



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die Gaunerkomödie –
Das ironische Spiel der Unterwelt“

Verfasserin

Jenny Dietrich

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Ao. Univ.-Prof. Dr. Rainer Maria Köppl

1 Einleitung	4
2 Ironie-Auffassungen	10
3 Entwicklung des Genres	19
3.1 <i>Der Kriminalfilm: Einfluss des Gangsterfilms, Film Noir und Thrillers</i>	20
3.2 <i>Die Komödie: Einfluss der Screwball Comedy und der Schwarzen Komödie</i> ...	31
4 Figuren- und Handlungsanalyse	34
4.1 <i>An der Schwelle von Gut und Böse</i>	34
4.2 <i>Fremd- und Selbstcharakterisierung</i>	38
4.3 <i>Die Figuren: Spieler, Mitspieler, Gegenspieler</i>	41
4.3.1 Protagonist als Spielball	41
4.3.2 Typisierung der Nebenfiguren	48
4.3.3 Die Ironie des Gangsters	54
4.4 <i>Dramaturgie</i>	56
4.5 <i>Schauplätze</i>	61
4.6 <i>Spiel des Bösen – Ein Lachen über den Tod</i>	67
5 Narrative Muster und ästhetische Ironie	73
5.1 <i>Mise en Scène</i>	73
5.1.1 Setting und Kostüm	74
5.1.2 Beleuchtung und Farben	83
5.1.3 Kameraführung	87
5.2 <i>Montage und Effekte</i>	92
5.3 <i>Filmtone</i>	98
5.3.1 Musik als Form der ästhetischen Ironie	98
5.3.2 Dialoge der Alltäglichkeit	101
6 Ein Genre der Postmoderne	110

7 Quellenverzeichnis	114
7.1 Bibliografie	114
7.2 Internetquellen	119
7.3 Filmografie	120
8 Anhang	123

1 Einleitung

„Die Gaunerkomödie – das ironische Spiel der Unterwelt“ ist ein Versuch, ein neues Subgenre zu etablieren. Die Idee kam durch meine Beobachtung zustande, dass die ausgesuchten Filme viele Gemeinsamkeiten und eine eigene Ästhetik zeigen, in der Filmwissenschaft aber bisher kaum beachtet wurden. Der gemeinsame Nenner aller Gaunerkomödien ist ein auffälliger Spielcharakter, der durch ein vielseitiges Auftreten der Ironie deutlich wird.

Indem Filme unterschiedlichen Genres zugeordnet werden, können Produzent und Rezipient eine Erwartung aufbauen. Sie wissen mit welcher Art von Film sie konfrontiert werden.

Generell versteht man in der Filmwissenschaft unter Genres Gruppen von Spielfilmen, die aufgrund ähnlicher Merkmale in Bezug auf Handlung, Figuren, räumliche und zeitliche Darstellung, sowie dramaturgische Effekte zusammengefasst werden können.¹

Genres sind „Ansichtssache“. Wes D. Gehring beschreibt in der Einleitung von *Handbook of American Film Genre*, dass sich die Anzahl der großen Genres, die wiederum in viele Subgenres gegliedert werden können, von Theoretiker zu Theoretiker unterscheidet.² Er selbst nennt zum Beispiel fünf übergeordnete Gruppen: „Action- und Abenteuergenres, Komödien, das Fantastische, Musikfilme und nichttraditionelle Genres“.³

Western, Gangsterfilm, Film Noir und Kriegsfilm sind bei ihm nur Subgenres, die er dem Abenteuergenre zuordnet.

Dagegen weist der deutsche Medienwissenschaftler Knut Hickethier die Untergruppen Gangsterfilm und Film Noir dem Genre Kriminalfilm zu. Genau

¹ Vgl. Schweinitz, Jörg, „Genre“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006, S.283f.

² Vgl. Gehring, Wes D., „Preface“, in: *Handbook of American Film Genres*, Hg. Wes D. Gehring, Westport, Conn.: Greenwood Press 1988, S.IX.

³ Inhaltsverzeichnis in: *Handbook of American Film Genres*, Hg. Wes D. Gehring, Westport, Conn.: Greenwood Press 1988 (Übers. von mir).

genommen gehören seiner Auffassung nach folgende Subgenres zu dem Genre des Kriminalfilms: Detektivfilm, Polizeifilm, Gangsterfilm, Gerichtsfilm, Gefängnisfilm, Thriller, Spionagefilm und Film Noir.⁴

Die Genrezuordnungen erscheinen unüberschaubar und teilweise willkürlich gewählt, wie man am Beispiel von Shane Blacks Film *Kiss Kiss Bang Bang*⁵ sehen kann, der in der *International Movie Data Base* (IMDB)⁶ mit fünf Genres beschrieben wird: „Action, Comedy, Crime, Mystery und Thriller“.⁷

Offensichtlich dient diese Vielzahl an Zuordnungen der Beschreibung unterschiedlicher Filmeigenschaften. *Kiss Kiss Bang Bang* scheint also ein Film zu sein, in dem es um einen Kriminalfall geht, der in einen spannenden Kontext eingebettet, mit einer actionreichen Handlung bestückt und einer Hand voll Humor versehen ist. Diese Beschreibung trifft allerdings auf viele Filme zu. In *Die Hard*⁸ geht es ebenfalls um eine kriminelle Handlung, die von dem Polizisten John McClane actionreich aufgedeckt wird und aus humorvollen Dialogen besteht. *Die Hard* gehört aber dem Actionfilmgenre an.

Das Problem der Genretheorie ist die Festlegung der Grenzen und das Bilden einer stabilen Einheit, die es erlauben sollte, Filme ohne Zweifel einem einzigen Genre zuzuordnen. Was sich als schwierig erweist, weil in postmodernen Filmen gerne mit den unterschiedlichen Genrekennzeichen gespielt wird, Genres bunt gemixt werden und sie außerdem zu einem neuen Subgenre zusammengefasst werden können, falls sie von den traditionellen Genrekonventionen abweichen.

Der Filmwissenschaftler Rick Altman kritisiert, dass sich die Genrekritiker meist auf bereits etablierte und festgelegte Genres fokussieren: „[...] most genre critics prefer to deal with films that are clearly and ineluctably tied to the genre in question. No

⁴ Vgl. Hickethier, Knut „Einleitung. Das Genre des Kriminalfilms“, in *Filmgenres. Kriminalfilm*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam 2005, S.17-26.

⁵ *Kiss Kiss Bang Bang*, Regie: Shane Black, USA 2005.

⁶ Diese Datenbank ist eine öffentlich zugängliche Internet-Plattform, in der Filmdaten aller produzierten Filme aufgelistet werden.

⁷ Vgl. Claudio Carvalho, „Kiss Kiss Bang Bang“, The Internet Movie Database, www.imdb.com/title/tt0373469/, Zugriff 5.5.2013.

⁸ *Die Hard*, Regie: John McTiernan, USA 1988.

romantic mixed genres, no cross-breeds, no anomalies.”⁹ Das erklärt, weshalb einige Filme durch das Raster fallen, welches die Filmlandschaft strukturieren soll, und ihnen als Gruppe weniger Beachtung geschenkt wird, als sie verdienen. Vor allem Filme, die unterschiedliche Genrekennzeichen miteinander vermischen, werden nicht als eigenständige Gruppe behandelt. Zu diesen „ignorierten“ Hybridformen zähle ich zum Beispiel die Gaunerkomödie. Auch wenn einige Genretheoretiker immer wieder erwähnen, dass es Kriminalkomödien gibt,¹⁰ so werden, außer *The Thin Man*¹¹ und *Pulp Fiction*¹², selten Beispiele genannt – geschweige denn, dass man sie genauer analysiert hätte.

Dementsprechend sind Kriminalkomödien kein neues Genre, sondern im Verhältnis zu anderen Filmgruppen kaum wissenschaftlich behandelt worden. Die Gaunerkomödie, wie ich sie in dieser Arbeit definiere, ist dagegen relativ jung und fand ihren Ursprung aller Wahrscheinlichkeit nach in Tarantinos Erfolgsfilm *Pulp Fiction*.

Aus dem Grund konzentriere ich mich auf Filme, die in den letzten zwanzig Jahren entstanden sind. Diese zeigen häufige Ähnlichkeiten im Handlungsablauf, bei den Figuren, der räumlichen und zeitlichen Platzierung und bei den unterschiedlichen narrativen Motiven. Aber auch im filmtechnischen Bereich, wie in der Mise en Scène, in der Montage und im Filmtönen lassen sich auffällige Gemeinsamkeiten erkennen.

Ich begrenze meine Studie auf folgende Filme: *Perrier's Bounty*¹³, *Rock 'n' Rolla*¹⁴, *Lucky Number Slevin*¹⁵, *Kiss Kiss Bang Bang*, *Revolver*¹⁶, *Layer Cake*¹⁷, *The 51st State*¹⁸, *Snatch*¹⁹, *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*²⁰ und *Pulp Fiction*.

⁹ Altman, Rick, *Film/genre*, London: BFI Publ. 2000, S.17.

¹⁰ Vgl. Hickethier, Knut „Einleitung“, S.25f.

¹¹ *The Thin Man*, Regie: W.S. Van Dyke, USA 1934.

¹² *Pulp Fiction*, Regie: Quentin Tarantino, USA 1994.

¹³ *Perrier's Bounty*, Regie: Ian Fitzgibbon, IRL/UK 2009.

¹⁴ *Rock 'n' Rolla*, Regie: Guy Ritchie, UK 2008.

¹⁵ *Lucky Number Slevin*, Regie: Paul McGuigan, USA 2006.

¹⁶ *Revolver*, Regie: Guy Ritchie, UK/F 2005.

¹⁷ *Layer Cake*, Regie: Matthew Vaughn, UK 2004.

¹⁸ *51st State*, Regie: Ronny Yu, UK 2001.

Um den Rahmen der Arbeit nicht zu sprengen, grenze ich das Thema zusätzlich in verschiedenen Punkten ein. Ich behandle keine *Heist-* oder *Caper Movies*, da diese bereits als Subgenre etabliert worden sind.²¹ Einige dieser Filme sind ebenfalls Gaunerkomödien, wie zum Beispiel *The Ladykillers*²², ein Remake von den Coen Brüdern aus dem Jahre 2004 oder *Ocean's Eleven*²³ von Steven Soderbergh, der 2001 erschienen ist.

Außerdem werde ich nicht auf die Genderfrage, also die Rolle der Frau in Bezug auf das Genre der Gaunerkomödie eingehen. Obwohl es offensichtlich scheint, dass sie eine Neuinterpretation der *femme fatale* des Film Noir darstellt oder, dass hier mit einer stereotypen Auffassung von der Frau im kriminellen Milieu gespielt wird.

Unter Gaunerkomödien verstehe ich im Kontext meiner Arbeit, die Filme, die

- 1) die kriminelle Unterwelt einer Großstadt behandeln,
- 2) ein Übermaß an Figuren und folgernd an Nebenhandlungen aufbringen,
- 3) von den Irrungen und Wirrungen ironischer Figuren erzählen
- 4) mit ironischen Gewaltdarstellungen spielen.

In der Genreanalyse untersuche ich die ironischen Inszenierungen und wende hier vor allem die wissenschaftlichen Erkenntnisse zur Ironie von Douglas Colin Muecke an und meine Interpretation derjenigen.

Daraus ergibt sich allerdings folgende Problematik: Die Erkenntnisse zur Ironie stammen aus Bereichen, die das Bild und ein visuelle Spiel außer Acht lassen, wie der Literatur- und Sprachwissenschaft. Selbst Untersuchungen zur Ironie in der Dramatik beschränken sich auf den geschriebenen Text. Aus diesem Grund kann diese Arbeit nur ein erster Schritt sein, die Ironie im Film zu untersuchen. Die Begrifflichkeiten der Sprach- und Literaturwissenschaft lassen sich nicht immer eins zu eins auf den Film übertragen. Weil Muecke analytisch an die Ironie herangeht,

¹⁹ *Snatch*, Regie: Guy Ritchie, UK 2000.

²⁰ *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, Regie: Guy Ritchie, UK 1998.

²¹ Vgl. Hickethier, Knut „Einleitung“, S.20.

²² *The Ladykillers*, Regie: Ethan und Joel Coen, USA 2004.

²³ *Ocean's Eleven*, Regie: Steven Soderbergh, USA 2001.

sind seine Erkenntnisse noch eher auf den Film anwendbar, als die der Romantiker und anderer Literaten.

Dabei ist die Ironie im Film offensichtlicher und vor allem ein sehr beliebtes Stilmittel, um sogar ernste Situationen unterhaltsam zu gestalten. Dies soll anhand der Gaunerkomödien hervorgebracht werden.

Mit Hilfe der Ironie will ich herausarbeiten, warum die ausgesuchten Filme zu einem neuen Genre zusammengefasst werden können und als Gaunerkomödien im Kriminalfilmgenre etabliert werden sollten.

Gaunerkomödien haben sich aus anderen Genres entwickelt und sind ein selbst-reflexives Filmgenre. Sie nehmen zu ihrer eigenen Entwicklung ironisch Stellung, wenn sie zum Beispiel aus dem Gangsterfilm oder der Schwarzen Komödie zitieren. „Auch Filme verwenden Bild- und Wort- oder Musikzitate, die auf deren Ursprünge in anderen Texten verweisen – bis hin zum Remake, in dem ein ganzer Film wiederholt wird.“²⁴ Sie sind eine Hybridform, die sich aus unterschiedlichen Genremerkmalen zusammensetzt. Das Wort „zitieren“ wird in folgender Arbeit synonym für „verweisen, sich darauf beziehen“ verwendet und soll den selbst-reflexiven Charakter der Filme betonen.

Das Fehlen einer genauen Untersuchung dieses Subgenres in der Filmforschung macht diese Arbeit relevant. Die auffälligen Gemeinsamkeiten in der Narration und Ästhetik der Filme sollten nicht unbedeutend bleiben. Aus diesem Grund möchte ich mit der Etablierung der Gaunerkomödie, Klarheit in eine sich stets weiterentwickelnde Filmlandschaft bringen.

Dabei gehe ich folgendermaßen vor: zuerst erkläre ich die drei klassischen Auffassungen der Ironie aus der Literaturwissenschaft, die den Begriff nachhaltig als ein ästhetisches Stilmittel geprägt haben, bis ich zu Douglas C. Muecke stoße. Dann gehe ich kurz auf die Theorie der Sprachwissenschaft ein, ehe ich meine persönliche Auffassung darlege, die sich auf die Ironie im Film konzentriert.

²⁴ Paech, Joachim, *Warum Medien?*, Konstanz: UVK 2008, S.13.

Anschließend fasse ich die Genres zusammen, welche die Gaunerkomödie beeinflusst haben und auf die sie sich immer wieder bezieht, indem sie Bilder, Sprache, Figuren, Stil und Form zitiert.

Die darauffolgende Filmanalyse behandelt zunächst die narrative Struktur der Filme. Hier arbeite ich die Gemeinsamkeiten der Handlungen in Bezug auf die Motivation und Inszenierung der Figuren heraus. Der Fokus liegt dabei auf dem Protagonisten als Spielball und einer grundlegenden Typisierung der Nebenfiguren. Anschließend erläutere ich den zeitlichen Aufbau und gehe schließlich genauer auf die Wahl der Schauplätze ein, bevor ich die narrative Analyse mit der Untersuchung der Gewaltszenen abschließe.

In der ästhetischen Filmanalyse untersuche ich zuerst die Gemeinsamkeiten in der Mise en Scène, das betrifft das Setting und die Kostüme, die Beleuchtung, die verwendeten Farben sowie die Kameraführung. Des Weiteren bearbeite ich die Technik der Montage mit all ihren Effekten. Untersuchungen zum Thema Filmtone und Dialog stehen am Schluss und beenden den analytischen Hauptteil meiner Arbeit. In dem darauffolgenden Resümee begründe ich, warum die Gaunerkomödie ein eigenes Filmgenre des Kriminalfilms sein sollte und biete diese in die bestehende Genretheorie ein.

Am Ende der Arbeit befinden sich eine ausführliche Quellenangabe, bestehend aus Bibliografie, Filmografie und Internetquellen, sowie eine inhaltliche Kurzbeschreibung dieser Arbeit und mein Lebenslauf.

2 Ironie-Auffassungen

Das Stilmittel der Ironie ist hauptsächlich in der Literatur- und Sprachwissenschaft untersucht worden, wohingegen eine genaue Analyse in der Filmwissenschaft fehlt. Dabei ist sie ein facettenreiches Mittel, das sich nicht nur in gesprochener und geschriebener Sprache finden lässt, sondern auch durch Bilder und eine filmische Ästhetik ausgedrückt werden kann.

Die geläufigste Auffassung von Ironie ist folgende: „Ironische Rede bedeutet das Gegenteil dessen, was man meint, aber so, daß der darin eingeschlossene Schein durchschaubar ist.“²⁵

Zwei Kennzeichen scheinen diesen klassischen Ironiebegriff auszumachen. Erstens: derjenige, welcher Ironie einsetzt (der Ironiker) sagt nicht die Wahrheit. Zweitens: Der Ironiker muss dem Gegenüber auf eine bestimmte Weise zu verstehen geben, dass er seine Aussage absichtlich ins Gegenteil verkehrt hat.

Im Duden wird Ironie beschrieben, als „feiner, verdeckter Spott, mit dem jemand etwas dadurch zu treffen sucht, dass er es unter dem augenfälligen Schein der eigenen Billigung lächerlich macht“²⁶. Laut dieser Definition scheint Ironie nur den Zweck zu haben, jemanden oder etwas negativ zu verspotten. Wenn dem so wäre, gäbe es keinen Unterschied zwischen Ironie und Sarkasmus. In folgender Arbeit wird die Ironie allerdings als ein Stilmittel des Humors und der Ästhetik verstanden. Sie taucht in Gaunerkomödien in unterschiedlichen Bereichen auf. Aus diesem Grund reicht der klassische oder geläufige Ironiebegriff für die folgende Analyse nicht aus.

Friedrich Schlegel prägte Ende des 18. Jahrhunderts die neue Auffassung der *romantischen Ironie*, die zwar die klassische Definition noch behalten hat, aber durch „das Verhältnis des Autors zu seinem Werk [...], genauer gesprochen das ständige Durchbrechen und Transzendieren der eigenen dichterischen Schöpfung als

²⁵ Enzyklopädie Philosophie, Hg. Mittelstrass, zitiert in: Müller, Marika, *Die Ironie. Kulturgeschichte und Textgestalt*, Würzburg: Königshausen und Neumann 1995, S.II.

²⁶ Anon. „Ironie“, Duden, o.J., www.duden.de/rechtschreibung/Ironie, Zugriff 5.5.2013.

