finster sein zu lassen, wo die Sonne scheint, matt sehen, was glänzend ist, pastös, was grell wirkt und so weiter: Weder nehme ich die Welt auf, wie sie ist (Traditionelle Kunst), noch arrangiere ich ihr inneres Wesen (Moderne Kunst), sondern ich projiziere direkt Emotion, körperliches Empfinden, künstlerische Idee auf die aufgenommene Welt (digitale Kunst).⁵²⁷

Durch die digitale Technik erzeugt Lynch so manchen eher ungewöhnlichen Effekt. So wird z.B. Nikkis Nachbarin in vielen (extremen) Großaufnahmen gezeigt; dabei richtet sich die Bildschärfe aber – wie es im Mainstream üblich ist – nicht bloß auf ihr Gesicht, sondern auf das ganze Bild und somit auch auf den Hintergrund. Auch wird man den Eindruck nicht los, dass z.B. in der Sequenz, in welcher sich die Nachbarin auf dem Weg zu Nikki befindet, das Bild bei Kamerabewegungen erst nach einer kurzen Verzögerung reagiert. Die Bewegungen der Frau bleiben aber – ganz im Gegenteil – flüssig. Auch wurde diese Sequenz musikalisch unterschiedlich gestaltet, indem verschiedene Musikrhythmen und Tonlagen verwendet wurden.⁵²⁸ Auffällig ist ebenfalls die häufige Verwendung von extremen Großaufnahmen und Bildern, die anfangs unscharf sind und relativ lange brauchen, um Schärfe anzunehmen. Gelegentlich wird der im Mainstream unübliche Zoom angewandt. Die Distanzen zwischen Figuren bzw. zwischen Objekten wirken öfter verzerrt, was durch den Einsatz von Weitwinkelobjektiven erzielt wird: „Part of this is evident in some of the handheld scenes, which also provide a sense of claustrophobia – the very wide lenses that distort the backgrounds around the actors’ faces almost imprison them in the camera.“⁵²⁹ Dies geschieht z.B. als Nikki, ihr Butler und die neue Nachbarin in der Eingangshalle ihrer Villa stehen.

⁵²⁵ Ebd., S. 254

⁵²⁶ Vgl. Lynch, zitiert nach ebd., S. 245

⁵²⁷ Ebd., S. 252

⁵²⁸ Vgl. ebd., S. 254

⁵²⁹ Odell & Le Blanc, *David Lynch*, S. 126

So wie Lynch in diesem Film die zeitliche Abfolge mit narrativen Mitteln manipuliert, macht er es auch mit denen der Filmtechnik. So wird die Nachbarin Nikkis einmal in „normaler Geschwindigkeit“ und ein anderes Mal in Zeitraffer gezeigt, als sie den Gehsteig entlanggeht.⁵³⁰ Diese Manipulation der Bildgeschwindigkeit lässt sich ebenso in anderen Sequenzen finden. Auffällig sind weiter die starken Unterschiede zwischen Innen- und Außenräumen. Während die Begebenheiten, die draußen stattfinden, fast immer bei strahlendem Sonnenschein gefilmt werden und dabei häufig stark überbelichtet sind, bleiben viele Innenaufnahmen sehr dunkel, sodass man weder den Raum noch die Figuren darin klar erkennt.⁵³¹ Andererseits werden Filmfiguren mit dem – für den *film noir* typischen *spot light* – beleuchtet; somit stechen ihre Gesichter scharf aus dem Dunkel hervor. Es lassen sich auch Einstellungen finden, die (scheinbar) absichtlich mit starkem Gegenlicht aufgenommen worden sind.⁵³² Außerdem gibt es viele Kamerafahrten durch bedrohlich wirkende, dunkle Gänge. Jedenfalls wird zum großen Teil auf eine konventionelle Beleuchtung wie etwa auf das Hollywood'sche *three key lightning* verzichtet.

Lynch wendet sich in *INLAND EMPIRE* gegen das Mainstream-Postulat der Einheit des Raums, das etwa besagt, dass Gegenstände und Figuren nicht beliebig ihre Position wechseln dürfen, wenn dies nicht motiviert und – visuell betrachtet – auch gezeigt wird. Am deutlichsten geschieht dies beim Gespräch zwischen Nikki und ihrer neu hergezogenen Nachbarin. Hier wird nicht bloß – wie bereits erwähnt – auf narrativer Ebene angedeutet, dass mit dem Raum-Zeit-Gefüge etwas fundamental nicht stimmt; dies geschieht ebenso durch den Verstoß gegen den klassischen Filmstil:

Was in dieser Szene und im weiteren Verlauf des Films in Frage gestellt wird, ist die Sukzessivität der erzählten Zeit als Grundbedingung sinnhaften Erzählens. Denn die Einstellung, die Nikki mit ihren Freundinnen auf dem eben noch leeren Sofa zeigt, scheint als subjektive Kamera von Nikki, die mit ihrem seltsamen Gast beim Kaffee sitzt, die Schuss-Gegenschuss-Montage des Gesprächs fortzusetzen, die konventionellerweise die Einheit von Zeit und Ort impliziert hier jedoch zu einem temporalen Widerspruch führt (...) Die Nikki von heute bleibt (...) weiterhin auf der Tonebene (durch den tiefen Ton) wie auch auf der Bildebene (durch die subjektive Kamera) als Person

⁵³⁰ Georg Seeßlen ist der Ansicht, dass Lynch damit darauf aufmerksam machen möchte, dass Nikkis Nachbarin die Zeit manipulieren kann, wie sich später ja auch ganz deutlich herausstellen soll. Vgl. Seeßlen, *David Lynch und seine Filme*, S. 254

⁵³¹ Sehr auffällig ist dies in der Sequenz, in der Nikki von ihrer Nachbarin besucht wird. Während draußen die Sonne scheint und die Aufnahme fast schon überbelichtet wirkt, bleibt Nikkis Villa sehr dunkel. Wie im *film noir* sind die Jalousien heruntergezogen; die Räume werden von Lampen erhellt.