Grundmotiv [...]“²⁷ erweitert wurde. Für die deutschen Romantiker galt es als ironisch, wenn sich der Autor in seinem Werk zu erkennen gibt, „[...] über das Dargestellte und seine eigenen Probleme mit dem Leser reflektiert und darüber hinaus mit der Form seines Werkes auf eine scheinbar unverbindliche Weise spielt [...].“²⁸ Es ist zum Beispiel romantisch ironisch, wenn der Autor die Handlung in seinem Werk kommentiert. Dadurch führt er den Leser nach seinen eigenen Vorstellungen durch die Geschichte und kann Situationen hervorheben, um Missverständnissen auszuweichen (oder sie zu bilden).

Die *romantische Ironie* lässt sich aber nicht nur in der Literatur beobachten, sondern auch im Film. Hier stehen dem Regisseur sogar die visuellen Möglichkeiten zur Verfügung, um sich als „Schöpfer“ zu erkennen zu geben.

Richard Allen untersuchte als einer der ersten Filmwissenschaftler die *romantische Ironie* in Alfred Hitchcocks Filmkorpus. Allerdings konzentriert er sich auf den Gegensatz zwischen Liebe und Tod in Hitchcocks Filmen und arbeitet daran die *romantische Ironie*, als ein ästhetisches Markenzeichen heraus. Für Allen ist Hitchcock ein romantischer Ironiker, weil er den Zuschauer in Ungewissheit lässt, ob die Liebesgeschichte ein gutes Ende findet. Er spielt mit dem Publikum, indem er zum Beispiel die weibliche Hauptperson in der Mitte des Films sterben lässt (*Psycho*²⁹) oder dem Helden so viele Steine in den Weg legt, dass eine Aussicht auf Erfolg immer unwahrscheinlicher wird (*North by Northwest*³⁰). Allen schreibt: „[...] and often the narrator fundamentally deceives the spectator.“³¹ Der Erzähler führt den Zuschauer gerne bewusst in die Irre – er betrügt ihn. Dieses ironische Spiel gelingt Hitchcock durch sein dramaturgisches Element *Suspense*, das für Allen das wichtigste Kennzeichen der *romantischen Ironie* ist. *Suspense* bedeutet, dass der Zuschauer mehr über eine Situation weiß, als die Figur selbst. Dadurch wird der Affekt beim Zuschauer gesteigert und er fiebert mehr an dem Geschehen mit. Hier wird klar, wie abhängig der Zuschauer von der Entscheidung des Regisseurs ist, der

²⁷ Behler, Ernst, *Klassische Ironie, romantische Ironie, tragische Ironie. Zum Ursprung dieser Begriffe*, Darmstadt: Wiss. Buchges 1972, S.10.

²⁸ Behler, Ernst, *Klassische Ironie, romantische Ironie, tragische Ironie*, S.43.

²⁹ *Psycho*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1960.

³⁰ *North by Northwest*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1959.

³¹ Allen, Richard, *Hitchcock's Romantic Irony*, Columbia University Press 2007, Kindle E-book, Location: 450.

als Marionettenspieler alle Fäden in der Hand hält. Diese „ängstliche Ungewissheit“ des Zuschauers macht die ganze Spannung der Handlung aus.³²

Suspense ist typisch für Hitchcocks Filme und wird in seinen „comic thrillern“³³ wie *North by Northwest* und *39 Steps*³⁴ von schwarzem Humor unterstützt. So kann die spannende Szene aus *North by Northwest*, wenn Thornhill betrunken Auto fährt und bei der Polizei anschließend versucht, seine Unschuld für das Vergehen zu beweisen, komisch sein.³⁵ Hitchcock verbindet hier die zwei Gegensätze Spannung und Humor miteinander und schafft es, beim Publikum zwiespältige Gefühle hervorzurufen.³⁶ Wie wir noch sehen werden, wird das *Suspense*-Prinzip in Komödien häufig verwendet, um die Komik verwirrender Handlungen zu steigern.

In der *klassischen* (oder laut Allen *traditionellen*) *Ironie*, wird das Eigentliche durch das Uneigentliche ausgedrückt und der Zuschauer wählt zwischen richtiger oder falscher Aussage. Dagegen präsentiert der romantische Ironiker zwei, sich widersprechende Perspektiven in einem „instabilen Gleichgewicht“, zwischen denen der „Schöpfer“ hin- und herspringen muss.³⁷ Allen bezeichnet das als die „Selbstreflexivität“ des Filmemachers. Simple Beispiele dafür sind Hitchcocks Cameo-Auftritte und die indirekte Darstellung des Publikums (wie z.B. in *Rear Window*³⁸).³⁹ Hitchcock reflektiert und bricht die Illusion, indem er sich als Schöpfer des Films und das Publikum als Beobachter widerspiegelt.

Die wichtigsten Kennzeichen *romantischer Ironie* bei Hitchcock bleiben jedoch die dramaturgischen Elemente *Suspense* und *Black Humor*. Zwei Merkmale, die in einer weiteren typischen Auffassung von Ironie Verwendung finden: der *tragischen* oder auch *dramatischen Ironie*.

³² Allen, Richard, *Hitchcock's Romantic Irony*, Location: 947.

³³ Allen, Richard, *Hitchcock's Romantic Irony*, Location: 440.

³⁴ *39 Steps*, Regie: Alfred Hitchcock, UK 1935.

³⁵ Vandamm alkoholisiert Thornhill, um seinen geplanten Tod wie einen Unfall aussehen zu lassen.

³⁶ Vgl. Allen, Richard, *Hitchcock's Romantic Irony*, Location: 524f.

³⁷ Vgl. Allen, Richard, *Hitchcock's Romantic Irony*, Location: 368.

³⁸ *Rear Window*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1954.

³⁹ Vgl. Allen, Richard, *Hitchcock's Romantic Irony*, Location: 234.

Die *tragische Ironie* schlägt eine Brücke zwischen Tragik und Komik und wurde von den deutschen Romantikern vor allem in Bezug auf Shakespeares Stücke erörtert.⁴⁰ Shakespeare schaffte es, tragische Situationen mittels Ironie in komische Situationen aufzulösen, wobei die Situationen für den Zuschauer zwar komisch sein können, für den Helden der Handlung aber nicht. Eine tragische Situation ironisch zu behandeln, kann eine geschickte Art und Weise sein Spannung aufzulösen, wie wir in dem Kapitel „Spiel des Bösen“ noch sehen werden.

Sophokles *König Ödipus* ist ein Paradebeispiel *tragischer Ironie*: der verfluchte Sohn tötet ahnungslos seinen Vater und heiratet daraufhin seine eigene Mutter. In diesem Fall weiß der Leser durch die Prophezeiung des Orakels von Delphi bereits über Ödipus' Schicksal Bescheid. Da Ödipus' Schicksal von vornherein klar war, ist die *tragische Ironie* hinter der Geschichte die ganze Zeit über präsent. Der Zuschauer verfolgt nun Schritt für Schritt wie die Prophezeiung in Erfüllung geht und hofft bis zum Schluss auf ein Wunder.

Ähnlich funktioniert die *tragische Ironie* in *North by Northwest*. Hier weiß der Zuschauer von Anfang an, dass Roger Thornhill unschuldig ist (vorausgesetzt, man glaubt ihm natürlich) und hofft bis zum Ende des Films, dass er seine Unschuld beweisen kann.

Es ist deswegen tragisch ironisch, weil unsere Hoffnung bis zum Schluss bestehen bleibt, dass sich das Orakel geirrt hat oder die Verwechslung aufgedeckt wird.

Generell lassen sich die bisher genannten, typischen Ironie-Auffassungen folgendermaßen zusammenfassen:

Klassische Ironie (neutral): es passiert das Gegenteil dessen, was gemeint ist (egal ob die Situation positiv oder negativ ausgeht).

Romantische Ironie: es passiert das Gegenteil dessen, was der Leser/Zuschauer erwartet (Überraschungseffekt).

⁴⁰ Vgl. Behler, Ernst, *Klassische Ironie, romantische Ironie, tragische Ironie*, S. 135.

Tragische Ironie: es passiert das Gegenteil dessen, was erhofft wird (meistens negativ, außer der Humor schwächt den Affekt ab).

Diese typischen Ironie-Auffassungen der Literaturwissenschaft fließen in meine Filmanalysen ein, können aber nicht als einzige Erklärungen dienen. Und auch wenn sich Douglas C. Muecke in seinem 1970 erschienenem Werk *Irony* ebenfalls auf die Literatur konzentriert, so geht er im Vergleich mit allen betrachteten Theoretikern, am analytischsten vor.

Außerdem schreibt er in Bezug auf alle Künste: „What makes it *possible* for them to be ironical is that they are in a sense ‚languages‘.“⁴¹ Ob der Film Sprache ist oder wie eine Sprache behandelt werden kann, ist Untersuchungsgegenstand der Filmsemiologie. Christian Metz listet „Montage, Kamerabewegung, Einstellungsfolge, Beziehung zwischen Bild und Wort, Sequenzen und andere Einheiten der großen Syntagmatik“⁴² als Grundlage der Filmsemiologie auf. Ironie lässt sich in allen aufgezählten Einheiten des Films erkennen und obwohl sie aus der geschriebenen und gesprochenen Sprache gewachsen ist, spricht nichts dagegen, sie ebenfalls in der visuellen Sprache zu suchen.

Muecke unterscheidet zwischen drei Personen, die an einer ironischen Situation teilhaben: der Ironiker, das Opfer der Ironie, welches die Ironie zu spüren bekommt und den Beobachter der Ironie, der sich an der ironischen Situation vergnügen kann. Mit dieser Form werden wir ebenfalls im Film konfrontiert. Es gibt den Ironiker/Regisseur, Opfer/Figur und Beobachter/Zuschauer. Wobei auch der Zuschauer Opfer der Ironie sein kann.

Außerdem unterscheidet Muecke zwischen *verbaler* und *situativer* Ironie. In der *verbalen* Ironie ist ein Ironiker absichtlich ironisch, während in letzterem kein aktiver Ironiker vorhanden sein muss, es aber immer das Opfer und den Beobachter der ironischen Situation gibt.⁴³ Somit ist die *verbale* Ironie Ausgangspunkt der

⁴¹ Muecke, Douglas C., *Irony*, London: Methuen 1970, S.6.

⁴² Metz, Christian, *Semiologie des Films*, München: Wilhelm Fink Verlag 1972, S.132.

⁴³ Vgl. Muecke, Douglas C., *Irony*, S.28.

Sprachwissenschaft und die *situative* Ironie Gegenstand der Dramatik, also des Romans, des Theaters und des Films.

Um Ironie in ihren unterschiedlichen Variationen erkennen zu können, listet Muecke fünf Elemente der Ironie auf: das Element der „überzeugten Unkenntnis“, der „Gegensatz zwischen Sein und Schein“, das „komische Element“, „Distanziertheit“ und das „ästhetische Element“.⁴⁴ Seine Auffassung basiert also auf der Vielseitigkeit der Ironie, die sich nicht immer auf eine bestimmte Art und Weise zu erkennen gibt und deswegen schwer zu definieren ist.

Zum Element der „Unschuld“ und „überzeugten Unkenntnis“:⁴⁵ Das Opfer der Ironie wird vom Ironiker eigentlich betrogen, weil dieser ihm vorgibt, jemand zu sein, der er nicht ist und vorgibt jemand nicht zu sein, der er ist (*verbale* Ironie). Er spielt eine „heitere Unkenntnis“ vor und gibt sich als „unschuldig“ aus. Damit der Betrug gelingt, darf das Opfer über die Wahrheit nicht Bescheid wissen – es ist blind gegenüber der Realität. Aus diesem Grund haben die bekannten Ironiker der Literaturgeschichte wie Shakespeare, Jane Austen oder Mark Twain ihre Figuren meist als naiv, ignorant, einfältig und leichtgläubig charakterisiert. Aber nicht jeder Betrug ist ironisch und nicht jede Ironie ist betrügerisch⁴⁶ – denn oft genug ist das Schicksal oder der Zufall Schuld an der ironischen Misere (*situative* Ironie). Man kann auch durch blindes Selbstverschulden Opfer der Ironie werden. Muecke formuliert hier den Leitsatz: „[...] the greater the victim's blindness, the more striking the irony.“⁴⁷

Des Weiteren listet Muecke den „Gegensatz zwischen Schein und Realität“ als Element der Ironie auf: „Je größer der Gegensatz, desto auffälliger ist die Ironie“.⁴⁸ Die Ironie ermöglicht es, zwei Gegensätze miteinander zu vereinen und lässt das Opfer in Ungewissheit, was Realität und was nur Schein der Realität ist. Muecke erklärt einleuchtend, dass es kaum ironisch ist, wenn sich ein Schwede letztendlich

⁴⁴ Muecke, Douglas C., *Irony*, (Übers. von mir), S.25-48.

⁴⁵ Muecke, Douglas C., *Irony*, (Übers. von mir), S.25.

⁴⁶ Muecke, Douglas C., *Irony*, (Übers. von mir), S.26.

⁴⁷ Muecke, Douglas C., *Irony*, S.29.

⁴⁸ Muecke, Douglas C., *Irony*, (Übers. von mir), S.32.

als Norweger entpuppt, außer die beiden befänden sich im Krieg.⁴⁹ Nicht jeder Gegensatz ist also ironisch, sondern die Größe des Kontrasts ist entscheidend für die ironische Wirkung.

Das „komische Element“ der Ironie erklärt Muecke in Bezug auf A.R. Thompsons Studie *The Dry Mock*. Thompson findet, dass Ironie nur durch den Gegensatz zwischen „schmerzhaften“ und „komischen“ Effekt zustande kommen kann.⁵⁰ So gesagt muss der Beobachter einer ironischen Situation Sympathie für das Opfer empfinden, um von dem „Spott“ schmerzlich betroffen zu sein (aus Mitleid). Trotzdem soll er sich von der Situation distanzieren, um die Komik wahrzunehmen. Muecke widerspricht ihm, weil es auch Ironie gibt, die nicht schmerzlich empfunden wird und auch wenn eine Situation beide Elemente beinhaltet, so beruhen das Schmerzhafte und die Komik auf zwei unterschiedlichen Grundlagen. So schlussfolgert er: „Ironie ist umso auffälliger, wenn es *sowohl* einen schmerzhaften, als *auch* einen komischen Effekt hat.“⁵¹ Muecke findet die Komik in der Unkenntnis über Sein und Schein. Außerdem ist für ihn nicht die Sympathie zum Opfer das Ausschlaggebende, sondern wie stark das Opfer in die Situation involviert ist. Die Ironie in Ödipus ist so gewaltig, weil wir an seine Unschuld glauben.⁵²

Das vierte Element - „Distanziertheit“ - ist in der vorgegebenen Täuschung des Ironikers verwurzelt. Während der Ironiker oder der ironische Beobachter seine Welt als real und bedeutungsvoll wahrnimmt, betrachtet er die Welt des Ironie-Opfers als absurd und als illusionär. Das Opfer ist untergeordnet, blind und begrenzt in seiner Welt. Hier schweift Muecke kurz in die Theaterwelt ab und beschreibt, dass es im Theater üblich ist, die Figur aus ihrer Welt ausbrechen und sie wissen zu lassen, dass ihr Handeln von außen gesteuert wird.⁵³ Hier löst sich der Schauspieler aus seiner Rolle und wendet sich zum Beispiel direkt an das Publikum. Muecke nennt das „Verinnerlichung“ (entspricht Allens „Selbstreflexivität“ des Regisseurs).

⁴⁹ Muecke, Douglas C., *Irony*, S.32.

⁵⁰ Vgl. Thompson, Alan Reynolds, *The Dry Mock. A Study of Irony in Drama*, Berkeley: University of California Press 1948, S.9.

⁵¹ Muecke, Douglas C., *Irony*, (Übers. von mir), S.35.

⁵² Vgl. Muecke, Douglas C., *Irony*, S.34f.

⁵³ Muecke, Douglas C., *Irony*, S.42.

Außerdem schreibt Muecke, dass es in der Dramatik schon immer üblich war, sich als jemand auszugeben, der man nicht ist – also verwechselt zu werden oder jemanden zu verwechseln. Das Spiel der Identitäten ist eines der größten Vergnügen in den erzählenden Gattungen, vor allem, wenn sich die Figuren nicht darüber bewusst sind, auf welches Dilemma sie zusteuern.⁵⁴

“The greater the contrast between, on the one hand, the victim’s confident assumption that he is a free agent and that things will happen as he expects them to and, on the other, the spectator’s view of him as a blind wretch fixed to the wheel of an irreversible, unstoppable action, the more intense the irony.”⁵⁵

Das „ästhetische Element“ behandelt die Gestaltung von Ironie. Auch wenn ironische Situationen meistens aus dem Leben gegriffen werden, werden sie in der Kunst erweitert, angepasst oder übertrieben inszeniert. Die Kunst der Ironie ähnelt der Kunst des Erzählers.⁵⁶ Also sollte der Erzähler fähig sein, Ironie zu erkennen und anwenden zu können. Muecke bezieht sich hier mehr auf die *verbale* Ironie, die vom Ironiker bewusst gestaltet werden muss, da sie sonst nicht ihren Effekt erzielt.

Die *verbale Ironie* ist Gegenstand der Sprachwissenschaft, in der vor allem der Frage nachgegangen wird, *wie* man die Ironie in der Sprache zu verstehen hat. Das ist stark vom Kontext abhängig. „Sie bedarf vieler zusätzlicher Faktoren, die teils in der Sprechsituation, teils im sprachlichen Kontext, teils jedoch auch im Vorwissen der Beteiligten bereitgestellt werden müssen, um kommunikativ ihr Ziel zu erreichen.“⁵⁷ Um Ironie zu erkennen und somit die eigentliche Aussage herausfiltern zu können, ist das richtige Verständnis der Ironiesignale wichtig. Diese können in einer übertriebenen Betonung liegen, durch Gebärden und eine ausdrucksstarke Mimik betont werden, im Inhalt selbst verankert sein, da dieser zum Beispiel zu absurd ist, um ihn ernst zu nehmen oder durch ein Lachen deutlich werden.⁵⁸ Ironiesignale im Film sind meistens in der Inszenierung und Bildsprache versteckt. Sie zeigen dem Zuschauer, dass er die Situation ironisch betrachten muss.

⁵⁴ Vgl. Muecke, Douglas C., *Irony*, S.42-45.

⁵⁵ Muecke, Douglas C., *Irony*, S.44.

⁵⁶ Muecke, Douglas C., *Irony*, S.45.

⁵⁷ Müller, Marika, *Die Ironie. Kulturgeschichte und Textgestalt*, Würzburg: Königshausen und Neumann 1995, S.II.

⁵⁸ Vgl. Müller, Marika, *Die Ironie*, S.13.

Die Sprachwissenschaftlerin Marika Müller listet in ihrem umfangreichen Werk *Die Ironie – Kulturgeschichte und Textgestalt* unter anderem „den Gebrauch von Zitate[n] und Anspielungen [...], weiterhin die *Übertreibung* und den Gebrauch *konnotativ stark getönter Ausdrücke*“⁵⁹ als Variationen der Ironie auf. All diese Formen geben dem Zuhörer zu erkennen, dass er Opfer der Ironie ist und die eigentliche Aussage „umdrehen“ muss, um die Wahrheit zu erfahren.

Wohingegen Muecke schreibt, dass das Opfer der Ironie sich nicht darüber bewusst sein muss in einer ironischen Situation zu stecken, weil die Wirkung der Ironie sonst verfehlt wird. „[...] irony is not necessarily meant to be seen through by the victim of one’s irony but only by the audience.“⁶⁰ Im Unterschied zu Müller, die sich auf die rhetorische Ironie zwischen zwei Menschen (Ironiker und Opfer) bezieht, behandelt Muecke Ironie immer in der Dreierkonstellation: Ironiker, Opfer, Beobachter. Für ihn muss das Opfer die Ironiesignale nicht erkennen, solange es der Zuschauer tut. Das Opfer ist hier nur Mittel zum Zweck, damit die Ironie dem Beobachter Freude bereitet.

Die ironische Wirkung ist am größten, wenn der Zuschauer in seinem Wissensstand dem Opfer der Ironie überlegen ist (*Suspense*). Muecke erklärt, dass der überlegene Beobachter der ironischen Situation durch seine Distanz zum Geschehen drei Zustände empfinden kann: überlegen, zufrieden oder vergnügt.⁶¹ Ich erweitere Mueckes Gefühlszustände um den Zustand *aufgeregt*, denn der Zuschauer fiebert im Film vor allem mit seinen Protagonisten mit, wenn diese unschuldig sind. Und die Opfer der Ironie sind unschuldige Figuren. Die „Unschuld“ entsteht durch ihre „Blindheit“ und die „überzeugte Unkenntnis“ über das „Dilemma“ auf das sie zusteuern. Anscheinend ist das Beobachten einer Figur, deren Schicksal für sie selbst ungewiss ist, für den überlegenen Zuschauer aber bereits klar zu sein scheint, das größte Vergnügen an der Ironie.⁶²

⁵⁹ Müller, Marika, *Die Ironie*, S.109.

⁶⁰ Muecke, Douglas C., *Irony*, S.26.

⁶¹ Muecke, Douglas C., *Irony*, S.37.

⁶² Vgl. Muecke, Douglas C., *Irony*, S.37.

Trotz den klassischen, romantischen, tragischen, analytischen und sprachwissenschaftlichen Auffassungen, wird man feststellen, dass der Ironiebegriff in der folgenden Filmanalyse nicht immer passend erscheint. Daher resultiert mein persönliches Verständnis der Ironie aus den genannten Erkenntnissen, wird aber den Filmanalysen angepasst. Gaunerkomödien verwenden Ironie auf so vielen unterschiedlichen Ebenen, dass es naiv wäre, zu glauben, die Erkenntnisse der Literaturwissenschaft würden dafür ausreichen.

Die Erläuterungen schaffen eine Basis, um die Ironie im Film zu erkennen, doch um dann damit arbeiten zu können, braucht es ein eigenes Vokabular.

So fasse ich die Eigenschaften der Ironie im Film in folgenden fünf Punkten zusammen. Etwas ironisch zu übermitteln, sei es eine Aussage oder ein Bild, ist stets bewusst inszeniert. Anstatt den einfachen Weg zu gehen und die Wahrheit zu sagen oder zu zeigen, dreht man es ins Gegenteil um, mit dem Zweck den Gegenüber heraus zu fordern und vielleicht zu ärgern. Man bräuchte die Ironie nicht, außer man will etwas hervorheben, betonen oder jemanden unterhalten. Sie ist ein spielerisches Werkzeug, dass bewusst verwendet wird, um sich selbst bedeckt zu halten. Die Ironie ist demnach widersprüchlich, spielerisch, humorvoll, herausfordernd und nur im seltenen Fall direkt. Sie ist ein spielerisches Mittel der Ästhetik und soll in folgenden Analysen besonders im Vordergrund stehen.

3 Entwicklung des Genres

Um die Gaunerkomödie in die Genretheorie einordnen zu können, ist ein Blick auf die Genres notwendig, welche die Gaunerkomödie beeinflussen. Dadurch soll ein Kontext geschaffen werden, der es ermöglicht, die folgenden Filmanalysen in Bezug auf ihren spielerischen Umgang mit den Eigenschaften anderer Genres zu verstehen. Hier wird also aufgezeigt, inwiefern die Gaunerkomödie Zitate als Stilmittel einsetzt und deswegen durch eine eigene Ästhetik von den bestehenden Genres abgrenzt.

Jörg Schweinitz sieht in diesem Verweiskarakter vieler Filme auf andere Genres den Zeitgeist des „postklassischen Mainstream-Kino[s]“⁶³. So schreibt er:

„Die Filme präsentieren spielerisch eine Welt der Uneigentlichkeit, des Zitats und der nostalgischen Anspielung, deren Konstruktion vielfach von freundlicher Ironie und von der Faszination durch das Bizarre beherrscht wird.“⁶⁴

Er beschreibt damit die Selbstreflexion, die in vielen Filmen zu beobachten ist - Filme die sich über ihre Genrekennzeichen und die der anderen bewusst sind und diese spielerisch in den Filmtext einbauen. Dieses ironische Spiel tritt in Gaunerkomödien häufig auf.

Für Linda Hutcheon ist die Selbstreflexion des Künstlers in seinen Werken ein großes Merkmal der Parodie. „Parody is one of the major forms of modern self-reflexivity: it is a form of inter-art discourse.“⁶⁵ Das was ich als Ironie bezeichne, entspricht in manchen Punkten ihrer Parodie-Auffassung. Sie beobachtete, dass es typisch für die moderne Welt geworden ist, auf sich selbst zu verweisen und definiert die Parodie als eine Form der Nachahmung, die durch ihre „ironische Umkehrung“ charakterisiert wird.⁶⁶ Dabei beziehen sich alle Künste untereinander auf sich selbst, sei es die Literatur und die Malerei, das Theater oder der Film.

Das nachahmende Werk nimmt also durch einen „ironischen Kontext“ Stellung zu dem Ursprünglichen, das dann häufig als ästhetisches Modell fungiert.⁶⁷

3.1 Der Kriminalfilm: Einfluss des Gangsterfilms, Film Noir und Thrillers

Das Kriminalfilmgenre handelt laut Knut Hickethier vom Gesetzesbruch durch Verbrecher oder Verbrecherorganisationen, sowie der Auflösung der Tat durch eine gute Instanz, die meistens durch einen Detektiv oder die Polizei dargestellt wird.⁶⁸ Er

⁶³ Schweinitz, Jörg, „Genre“, S.284.

⁶⁴ Schweinitz, Jörg, „Genre“, S.284.

⁶⁵ Hutcheon, Linda, *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, London: Methuen 1985, S.2.

⁶⁶ Hutcheon, Linda, *A Theory of Parody*, (Übers. von mir), S.6.

⁶⁷ Hutcheon, Linda, *A Theory of Parody*, S.5/S.11.

⁶⁸ Vgl. Hickethier, Knut „Einleitung“, S.11f.

fasst mehrere Subgenres zusammen, zu denen ich auch die Gaunerkomödie zähle.

Hickethier erklärt:

„Subgenres zeichnen sich dadurch aus, dass sie einerseits die das Kriminalgenre determinierende Balance von Verbrechensdarstellung, Tatermittlung, Verfolgung des Täters und Wiederherstellung der Ordnung variieren und modifizieren, andererseits sich aber selbst wiederum durch die Ausformulierung eigener Motive und Erzählstrategien als Form verdichten.“⁶⁹

Gaunerkomödien erzählen vor allem von Verbrechen und treffen somit auf Hickethiers Definition zu, auch wenn sie die Tatermittlung und Auflösung des Verbrechens durch einen Detektiv oder die Polizei kaum zum Thema machen, im Gegenteil sogar ironisieren.

In diesem Punkt ähnelt die Gaunerkomödie stark dem Gangsterfilm, in dem Aufstieg und Fall eines, dem Publikum meist bekannten, Gangsters erzählt wird.

Im Gegensatz zum Detektiv- oder Polizeifilm, steht also im Gangsterfilm und auch in der Gaunerkomödie der Kriminelle selbst im Mittelpunkt. Daher ist die Gaunerkomödie inhaltlich dem Gangsterfilm ähnlicher als anderen Subgenres, denn „er [der Gangsterfilm] vertritt eine Welt unterhalb der bürgerlichen Gesellschaft, die Welt der Schatten, in denen nicht nur Glücksspiel, Drogen, Prostitution, sondern auch Raub und Mord zu Hause sind.“⁷⁰

Die Geschichte des Gangsters hängt mit der Einwanderungsgeschichte Nordamerikas zusammen, weshalb sich vor allem die amerikanische Filmforschung mit dem Genre des Gangsterfilms beschäftigt.

Jack Shadoian begründet diese Beobachtung damit, dass die Werte, die der Gangsterfilm übermittelt, schon immer sehr wichtig für die Amerikaner waren. Der Gangsterfilm prägte ihre sozialen und kulturellen Vorstellungen einer Unterwelt des frühen 20. Jahrhunderts, von der man jeden Tag in der Zeitung lesen konnte.⁷¹

Damals wurde der Gangster in der Gesellschaft als „Volksheld“ betrachtet, der sich

⁶⁹ Hickethier, Knut „Einleitung“, S.25.

⁷⁰ Hickethier, Knut „Einleitung“, S.19/20.

⁷¹ Vgl. Shadoian, Jack, *Dreams and Dead Ends. The American Gangster/Crime Film*, Cambridge, Mass.: MIT Press 1977, S.1.

gegen das strenge System des Staates zur Wehr setzte und damit sogar Erfolg hatte.⁷² Um den Status des Gangsters und zugleich die Entwicklung des Gangsterfilms zu verstehen, ist ein kurzer Exkurs in die Entstehungsgeschichte der amerikanischen Mafia, als erfolgreichste Untergrundorganisation, notwendig.

Als die Industrialisierung in Italien aufkam, betraf sie hauptsächlich den Norden des Landes und brachte Ende des 19. Jahrhunderts folglich eine große Einwanderungswelle süditalienischer Emigranten nach Amerika.⁷³ Somit erhielt auch die sizilianische Mafia Einzug in die neue Welt, die mehr Hoffnung versprach, als das immer mehr vom italienischen Staat kontrollierte Sizilien.⁷⁴

„Während zunächst einige kleinere *mafiosi*, die von der Auswanderungswelle mitgespült worden waren, in den Gettos von New York, Chicago oder New Orleans, den „Little Italies“ der Slums, kleine separate kriminelle Organisationen aufbauten, häufig nicht viel größer und nicht viel mächtiger als die *street gangs* anderer ethnischer Minderheiten wie Iren, Chinesen etc., kam auch sehr bald den größeren Mafia-Führern in Sizilien zu Ohren, welche große Möglichkeiten sich in diesem Land für sie auftaten.“⁷⁵

Gangster wie Joe *The Boss* Masseria und Charles *Lucky* Luciano wurden in den amerikanischen Großstädten sehr erfolgreich, weil den europäischen Einwanderern die Integration sehr schwer gemacht wurde, was zu Frustration und immer häufigeren kriminellen Delikten führte. Die Mafia nutzte den herrschenden Unmut, in dem sie den eigenen Landsleuten neue Perspektiven öffnete. Dadurch konnten sie sich schnell vergrößern und folglich an Macht gewinnen.⁷⁶

Das Aufkommen realer Gangster in den amerikanischen Großstädten spiegelte sich bald in den Filmen der 30er Jahre wider, in denen die Filmemacher die selbst ernannten „Volkshelden“ auf die Kinoleinwand bannten und fast schon popularisierten. Georg Seeßlen definiert einen Volkshelden als „[...] Mensch, der

⁷² Vgl. Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel. Eine Einführung in die Mythologie, Geschichte und Theorie des amerikanischen Gangster-Films*, München: Roßloff und Seeßlen 1977, S.56.

⁷³ Vgl. Glynn, Irial, *Emigration Across the Atlantic: Irish, Italians and Swedes compared, 1800 – 1950*, 2011, <http://www.ieg-ego.eu/en/threads/europe-on-the-road/economic-migration/irial-g-lynn-emigration-across-the-atlantic-irish-italians-and-swedes-compared-1800-1950>, Zugriff 5.5.2013.

⁷⁴ Vgl. Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.53.

⁷⁵ Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.54.

⁷⁶ Vgl. Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.66.

Dinge tut, die eine Mehrzahl von Menschen in einem bestimmten geografischen und sozialen Raum zwar nicht unbedingt für richtig, aber für befriedigend und für gerechtfertigt hält.“⁷⁷ Die Einwanderer und amerikanischen Bürger, die mit dem kapitalistischen System des Staates unzufrieden waren, empfanden den Gangster als Hoffnungsträger und waren, wie man am Erfolg der ersten Gangsterfilme sieht, fasziniert von seinem narzisstischen und gewaltbereiten Verhalten. In der Filmwissenschaft wird er auch gerne mit Robin Hood, dem Prototyp eines Volkshelden verglichen.⁷⁸ Nur dass er im Gegensatz zu Robin Hood, seinen Erfolg nicht mit den „Armen“ teilte, sondern sich selbst bereicherte – interessanterweise aber trotzdem als Vorbild angesehen wurde.

Ursache dieser Popularisierung des Gangsters in der amerikanischen Gesellschaft war der 1920 eingeführte *Volstead Act*, auch Prohibition genannt. „Mit dem Alkoholverbot tat sich den Gangstern ein völlig neues Betätigungsfeld auf, die verbotene Ware herzustellen und zu vertreiben, und damit sogar in weiten Kreisen der Bevölkerung Sympathie zu erwerben.“⁷⁹ Alkohol konnte nun in sogenannten Flüsterkneipen konsumiert werden, in „[...] *speakeasies*, die sich als Blumengeschäfte oder Eisdielen tarnen, als Drogerien oder Lebensmittelläden, als Apotheken oder Tankstellen“⁸⁰, die alle von Gangstern geführt worden sind. Der städtische Gangster widersetzte sich erfolgreich den puritanischen Normen der Prohibition und gewann dadurch die Sympathie der Bevölkerung.

Große Gangster wie Al Capone, *Lucky Luciano* und John Dillinger boten damit viel *Stoff*, der erfolgreich von der Filmindustrie aufgegriffen wurde. Die erste Welle des Gangsterfilms umfasste Filme wie *Little Caesar*⁸¹, *The Public Enemy*⁸² und *Scarface*⁸³ – auch als klassische Gangsterfilme bezeichnet.⁸⁴

⁷⁷ Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.13f.

⁷⁸ Vgl. Grob, Norbert, „Gangsterfilm“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006, S.277.

⁷⁹ Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.60.

⁸⁰ Albig, Jörg-Uwe, „Al Capone. Karriere eines Gangsters“, *GEO Epoche. Mafia, Die Geschichte des organisierten Verbrechens*, Nr.48, 2011, S.36.

⁸¹ *Little Caesar*, Regie: Mervyn LeRoy, USA 1931.

⁸² *The Public Enemy*, Regie: William A. Wellman, USA 1931.

⁸³ *Scarface*, Regie: Howard Hawks, USA 1932.

⁸⁴ Vgl. Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.79.

Dabei gab es Gangsterfilme schon vorher (z.B. *The Musketeers of Pig Alley*⁸⁵), doch erst das Aufkommen des Tonfilms und der reale Bezug zum Gangstermilieu, von dem man jeden Tag in der Zeitung lesen konnte, verhalfen den Filmen, die die großstädtische Unterwelt zum Thema machten, zu ihrem großen Erfolg.

Der Erfolg des Gangsters ist ein Produkt der amerikanischen Großstadt. In den ersten Jahren konnte die sizilianische Mafia ihre kriminellen Tätigkeiten ohne staatliche Kontrolle ausüben. „Ihre Macht verdankte sie [...] dem Fehlen einer staatlich kontrollierten (Polizei-)Macht [...]“⁸⁶. Die Großstadt bot durch ihre zahlreichen wirtschaftlichen Möglichkeiten viele Gebiete an, die nun durch die Mafia beherrscht werden konnten. In Robert Warshows viel zitiertem Essay „The Gangster as Tragic Hero“ heißt es: „The gangster is the man of the city, with the city’s language and knowledge, with its queer and dishonest skills and its terrible daring, carrying his life in his hands like a placard, like a club.“⁸⁷

Im Gegensatz zum normalen Kleinbürger, der sich mit seinem Zustand abgefunden hat, spricht der Gangster die „Sprache der Stadt“ und schafft es somit sozial aufzusteigen - bis er die städtische Unterwelt beherrscht. Dabei ist das Geheimnis seines Erfolges: er handelt skrupellos und ohne Angst vor Verlusten. Aber gerade weil er sich über die Gesetze und Regeln der Stadt erhebt, ist sein Tod unvermeidbar. Warshow schreibt: „The gangster’s whole life is an effort to assert himself as an individual, to draw himself out of the crowd, and he always dies *because* he is an individual; the final bullet thrusts him back, makes him, after all, a failure.“⁸⁸ Durch seinen Tod, wird die Moral aufrechterhalten und der Gangster wird zum „tragischen Helden“ mystifiziert.

Allerdings ist der Status des Gangsters als tragischer Volksheld in Gaunerkomödien nicht mehr zu spüren. Er nimmt als „zitierte“ Figur die Gegenposition des oder der Protagonisten ein und verkörpert den Bösen der Handlung. Insofern besitzt er immer

⁸⁵ *The Musketeers of Pig Alley*, Regie: D.W. Griffith, USA 1912.

⁸⁶ Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.55.

⁸⁷ Warshow, Robert, *The Immediate Experience. Movies, Comics, Theatre and other Aspects of Popular Culture*, Cambridge, MA: Harvard Univ. Press 2001, S.101.

⁸⁸ Warshow, Robert, *The Immediate Experience*, S.103.

noch seine typischen Eigenschaften: er handelt narzisstisch und skrupellos, ist gewalttätig und strebt gierig nach noch mehr Macht. In der Gaunerkomödie steht er bereits am Höhepunkt seiner kriminellen Karriere. Es ist also absehbar, dass sein Fall bald bevorsteht. Die Aufgabe ihn zu Fall zu bringen, kommt dem Gauner zuteil, wovon dieser meist wenig begeistert ist, falls ihm das überhaupt bewusst sein sollte. Der klassische Gangsterfilm übte also in vielerlei Hinsicht seinen Einfluss auf die Gaunerkomödie aus.

Natürlich haben auch die postklassischen Gangsterfilme das Genre der Gaunerkomödie beeinflusst. So zum Beispiel Francis Ford Coppolas *Godfather*-Trilogie⁸⁹. Zwar steht im Gegensatz zur *Godfather*-Trilogie in der Gaunerkomödie keine Familie, kein Syndikat im Mittelpunkt der Handlung, die Gaunerkomödie zitiert jedoch die Bildersprache Coppolas: seine visuelle Einführung des Paten wurde sowohl von Guy Ritchie in *Snatch*, als auch von Quentin Tarantino in *Pulp Fiction* übernommen.