⁵³² Dies geschieht z.B., als der Regisseur Kingsley Stewart mit seinem Assistenten das Set betritt, um mit Nikki und Devon einige Passagen des Drehbuchs zu proben. Sie betreten von außen, den dunklen Raum und erscheinen für kurze Zeit als Silhouetten. Ähnlich ist es auch in einer Sequenz, in welcher Nikki, Devon und der Assistent Freddie Howard am Set sitzen und Freddie sich von den beiden Geld ausleihen möchte. Nikki sitzt dabei vor einem Filmscheinwerfer, die Aufnahmen von ihr sind sehr hell.

weiterhin anwesend, und definiert den Raum der Szene als heutigen Raum, während die Nikki von morgen bereits auf dem Sofa zu sehen ist und so visuell denselben Raum als morgigen Raum anzeigt.⁵³³

Solche Missachtungen der einheitlichen Raumgestaltung der Szene lassen sich mehrere finden. Ein anderes Beispiel wäre etwa eine Einstellung im Prolog: Bevor er sich plötzlich in Luft auflöst, befindet sich der (vermeintliche) Hasenvater in einem Raum, in dessen Mitte sich ein Sofa befindet. Nach seinem Verschwinden ist der Raum leer. Man sieht in näheren Aufnahmen, wie sich die beiden polnischen Männer unterhalten. Erst in der nächsten Totale sieht man, dass sie auf einer Couch sitzen, die sich in dem eben noch leeren Raum befindet. Wie sie hier hergekommen sind, wird nicht gezeigt. Figuren haben in *INLAND EMPIRE* die Fähigkeit, sich einfach so in Räumen zu befinden, ohne diese vorher betreten zu müssen (und gleichzeitig diejenige, diese Räume auch ebenso plötzlich zu verlassen). Oft wird ebenfalls das Verlassen des Raumes nicht gezeigt, wie etwa in einer Sequenz, in der die Mädchenclique eine musikalische Tanzeinlage zum Besten gibt. Man sieht die Tänzerinnen in einer Totalen, dann wird in einer näheren Aufnahme auf Nikki geschnitten; in der nächsten Totalen, die den Raum zeigt, ist dieser leer.

Lynch verstößt aber auch gegen die konventionelle Zuschauererwartung, dass sich der angrenzende Raum, der nicht im Bild zu sehen ist (*Off-Bereich*), kongruent zum gerade abgebildeten Raum (*On-Bereich*) verhält. Man würde etwa erwarten, dass sich der Hasenvater, nachdem er die Wohnung/das Haus durch die (scheinbare) Haustür verlassen hat, in einem Stiegenhaus/im Freien befindet. Stattdessen gelangt er aber in einen anderen Raum, der nicht weiter beschrieben wird, anscheinend aber zu einer weiteren Realitätsebene gehört. Aber auch als Sue durch eine Seitenstraße das Filmset betritt und dort Nikki sieht, kommt sie, als sie den Drehort durch (scheinbar) die gleiche Tür verlässt, nicht etwa auf die Straße zurück, sondern gelangt in ein Haus mit orangen Wänden, welches wiederum zu einer anderen Wirklichkeit gehört. Durch das Fenster sieht sie Devon/Billy hysterisch schreien, so als ob sich dieses Haus am Set befinden würde. Nach kurzer Zeit verändert sich die Landschaft vor dem Haus und verwandelt sich in einen Garten.⁵³⁴

⁵³³ Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 146

⁵³⁴ Etwas Ähnliches, trägt sich auch in einer anderen Sequenz zu. In einer weiteren alternativen Realität erzählt ein Mädchen ihrem scheinbar brutalen Freund oder Mann von ihrer Schwangerschaft, der wütend darauf reagiert. Kurz darauf befinden sich im gleichen Raum zwei andere Figuren – wobei eine davon Nikki ist –, die dem anderen Mann erzählt, dass sie nicht schwanger werden kann.

Auch in so manch anderem Detail widersetzt sich Lynch etablierten visuellen Konventionen. So sind z.B. relativ am Anfang des Films die Gesichter der polnischen Prostituierten und ihres Freiers verschwommen. Eine solche Darstellung, die von ihm wahrscheinlich verwendet worden ist, um, wie es auch in Talkshows üblich ist, die Identität seiner Figuren zu verdecken, sind im Mainstream, in dem gerade die Gesichter im Mittelpunkt der Bildkomposition stehen, unüblich. Außerdem lassen sich in dieser Sequenz mehrere Raumaufnahmen ohne die beiden Figuren finden. Der Zuschauer weiß, dass es sich um das Hotelzimmer handelt und sucht nach den Charakteren (immerhin könnten diese ja irgendwo im Bild versteckt sein). Damit verstößt Lynch gegen die Figurenzentriertheit der Bildkomposition. Nicht, dass es nicht auch im Hollywood-Film keine Aufnahmen ohne Figuren geben würde – wie z.B. Landschaftsaufnahmen. Das Verstörende ist hier, dass eigentlich eine Handlung stattfindet, nämlich der Sex zwischen der Prostituierten und ihrem Freier; der Zuschauer erwartet, dass diese begonnene Handlung auch fortgesetzt wird, stattdessen werden ihm aber lediglich leere Räume gezeigt. Etwas später wird das Zimmer von einem blendenden Lichtkreis aufgehellt – woher dieser Schein kommt, bleibt unklar. Manche Sequenzen werden auch mit bestimmten Farbfiltern untermalt. So z.B. als Susan und Billy miteinander schlafen (oder Nikki und Devon?). Diese Sequenz wird in Blau gehalten. Die Wohnung/ das Haus der Hasenfamilie wird oft in grün gezeigt, dann aber auch mal in rot, usw. Ungewöhnlich ist außerdem die visuelle Darstellung der Hasenfamilie. Hier bleibt das Geschehen in der Totalen, was stark an die Sichtweise eines Theaterbesuchers erinnert. Somit wirkt diese Hasenfamilie zu Beginn noch recht künstlich, als würde es sich wirklich um ein Theaterstück oder eine andere Art der Aufführung handeln. Verstärkt wird dieser Eindruck durch das eingespielte Zuschauerlachen. Bald verändert sich dieser Umstand aber und die Hasen-Menschen werden so echt bzw. viel mehr unecht wie alles andere in diesem. Statt nach einiger Zeit näher an das Geschehen heranzuschneiden, wird der *establishing shot* sozusagen die ganze Sequenz über gehalten.