Ein weiteres Subgenre des Kriminalfilms, das die Entwicklung der Gaunerkomödie geprägt hat, ist der Film Noir. Dieser basiert auf *pulp fiction*, einer Literaturgattung, die in Quentin Tarantinos gleichnamigem Film folgendermaßen definiert wird: „[...] A magazine or book containing lurid subject matter and being characteristically printed on rough, unfinished paper. [...]”⁹⁰

Aus diesen *pulps*, die Anfang des 20. Jahrhunderts in Amerika entstanden sind, entwickelte sich die *hardboiled literature*, dessen bekannteste Autoren Dashiell Hammett und Raymond Chandler waren.⁹¹

Ihre Geschichten thematisieren eine düstere Großstadt, in der man niemandem trauen kann und die von Gewalt beherrscht wird.⁹² Hauptfigur der *hardboiled literature* ist der Privatdetektiv oder *private eye*, der gekennzeichnet durch die Erfahrungen des

⁸⁹ *The Godfather, Part II, Part III*, Regie: Francis Ford Coppola, USA 1972, 1974, 1990.

⁹⁰ *Pulp Fiction*, Regie: Quentin Tarantino, USA 1994; DVD, *Pulp Fiction. Von Quentin Tarantino*, München: Universum Film 2003, 00:00:10ff.

⁹¹ Vgl. Haut, Woody, *Heartbreak and Vine. The Fate of Hardboiled Writers in Hollywood*, London: Serpent's Tail Publ. 2002, S.8.

⁹² Vgl. Nachbar, Jack, "Film Noir", in: *Handbook of American Film Genres*, Hg. Wes D. Gehring, Westport, Conn.: Greenwood Press 1988, S.69.

ersten Weltkrieges, zwischen Gut und Böse schwankt und als melancholischer, kühler Charakter dargestellt wird.⁹³

Der Film Noir etablierte sich in den 40er und 50er Jahren mit Filmen wie *The Maltese Falcon*⁹⁴ und *The Big Sleep*⁹⁵, die auf den gleichnamigen Romanen von Hammett und Chandler gründen.⁹⁶

Wichtigstes Merkmal des Genres ist der Privatdetektiv als Protagonist, der im Vergleich mit dem klassischen Detektiv wie Sherlock Holmes, im Film Noir eine neue Stellung einnimmt. Er gehört weder der Polizei an, gegenüber der er sich verpflichtet fühlen muss, noch ist er ein Kleinkrimineller. Genaugenommen wandelt er zwischen Gut und Böse. Seine Gefühlswelt ist schwer und erdrückend. Er bewegt sich in der Welt der Schatten.

„The world of film noir is the city, primarily at night, indifferent to suffering, with the possibility of violence or death around every corner.“⁹⁷ Jack Nachbar schreibt, dass, wie im Gangsterfilm, die Großstadt der zentrale Schauplatz der Handlung ist und auch hier muss der Privatdetektiv die Sprache der Stadt verstehen, um seinen Beruf als „Ermittler im Geheimen“ ausführen zu können.

Die Figur des *private eye* findet nur am Rande in manchen Gaunerkomödien Beachtung, wie zum Beispiel in *Kiss Kiss Bang Bang*. Hier ist der Protagonist Harry eigentlich ein Kleinkrimineller, der zufällig ins Filmgeschäft gerät und die Rolle eines Detektivs übernehmen soll. Um sich in die Rolle versetzen zu können, wird er von dem richtigen Privatdetektiv Gay Perry in das kriminelle Milieu L.A.'s mitgenommen. Eine frühere Bekannte, Harmony, nimmt daraufhin an, dass Harry ein echter Privatdetektiv ist und beauftragt ihn, die Todesursache ihrer Schwester aufzuklären. Harry wird hier ironisch die Figur des *private eye* „aufgedrückt“. Seine misstrauische Stimmung und die missliche Lage, in der er sich befindet, sind

⁹³ Vgl. Dickos, Andrew, *Street with no Name. A History of the Classic American Film Noir*, Lexington, Ky.: Univ. Press of Kentucky 2002, S.66.

⁹⁴ *The Maltese Falcon*, Regie: John Huston, USA 1941.

⁹⁵ *The Big Sleep*, Regie: Howard Hawks, USA 1946.

⁹⁶ Vgl. Dickos, Andrew, *Street with no Name*, S.96.

⁹⁷ Nachbar, Jack, „Film Noir“, S.65.

Eigenschaften, die typisch für den Detektiv des Film Noir sind, nur dass sie in diesem Fall übertrieben und komödiengerecht dargestellt werden.

Obwohl der Privatdetektiv und der Gauner ganz unterschiedliche Figurentypen sind, haben sie doch ein paar Gemeinsamkeiten: beide schwanken zwischen Gut und Böse und sind die Sympathieträger des Zuschauers. Allerdings handeln sie nach eigenem Ermessen gegen das Gesetz und weil der Zuschauer *ihre* Sicht der Dinge erzählt bekommt, werden diese Regelüberschreitungen für gerechtfertigt gehalten.⁹⁸

Außerdem halten sich beide Typen in der Unterwelt auf. Der eine, weil ihn seine Ermittlungen dorthin führen (und er sich insgeheim in der kriminellen Welt der Schatten wohler fühlt) und der andere, weil er hier lebt und sicher ist. Andrew Dickos erklärt in *Streets with no names*:

“The private detective and the police detective have acquired the stature of phlegmatic heroes because of their ability to move in all circles of urban society: institutional and criminal, „respectable“ (of seemingly unimpeachable wealth and social status) and disreputable (often by implication, as through nightclubs and casinos, the number racket, horse racing, organized crime in various forms, and other illicit personal enterprises).”⁹⁹

Der Privatdetektiv schwankt also nicht nur mental, sondern auch räumlich zwischen Gut und Böse. Dagegen fehlt dem Gauner die Möglichkeit auch in die „respektable“ Welt aufzusteigen. Sein Zuhause ist die Unterwelt einer Großstadt, die durch umtriebige Bars, düstere Spelunken, illegale Spielhallen und berüchtigte Bordelle beschrieben wird.

An diesen Schauplätzen werden Pläne für gemeinsame Raubüberfälle geschmiedet, illegale Boxkämpfe organisiert und kriminelle Geschäfte mit Drogen und Prostitution abgeschlossen. Sie sind sowohl Arbeitsplätze als auch Rückzugsorte für die Gauner. Deswegen spielen sich Gaunerkomödien hauptsächlich in diesen Räumlichkeiten ab. Die Gangster der Stadt geben ihrer Welt, die außerhalb der Gesetze liegt, einen legitimen Anschein, um möglichst ungestört zu bleiben.

⁹⁸ Vgl. Diese Arbeit Kapitel 4.6 “Spiel des Bösen – Ein Lachen über den Tod” S.68.

⁹⁹ Dickos, Andrew, *Street with no Name*, S.XII.

Innerhalb der Unterwelt geht es aber mitunter sehr brutal zu. Gangster kennen keinen legitimen Weg, um ihren Willen durchzusetzen.

Beeinflusst von den brutalen *pulps*, gehört die Darstellung von Gewalt zur dunklen und gefährlichen Welt des Film Noir dazu. “[...] violence in the noir is less explicable and more arbitrary, less a matter of historical cause and effect than an unexpected and intense exercise of rage.”¹⁰⁰ Gewalt wird hier vor allem dazu genutzt, Konflikte aufzulösen¹⁰¹, während sie im Gangsterfilm eine andere Funktion hatte. Der Gangster konnte nur durch seine Gewaltbereitschaft an Macht gewinnen und sein furchterregender Status garantierte ihm, dass er die Kontrolle behält.

Die Gaunerkomödie orientiert sich in ihren Gewaltdarstellungen mehr an den willkürlich und teilweise unbegründeten Gewaltmotiven des Film Noir. Allerdings stellt sie Gewalt und Brutalität in einen zynischen und ironischen Kontext, um einen komischen Effekt zu erzielen.

Zusätzlich beeinflusste der Film Noir die Gaunerkomödie viel in dramaturgischer Hinsicht. Bekannte Kennzeichen des Genres sind *Voice-Over-Narration* und *Flashbacks* – meist aus der Sicht des Protagonisten erzählt.¹⁰² So tritt *Voice-Over-Narration* auch sehr häufig in den ausgesuchten Filmen auf. Aber im Gegensatz zum Film Noir, in dem der Protagonist der Erzähler der Geschichte ist, kann in der Gaunerkomödie auch ein Außenstehender diese Rolle übernehmen, wie zum Beispiel in *Perrier's Bounty*, wo der Tod Michael McCreas Zusammentreffen mit den Gangstern der Stadt beschreibt und in *Lock, Stock, and Two Smoking Barrels*, wo der unbedeutende Barkeeper Alan die Geschichte von Eddy und seinen Freunden erzählt, die sich als Kleinganoven ausprobieren wollten.

Voice-Over-Narration ermöglicht das Kommentieren des Geschehens. Die Kommentare sind häufig spöttisch und prägen dadurch den ironischen Erzählstil, der die Gaunerkomödie ausmacht.

¹⁰⁰ Dickos, Andrew, *Street with no Name*, S.122.

¹⁰¹ Vgl. Nachbar, Jack, „Film Noir“, S.69.

¹⁰² Vgl. Dickos, Andrew, *Street with no Name*, S.7.

Im Film Noir werden *Flashbacks* verwendet, um die Verbrechen nachträglich aufzuklären.¹⁰³ Außerdem geben sie Aufschluss über die Gedanken und folglich den Charakter der Figuren, meistens den des melancholischen *private eye*.

In Gaunerkomödien wird das Stilmittel des *Flashbacks* stark ausgereizt. Abgesehen davon, dass eine Rückblende erklären kann, wie die Figur in diese Situation gekommen ist, findet in manchen Gaunerkomödien ein regelrechtes Chaos der Zeitstruktur statt. Der Zuschauer muss sich bemühen, dem nicht linearen Handlungsablauf zu folgen.

Die Verwendung von *Flashbacks* ist nichts Untypisches für das Kriminalfilmgenre – so hat auch Alfred Hitchcock die Möglichkeit dieses Motivs, den Zuschauer zu täuschen und in die Irre zu führen erkannt. Seine Thriller, vor allem *North by Northwest* werden in manchen Gaunerkomödien teilweise wortwörtlich und bildlich zitiert. Am auffälligsten geschieht dies in *Lucky Number Slevin*.

Beide Filme handeln von einer Verwechslung. Bei Hitchcock wird der unschuldige Roger Thornhill irrtümlich für einen CIA Agenten namens George Kaplan gehalten und gerät daraufhin in eine Intrige nach der anderen, in die er sich immer tiefer verstrickt.

„Der Thriller zeichnet sich nicht allein dadurch aus, dass der Spannungsbogen den ganzen Film übergreift, sondern auch dadurch, dass die Erzählung eindeutig aus der Perspektive des Protagonisten erzählt ist, der in eine Geschichte verstrickt ist, die er weder überblicken noch beherrschen kann.“¹⁰⁴

Hans J. Wulff beschreibt damit genau die dramaturgischen Eigenschaften des Genres, welche die Gaunerkomödie übernommen hat.

Die Motive des Thrillers kreisen rund um die Themen „Erpressung“, „Unter falschem Verdacht“, „Wettlauf mit der Zeit“, „Der Verräter“ oder „Auf der Flucht“, um nur einige zu nennen.¹⁰⁵

¹⁰³ Vgl. Dickos, Andrew, *Street with no Name*, S.181.

¹⁰⁴ Wulff, Hans J., „Thriller“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006, S.705.

¹⁰⁵ Wulff, Hans J., „Thriller“, S.706.

Die Gaunerkomödie greift auf diese Motive zurück und baut wie der Thriller dadurch Spannung auf. Beide Genres handeln von einem möglichst turbulenten Ablauf der Verwicklungen, in die die Figuren allesamt hineingeschubst werden.

Dieses Spielmotiv der Handlungsverwicklungen bezeichnet Henri Bergson als „Schneeball-Effekt“¹⁰⁶, welcher die Komik eines „comic thrillers“¹⁰⁷ verursacht. Angetrieben von dem dramaturgischen Element *MacGuffin*, das von Hitchcock geprägt wurde, gerät der Spielball der Handlung ins Rollen, wie man an *North by Northwest* erkennen kann. Die Ursache der Verstrickungen sind wichtige Regierungsgeheimnisse, die nicht in die falschen Hände geraten dürfen.

Hitchcock wandte hier einen ironischen Trick an: wenn der CIA Agent Thornhill am Flugplatz erklärt, worum es in der ganzen Verwicklungsgeschichte geht, überdeckt das Motorengeräusch des Flugzeuges jedes Wort und dem Zuschauer bleibt die genaue Begründung der Handlung erspart¹⁰⁸ - für das Vergnügen des Filmes ist die Erklärung ohnehin nicht notwendig.¹⁰⁹ Diese Informationslücke ist Teil des *MacGuffins*, auf den in der Filmanalyse noch genauer eingegangen wird.

Ogleich Hitchcocks Thriller wie *North by Northwest* oder *39 Steps* spannende Themen wie Erpressung, Verrat oder auch Mord behandeln, sind sie komisch. Der Zuschauer leidet mit dem unschuldigen Protagonisten mit und lacht bei den zufälligen Motiven, die die Verstrickung des Helden noch mehr vorantreiben. Diesen komischen Charakter (Bergsons „Schneeball-Effekt“) hat die Gaunerkomödie übernommen und zur Basis ihrer Handlungen gemacht. In diesem Punkt grenzt sie sich von Kriminalfilmgenres wie Gangsterfilm und Film Noir ab und lässt die genauere Untersuchung eines weiteren Genres zu, das ebenfalls seinen Einfluss ausübt.

¹⁰⁶ Vgl. Bergson, Henri, *Das Lachen. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen*, Zürich: Die Arche 1972 (Orig. *Le rire*, Paris: Presses Universitaires de France 1900, Übers. Roswitha Plancherel-Walter), S. 58.

¹⁰⁷ Allen, Richard, *Hitchcock's Romantic Irony*, Location: 440.

¹⁰⁸ *North by Northwest*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1959; DVD, *Alfred Hitchcocks Der unsichtbare Dritte*, Hamburg: Warner Bros. Entertainment 2009, 02:10:46ff.

¹⁰⁹ Vgl. Truffaut, François, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*, München: Heyne⁴ 2007, S. 246.

3.2 Die Komödie: Einfluss der Screwball Comedy und der Schwarzen Komödie

Abgesehen vom Kriminalfilmgenre und seinen zahlreichen Subgenres, bedient sich die Gaunerkomödie an Elementen aus der Screwball Comedy und der Schwarzen Komödie.

Die Screwball Comedy ist in den 30er Jahren in Amerika entstanden. In der Zeit kam der Begriff *screwball* im Baseballspiel auf. Damit bezeichnete man einen Ball, der in eine unerwartete Richtung flog, oder auch den Baseballspieler, der den Ball schlug.¹¹⁰ Im übertragenen Sinne steht das Genre für Situationen, die nicht so ablaufen, wie geplant.

Inhaltlich hat die Screwball Comedy wenig mit der Gaunerkomödie gemein, da es sich in erster Linie um Liebesgeschichten handelt. Misslungene Liebesgeschichten, in denen alles schief läuft, was nur schief laufen kann, bis ein großes Chaos hereinbricht, aus dem sich der Protagonist schließlich unter viel Aufwand befreit.

Trotzdem entstanden in den 30er und 40er Jahren Screwball Comedies, die auch Motive des Kriminalfilms aufgreifen, wie beispielsweise *The Whole Town's Talking*¹¹¹ und *Arsenic and Old Lace*¹¹². Letztere eine Schwarze Komödie, da hier der Tod eine zentrale Rolle spielt.

In der Gaunerkomödie läuft ebenso wie in Filmen der Screwball Comedy alles schief. Nichts klappt so wie erwartet, was den Protagonisten in immer tiefere Bedrängnis bringt. „Das Vergnügen des Zuschauers an einer Screwball Comedy entsteht nicht durch die Spannung auf ein überraschendes Ende, sondern durch Dialogwitz, Situationskomik und die Perfektion des komischen Spiels der Stars.“¹¹³ Dem Dialogwitz kommt auch in der Gaunerkomödie eine große Bedeutung zu. Schnell aufeinander folgende Sätze, Missverständnisse und Witze die erzählt werden, ohne dass die Pointe verraten wird, kennzeichnen die Dialoge. Die dadurch

¹¹⁰ Vgl. Gehring, Wes D., „Screwball Comedy“, in: *Handbook of American Film Genres*, Hg. Wes D. Gehring, Westport, Conn.: Greenwood Press 1988, S.106.

¹¹¹ *The Whole Town's Talking*, Regie: John Ford, USA 1935.

¹¹² *Arsenic and Old Lace*, Regie: Frank Capra, USA 1944.

¹¹³ Marschall, Susanne, „Screwball Comedy“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006, S.635.

übermittelte Komik, wird in beiden Genres durch die ungeschickte Art des Protagonisten gefördert.

Außerdem trägt Ironie viel zum Plot bei. So handelt *Arsenic und Old Lace* von dem Journalisten Mortimer Brewster, der sich in seiner Kolumne regelmäßig über das Heiraten lustig macht und nun selbst vor den Altar treten wird. Diese Ausgangssituation führt dazu, dass er auf dem Standesamt Angst hat, von jemandem erkannt zu werden, der ihn schließlich für die offensichtliche Ironie seiner Hochzeit auslachen würde. Allerdings will er seiner Verlobten auch nicht das Gefühl geben, sie nicht genug zu lieben. Dass er sich zusätzlich zu der ohnehin schon verzwickten Situation eher ungeschickt als vernünftig verhält, fördert die Komik und beschreibt sehr gut das Prinzip der Screwball Comedy.

Dagegen bezieht das Genre der Schwarzen Komödie seine Komik unter anderem aus einem Lachen über Negatives, wie Tod, Krankheit, Missgeschicke, Unfälle und so weiter. Galgenhumor, „[...] eine spezielle Spielart Schwarzen Humors“¹¹⁴, ist ebenso Teil davon wie zynische Lächerlichkeiten und soziale Tabubrüche. „In fact, death is both the ultimate black comedy joke and its most pervasive. [...] It dramatically personalizes in the viewer a jumble of conflicting emotions meant to reflect the on-the-edge absurdity of modern life.“¹¹⁵ Was Wes D. Gehring als „conflicting emotions“ beschreibt, ist für A. R. Thompson die Ursache von Ironie. Wie ich in Kapitel 2, in Bezug auf die „komische Ironie“ erklärt habe, versteht Thompson Ironie als „painfully comic contrast“¹¹⁶.

Gehring und Thompson heben in ihren Auffassungen den Kontrast zweier Gegensätze hervor. Gehring will damit aussagen, dass Tod und Komik nur schwer vereinbar sind, allerdings in der Schwarzen Komödie ihre Form der Unterhaltung gefunden haben. Dagegen definiert Thompson diese Unvereinbarkeit als größtes Merkmal der Ironie.

¹¹⁴ Hellenthal, Michael, *Schwarzer Humor. Theorie und Definition*, Essen: Verlag der Blauen Eule, 1989, S.38.

¹¹⁵ Gehring, Wes D., „Black Humor“, in: *Handbook of American Film Genres*, Hg. Wes D. Gehring, Westport, Conn.: Greenwood Press 1988, S.167.

¹¹⁶ Thompson, Alan Reynolds, *The Dry Mock*, S.5/S.7.

Meiner Meinung nach ist die Ironie das notwendige Mittel, um das ernste Thema Tod mit Komik zu verbinden, denn nur sie schafft es, mit dem richtigen Augenzwinkern eine Entrüstung des Zuschauers zu vermeiden.

Das Lachen über den Tod, Gewalt, Kriminalität und moralisch Verwerfliches machen die Gaunerkomödie zu einem Genre, dessen Humor ganz auf dem der Schwarzen Komödie aufbaut. Es beinhaltet eine ironische und zynische Betrachtungsweise der Dinge. Aber keine negative, die zerstören will, wie Michael Hellenthal in seinem Buch *Schwarze Komödie - Theorie und Definition* betont. Er schreibt dem Schwarzen Humor einen großen Wert zu: „Dieser stellt nämlich keineswegs reine Spielerei ohne Rücksicht auf Verantwortlichkeit dar.“¹¹⁷ Vielmehr stellt Schwarzer Humor durch seine Umkehrung von Konventionen traditionelle Erwartungen in Frage.

„Diese Art Humor, der Kritik und Immoralität immer implizit sind, bezieht ihr Ethos dagegen aus dem Verlangen, die im Dunkeln liegenden Phänomene an das Licht zu zerren, bzw. die dunkle Seite der im Lichte stehenden und oftmals blendenden sichtbar zu machen.“¹¹⁸ Deutlich wird dieser Aspekt in Kapitel 4.6, wenn ich die Gaunerkomödien auf ihre ironischen Gewaltdarstellungen untersuche.

Zusammengefasst lässt sich festhalten, dass Gaunerkomödien Hybridformen verschiedener Genres und ein Subgenre des Kriminalfilms sind. Die Handlung spielt sich in der kriminellen Unterwelt einer Großstadt ab und erzählt von Gaunern, die, im Gegensatz zum klassischen Gangster, keine größeren Ziele verfolgen, sich aber auch nicht wie der Detektiv des Film Noir um die Probleme anderer kümmern. Sie wollen nicht über ihre eigenen Schattenseiten nachdenken, sondern in den meisten Fällen nur in Ruhe gelassen werden, wie der klassische Cowboy, der schließlich friedlich in den Sonnenuntergang reitet.

Doch dieses Glück wird ihnen meistens verwehrt, weil eine Situation schief läuft und ihr sorgloses Leben durcheinander gebracht wird. Je mehr der Gauner versucht, sich aus seiner misslichen Lage zu befreien, desto mehr ist er darin verwickelt, ähnlich dem Protagonisten des Thrillers und der Screwball Comedy.

¹¹⁷ Hellenthal, Michael, *Schwarzer Humor*, S.45.

¹¹⁸ Hellenthal, Michael, *Schwarzer Humor*, S.45.

Die Perspektive der Gaunerkomödie ist eine ironische, die spielerisch und mit Schwarzem Humor umgesetzt wird. Auch wenn die Handlung in die kriminelle Unterwelt platziert wird, die von Gewalt geprägt ist, bleibt der Komödiencharakter erhalten.

Nachdem die geschichtliche Entwicklung des Genres nun ausführlich behandelt wurde, geht es daran, das Genre auf seine eigenen Kennzeichen zu untersuchen und seinen Umgang mit den bisher besprochenen Kennzeichen und vor allem der Ironie zu erörtern.

4 Figuren- und Handlungsanalyse

Charakteristisch für das Genre der Gaunerkomödie ist eine auffällige Handlungs- und Figurenvielfalt. Die unterschiedlichen Handlungen sind meistens miteinander verstrickt, überlappen und blockieren sich, bis alles in einem Chaos endet. Jeder kämpft gegen jeden oder alle kämpfen um das gleiche Ziel. In folgender Analyse soll geklärt werden, welche Motive oder Eigenschaften die Figuren und daraus schließend auch die Filmhandlung in der „typischen“ Gaunerkomödie gemein haben. Zuerst versuche ich, der Moral der Figuren auf den Grund zu gehen, dann behandle ich die Art und Weise, wie die Figuren charakterisiert werden und schließlich gehe ich auf die unterschiedlichen Typen der Figuren ein.

4.1 An der Schwelle von Gut und Böse

Gaunerkomödien spielen sich zwar in der Unterwelt ab, die Figuren sind jedoch meistens an der Schwelle von Gut und Böse angesiedelt. Darum ist es fast nicht möglich, eine klare Linie zwischen dem guten Helden des Films und seinem bösen Kontrahenten zu ziehen und hat außerdem viel mit dem Sympathiewert der Figuren zu tun. Wenn der Zuschauer eine Figur sympathisch findet, gesteht er dieser mehr

Spielraum zu – auch wenn die Handlung der Figur „unmoralisch“ oder „gesetzeswidrig“ ist.¹¹⁹

Zusätzlich spielen Gaunerkomödien auf eine ironische Art und Weise mit Gut und Böse, denn die staatlichen Instanzen, wie Polizei und Gericht kommen meistens nicht gut weg, falls sie überhaupt eine Rolle spielen. Der Gegensatz Gut und Böse scheint wohl der höchstmögliche Kontrast zu sein, der sich für ein ironisches Spiel anbietet. Aus diesem Grund findet man auch Gefallen daran, dass die staatlichen Organe in Gaunerkomödien verspottet und als sehr naiv dargestellt werden.

Im Zuge dessen ist der Polizist häufig der Idiot einer Handlung. Entweder können ihn die Gauner sehr leicht überwältigen (wie in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*) oder er ist kriminell und korrupt (wie in *Pulp Fiction* und *Lucky Number Slevin*). Es wird bewusst der Eindruck erweckt, dass man sich auf die staatlichen Instanzen nicht verlassen kann. Ein Motiv, das schon Hitchcock in Thrillern wie *Frenzy*¹²⁰, *The Wrong Man*¹²¹ und *North by Northwest* verwendete. In Gaunerkomödien erweckt der ironische Umgang mit den staatlichen Behörden einen Sympathiewert zugunsten des Gauners. Die Polizei wird als zusätzlicher Störfaktor inszeniert, die dem Protagonisten das Leben noch schwerer macht.

In den folgenden Analysen unterscheide ich die Begriffe Gauner und Gangster. Der Gangster ist der Böse in der Geschichte und damit Gegner des Protagonisten.

Der Begriff *Gauner* oder *Jauner*, wie es noch im 19. Jahrhundert in Deutschland hieß, stammt von dem Rotwelschen *Juonner* oder *Joner* ab, ist somit jüdisch-deutschen Ursprungs und steht für Spieler.¹²² Darunter verstand man einen Falschspieler, also einen Betrüger oder einen Dieb. Die Entwicklung vom *Jauner*

¹¹⁹ Vgl. Bagl, Manfred, *Gewalt im Film. Der Einfluß des Kontextes auf die Wahrnehmung und Bewertung von filmischer Gewalt*, Dipl. Universität Wien, Grund- und Integrativwissenschaftliche Fakultät 1998, S.38f.

¹²⁰ *Frenzy*, Regie: Alfred Hitchcock, UK 1972.

¹²¹ *The Wrong Man*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1956.

¹²² Vgl. Avé-Lallemant, Friedrich Christian Benedict, „Das deutsche Gaunerthum in seiner socialpolitischen, literarischen und lingustischen Ausbildung zu seinem heutigen Bestande“, in: *Das deutsche Gaunerthum*, Hg. Max Bauer, München: Georg Müller 1914, S.15.

zum *Gauner* begründet der deutsche Kriminalist Friedrich-Christian Benedict Avé-Lallemant (1809-1892) mit der althochdeutschen Bedeutung des Beiwortes *gau* für „flink, geschwinde, hurtig“¹²³. Er weist darauf hin, dass das Wort *Gauner* von *Zigeuner* oder auch *Zigauner* abstammen könnte, mit der Begründung:

„Für die Annahme dieser bloßen Wortverkürzung spricht die prägnant hervortretende Tatsache, dass in der Anschauung des Wortes die Zigeuner seit ihrem ersten Auftreten in Deutschland immer als Typus aller Gaunerkunst angesehen wurden.“¹²⁴

Zigeuner wurde damals, als Avé-Lallemant seine Schrift verfasste, jeder genannt, der einer Wandertruppe wie bei Schauspielern, Musikern und Athleten üblich, angehörte oder der gewisse handwerkliche Berufe ausübte.

Im heutigen deutschen Sprachgebrauch steht der Begriff Gauner nach wie vor für einen Dieb, Räuber und Betrüger - generell also für jemanden, der Unrecht tut.

Der Gangster steht in der Hierarchie über dem Gauner und ist eigentlich eine Neuinterpretation der klassischen Hauptfigur des Gangsterfilms aus den 30er und 40er Jahren. Somit ist er eine fixe Größe oder gar der Boss der Unterwelt. Doch beide Figuren brauchen einander, um in dieser Unterwelt ihre Geschäfte abwickeln zu können. Sie sind trotz ihrer unterschiedlichen hierarchischen Stellung beide *Underdogs*, die „nur als rächende[...] Einzelgänger noch eine Chance auf Selbstverwirklichung“¹²⁵ haben. Im Unterschied zum Gangster sind Gauner die Figuren, welche in der Unterwelt mitschwimmen und darin leben, sich aber nicht als Oberhaupt dieser Welt behaupten oder nach höherer Macht streben. Sie bewegen sich auf der Schwelle zwischen Gut und Böse, da sie in der Welt der illegalen Spiele leben. Sie stehlen, betrügen, spielen und wetten, aber sie gehen nicht über Leichen (außer sie werden dazu gezwungen), wie der skrupellose Gangster, der an erster Stelle seine Machterweiterung im Sinn hat. Die Abgrenzung zwischen Gauner und Gangster wird zum Beispiel in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* deutlich, wenn

¹²³ Avé-Lallemant, Friedrich Christian Benedict, „Das deutsche Gaunerthum in seiner socialpolitischen, literarischen und lingustischen Ausbildung zu seinem heutigen Bestande“, S.16.

¹²⁴ Avé-Lallemant, Friedrich Christian Benedict, „Das deutsche Gaunerthum in seiner socialpolitischen, literarischen und lingustischen Ausbildung zu seinem heutigen Bestande“, S.17.

¹²⁵ Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.74.

die Protagonisten Eddy, Bacon und Soap ihrem Freund Tom ihre Wohnsituation beschreiben:

Bacon: „Ja, die Nachbarn die wir hier haben, die wünscht sich keiner. Asoziale wäre noch nett ausgedrückt.

Tom: Was meinst du?

Eddy: Er meint, das sind scheiß Kriminelle!

Bacon: Ich meine, wenn sie nicht gerade vergammelte Erdnüsse aus der Scheiße pulen, dann klauen sie armen und hilflosen Leuten ihren hart verdienten Stoff.“¹²⁶

Obwohl die Jungs ihr Geld illegal verdienen, indem sie geklaute Ware auf der Straße verkaufen, betrachten sie sich ironischerweise selbst nicht als böse und kriminell. Sie grenzen sich von den skrupellosen Gangstern ab, die neben ihnen wohnen. Das ist ein gutes Beispiel für Mueckes Element der „überzeugten Unkenntnis“. Die Ironie dieser Szene liegt in der naiven Unkenntnis der Jungs, die ihre Taten als weniger schlimm betrachten und sich somit als gut bezeichnen würden.

Georg Seeßlen betrachtet Robin Hood als Prototypen des Volkshelden.¹²⁷ Die vier Protagonisten in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* handeln in Robin Hood Manier. Sie klauen ihren kriminellen Nachbarn das Diebesgut, Hanf und Geld, welches diese wiederum von vier unschuldigen Kiffern gestohlen haben. Schon bei Robin Hood kam die Frage auf, ob er als Rächer, der von den Reichen klaut, um es den Armen zu geben, moralisch gut oder böse ist. Seeßlen schreibt, dass so „wie der Volksheld äußere Widerstände überwinden muß, um seine Ziele zu erreichen, so muß sein Publikum innere Widerstände überwinden, damit es seinem Helden uneingeschränkte Bewunderung entgegenbringen kann.“¹²⁸ Eddy und seine Jungs handeln egoistisch, weil sie das Geld brauchen, um sich beim Gangster der Stadt frei zu kaufen. Der Zuschauer sieht das trotzdem als gerechtfertigt an, weil sie nur durch Betrug des Gangsters Harry in diese Situation geraten sind und betrachtet sie demzufolge als „unschuldig“.

¹²⁶ *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, Regie: Guy Ritchie, UK 1998; DVD, *Bube Dame König grAS*, Hamburg: Universal 2002, 00:07:48ff.

¹²⁷ Vgl. Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.15.

¹²⁸ Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.14.

In *Revolver* wird die hierarchische Rollenverteilung zwischen Gangster und Gauner durch Dorothy Macha direkt angesprochen. Als der Protagonist Jake Green dem Gangster Macha gegenüber sitzt, um sein Geld einzufordern, sagt Macha zum Gauner Green:

„Man sagt, Sie seien sehr strebsam, seit Ihrer Entlassung. Und Sie würden sich jetzt ein eigenes Business zulegen, ein Business wie mein Business. Wir kennen doch beide Ihre wahre Natur, Jake – Sie sind ein Mann der eine Führung braucht – ein Untergebener. Also was habe ich davon? Das Vergnügen einem alten Untergebenen eine Freude zu bereiten? Vielleicht indem ich ihn an seinen Platz erinnere, den die Natur ihm auserkor?¹²⁹

Jake Green möchte sich an Macha dafür rächen, dass dieser ihn vor Jahren ins Gefängnis befördert hat. Er war damals ein Gauner, der gezwungen war für Macha an einem illegalen Pokerspiel teilzunehmen. Nach seiner Entlassung hat er durch erfolgreiches Glücksspiel so viel Geld angesammelt, dass er glaubt, Macha nun ebenbürtig zu sein. Da das jedoch schief läuft, wird Jake im Laufe des Films wieder zum Gauner degradiert. Doch auch nur, um das Publikum zu täuschen und seinen Erzfeind Macha Schritt für Schritt in den Wahnsinn zu treiben. Dieser hierarchische Wettkampf zwischen dem „Guten“ im Film und dem bösen Gangster ist ein Katz-und-Maus-Spiel, das die Rahmenhandlungen aller Gaunerkomödien dramaturgisch bestimmt.

4.2 Fremd- und Selbstcharakterisierung

In der Gaunerkomödie charakterisieren sich die Protagonisten durch ihre Funktion als Erzähler meist selbst. Aber auch Fremdcharakterisierung kommt vor, indem ein Außenstehender der Erzähler der Geschichte ist. In *Perrier's Bounty* ist der Erzähler der Sensenmann, also der personifizierte Tod. Er taucht nur als *Voice-Over-Narration* auf und ist im Film weder sichtbar noch nimmt er Einfluss auf die Handlung. Als Beobachter erzählt er die Geschichte von Michael McCrea. In *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* ist der Barkeeper Alan von JD's Bar der Erzähler.

¹²⁹ *Revolver*, Regie: Guy Ritchie, UK/F 2005; DVD, *Revolver*, Stuttgart: Ascot Elite 2008, 00:05:56ff.

Eine Figur, die nur zweimal zu sehen ist, zum Geschehen aber sonst nichts beiträgt. Er stellt zu Beginn die Figuren vor und kommentiert immer wieder die Handlung. Generell sind die Kommentare und Beschreibungen des Erzählers einer Gaunerkomödie sehr spöttisch:

„Das Meer - es schafft doch immer wieder, einen Menschen dazu zu bringen, über philosophische Dinge nachzudenken, über schweres Zeug wie Leben und Tod und Glaube und all so einen schwachsinnigen Scheiß. Das verdammte Universum, die Bedeutungslosigkeit eines Individuums darin - sind wir überhaupt bedeutend oder doch nicht? Ok, nehmen wir doch zum Beispiel dieses Individuum hier: ein Taugenichts namens Michael McCrea. Letzte Nacht hat er sich ordentlich die Birne vollgeknallt und heute zahlt er den verdienten Preis dafür. Es ist abends, er hält eine kurze Siesta ja, ein Nickerchen. Am besten ihr macht es euch bequem und hört zu, was ich euch zu erzählen hab. Hinter all dem Schwachsinn steckt nämlich ein tiefer Sinn.“¹³⁰

In diesem Monolog des Sensenmanns über Michael McCrea zu Beginn von *Perrier's Bounty* charakterisiert er die Hauptfigur als Taugenichts, bewertet also die Figur von außen und gibt dem Zuschauer einen Hinweis, in welche Richtung die Geschichte gehen wird. Außerdem spricht er den Zuschauer direkt an, die vierte Wand wird dadurch aufgebrochen und der Erzähler bekennt sich als Außenstehender der Handlung, der den Zuschauer herausfordert. Somit kann er das Geschehen kommentieren und dem Zuschauer seine Sicht der Dinge preisgeben – genau genommen ist es die Sicht des Regisseurs oder Drehbuchautors.

Die außenstehenden Erzähler verkörpern sehr treffend die *romantische Ironie*. Der Filmemacher, sei es der Drehbuchautor oder Regisseur, kann hier seine eigene Geschichte in ein anderes Licht rücken. Zusätzlich zu dem, was man auf der Leinwand sieht, bewertet oder verspottet er das Gesehene und macht dadurch klar, dass man nicht alles, was in dem Film passiert, ernst nehmen muss.

Ein Beispiel für Selbstcharakterisierung findet sich dagegen in Guy Ritchies Gaunerkomödie *Snatch*. Turkish betreibt ein kleines Geschäft mit Glücksspielautomaten und ist Boxpromotor für illegale Boxwettkämpfe. Als Erzähler der Geschichte stellt er sich zu Beginn des Films vor:

¹³⁰ *Perrier's Bounty*, Regie: Ian Fitzgibbon, IRL/UK 2009; DVD, *Kopfgeld Perrier's Bounty*, Stuttgart: Ascot Elite 2010, 00:00:00ff.

„Mein Name ist Turkish, ein abgefahrener Name für einen Engländer, ich weiß. Meine Eltern saßen im selben Flugzeug, als es eine Bruchlandung hinlegte, so haben sie sich getroffen. Sie haben mich auf den Namen des Flugzeugs getauft, nicht viele werden nach dem Namen eines abgestürzten Fliegers benannt.“¹³¹

Dem Zuschauer wird sowohl durch den Inhalt als auch durch seinen spöttischen Tonfall in den ersten Minuten des Films klar, dass er eine griesgrämige Figur ist. Er lächelt nicht, sondern bringt nur ein schiefes Lächeln zustande, das mehr ironisch wirkt, als wohlgesinnt. Er ist zynisch und akzeptiert das Pech, das ihn im Laufe des Films verfolgt, als wäre das sein verdientes Schicksal, das bereits mit seiner Namensgebung gefällt wurde.