Wie in vielen seiner früheren Filme fällt auch die Gestaltung des Tons von *INLAND EMPIRE* ungewöhnlich aus. Da gibt es zunächst das für Lynch-Filme so bekannte tiefe Brummen, das Bedrohung und Unbehaglichkeit vermittelt. Das Sounddesign ist „incredibly sophisticated (...) It's almost score as subtext, designed to affect you without actually hearing it“⁵³⁵ Während im konventionellen Hollywood-Film der Dialog von Figuren bei Gleichzeitigkeit wichtiger ist als die Musik, und somit auch lauter sein sollte, ist dies bei Lynch nicht immer

⁵³⁵ McWeeny, zitiert nach Schmidt, *Leben in gestörten Welten*, S. 135

der Fall, so z.B. in der Prologsequenz, in welcher die Prostituierte mit ihrem Freier redet. Die Stimmen der beiden sind sehr leise, nur bei genauem Hinhören versteht man das Gespräch.

7.4.4. Fazit *INLAND EMPIRE*

Kennzeichnend für die Produktion von *INLAND EMPIRE* ist Lynchs Umstieg von analoger auf digitale Filmtechnik, durch den er mit einer sehr kleinen Filmcrew arbeiten, dabei viele Aufgaben selbst übernehmen und darüber hinaus sehr spontan drehen konnte. Finanziert wurde der Film von *Canal+*, der polnischen Kulturstiftung *Fundacja Kultury* und Lynch, wobei er selbst das Meiste beisteuerte. Für die Produktion zeichnete sich seine Ex-Frau Mary Sweeney verantwortlich; das Budget ist nicht bekannt, man kann aber davon ausgehen, dass es sehr gering war. *INLAND EMPIRE* kann als Film bezeichnet werden, der mit klassischem Erzählkino nur noch wenig zu tun hat. Bereits im Prolog werden mehrere Realitätsebenen generiert und miteinander kombiniert. Dass die Zeit – wie in sehr vielen Lynch-Filmen – nicht logischen Ursache-Wirkungs-Gesetzen gehorcht, erkennt man, als Nikkis neue Nachbarin sie in einem sehr stilisierten und verfremdend wirkenden Gespräch auffordert, in eine bestimmte Richtung zu schauen, und Nikki sich daraufhin selbst mit ihren Freundinnen plaudern sieht. Figuren können sich – wie schon in *Lost Highway* – verdoppeln, die zeitlichen Unterschiede zwischen gestern, heute und morgen werden ad absurdum geführt. Neben der ontologischen Auflösung des Raum-Zeit-Gefüges in Nikkis Alltagswelt kommt es zu einer weiteren Aufhebung, nämlich zu der zwischen der Schauspielerin Nikki Grace und ihrer Rolle, Susan Blue. Sowohl Nikki als auch dem Zuschauer fällt es immer schwerer zwischen Nikki und Sue zu unterscheiden. Dies geschieht durch die fehlende narrative Markierung: Man weiß bei mehreren Sequenzen nicht, ob es sich um Ereignisse aus dem Film *On High in Blue Tomorrows* handelt oder aber um die (objektive) Filmrealität Nikkis, das heißt um Szenen mit ihr und ihrem Kollegen Devon. Während diese (momentane) Verwirrung zunächst noch aufgelöst wird, lässt sich im weiteren Verlauf nicht mehr unterscheiden, wen und was man im Augenblick sieht. Noch komplexer wird dieses narrative Verwirrspiel durch die Generierung weiterer Realitätsebenen, die nicht bloß nebeneinander existieren, sondern wie im Prolog bereits angedeutet miteinander verflochten werden. Durch das freie Bewegen von Figuren innerhalb verschiedener Realitätsräume werden diese inkonsistent. Die Schwierigkeit der Rezeption von *INLAND EMPIRE* liegt darin, das im Augenblick Gezeigte in einen logischen, zeitlichen und örtlichen Bezug zu den anderen Sequenzen zu setzen. Der ontologische Status der Filmfigur wird dekonstruiert, da es sich bei der Hauptfigur Nikki

nicht um eine Person mit zueinander passenden Eigenschaften handelt, sondern um mehrere Personen zugleich. Auch thematisch richtet sich Lynchs Film gegen die Traumfabrik, indem Hollywood sehr negativ beleuchtet wird.