Diese griesgrämige Grundstimmung dominiert seinen Charakter. Er rastet weder aus, noch bricht er zusammen - er bleibt grundsätzlich cool. Doch trotz seines kriminellen Handwerkes besitzt er eine gewisse Moralvorstellung. Wenn sich Tommy, der wie ein Bruder zu ihm steht, eine Pistole kauft, um sich selbst schützen zu können, reagiert Turkish ungehalten. Er ist dagegen, dass Tommy eine Kanone besitzt, weil er ihm den richtigen Umgang mit einer Waffe nicht zutraut. Als durchgängiger Erzähler der Geschichte, charakterisiert Turkish Tommy. Er beschreibt ihn als seinen Partner, der behauptet, nach einer Kanone benannt worden zu sein, in Wahrheit kommt sein Name aber von einem Balletttänzer. Diese ironische Beschreibung stellt Tommy als Möchtegern-Gauner dar.

Hier werden bereits zwei Figurentypen deutlich. Zum einen der mürrische Turkish, der sich in der Gaunerwelt besser auskennt und zu Recht findet, weil er cool bleibt und zum anderen der naive Tommy, der cool rüberkommen will, aber eigentlich ein Taugenichts ist. Die beiden bilden einen Kontrast, der typisch für Figurenkonstellationen in Komödien ist. Wie Dick und Doof oder Tom und Jerry sind sie ein ironisches Paar, weil sie zwei unvereinbare Typen darstellen, bei denen „Probleme“ schon vorprogrammiert sind. Mueckes zweites Element der Ironie wird hier deutlich: „Je stärker der Kontrast, desto auffälliger ist die Ironie.“¹³² Während Turkish also den coolen und glaubwürdigen Gauner verkörpert, stellt Tommy das

¹³¹ *Snatch*, Regie: Guy Ritchie, UK 2000; DVD, *Snatch. Schweine und Diamanten*, München: Sony 2009, 00:00:32ff.

¹³² Muecke, Douglas C., *Irony*, S.32.

Gegenteil, nämlich den naiven und einfältigen Typen dar, der sich ohne Turkish nicht in der Gaunerwelt behaupten könnte. Tommy gibt vor etwas zu sein, das er offensichtlich nicht ist und ist folglich eine ironische Figur.

4.3 Die Figuren: Spieler, Mitspieler, Gegenspieler

Lothar Krappmann stellt in seiner Erörterung über das Spiel bei Kindern und folglich bei Erwachsenen fest, dass „das schillernde Verhältnis von Freiheit und Unterwerfung“¹³³ ein wichtiges Wesensmerkmal des Spiels ist. Dies tritt in der Figurenkonstellation der Gaunerkomödien zutage, da die Handlung auf eben jener wechselhaften Beziehung zwischen „Freiheit und Unterwerfung“, „Erfolg und Misserfolg“ und „Sieg und Niederlage“¹³⁴ beruht.

In *Lucky Number Slevin* oder *Revolver* dreht sich die Handlung um einen Protagonisten und seine persönliche Entwicklung. In anderen Gaunerkomödien, wie *Rock'n'Rolla* oder *Pulp Fiction* gibt es mehrere gleich gewichtete Handlungen, die parallel ablaufen. Hier tritt eine Vielzahl an Figuren auf, denen man Unrecht tut, wenn man sie als Nebenfiguren einstufen würde. In folgender Figurenanalyse gehe ich zuerst auf die Rolle des Protagonisten ein, wobei ich mich hier vor allem auf Turkish (*Snatch*) und Slevin (*Lucky Number Slevin*) beziehe, dann auf die Stellung der Nebenfiguren und schließlich auf die Neuinterpretation des Gangsters in Gaunerkomödien.

4.3.1 Protagonist als Spielball

Turkish ist ein Opfer der Ironie. Er ist ein Gauner mit einem einfachen Ziel. Er möchte nur einen neuen Trailer haben, von dem aus er seine Geschäfte in aller Ruhe organisieren kann, da sein alter Wohnwagen inzwischen auseinanderfällt. Allerdings werden er und Tommy von den Zigeunern, von denen er sich einen neuen

¹³³ Krappmann, Lothar, „Spiel als Medium der Sozialisation“, in: *Das Spiel*, Hg. Ruprecht Kurzrock, Berlin: Colloquium Verlag 1983, S.78.

¹³⁴ Krappmann, Lothar, „Spiel als Medium der Sozialisation“, S.79.

Wohnwagen kaufen möchte, übers Ohr gehauen. Das bringt den Ball ins Rollen und Turkish gerät von einer dummen Situation in die nächste, bis er schließlich bei dem Gangster Brick Top in der Schuld steht. Den Ernst der Lage beschreibt Turkish wie folgt:

„Wenn du mit ihm zu tun hast, musst du immer aufpassen, dass du ihm nicht am Ende einen Gefallen schuldest, denn dann stehst du bei ihm in der Kreide und er hat dich am Sack. Und wenn du da einmal drin bist, kommst du da nie wieder raus.“¹³⁵

Allerdings trägt Turkish (wie auch Eddy und Co.) keine direkte Schuld an dem Schlamassel, der ihm widerfährt, denn er und Tommy sind die einzigen Figuren im Film, die nicht betrügen und andere übers Ohr hauen. Trotzdem muss er seine Schuld begleichen. Da er sich in der Unterwelt bewegt und selbst Gauner ist, fallen die staatlichen Instanzen weg, die normalerweise zur Hilfe gerufen werden. Er ist ein Opfer der ironischen Umstände, also ein Pechvogel, dem, wenn er am Leben bleiben will, nichts anderes übrig bleibt, als Brick Tops Anforderungen Folge zu leisten.

Der Kontrast zwischen Turkishs Coolness und den ungünstigen Umständen machen die Handlung ironisch komisch. Der Gegensatz wird größer, je mehr die Situation aus dem Ruder läuft und die Anteilnahme des Zuschauers an der Handlung wird größer, je gewaltbereiter der Gegner dargestellt wird. Das erinnert an die Dramaturgie des Thrillers: „Das zentrale Wirkungsprinzip des Thrillers heißt: Angst um das Leben des Helden und gleichzeitige Bewunderung für die Tötungsstrategien des Gegners.“¹³⁶

Weil in *Snatch* durch viele Zeichen darauf hingewiesen wird, dass wir uns in einer mehr oder weniger absurden Situation befinden, die im Verhältnis zur Welt des Zuschauers übertrieben ist, ist Komik erlaubt und erwünscht. Turkishs Ironie kommt ja deswegen zustande, weil er eigentlich in Ruhe gelassen werden will, ihm das aber partout nicht ermöglicht wird, da die Gaunerwelt auf Lüge, Betrug und Misstrauen aufbaut. Die Goldene Regel in allen Gaunerkomödien heißt: Du kannst niemandem trauen - jeder ist gegen jeden. So antwortet Turkish auf die Frage des Polizisten, der

¹³⁵ *Snatch*, 00:09:27ff.

¹³⁶ Kinder, Ralf/Thomas Wieck, *Zum Schreien komisch, zum Heulen schön. Die Macht des Filmgenres*, Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe 2001, S.167f.

ihn und Tommy am Ende des Films fragt, was sie über Zigeuner wissen: „Ich weiß nur, denen kann man nicht trauen.“¹³⁷

Die zweite und parallel dazu ablaufende Handlung in *Snatch* über den geklauten Diamanten hat nichts mit Turkish und seinem Boxproblem zu tun. Doch am Ende, nachdem sich unterschiedliche kriminelle Gruppen um den Diamanten gestritten haben, fällt Turkish und Tommy der umstrittene Diamant in die Hände. Komödiengerecht in Form eines Hundes, der diesen verschluckt hat. Ein glücklicher Zufall, der Turkish aus seiner misslichen Lage befreit und außerdem ein krönender Abschluss der Ironie, da Turkish den ganzen Film über nichts von den Scherereien um den Diamanten mitbekommen hat. Hier wirkt Mueckes wichtigstes Element der Ironie: der Zuschauer weiß mehr, als die Figur.¹³⁸ Wenn Turkish also am Ende des Films ahnungslos und cool vor Doug *The Head* sitzt und den ihm zugeflogenen Diamanten schätzen lässt, springt dem Zuschauer die Ironie des Films direkt ins Auge.

Die hier beschriebene Zufälligkeit treibt die Handlung voran und ist häufig Ursache der ironischen Wirkung in Gaunerkomödien.

Petra Schierke schreibt dazu: „So entsteht der Eindruck, dass die Geschichte durch Zufälle und vom Schicksal bestimmt sei und die Figuren zu einfachen Spielbällen dieser Faktoren werden.“¹³⁹ Und bezieht sich damit auf die, von Henri Bergson als „Schneeball-Effekt“¹⁴⁰ bezeichnete Dramaturgie der Komödie, in welcher eine unbedeutende Kleinigkeit, wie der Plan, sich einen neuen Wohnwagen zu kaufen, durch unbeeinflussbare und unerwartete Umstände oder Zufälle ein höheres Ausmaß annehmen, bis sie schließlich in einer Katastrophe enden.¹⁴¹

Die Wahrscheinlichkeit der Situationen darf man in diesem Genre nicht beurteilen. Viele Handlungen, wie die von Turkish und dem Diamanten, kommen nur durch Glück oder Zufall zu ihrer Auflösung. So schreibt Bruce Russell in einer

¹³⁷ *Snatch*, 01:32:50ff.

¹³⁸ Vgl. Muecke, Douglas C., *Irony*, S.43.

¹³⁹ Schierke, Petra, *Wenn man trotzdem lacht. Eine dramaturgische Analyse von medialen Gewaltdarstellungen im komischen Kontext am Beispiel von Gangsterkomödien*, Dipl. Universität Wien, Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft 2011, S.60.

¹⁴⁰ Bergson, Henri, *Das Lachen*, S.58.

¹⁴¹ Vgl. Bergson, Henri, *Das Lachen*, S.59.

philosophischen Abhandlung über *Pulp Fiction* und Tarantinos Filme generell: „What happens to the good (or at least, better) people in the films is often a matter of luck, both good and bad, and the cruel intentions of the angry, evil men.“¹⁴² Die Leichtigkeit mit der eine Situation durch den Zufall aufgelöst werden kann, beweist eine Manipulation von außen. Im Sinn der *romantischen Ironie* hatte hier der Regisseur oder Autor offensichtlich seine Finger im Spiel.

Der Zufall wird durch seine Unbestimmbarkeit definiert. Im wahren Leben mag jemandem etwas ein oder zweimal zufällig passieren. Geschieht dies nun aber im Dauerfeuer, wird die Situation absurd und folglich komisch.¹⁴³

Lucky Number Slevin reizt diese Form des Zufälligen und Unvorhersehbaren aus und ist in Kombination mit dem Motiv der Täuschung ein absolut ironisches Werk.

Slevin wird von Anfang an vom Pech verfolgt. Schon im ersten Bild begegnet er uns mit gebrochener Nase.¹⁴⁴ Als seine Nachbarin Lindsey erschrocken fragt, ob er geschlagen worden ist, bejaht Slevin dies und erklärt: „Ja, aber damit hatte ich auch irgendwie gerechnet. [...] Unglücke passieren doch immer im Dreierpack!“¹⁴⁵ Nachdem er seinen Job verloren hat, sein Wohnhaus gesperrt wurde und er seine Freundin in flagranti mit einem Anderen erwischt hat, wurde er auf der Straße überfallen und der Dieb brach ihm die Nase. (Erster Hinweis auf die Täuschung: ihm sind vier dumme Sachen passiert, nicht drei, wie Lindsey auch skeptisch feststellt). Sein Unglück verschlimmert sich, als ihn zwei Schläger in der Wohnung, die eigentlich nicht seine, sondern die eines angeblichen Freundes namens Nick Fisher ist, aufsuchen und zwingen, zu ihrem Boss mitzukommen. Slevin wird irrtümlich für Nick Fisher gehalten, der dem Boss angeblich 96.000 Dollar schuldet. Da Slevin kein Geld besitzt und auch keine Chance bekommt, die Verwechslung zu beweisen, muss er nun die Schuld „abarbeiten“. Der Boss hat einen Erzfeind, genannt der Rabbi, ebenfalls Gangster, der im Penthouse gegenüber wohnt. Die beiden Bosse der

¹⁴² Russell, Bruce, „Tarantino’s Films: What Are They About and What Can We Learn from Them?“ in: *Quentin Tarantino and Philosophy. How to Philosophize with a Pair of Pliers and a Blowtorch*, Hg. Richard Greene, Chicago, Ill.: Open Court Publ. 2007, S.4.

¹⁴³ Vgl. Bergson, Henri, *Das Lachen*, S.59.

¹⁴⁴ *Lucky Number Slevin*, Regie: Paul McGuigan, USA 2006; DVD, *Lucky #Slevin*, München: Constantin 2007, 00:17:03ff.

¹⁴⁵ *Lucky Number Slevin*, 00:18:30ff.

Unterwelt verlassen ihre *Türme der Isolation* nicht mehr, aus Angst, vom jeweils anderen ermordet zu werden. Slevin soll für den Boss den Sohn des Rabbis umbringen, um seine Schuld zu begleichen.

Auf den ersten Blick ist Slevin weder ein Gauner noch schuldig. Es scheint, als würde er „zufällig“ aufgrund einer Verwechslung gegen seinen Willen in die Machtspiele der Unterwelt verwickelt, ohne sich daraus befreien zu können.

Am Ende des Films erfährt man aber, dass Slevin alles selbst geplant hat und sich durch dieses Täuschungsmanöver, dem „Kansas City Shuffle“ (ein Kansas City Shuffle „ist wenn alle Welt nach rechts guckt, während du links rum gehst.“¹⁴⁶), an den beiden Gangstern rächt, die vor zwanzig Jahren seine Eltern ermordet und den Auftragskiller Goodcat auf ihn angesetzt hatten. Da Goodcat damals jedoch Erbarmen mit dem Kind hatte, überlebte Slevin. Er arbeitete Jahre an diesem Täuschungsmanöver, um seine Eltern und den Verlauf seines Lebens zu rächen, wohl wissend, dass keiner mit ihm rechnen wird, da man ihn ja für tot hält (sowohl die Gangster als auch der Zuschauer). Im Nachhinein betrachtet, ist Slevin also weder unschuldig noch gut im moralischen Sinne, da er die beiden Gangster skrupellos ermordet.

Daher ist Slevin eigentlich kein Gauner, sondern ein Rächer und Mörder. Er verfolgt eine Absicht. Während der Gauner eher unfreiwillig oder zufällig in die Machtspielchen der Gangster hinein gerät, bezweckt dies der Rächer ganz bewusst. Aber Slevin gibt sich in den ersten Minuten des Films als Gauner aus, um an Boss und Rabbi ranzukommen und um seinen eigentlichen Mordplan zu verschleiern. Also wird der Zuschauer in die Irre geführt.

Die Geschichten vom unschuldig Gejagten sind seit Hitchcock schon bekannt, hier kommt aber dazu, dass die scheinbar typische Verwechslungsgeschichte nur Mittel der Täuschung ist und das Publikum von der Auflösung überrascht wird. Ein geschickter narrativer Schachzug.

¹⁴⁶ *Lucky Number Slevin*, 00:05:20ff.

Slevin ist ein *Underdog*, der sich nur durch seine persönliche Rache befreien kann. Das ist ein weiteres Kennzeichen des Thrillers, dessen Dramaturgie Ralf Kinder und Thomas Wieck wie folgt beschreiben: „Das Grundscheema basiert auf der Isolation des Opfers, das handlungsgemäß zum Täter wird, sein fremdbestimmtes Schicksal in die eigenen Hände nimmt und sich erstaunlicherweise zum Helden mausert.“¹⁴⁷ Obwohl Slevin ein Mörder ist, ist er der Held des Zuschauers. Zum einen, weil er durch seine überzeugende Darstellung des Unschuldigen von Anfang an das Publikum auf seiner Seite hatte und zum anderen, weil der Zuschauer seine Rache als gerechtfertigt ansehen kann, sollte er vom dem plötzlichen Twist nicht zu sehr überrascht worden sein.

Durch sein doppeltes Spiel wird Slevin zum Ironiker, der vorgibt etwas zu sein, was er nicht ist. Dagegen ist der Zuschauer Opfer der Ironie und das, obwohl er davon ausgegangen ist, lediglich Beobachter der Ironie zu sein. Der Zuschauer wiegt sich in Selbstsicherheit, ist also „überzeugt unwissentlich“ und wird mit einem unerwarteten Twist der Figur konfrontiert. Slevin verkörpert den unschuldig Gejagten und den skrupellosen Rächer in einer Person. Obwohl der Zuschauer schon viele Auflösungen von Geschichten kennt und meistens versucht, das Ende des Films vorauszusehen, sind ihm alle Hinweise auf die Täuschung entgangen – hier geschieht etwas Neues, mit dem man nicht gerechnet hat.

Die Täuschung des Publikums konnte gelingen, in dem Slevin die Eigenschaft der „Ataraxie“ angedichtet wurde, „ein Zustand dessen Kennzeichen, das Fehlen von Sorge oder sonstiger Befangenheit ist.“¹⁴⁸ Die Ataraxie erlaubt Slevin *cool* mit der dramatischen Situation umzugehen, ohne dass das Publikum bereits auf das Ende und die Täuschung schließen kann.

„Coolness, akzentuiert auf ihrem heutigen Sinn, ist erstens ein Phänomen des *Stils* und der *Maske*, das heißt in diesem Fall sie *perfektioniert* das Heldentum, *parodiert* die Individualität und *ästhetisiert* die sozial-existentielle Kälte.[...] Coolness, ist ein soziales Phänomen der *Ästhetik*.“¹⁴⁹

¹⁴⁷ Kinder, Ralf/Thomas Wieck, *Zum Schreien komisch, zum Heulen schön*, S.167.

¹⁴⁸ *Lucky Number Slevin*, 00:46:17ff.

¹⁴⁹ Früchtl, Josef, *Das unverschämte Ich. Eine Heldengeschichte der Moderne*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2004, S.295.

Die Coolness erlaubt der Figur eine Maske zu tragen, sich zu verschleiern, um täuschen zu können. Insofern ist Coolness ein Element der „ästhetischen Ironie“, in der es auf die Gestaltung der Ironie ankommt. So schreibt auch Josef Früchtel, Coolness „kreist primär um sich selbst, weitgehend abgelöst von einem Inhalt: das Wie, nicht das Was ist ihm wichtig [...]“. ¹⁵⁰ In Slevins Fall wird die Wahrheit durch die Coolness (Ataraxie) maskiert und kommt erst bei der überraschenden Wendung des Films zum Vorschein. Durch seine Coolness gelingt es Slevin, seine Rolle als Ironiker zu verstecken.

Turkish, Slevin und all die anderen Protagonisten geraten in den Gaunerkomödien in eine Situation, die schief läuft und den Verlauf ihres Lebens ändert, weil sie betrogen, verraten oder verwechselt worden sind und „irrtümlich“ für schuldig befunden werden. „Der Held des Thrillers ist fast immer ein zufälliger Störenfried: Er ist nur zufällig jemandem in die Quere gekommen, [...]“ ¹⁵¹. In Gaunerkomödien wird der Protagonist wie ein Spielball zwischen den Gangstern hin und her geschlagen. Seine eigentliche Unschuld, Unkenntnis oder Täuschung kennzeichnen ihn als Opfer der Ironie oder sogar als Ironiker selbst.

Zusätzlich handeln Gaunerkomödien häufig vom zufälligen Geschehen, von „einem ungewöhnlichen Zusammentreffen von Umständen“ ¹⁵², welche die miese Lage noch mehr dramatisieren.

Wenn Lothar Krappmann also das Spiel als ein „schillernden[s] Verhältnis von Freiheit und Unterwerfung“ ¹⁵³ beschreibt, dann ist die Höchstform dessen wohl das Spiel der Unterwelt, in der es um die „Freiheit und Unterwerfung“ des Gauners geht.

Das Ziel des Gauners ist es also, sich nicht seiner Freiheit berauben oder vom Gangster unterwerfen zu lassen. Er muss vom Spielball zum Spieler werden, um das Spiel zu gewinnen. In *Revolver* sagt Jake Green Dorothy Macha regelrecht den Kampf an, in dem er ihn als „König der Unterwelt“ stürzen möchte, um schließlich seinen Platz einzunehmen. So erklärt er:

¹⁵⁰ Früchtel, Josef, *Das unverschämte Ich*, S.295.

¹⁵¹ Kinder, Ralf/Thomas Wieck, *Zum Schreien komisch, zum Heulen schön*, S.167.

¹⁵² Truffaut, François, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*, S.12.

¹⁵³ Krappmann, Lothar, „Spiel als Medium der Sozialisation“, S.78.

„Eins hab ich gelernt in den letzten sieben Jahren: In jedem Spiel gibt es immer einen Gegner und ein Opfer. Der Trick besteht darin, es zu erkennen, wenn man das Opfer ist – damit man zum Gegner werden kann!“¹⁵⁴

Ebenso verläuft es mit dem Spiel der Ironie in Gaunerkomödien: Während der Regisseur immer Ironiker sein wird, kann sich der Zuschauer nie sicher sein, ob er Beobachter der Ironie und die Figur Opfer der Ironie ist oder ob er der Ironie selbst zum Opfer fällt.

4.3.2 Typisierung der Nebenfiguren

Die Spitznamen Franky *Four Fingers*, Doug *The Head*, Boris *The Blade* und *Bullet Tooth* Tony (alle aus *Snatch*) sind „sprechende Namen“, die Eigenschaften oder Merkmale der Figuren ausdrücken.¹⁵⁵ So entstehen Stereotypen, also Figuren, die einen einfachen Wiedererkennungswert haben und durch ihren Namen bereits mit einer Erwartungshaltung aufgeladen sind. Boris *The Blade*, übersetzt Boris *die Klinge* wird im Film folgendermaßen beschrieben: „Boris the Blade, or Boris the Bullet Dodger - bent as the Soviet sickle and hard as the hammer that crosses it. Apparently, it's just impossible to kill the bastard.“¹⁵⁶ Der Spitzname *die Klinge* steht also für Boris' russische Nationalität und für seinen Ruf, jede Kugel abzuwehren, die ihn treffen soll.

Boris wird im Eifer des Gefechts meistens *der Russe* genannt – als gäbe es nur einen Russen in der Gaunerwelt und jeder weiß, von wem die Rede ist.

Der Russe erscheint als ein typisches Feindbild. Aber nicht nur in Gaunerkomödien. Als Folge des Kalten Krieges zwischen den USA und der Sowjetunion prägen viele amerikanische Agenten- und Actionfilme das Bild des brutalen und mächtigen Russen. Amerikanische Filme wie *Gorky Park*¹⁵⁷, *The Hunt for Red October*¹⁵⁸ und

¹⁵⁴ *Revolver*, 00:01:27ff.

¹⁵⁵ Vgl. Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag² 2008, S.162.

¹⁵⁶ *Snatch*, 00:07:57ff.

¹⁵⁷ *Gorky Park*, Regie: Michael Apted, USA 1983.

vor allem die *James Bond*-Reihe stellen den Russen als amerikanischen Staatsfeind Nummer eins dar. Viele Gaunerkomödien benutzen also nur einen bereits etablierten Stereotyp der westlichen Filmgeschichte und nehmen auf eine humorvolle Art dazu Stellung, indem sie ihn als übertrieben mächtig und unverwundbar charakterisieren. So wird Boris *The Blade* in *Snatch* verprügelt, überfahren und mehrmals angeschossen. Trotzdem überlebt er und wird zusätzlich wütender und stärker.

Wenn *Bullet Tooth* Tony, der einen ähnlichen Ruf hat, wie der „unverwundbare Russe“ und Boris gegen Ende des Films aufeinandertreffen, schießt Tony mehrmals auf ihn, aber Boris „will einfach nicht sterben“. Tony ist schon genervt davon, dass Boris immer noch zuckt und ballert ihm immer mehr Blei in seinen Körper, bis dieser endlich zum Erliegen kommt.¹⁵⁹ Die Brutalität der Szene wird von der Ironie überschattet. Da es unmöglich ist, so viele Attentate und Kugeln zu überleben, die Situation also ad absurdum geführt wird, ist sie Teil des Schwarzen Humors der Gaunerkomödie.

In Gaunerkomödien ist es üblich, Figuren durch beschreibende Namenszusätze zu typisieren. Diese sind häufig stigmatisierend und beziehen sich in den meisten Fällen auf die Herkunft der Figur.

Wie zum Beispiel der Russe (*Layer Cake*), die Juden (*Lucky Number Slevin*), die Gypsies (*Snatch*), die Iren (*Rock 'n' Rolla*), Nick der Grieche (*Lock, Stock and Two Smoking Barrels*) und so weiter.

Dass die Nationalität der Figuren hervorgehoben wird, hat ihren Ursprung in der bereits erklärten Einwanderungsgeschichte der USA und ist auch in den meisten Gangsterfilmen Thema. Als die italienische Mafia in den Großstädten der USA sesshaft wurde, gab es dort bereits kleine Gangs anderer Einwanderer. Ethnische Gruppen schlossen sich zusammen, um in der Großstadt besser überleben zu können. Die Banden waren einander meist feindlich gesinnt, da sie in der Unterwelt Konkurrenten waren.

¹⁵⁸ *The Hunt for Red October*, Regie: John McTiernan, USA 1990.

¹⁵⁹ *Snatch*, 01:12:55ff.

In *Rock 'n' Rolla* haut der Gangsterboss Lenny Cole die beiden irischen Gauner One-Two und Mumbles übers Ohr. Im Zuge dessen kommt es zu folgendem Dialog zwischen ihm und seiner rechten Hand Archy:

Archy: „War das nicht ein bisschen hart, Len? Ich mein, die haben dieselben Wurzeln wie du, du lässt sie ausbluten!

Lenny: Dieselben Wurzeln wie ich? Seh' ich etwa aus wie ein beschissener Einwanderer? Mir hat keiner hoch geholfen! Denen will ich ein bisschen das Fürchten beibringen, sonst stellen sie sich gegen mich!“¹⁶⁰

Lenny verleugnet seine eigenen Wurzeln, weil er inzwischen zu erfolgreich geworden ist, um sich mit den Kleinganoven zu vergleichen, aus deren eigenen Reihen er selbst gekommen ist.

Auf Grund der Typisierungen fallen die Figurenbeschreibungen generell eher oberflächlich aus. Die Charaktere werden meistens mit Hilfe einer Anekdote oder einer einzelnen Eigenschaft erklärt, wie in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*: „Soap heißt Soap, weil er seine Hände gerne in Unschuld wäscht und schmierige Geschäfte bleiben lässt.“¹⁶¹ Die Spitznamen sind so gelegt, dass man durch ihre Bedeutung auf das Handeln der Figuren schließen kann. In diesem Fall: Soap, der Unschuldige.

Betont wird das in den Filmen durch schriftliche Inserts. Bei der Einführung der Figuren erscheinen die Namen neben dem Gesicht, während das Bild kurz einfriert und mit einem Comiceffekt überzogen wird, wie das zum Beispiel in *Rock 'n' Rolla* und *Snatch* der Fall ist. In *The 51st State* wird das Insert noch mit zusätzlicher Information zur Figur erweitert. So steht bei der Vorstellung des Gangsters Lizard:

Name: The Lizard

Occupation: Drug Entrepreneur¹⁶²

Dieser Effekt ist eine einfache und spielerische Form, um Figuren in einen Film einzuführen und erinnert an Comicbücher.

¹⁶⁰ *Rock 'n' Rolla*, Regie: Guy Ritchie, UK 2008; DVD, *RocknRolla*, Hamburg: Warner Bros. Entertainment 2009, 00:04:40ff.

¹⁶¹ *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, 00:04:54ff.

¹⁶² *51st State*, Regie: Ronny Yu, UK 2001; DVD, *The 51st State*, Pratteln: Highlight Communications 2003, 00:06:04ff.

Die Spitznamen können ironisch sein, in dem sie das Gegenteil dessen ausdrücken, auf das sie anspielen oder aber sie verweisen lediglich auf eine Eigenschaft der Figur, die dadurch betont wird. Der Zuschauer kriegt somit zum einen einen Überblick über die Vielzahl der Figuren und zum anderen eine Erwartungshaltung vorgegeben. Er weiß, dass Boris, der Russe, eine Bedrohung darstellt und kaum zu besiegen ist. Da er trotzdem ein verwundbarer Mensch ist, ist seine Figur an sich schon sehr ironisch, denn kaum ein Mensch überlebt zehn Kugeln.

In *Lucky Number Slevin* heißt der Auftragskiller *Goodcat* – eine harmlose Beschreibung eines Mörders, der dazu noch den Ruf hat, besonders gefährlich und treffsicher zu sein. Die gleiche ironische Namensgebung findet sich in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, wenn der Erzähler erklärt, dass Barry *The Baptist* so genannt wird „weil er für Harry Leute tauft“¹⁶³. Während der Beschreibung sieht man wie Barry einen anderen Typen brutal ins Wasser tunkt, ihn also foltert, um zu zeigen, dass er sich lieber nicht mit seinem Boss *Hatchet* Harry anlegen sollte. Das „Taufen“ ist sein Markenzeichen in der Unterwelt.

Dass auch Slevins angeblicher Nachname ein „sprechender Name“ ist, erfährt man erst am Schluss des Films, wenn Detective Murphy erklärt:

„Also, es gibt keinen Slevin Kelevra, soweit ich das beurteilen kann. Das heißt, der Junge hat ein Pseudonym benutzt. Interessanterweise den Namen eines toten Rennpferdes und er pflegte den Umgang mit dem Boss und dem Rabbi, die ja irgendwie in diese Geschichte mit genau diesem Pferd verwickelt waren. [...] Na jedenfalls, wenn's dich interessiert, das Wort Kelevra ist hebräisch, er sagt, es bedeutet...“
Slevin: „Böser Hund.“¹⁶⁴

„Kelevra“ steht für die tragische Geschichte, die ihm als Kind widerfahren ist und ihn zum kriminellen Rächer gemacht hat. Brikowski wird erst klar, wer Slevin ist, als es schon zu spät ist und Slevin ihn mit einer Waffe bedroht. Dem Zuschauer wird jetzt gezeigt, dass Brikowski damals Slevins Mutter erschoss.

Die Verwendung des anfangs unbedeutend erscheinenden Pseudonyms verschleiert Slevins wahren Charakter. Hier wurde also der Name als weiteres Täuschungsmittel

¹⁶³ *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, 00:06:04ff.

¹⁶⁴ *Lucky Number Slevin*, 01:35:14ff.

des Films verwendet und am Schluss als zusätzlicher Überraschungseffekt aufgeklärt, um zu verdeutlichen, dass die Täuschung eigentlich hätte entdeckt werden können, wenn man nicht so „blind“ gewesen wäre. „Und je größer die Blindheit des Opfers, desto auffälliger ist die Ironie.“¹⁶⁵

Die historischen Gangster trugen schon immer „sprechende Namen“, wie *Big Jim Colosimo*, *Charles Lucky Luciano*¹⁶⁶ oder *Baby Face Nelson*.¹⁶⁷ Das erklärt sich durch das Leben in der Unterwelt, in der sich die Gauner verstecken und in der niemand seinen wahren Namen Preis geben muss. Pseudonyme zu verwenden ist eine Schutzfunktion durch Täuschung. Außerdem sprechen Spitznamen für einen gefürchteten Ruf, der ebenfalls als Schutz und Zeichen der Macht in der Gangsterwelt fungieren kann.

Die typisierte Namensgebung schafft Stereotypen, die in allen Gaunerkomödien vorkommen können, wie die genretypische Figur des Auftragskillers: *Goodcat (Lucky Number Slevin)*, *Bullet Tooth Tony (Snatch)*, *Vince Vega* und *Jules (Pulp Fiction)*, *Barry The Baptist (Lock, Stock and Two Smoking Barrels)*, *Dragan* und *Mr. Lucky (Layer Cake)*. Sie sind die wirklich harten Jungs, deren Ruf in der Unterwelt schon lange bekannt ist und mit denen sich keiner anlegen will. Sie sind beinahe mythische Figuren.

Marty: „Stell dir vor, Cat ist in der Stadt!

Brikowski: Goodcat?

Marty: Das Zwitschern die Junkies von den Dächern runter.

Brikowski: Was gibt's für nen Anlass?

Marty: Weiß keiner, es gibt nur ein Gerücht, Cat wär in der Stadt.

Dumbrowski: Ähm...wer, wer ist Goodcat?

Marty: Ein echt brutaler Killer.

Brikowski: Der aller Brutalste.

Marty: Er taucht auf, es sterben Leute, er verschwindet. Keiner weiß wer er ist oder wie er aussieht. Und er hat bestimmt zwanzig Jahre nicht mehr in New York gearbeitet.“¹⁶⁸

¹⁶⁵ Muecke, Douglas C., *Irony*, S.29.

¹⁶⁶ Vgl. Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.82.

¹⁶⁷ Vgl. Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.92.

¹⁶⁸ *Lucky Number Slevin*, 00:51:46ff.

Die Geschichten rund um diese Killer klingen wie Legenden. Sie tragen Spitznamen, die den Mythos unterstreichen, der um ihre Person aufgebaut wird. Außerdem kennzeichnet es sie als Aussätzige und Kriminelle und macht sie in der Unterwelt bekannt. Die Unterwelt hat Respekt vor Boris *der Klinge*, Goodcat und *Bullet Tooth* Tony. Ihre Namen sind mit Ehrfurcht aufgeladen. In Gaunerkomödien reichen diese Typisierungen aus, um die komödiantische Geschichte zu erzählen. Diesen Typen mehr Form zu geben, indem man ihnen komplizierte Charaktereigenschaften zuschreibt, ist unnötig und im Sinne des Humors kontraproduktiv. Wie Muecke schreibt, werden die ironischen Figuren in der Literatur häufig als leichtgläubig, dummlich oder albern beschrieben, um sie glaubwürdig zu Opfern der Ironie machen zu können, woraufhin der „ironische Beobachter“ mehr Vergnügen an der Situation hat.¹⁶⁹ Deswegen kann man diesen Figuren auch nicht wirklich böse sein. Wenn *Bullet Tooth* Tony als brutaler Killer dargestellt wird, der keine Probleme damit hat seinem Opfer mit der Autotür mehrmals den Kopf einzuschlagen¹⁷⁰ und sich dann aber weigert einen Hund zu erschießen¹⁷¹, ist der komische Gegensatz seiner Figur offensichtlich.

Tarantino spielt stets mit ironischen Figuren. Er zitiert Figuren aus der Filmgeschichte und setzt sie in einen neuen Kontext. Josef Fruchtl bemerkt zum Beispiel, dass Tarantino mit Jules und Vince auf die *Blues Brothers*¹⁷² verweist, die ein ähnliches Erscheinungsbild haben, wie die beiden Auftragskiller in *Pulp Fiction*.¹⁷³ Beide verkörpern eine übertriebene Coolness, die durch ihre „albernen“ Frisuren und gleichen Outfits lächerlich gemacht wird. Tarantino lässt ihnen außerdem Zeit, sich ausgiebig über banale Themen, wie Burger in Frankreich oder das Erotische an einer Fußmassage zu unterhalten. Während ein Boris *The Blade* also als gefürchteter und gewalttätiger Russe auftritt, erscheinen Jules und Vince wie zwei normale Menschen. Dass die beiden ein großes Blutbad anrichten, ist bei ihrer Einführung in die Geschichte noch nicht zu ahnen.

¹⁶⁹ Vgl. Muecke, Douglas C., *Irony*, S.28f.

¹⁷⁰ *Snatch*, 00:55:50ff.

¹⁷¹ *Snatch*, 01:19:43ff.

¹⁷² *The Blues Brothers*, Regie: John Landis, USA 1980.

¹⁷³ Vgl. Fruchtl, Josef, *Das unverschämte Ich*, S.300.

Dadurch, dass die Gaunerkomödie auf stereotype Figuren zurückgreift, sichert sie sich eine Erwartungshaltung des Zuschauers und kann diese spielerisch aufbrechen. Es ist ein Spiel der Identitäten oder eine Maskerade der Figuren, ähnlich der Typisierung in der *Commedia dell'arte* und eine der erfolgversprechendsten Methoden der *dramatischen Ironie*.¹⁷⁴

4.3.3 Die Ironie des Gangsters

Der Gangster ist ein typischer Falschspieler, der die Figuren um ihn herum dazu zwingt, nach seinen Regeln zu spielen. „Der Gangster ist unzweifelhaft der König der Unterwelt.“¹⁷⁵ Er beansprucht sechs große Gebiete einer Großstadt für sich: „Alkohol, Glücksspiel, Rauschgift, Prostitution, Abtreibung und – als modernste Form – Industrie.“¹⁷⁶ Da das seine Existenzgrundlage ist, tut er alles erdenklich Mögliche, um diese Gebiete zu behalten. Er lügt, betrügt, besticht und mordet, um sich selbst zu bereichern und seine Macht zu vergrößern.

Lenny Cole in *Rock'n'Rolla* besticht den Stadtrat, die Anwälte und Richter und betrügt alle Menschen um ihn herum, selbst die Gauner, aus deren Kreisen er selbst einmal kam. Am Ende des Films wird klar, dass er alle Gaunerfiguren seiner Unterwelt nach und nach an die Polizei und das Gericht verraten hat, weshalb alle auf mehrjährige Haftstrafen zurückblicken müssen. Durch sein falsches Spiel ist er eine sehr einsame Figur. Abgesehen von seiner rechten Hand Archy, hat er keine wahren Verbündeten. Und selbst die Beziehung zwischen Archy und Lenny bleibt nur durch Archys unzweifelhafte Loyalität bestehen.