Durch die digitale Aufnahmetechnik erzeugt Lynch so manches grobkörnige und konturschwache Bild. Durch die Anwendung von Handkameras sind viele Bilder verwackelt. Auch lassen sich mehrere für den Mainstream eher ungewöhnliche Effekte finden: So wird auf die selektive Schärfengestaltung bei näheren Einstellungsgrößen öfter verzichtet, indem sich die Bildschärfe vieler *close ups* nicht auf das vergrößerte Objekt, sondern auf das ganze Bild richtet. Außerdem handelt es hier um extreme Großaufnahmen, die relativ häufig angewendet werden. Viele Einstellungen erscheinen anfangs unscharf und brauchen relativ lang, um Schärfe anzunehmen. Manche Aufnahmen werden in Zeitraffer gezeigt, durch Weitwinkelobjekte, kommt es zu verzerrten Proportionen. Auffällig sind auch die starken Lichtunterschiede zwischen Außenaufnahmen (hell) und Innenräumen (dunkel); auf das traditionelle *three key lighting* wird verzichtet. Teilweise nimmt die Kamera unübliche Positionen ein, was zu verkanteten Einstellungen führt. Es wird gezoomt und auf sehr lange Überblendungen zurückgegriffen. Lynch verstößt auch gegen die visuelle Einheit des Raums, indem Figuren und Gegenstände beliebig und narrativ unmotiviert ihre Positionen wechseln können; so tauchen Figuren in Räumen auf, ohne dass sie aber beim Betreten dieser Räume gezeigt werden. Im Gespräch zwischen Nikki und ihrer Nachbarin wird die konventionelle Schuss-Gegenschuss-Montage, die normalerweise die Einheit von Ort und Zeit beinhaltet, gebrochen. Da sowohl die Nikki „von heute“ und diejenige „von morgen“ sowohl akustisch als auch visuell präsent sind, kommt es zu einem unmöglichen lokal-temporalen Verhältnis. Ferner wird die Zuschauererwartung, dass sich der *Off*-Bereich kongruent zum *On*-Bereich verhält, untergraben. Weitere Verstöße gegen den konventionellen Hollywood-Stil: Gesichter der Figuren werden verschwommen dargestellt, Orte, an denen eine Handlung stattfinden sollte, bleiben leer, manche Begebenheiten werden nur in der Totalen gezeigt (Hasenfamilie), andere Szenen werden mit auffälligen Farbfiltern unterlegt etc. Auch die Tongestaltung fällt – wie in vielen anderen Lynch-Filmen – unkonventionell aus. So wendet der Regisseur erneut das tiefe Brummen, dessen Geräuschquelle unerklärlich bleibt, an, um damit Bedrohung zu suggerieren. Dialogpassagen werden nur bei sehr konzentriertem Zuhören verständlich.

8

Conclusio/Schlussworte

Als von Ende der 1980er bis in die späten 1990er zahlreiche Oscar-nominierte Werke von einer breiten Öffentlichkeit als unabhängige Filme bezeichnet wurden, entstand eine interessante Debatte über die Definition des Independent-Begriffes, mit dem (Teil-)Resultat, dass so mancher Film bei näherer Betrachtung dieser Betitelung überhaupt nicht gerecht wurde. *Independent* drohte zu einem bloßen Modewort zu verkommen, zu einem *brand name*, den die ein oder andere Produktionsgesellschaft zu benützen schien, um den von ihr realisierten Filmen zu einem gewissen Status zu verhelfen. Diese Diskussion ist für die Filmwissenschaft von großer Bedeutung, enthält sie doch Überlegungen zu einer strengeren, genaueren und neuen Definition des Independent-Films, die auch aktuelle Entwicklungen der Filmbranche nicht ganz außer Acht lässt. Der unabhängige Film wird durch seine Abweichungen von Hollywood-Konventionen definiert; im Genaueren durch sein vergleichsweise geringes Budget, seine Produktion und Distribution außerhalb des Studiosystems, seine von der Hollywood-Norm abweichenden Narration und unterschiedlichen formalen Merkmale. Um als *independent* bezeichnet werden zu können, muss ein Werk mehrere, aber nicht alle dieser Kennzeichen aufweisen. Dadurch entstehen verschiedene Kombinationen und Ausprägungen. Gleichzeitig sollte man dabei nicht außer Acht lassen, dass der Independent-Film trotz seiner Unterschiede zu Hollywood auch einige dort etablierte Konventionen aufgreift. Man hat es mit einer hybriden Filmform zu tun. Mitte der 1990er ließ sich ein durchaus interessantes Phänomen beobachten: Viele Hollywood-Studios kauften unabhängige Unternehmen auf oder gründeten ihre eigenen Indie-Abteilungen, die sogenannten *Classic* oder *Specialty Divisions*, und zwar hauptsächlich deshalb, weil sie erkannten, dass unabhängige Filme immer profitabler wurden. Die Studios waren also darum bemüht, finanziell erfolgreiche Independent-ähnliche Filme zu realisieren. Dabei wurden solchen Werken aber auch Charakteristika des Mainstream beigelegt; bei vielen Filmen kam es zu einer Fusion von Independent- und Mainstream-Merkmalen. Enthielt der Indie-Film bereits zu seinen Anfängen bestimmte Kennzeichen des Hollywood-Films –

der eine in größerem, der andere in geringerem Ausmaß –, so wurden die von den Studios produzierten bzw. vertriebenen Indies noch Hollywood-ähnlicher: das Budget vieler solcher Werke wuchs, die Produktions- und Distributionsstrategien veränderten sich, die Narration und der Filmstil wurden dem Mainstream angepasst. Parallel dazu gab es aber noch immer unabhängige Unternehmen, die „echte“ Independent-Filme realisierten. Somit wäre es falsch Erstere als Indie-Filme zu bezeichnen; da sie aber in vielerlei Hinsicht Independent-ähnlich sind, würde sich die Bezeichnung *semi-independent* oder *Indiewood*-Film eignen, wodurch eine feinere Gliederung entsteht (Hollywood-Film, Semi-Independent- und Independent-Film). Bei einigen Werken wird die Einteilung in eine der genannten Kategorien schwerer fallen als bei anderen. So kann ein Film z.B. unabhängig produziert und vertrieben werden, was seine Narration und seinen Stil betrifft, aber an einen Hollywood-Film erinnern. (z.B. *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*). Umgekehrt lassen sich natürlich auch Werke finden, die, obwohl sie unabhängig produziert oder vertrieben werden, viel Mainstream-ähnlicher sind als die sogenannten Semi-Indies.

Ein gutes Beispiel für einen Regisseur, der „echte“ Independent-Filme inszeniert ist – wie in der Analyse dargestellt – David Lynch. Bis auf *The Elephant Man* und *Dune* wurden alle seine anderen Spielfilme unabhängig finanziert, produziert und vertrieben. Das lässt sich sowohl von den hier behandelten Werken *Eraserhead*, *Blue Velvet*, *Lost Highway* und *INLAND EMPIRE*, als auch von den nicht näher untersuchten Arbeiten *Wild at Heart*, *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, *The Straight Story* und *Mulholland Drive* sagen. Aber ebenso durch seinen besonderen Stil – sowohl in narrativer als auch in formaler Hinsicht –, der abwechselnd als *Lynchville*, *Lynchland*, *Lynchtown* oder *Weirdsville USA* bezeichnet wird, unterscheiden sich seine Filme von den etablierten Konventionen des Hollywood-Films.

Was die Narration betrifft, so sticht dabei am auffälligsten seine eigenwillige Behandlung von Raum und Zeit hervor. Zunächst geschieht dies durch die (bewusste) Vermischung mehrerer Zeiträume, wie es in *Eraserhead* und *Blue Velvet* der Fall ist. In diesen Werken werden die Räume, die Kleidung, die Soundkulisse und die Geräte mehrere Dekaden miteinander kombiniert. In *Blue Velvet* kommen hier noch der Sprachduktus der Figuren sowie deren für das jeweilige Jahrzehnt typische Rollenverhalten hinzu. Durch diese Verschmelzung wird das Raum-Zeit-Kontinuum inkonsistent, was gegen die dramaturgische Konvention Hollywoods verstößt. In *Eraserhead* gehorcht auch die räumliche Struktur anderen Gesetzen als der Logik; es gibt weder Gehsteige noch Straßen, Industrieanlagen befinden sich mitten in Wohngebieten etc..

Das klassische Raum-Zeit-Gefüge wird auch in *Lost Highway* außer Kraft gesetzt. Zunächst können sich Figuren zur gleichen Zeit an verschiedenen Orten befinden (wie etwa Fred Madison und der *Mystery Man*). Die Geschichte wird von Lynch in diesem Fall in der Form eines Möbiusbandes konstruiert: Durch eine Spiralbewegung wird die Story immer wieder aufs Neue erzählt, verändert sich allerdings gleichzeitig auch, wenn sie an ihren Anfang zurückkehrt. Auch der Austausch des Protagonisten (Fred verschwindet aus der Todeszelle, Pete taucht statt ihm dort auf) stellt die konventionelle Raum-Zeit-Wahrnehmung grundlegend infrage. Lynch erzählt nach diesem Bruch aber nicht zwei voneinander unabhängige Geschichten, sondern zwei, die sich einander immer stärker zu zitieren beginnen: Es tauchen Doppelgänger auf (z.B. Renée und Alice), bereits bekannte Orte, Begebenheiten und Personen werden erwähnt, manche Figuren werden sich immer ähnlicher (wie etwa Fred und Pete). Auch wenn man eine der beiden Geschichten als Traum der jeweils anderen Figur betrachtet, ergeben sich viele zeitliche und logische Paradoxien, die sich nicht einmal dann vermeiden lassen, wenn man die Chronologie der Begebenheiten auf den Kopf stellt. So werden tote Charaktere wieder lebendig und Figuren, die sich eigentlich nicht kennen dürften, sprechen voneinander. Dadurch wird die Ursache-Wirkungs-Struktur aufgehoben.

Ähnlich verfährt Lynch mit dem Zeit-Raum-Gefüge in *INLAND EMPIRE*. Ebenfalls werden hier Figuren im Raum verdoppelt, durch die gleichzeitige Darstellung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft lösen sich diese zeitlichen Kategorien auf. Auch die Unterschiede zwischen Filmfiguren und ihren im Film gespielten Rollen (wie etwa bei Nikki und der von ihr gespielten Sue) werden – durch fehlende narrative Markierungen – zunächst uneindeutig, dann völlig aufgelöst. Die Filmhandlung und die Film-im-Film-Geschichte sind immer schwerer zu unterscheiden. Die Grenzen verschiedener Realitätsebenen werden durch den Umstand, dass Figuren zwischen ihnen wechseln können, ad absurdum geführt. Durch die Unmöglichkeit, das im Augenblick Gezeigte in einen logischen, zeitlichen und örtlichen Bezug zu den anderen Sequenzen zu setzen, ergeben sich (gewollte) Rezeptionsschwierigkeiten.

Kennzeichnend für Lynchs Methode des Erzählens ist auch die offene Dramaturgie seiner Werke. So stellt er in seinen Filmen zahlreiche Fragen auf, deren Beantwortung dem Rezipienten verwehrt bleibt. Die auch im Hollywood-Film üblichen narrativen Leerstellen, die zur Spannungserzeugung generiert, dann aber mit eindeutiger Information geschlossen werden, bleiben bei Lynch oft über den Schluss seiner Filme hinaus vorhanden.

Individuell ist auch die Gestaltung von Lynchs Filmfiguren. Viele davon sind sehr passiv, haben keine Wünsche (oder sind sich ihrer Wünsche nicht bewusst) und verfolgen somit keine klar formulierten Ziele. Dadurch werden konsequenterweise auch keine zielorientierten Handlungen durchgeführt, deren Ergebnis wiederum die Grundlage für weitere Aktionen wäre. Anders formuliert: Es lassen sich sehr oft keine Ursachen finden, die zu einer Wirkung führen würden, welche wiederum die Ursache für eine weitere Wirkung wäre. Kurzum: Es bildet sich keine klassische, lineare Erzählung aus. Dadurch weisen seine Werke auch keine traditionelle dramaturgische Form, wie etwa die von drei Akten, auf. Ebenso erweisen sich Lynchs Figuren als inkohärent und in sich widersprüchlich, was am Eindrucksvollsten in *Blue Velvet* dargestellt wird. Das Mainstream-Postulat, das besagt, dass eine Figur mit wenigen eindeutigen und zueinander passenden Eigenschaften charakterisiert wird und sich dann passend zu diesen Attributen verhält, wird aufgehoben.

In vielen Fällen verzichtet Lynch auch auf die im Mainstream wichtigen *deadlines*, welche die Dauer bestimmter Handlungen limitieren, was zu einer weiteren zeitlichen Verunsicherung führt.

Das Nicht-Unterscheiden-Können zwischen Filmrealität und Traum – das durch eine nicht vorhandene Fokalisierung entsteht – lässt sich als weiteres narratives Kennzeichen vieler Lynch-Filme nennen. Lynch wendet Traumsequenzen nicht – wie im Mainstream üblich – als Gegenstück zur Wirklichkeit an, sondern entwirft diese als gleichberechtigte parallele Sphären. Seine Werke lassen sich überdies nicht in bestimmte Genres einordnen. Man hat es fast immer mit Genrekonglomeraten zu tun.

Auch in formaler Hinsicht verstößt Lynch gegen so manche Hollywood-Konvention. Durch die langsame Geschwindigkeit und die langen Überblendungen vieler seiner Bilder wird der traumhafte und irrealer Charakter seiner Filme betont. Häufig wendet er die Methode des *double fading* an, was den Eindruck der Langsamkeit verstärkt. Auch wird öfters auf die Künstlichkeit, die eigene Medialität aufmerksam gemacht. Dies geschieht z.B. durch die Schwarz-Weiß-Gestaltung von *Eraserhead*, die stark übersättigte Farbgestaltung in der Anfangs- und Schlusssequenz von *Blue Velvet*, den blauen Vorhang, der im selben Film während der *Credits* gezeigt wird, die grobkörnigen Videoaufnahmen, die die Madisons vor ihrer Haustür finden, durch den Wechsel von Aufnahmegeschwindigkeiten (*slow motion* und Zeitraffer), die Unterlegung mancher Bilder mit Farbfiltren etc.. Lynchs Kameraführung orientiert sich einerseits an formalen Konventionen des Mainstreams, andererseits weicht sie auch davon ab. So verwendet er Weitwinkelobjektive, wodurch verzerrte Proportionen

entstehen, die zu leichter Orientierungslosigkeit führen. Auch findet man scheinbar unmotivierte Kamerafahrten, wie z.B. diejenigen vom Himmel auf die Erde hinab in *Blue Velvet* und *Lost Highway*. Manche Aufnahmen sind verkantet, und werden von erhöhten Positionen gemacht. In *Eraserhead* ist nicht immer ersichtlich ob sich die Kamera oder der von ihr abgebildete Gegenstand bewegt. Auch lassen sich extreme Großaufnahmen finden, die keinerlei narrative Funktion erfüllen und – zumindest in *Lost Highway* – die Entwicklung der Erzählung stellenweise blockieren. Die Mischung aus Konvention und Abweichung davon, kennzeichnet auch Lynchs Schnitt. So verzichtet er manchmal – vermutlich um den Rezipienten räumlich zu verunsichern – auf den traditionellen *establishing shot*, wendet diesen aber andererseits auch sehr oft an. Gleichfalls wird zuweilen zwischen zwei Einstellungen geschnitten, ohne dass sich dabei das Bild verändert. Die Beleuchtung weicht hier und da vom gleichmäßigen *high key lighting* ab. So werden auch sehr dunkle Räume gezeigt, die an den *film noir* erinnern. In *INLAND EMPIRE* erzeugt Lynch durch die digitale Aufnahmetechnik so manchen ungewöhnlichen Effekt. So gibt es viele Bilder, die zunächst unscharf sind und relativ lange benötigen, um Schärfe anzunehmen. Bei Großaufnahmen wird der Fokus nicht selektiv gelegt, sondern das ganze Bild scharf gestaltet. Die Bewegungen von Figuren wirken flüssig, während der Hintergrund zu ruckeln scheint etc.

Große Aufmerksamkeit erzielt Lynch mit seiner unkonventionellen Tongestaltung. Dieser erfüllt nicht nur – wie im Hollywood-Film – die Funktion, die Bildebene zu untermalen, sondern kann vielmehr als eigenständiges kinematografisches Ausdrucksmittel betrachtet werden, das der Bildebene sogar häufig widerspricht. So verändert sich in vielen Schnitten von *Eraserhead* z.B. zwar das Bild, der Ton bleibt aber kontinuierlich. Es scheint so, als ob sich der Ton vom Bild emanzipiert hat. Es lassen sich in Lynchs Filmen viele Passagen finden, in denen der Ton mit der visuellen Ebene nicht übereinstimmt bzw. in denen die Geräuschquelle nicht lokalisierbar ist. Auch erweisen sich die Geräusche generell häufig als unangemessen laut und machen es mitunter schwer, Dialoge zu verstehen. In *Eraserhead* klingen die Geräusche in manchen Passagen sehr künstlich, so als ob Lynch darauf hinweisen wollte, dass es sich um Aufnahmen handelt. Während in *Blue Velvet* der Ton das eine und andere Mal verzerrt dargestellt wird, fungiert er in *Lost Highway* als „leerer Index“, indem er durch seinen gefährlich wirkenden Klang auf eine Gefahr aufmerksam macht, diese dann aber nicht eintrifft. Typisch für beinahe jeden Lynch-Film ist der tiefe, sehr bedrohlich wirkende Brummtton, dessen Geräuschquelle und genaue Bedeutung unerklärlich bleiben.

Die Filme von David Lynch werden also – im Vergleich zu Hollywood – mit sehr geringen Budgets realisiert. Sie werden unabhängig produziert und vertrieben. In vielen Punkten verstoßen sie sowohl gegen die konventionelle Dramaturgie des Mainstream als auch gegen seinen Stil. Somit lässt sich getrost sagen: David Lynch ist ein „echter“ Independent-Regisseur, ein *Celluloid Maverick*!

Bibliographie

Primärquellen:

Blue Velvet, (DVD), Regie: David Lynch. USA: 1986. MGM Home Entertainment

Eraserhead, (DVD), Regie: David Lynch, USA: 1977. Scanbox

INLAND EMPIRE, (DVD), Regie: David Lynch, USA, Frankreich, Polen: 2006. Concorde Video

Lost Highway, (DVD), Regie: David Lynch, USA: 1998. Süddeutsche Zeitung

Sekundärliteratur:

Andrew, G. *Stranger Than Paradise. Mavericks – Regisseure des amerikanischen Independent-Kinos*. Mainz: Bender. (1999)

Barney, R. A. *David Lynch. Interviews*. Jackson, Miss.: Univ. Press of Mississippi. (2009)

Bazin, A. *Was ist Film?* Berlin: Alexander-Verl. (2004)

Biskind, P. *Sex, lies & Pulp Fiction. Hinter den Kulissen des neuen amerikanischen Films*. Berlin: Rogner & Bernhard bei Zweitausendundeins. (2005)

Bolter, J.D. & Grusin, R. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass (u.a.): MIT Press. (2005)

Bordwell, D. *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wis.: Univ. of Wisconsin Press. (1985)

Bordwell, D. *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge. (1994)

Cantine, J. *Shot by Shot. A Practical Guide to Filmmaking*. Pittsburgh: Pittsburgh Filmmakers. (1993)

Dammann, L. *Kino im Aufbruch. New Hollywood 1967-1976*. Marburg: Schüren. (2007)

Elsaesser, T. & Buckland, *Studying Contemporary American Movies. A Guide to Film Analysis*. London: Arnold. (2001)

Fischer, R. *David Lynch. Die dunkle Seite der Seele*. München: Heyne. (1992)

Field, S. *Screenplay. The Foundations of Screenwriting*. 3.Aufl. New York: Dell. (1994)

- Füller, R. *Fiktion und Antifiktion. Die Filme David Lynchs und der Kulturprozeß im Amerika der 1980er und 90er Jahre*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier. (2001)
- Goodell, G. *Independent Feature Film Production. A Complete Guide from Concept through Distribution*. New York: St. Martin's Griffin. (1998)
- Hillier, J. *American Independent Cinema. A Sight and Sound Reader*. London: bfi-Publ. (2001)
- Holm, D.K. *Independent Cinema*. Harpenden: Kamera Books. (2007)
- Hughes, D. *The complete Lynch. Interviews with David Lynch*. London: Virgin. (2001)
- Jerslev, A. *David Lynch. Mentale Landschaften*. Wien: Passagen-Verl. (1996)
- Kaleta, K., C. *David Lynch*. New York: Twayne. (1993)
- Karrer, W. *Parodie, Travestie, Pastiche*. München: Fink. (1977)
- Katz, D., S. *Die richtige Einstellung. Shot by Shot; zur Bildsprache des Films; das Handbuch*. Deutsche Erstausgabe. Frankfurt am Main: Zweitausendeins. (1999)
- King, G. *American Independent Cinema*. London (u.a.):Tauris. (2005)
- King, G. *Indiewood, USA. Where Hollywood meets Independent Cinema*. London (u.a.): Tauris. (2009)
- Levy, E. *Cinema of Outsiders. The Rise of American Independent Film*. New York (u.a.): New York Univ. Press. (1999)
- Martigm C. *Traumwelten. Der filmische Blick nach Innen*. Marburg: Schüren. (2003)
- McKee, R. *Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens*. 2. Aufl. Berlin: Alexander-Verl. (2001)
- Merritt, G. *Celluloid Mavericks. A History of American Independent Film*. New York: Thunder's Mouth Press. (2000)
- Monaco, J. *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der [Neuen] Medien ; mit einer Einführung in Multimedia*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. (2000)
- Pabst, E. A. *Strange World. Das Universum des David Lynch*. 2.Aufl. Kiel: Ludwig. (1999)
- Pribram, E.D., *Cinema & Culture. Independent Film in the United States. 1980-2001*. New York, Vienna (u.a.): Lang. (2002)
- Rodley, C. *Lynch on Lynch*. London: Faber. (2005)
- Schmidt, O. *Leben in gestörten Welten. Der filmische Raum in David Lynchs Eraserhead, Blue Velvet, Lost Highway und Inland Empire*. Stuttgart: Ibidem-Verl. (2008)

Seeßlen, G. *David Lynch und seine Filme*, 6. Aufl. Marburg: Schüren (2007)

Steinke, A. *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier. (2007)

Thanouli, E. *Post-Classical Cinema. An International Poetics of Film Narration*. London: Wallflower. (2009)

Thompson, K. *Storytelling in the New Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, Mass. (u.a.): Harvard Univ. Press. (1999)

Odell, C. & Le Blanc, M. *David Lynch*. Harpenden: Kamera Books. (2007)

Olson, G. *David Lynch. Beautiful Dark*. Lanham, Md (u.a.): Scarecrow Press. (2008)

Orth, D. *Lost in Lynchworld. Unzuverlässiges Erzählen in David Lynchs "Lost Highway" und "Mulholland Drive"*. Stuttgart: Ibidem-Verl. (2005)

Volland, K. *Zeitspieler. Inszenierungen des Temporalen bei Bergson, Deleuze und Lynch*. Wiesbaden: Verl. Für Sozialwissenschaften. (2009)

Onlinequellen:

<http://boxofficemojo.com/movies/?id=bluevelvet.htm>, Zugriff am 01.09.2010

<http://boxofficemojo.com/movies/?id=dune.htm>, Zugriff am 15.10.2010

<http://boxofficemojo.com/movies/?id=elephantman.htm>, Zugriff am 30.10.2010

Anhang

Abstract

Im Laufe der 1990er-Jahre wurden zahlreiche Filme für *Academy Awards* nominiert, die außerhalb des Hollywood-Studiosystems realisiert und somit von einer breiten Öffentlichkeit als *independent* bezeichnet worden sind. Gleichzeitig entstand aber auch eine Debatte darüber, ob diese Werke überhaupt als unabhängig zu bezeichnen waren. Man fragte sich, durch welche Kriterien ein Independent-Film definiert werden konnte – diese Fragestellung steht auch im ersten Teil der vorliegenden Arbeit im Mittelpunkt. Bestimmt wird der unabhängige Film über seine Unterschiede zu Werken des Mainstream, wie er im Hollywood-Kino anzutreffen ist. Diese Abweichungen lassen sich auf mehreren Ebenen finden: in der Produktion und Distribution außerhalb der Hollywood-Studios ebenso wie aufgrund des vergleichsweise geringen Budgets und anhand von unterschiedlichen narrativen sowie formalen Merkmalen. Auf diese Kennzeichen wird in den einzelnen Kapiteln genauer eingegangen. Um einen Film als *independent* bezeichnen zu können, muss er mehrere der genannten Charakteristika aufweisen, aber nicht alle. Somit ergeben sich mehrere mögliche, individuelle Ausprägungen des Independent-Films, die aus den verschiedensten Kombinationen bestehen können.

Vergessen sollte man dabei nicht, dass sich der Independent-Film gleichzeitig auch etablierten Hollywood-Konventionen bedient; man hat es mit einer hybriden Filmform zu tun. Es lassen sich gewisse Wechselwirkungen und gegenseitige Einflüsse finden. Kennzeichnend für die jüngere Entwicklung des unabhängigen Films wäre etwa eine stärkere Verschmelzung von Mainstream- und Independent-Merkmalen, wie sie mit dem Begriff *Indiewood* beschrieben wird. Diese Prozesse sollen in dieser Arbeit stets mitbedacht werden. Doch obwohl sich der unabhängige Film und das Hollywood-Kino ähnlicher geworden sind, gibt es noch eine Vielzahl von „echten“ Independent-Regisseuren. Als Exampel dafür wird in der Arbeit David Lynch mit seinen Werken *Eraserhead* (1977), *Blue Velvet* (1986), *Lost Highway* (1998) sowie *INLAND EMPIRE* (2006) herangezogen. Diese Filme werden im zweiten großen Teil der Arbeit auf ihre Produktion und Distribution, ihre Narration sowie ihre Stilistik untersucht, mit dem Ziel zu belegen, dass sie in all diesen Punkten als independent verstanden werden können.

Numerous films that have been realised outside the Hollywood studio-system were nominated for *Academy Awards* during the 1990s. As a result, these motion pictures were called *independent* by the general public. At the same time, debates on whether some of these so-called independent films could even be considered independent were triggered. The question of how to define an independent film is a key question in the first main part of this paper. The independent film differs from the mainstream as associated with the Hollywood film due to various characteristics. Such distinctions can be found in one or a combination of forms: in the production and distribution outside of Hollywood, low budget-funding and in special narrative and stylistic formation. These criteria will be analyzed in different chapters of this paper. For a film to be considered independent, it must exhibit at least some of these attributes, but necessarily not all of them. Hence, there are several individual possible shapes of independent films which consist of different combinations.

It should be also considered that independent films' attributes are not simply oppositional to Hollywood characteristics. On the contrary, independent film borrows largely from the mainstream; thus, it should be examined as a hybrid. There are some specific correlations between these two film forms as they also influence each other. A stronger fusion between independent and mainstream characteristics can be considered as representative for actual developments, which can be described with the term *Indiewood*. These processes will be implied in this paper. But although Hollywood and independent films become more and more similar, there are still many "real" independent directors, as for example David Lynch. His films *Eraserhead* (1977), *Blue Velvet* (1986), *Lost Highway* (1998) and *INLAND EMPIRE* (2006) should be analyzed in the second large part of this paper, considering their production and distribution, their narration and their stylistic attributes, so that they can be considered as "really" independent.

Curriculum vitae

Persönliche Daten

Name	Kordian Prokop
Geburtsdaten	11.10.1986 in Wien
Anschrift	Henriettenplatz 7/21-23 1150 Wien
E-Mail	Kordian.Pokop@gmx.at

Schulbildung

1993 – 1997	Volksschule Judenburg
1997 – 2005	Gymnasium Judenburg
06/ 2005	Matura

Zivildienst

2005 – 2006	Rotes Kreuz Judenburg
-------------	-----------------------

Studium

Seit WS 2006	Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Seit SS 2009	Vergleichende Literaturwissenschaft

Projekte

2007	Filmprojekt: <i>John Moustache</i> im Rahmen der Übung „Von der Idee zur Sendung“ (Regie)
2008	Musikvideo: Im Rahmen der Übung „Wissenschaftliches

	und künstlerisches Arbeiten mit AV-Medien“ (Kamera)
	Filmprojekt: „Bis ana want“ (Kamera)
2009	Gestaltung der Festivalzeitung <i>Freischwimmer</i> 2009 im <i>brut</i> (Theaterkritiken)

Beruflicher Werdegang

Juni 2005	Praktikum als Schnittassistent bei der Filmfirma <i>DoRo</i>
seit 2007	Sozialarbeit bei der Lebenshilfe Wien
Sommer 2009	Betreuung von Familien und Jugendlichen bei der Wiener Jugenderholung (Wijug, Mag 11)

Sonstiges

sonstige Aktivitäten	ehrenamtliche Arbeit beim Roten Kreuz Judenburg
----------------------	---

Fremdsprachen

Englisch (in Wort und Schrift)
Polnisch (in Wort und Schrift)
Französisch (Grundkenntnisse)
Latein (Grundkenntnisse)

Interessen

Film, Theater, Literatur, Musik, Fußball, Kochen