Doch Erfolg und Macht lassen den Gangster vereinsamen. Laut Warshow zählt für alle Großstädter ein ganz simpler Grundsatz: „[...] it is dangerous to be alone.“¹⁷⁷

¹⁷⁴ Vgl. Muecke, Douglas C., *Irony*, S.42f.

¹⁷⁵ Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.68.

¹⁷⁶ Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel*, S.80.

¹⁷⁷ Warshow, Robert, *The Immediate Experience*, S.103.

Weshalb der klassische Gangster, als „König der Stadt“ am Ende sterben muss. Er ist ein einsamer „outlaw“¹⁷⁸.

Die typischen Attribute, wie narzisstisches Handeln, Skrupellosigkeit und extreme Gewaltbereitschaft bleiben dem Gangster der Gaunerkomödie zwar erhalten, werden aber durch eine übertriebene Inszenierung ironisiert. Denn wie Marika Müller schreibt, zählen auch Übertreibungen zu den Variationen der Ironie.¹⁷⁹ Durch die übertriebene Darstellung seiner Eigenschaften, ist der Gangster der Gaunerkomödie eine moderne Version der klassischen Figur. Drei Beispiele sollen dies verdeutlichen:

Hatchet Harrys (Lock, Stock and Two Smoking Barrels) Ruf als brutaler Gangster Londons basiert auf einem Mythos, der sich in der Unterwelt erzählt wird: angeblich hat Harry so lange mit einem Gummi-Dildo auf einen Mann eingeschlagen, bis dieser schließlich starb.¹⁸⁰ Ist so etwas real?

Marsellus Wallace (*Pulp Fiction*) wird durch eine vertikale Kamerafahrt über seinen kahlen Hinterkopf in die Geschichte eingeführt. In seinem breiten Nacken klebt ein Pflaster. Dieses macht ihn verletzlich, was im Kontrast zu seinen anderen Eigenschaften, Stärke, Macht und Coolness steht.

Dorothy Macha (*Revolver*) wird in verschiedenen Szenen als „verweichlichter“ Gangster inszeniert. So zum Beispiel, wenn er nachts auf einmal von Jake Green besucht wird und lediglich mit einem Haarnetz und einer enganliegende Leoparden-Unterhose bekleidet ist. Außerdem steht er in zwei Szenen in einem Solarium, um seinen Teint aufzufrischen. Seine Eitelkeit verweiblicht ihn und steht ebenfalls im Kontrast zu seiner Skrupellosigkeit.

Der Gummidildo, das Pflaster und die Tigershorts rücken den Gangster in ein anderes Licht. Er wird nicht mehr ernst genommen. Dass die Gangster widersprüchliche Eigenschaften besitzen, sie sind zwar gefürchtet, aber trotzdem

¹⁷⁸ Warshow, Robert, *The Immediate Experience*, S.103.

¹⁷⁹ Vgl. Müller, Marika, *Die Ironie. Kulturgeschichte und Textgestalt*, S. 164.

¹⁸⁰ Vgl. *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, 00:30:18ff.

verletzlich, lächerlich und eitel, macht sie zu ironischen Figuren, die nur noch an die klassischen Gangster der 30er Jahre erinnern können.

4.4 Dramaturgie

Gaunerkomödien werden selten linear erzählt. Rückblenden, Wiederholungen und eine durcheinander gebrachte Zeitstruktur einzelner Sequenzen bestimmen die spielerische Ästhetik dieses Genres.

Eines der bekanntesten Beispiele für eine nicht lineare Zeitstruktur ist *Pulp Fiction*. Die Möglichkeit, die Reihenfolge des Geschehens nach eigenem Belieben festzulegen, verdeutlicht die Rolle des Regisseurs als Schöpfer der Handlung und als Ironiker des Werkes, der mehr über das Geschehen weiß, als der Zuschauer. Das Motiv der „narrativen Umkehrung“¹⁸¹ entspricht Tarantinos Spielcharakter, welcher sich durch ein Spiel mit narrativen Strukturen und ästhetischen Elementen auszeichnet. „Tarantino hat eine wunderbare Art, mit Unfällen und Zufällen zu operieren. Er demonstriert eine Art „Chaos-Kausalität“ [...]“¹⁸²

Pulp Fiction ist in betitelte Episoden aufgeteilt, die nicht chronologisch montiert sind. Der Film beginnt mit einem Gespräch zwischen dem Gaunerpärchen Pumpkin und Honey Bunny in einem American Diner, welches sie anschließend überfallen und endet mit einem Gespräch zwischen Jules und Vince in eben diesem Diner. Da der Tisch, an dem Jules und Vince sitzen, in der ersten Szene nicht im Bild ist, gelingt Tarantino am Schluss ein Überraschungseffekt: beide Parteien halten sich zur selben Zeit am selben Ort auf. Wir sehen also die Szene im American Diner am Ende des Films noch einmal, nur dieses Mal aus der Perspektive von Jules und Vince.

Thomas Elsaesser beschreibt die narrative Struktur von *Pulp Fiction* folgendermaßen: „[...] präzise im Detail, erscheint sie willkürlich und zufällig, ist aber in Wirklichkeit sorgfältig gefertigt, um mehrere Aufmerksamkeits-

¹⁸¹ Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz und Fischer 2009, S.110.

¹⁸² Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute*, S.110.

verlagerungen, mehrere Akzentverschiebungen der Personen- und Erzählperspektive zu gewährleisten.“¹⁸³

Der Zuschauer ist in diesem Fall Opfer der Ironie, weil er davon ausgegangen ist, die Szene im Diner wäre abgeschlossen und er kehrt nicht zu ihr zurück. Allerdings *schien* die Szene nur abgeschlossen zu sein, denn in Wahrheit hatte sie viel mehr zu bieten.

Tarantinos „Chaos-Kausalität“ bricht mit der Erwartung, eine Geschichte chronologisch erzählt zu bekommen und kann den Zuschauer verunsichern.

An dem Beispiel der American Diner Szene sieht man, dass das Wissen des Zuschauers unerwartet erweitert werden kann. Ein Wechsel der Perspektiven, von Pumpkin und Honey Bunny auf Jules und Vince, ermöglicht die Wiederholung einer bereits bekannten Szene, die nun in einen anderen Kontext gestellt wird.

Dasselbe gilt für die Filmsequenz, in der Jules und Vince zwei junge Geschäftspartner (Roger und Brett) ihres Bosses Marsellus erschießen. Diese Szene, die in der Wohnung der Geschäftspartner stattfindet, sehen wir später im Film aus der Perspektive eines dritten Jungen, der im Bad sitzt und das Gespräch und die Schießerei belauscht. Der Junge springt aus dem Bad und schießt aus nächster Distanz auf Jules und Vince. Da die Killer den Kugelhagel unverletzt überleben, glaubt Jules an ein göttliches Wunder und will seinen Beruf als Auftragskiller aufgeben.

In *Pulp Fiction* werden die Informationen Stück für Stück übermittelt, so merkt der Zuschauer nach einiger Zeit, dass er sich nicht auf seine Erfahrungen verlassen kann. Jede Situation kann auf den zweiten Blick ganz anders aussehen und den restlichen Verlauf der Handlung verändern. Außerdem kann sich sogar die Sympathie des Zuschauers von einer Figur auf eine andere verschieben: Obwohl Butch Vince in seiner Wohnung auf dem Klo erschießt, findet eine Sympathieverlagerung von Vince auf Butch statt, weil wir in dieser Episode Butchs Perspektive präsentiert bekommen

¹⁸³ Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute*, S.110.

und uns „momentan“ mit ihm mehr identifizieren.¹⁸⁴ Dabei war Vince bisher der „coole Held“ des Films (und das obwohl er ein brutaler Killer ist).

Tarantinos Spiel mit der Dramaturgie zeigt, wie der Filmemacher die Montage des Films als narrative Möglichkeit regelrecht ausreizt.

Eine üblichere Form, Dramaturgie nicht linear zu erzählen und Informationen vorzuenthalten, um sie zu einem spannenderen Augenblick dem Zuschauer preiszugeben, ist die Rückblende.

„Die Rückblende ist neben dem (seltener verwendeten) Flashforward [...] das wichtigste narrative Verfahren, mit dem aus dramaturgischen Gründen von der Chronologie der Geschichte abgewichen werden kann.“¹⁸⁵ Wie in Kapitel 3.1 bereits erklärt, sind Rückblenden ein beliebtes Stilmittel des Film Noir, „[...] wo sie häufig von einer Voice-Over (z.B. des Detektivs) begleitet werden, der die Ereignisse kommentiert und zuweilen auch, wie etwa in *Mord, mein Liebling* (1945, R: Edward Dmytryk), ironisiert.“¹⁸⁶

Kriminalgeschichten spielen generell mit einer nicht-chronologischen narrativen Struktur, da man so die Spannung rund um ein Verbrechen aufbauen kann, dessen Auflösung erst am Schluss erfolgt.¹⁸⁷ Die Figur, die eine Situation aus der Vergangenheit durch *Voice-Over-Narration* erzählt, kommentiert das visuelle Geschehen. Die Gaunerkomödien zitiert hier also erneut ein Genre, aus dem sie selbst gewachsen ist.

Snatch wird zum Beispiel in einer einzigen Rückblende erzählt. In der ersten Szene begegnen uns Turkish und Tommy im Büro von Doug *The Head* und Turkish beginnt seine Geschichte zu erzählen. Der Film endet schließlich wieder mit eben dieser Szene, nur dass jetzt erklärt wird *warum* die beiden Gauner da sind: sie lassen den gefundenen Diamanten von Doug *The Head* schätzen.

¹⁸⁴ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute*, S.110.

¹⁸⁵ Hartmann, Britta, „Rückblende (Flashback)“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006, S.607.

¹⁸⁶ Hartmann, Britta, „Rückblende (Flashback)“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006, S.607.

¹⁸⁷ Vgl. Hartmann, Britta, „Rückblende (Flashback)“, S.607.

Hier kommt Henri Bergsons „Schneeball-Effekt“, als typische Dramaturgie der Komödie, deutlich heraus.¹⁸⁸ Er erklärt: „Einen langen Weg gehen, nur um unwissentlich zum Ausgangspunkt zurück zu kehren, heißt durch große Anstrengung nichts erreichen.“¹⁸⁹

Der „Schneeball-Effekt“ zielt in diesem Fall auf den Zuschauer ab, nicht auf die Figuren. Schließlich ist *er* durch den *Flashback* die Strapazen des Films als Beobachter durchlaufen, um wieder beim ersten Bild zu landen. Dagegen landen in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* die Figuren am Schluss wieder am Ausgangspunkt und haben nichts erreicht. Hier sind sie die Opfer der Ironie.

Die Kreisbewegung einer Geschichte ist typisch für Komödien und kann, wie bei *Snatch* dadurch entstehen, dass die ganze Handlung in einer Rückblende erzählt wird.

Da Kriminalfilme von Geheimnissen, Lügen und Täuschungen in der Unterwelt erzählen, kann eine Rückblende Klarheit in das Ungewisse und Geheimnisvolle bringen. Dagegen spielt der Regisseur mit dem Zuschauer, wenn er die Rückblende nutzt, um irreführende Hinweise zu platzieren.

In *Lucky Number Slevin* ist die Rückblende zu Beginn des Films notwendig, um das Ende zu verstehen. Goodcat erzählt Nick Fischer Slevins Kindheitsgeschichte: Slevins Vater Max hat sich bei den falschen Leuten Geld geliehen, um auf ein Pferd zu wetten, das dann schließlich verliert, woraufhin er von den beiden Gangstern Boss und Rabbi ermordet wird. Die Rückblende lässt visuell nun viele Details der Geschichte weg, wie zum Beispiel die Gesichter der Verantwortlichen. Aus diesem Grund kann der Zuschauer das Puzzle des Films, die Auflösung der Täuschung, nicht vollständig zusammenlegen. Die wichtigen Teile fehlen ihm. Boss und Rabbi waren damals Freunde und arbeiteten zusammen in der Unterwelt. Sie brachten seine Familie um und Slevin rächt sich nun an ihnen – er stellt die eigentliche Bedrohung im Film dar.

¹⁸⁸ Vgl. Bergson, Henri, *Das Lachen*, S.58-61.

¹⁸⁹ Bergson, Henri, *Das Lachen*, S.61f.

Obwohl Slevins Rachemotiv den Film „eröffnet“, kann der unwissende Zuschauer die Täuschung nicht aufdecken. Durch eine geschickte Montage innerhalb der Rückblende glaubt der Zuschauer, dass Slevin als Junge von Goodcat ermordet wurde. Und weil Max‘ Geschichte im restlichen Film nicht wieder angesprochen wird, gerät sie für den Zuschauer in Vergessenheit, weshalb die Überraschung am Ende des Films gelingt. Die Rückblende führte den Zuschauer mit Absicht in die Irre.

Rückblenden können „lügen“. Bereits Alfred Hitchcock spielte damit in *Stage Fright*¹⁹⁰, in dem sich die Geschichte, die in der Rückblende erzählt wird, im Nachhinein als Lüge erweist. Für diese Täuschung des Zuschauers wurde Hitchcock damals hart kritisiert.¹⁹¹

In *Lucky Number Slevin* erzählt Slevin Lindsey, warum er in Nick Fischers Wohnung wohnt.¹⁹² Die Geschichte wird in einer Rückblende gezeigt. Bei der Auflösung des Films wird klar, dass diese Geschichte gelogen war und die Bilder den Zuschauer betrogen haben. So wurde Slevins Nase nicht von einem Straßendieb gebrochen, sondern von Goodcat selbst, um ihre Geschichte glaubwürdiger zu machen.¹⁹³ Auch das wird in einer Rückblende erklärt. Die Lüge bestätigt Slevins Unschuld und stellt ihn als armen Pechvogel dar.

Ein weiteres Beispiel findet sich in *Revolver*. Die Kredithaie Zach und Avi wollen wissen, mit wem Jake im Gefängnis saß. Jake erzählt, dass er sich für Einzelhaft entschieden hatte. Neben seiner Zelle wohnten ein Schachmeister und ein Meister des Betrugs. Hier werden unscharfe Bilder der beiden Zellennachbarn gezeigt, die lediglich die Statur der Männer verraten. Beide scheinen weiß, dick und alt zu sein.¹⁹⁴ Später erfährt man aber, dass Zach und Avi seine Zellennachbarn gewesen sind. Optisch passen beide nicht auf die Annahme, die die Bilder der ersten Rückblende zulassen. Die inhaltliche Schlussfolgerung, dass Zach der Meister des

¹⁹⁰ *Stage Fright*, Regie: Alfred Hitchcock, UK 1950.

¹⁹¹ Vgl. Hartmann, Britta, „Rückblende (Flashback)“, S.608.

¹⁹² Vgl. Diese Arbeit Kapitel 4.3.1 „Protagonist als Spielball“, S.44.

¹⁹³ *Lucky Number Slevin*, 01:23:06ff.

¹⁹⁴ *Revolver*, 00:29:50ff.

Betrugs und Avi der Schachmeister ist, wurde also gezielt verschleiert. Der Zuschauer sollte zu dem Zeitpunkt, wie der Protagonist auch, im Ungewissen über die wahre Identität der Zellennachbarn gehalten werden.

Generell bezweckt das spielerische Durcheinanderbringen der Chronologie, dem Zuschauer entweder gezielt Informationen vorzuenthalten oder die Verwirrungen der Handlung zu verstärken. Die Folge ist ein gern gesehener Überraschungseffekt, der die Handlung zu einem späteren Zeitpunkt aufklären kann und so gesagt Licht ins Dunkel bringt.

Der *Flashback* fungiert als Instrument des Ironikers, der die Informationsvermittlung geschickt steuern kann und dabei selbst entscheidet, wann er dem Zuschauer welche Informationen zukommen lässt.

4.5 Schauplätze

Gaunerkomödien spielen in einer Großstadt. „Die Großstädte sind von jeher die Sitze der Geldwirtschaft gewesen“¹⁹⁵ und bieten somit den Kriminellen das lukrativste Pflaster für ihre Verbrechen. Gangster leben vor allem in der Unterwelt, laut Duden dem „zwielichtige[n] Milieu von Berufsverbrechern (in Großstädten)“¹⁹⁶. Die Unterwelt ist durch die Gauner selbst entstanden, die stets einen Ort gesucht haben, um sich vor den staatlichen Instanzen zu verstecken und möglichst ungestört Verbrechen planen, moralische und gesetzliche Grenzen überschreiten und sich mit ihresgleichen abgeben zu können. Nirgendwo ist der Gauner auf Dauer sicher, da ihn die Polizei in beiden Welten verfolgt.

Die Großstadt ist der „natürliche Lebensraum“ des Gangsters, weil sie ihm viele Möglichkeiten zum „untertauchen“ anbietet.

Sollte ein Gauner oder Gangster doch mal außerhalb der sicheren Stadtmauern zu finden sein, wie in *Snatch*, wenn Turkish und Tommy Micky, den Zigeuner zu einem illegalen Boxkampf überreden, verlieren sie ihre Macht und ihren Schrecken.

¹⁹⁵ Simmel, Georg, *Das Individuum und die Freiheit. Essays*, Frankfurt am Main: Fischer 1993, S.193.

¹⁹⁶ Anon. „Die Unterwelt“, Duden, o.J., www.duden.de/rechtschreibung/Unterwelt, Zugriff 5.5.2013.

Damit sie einen neuen Wohnwagen bekommen, wetten Turkish und Tommy mit den Zigeunern und lassen die Hasenjagd entscheiden. Doch weil sich beide außerhalb ihrer geschützten Mauern befinden, verlieren sie die Wette.¹⁹⁷ Sie haben sich auf das Terrain der Zigeuner begeben, die meist außerhalb der Stadt campieren, weil sie zu den Städten keinen Zugang haben.

Beliebte Schauplätze in Gaunerkomödien sind Bars und Restaurants, am liebsten im Stil eines American Diners oder des typisch italienischen Mafia-Restaurants, Lasterhöhlen, in denen man sich „sündhaften Leidenschaften“ hingeben kann, wie Bordelle, Stripclubs und Spielhallen. Das Schlechte an diesen „Etablissements“ gründet auf der Prohibitionszeit in den 30er Jahren in den Vereinigten Staaten, als Alkohol, Prostitution und Glücksspiel verboten waren. Eben weil diese Schauplätze mit einem zweifelhaften Ruf verbunden werden, sind sie für die Gauner so anziehend. Abgesehen davon, dass ihnen und meistens den Gangstern des Films diese zwielichtigen „Etablissements“ gehören. Zum Beispiel ist Dorothy Macha aus *Revolver* der Besitzer des Casinos „M“.¹⁹⁸

In *Rock 'n' Rolla* sind die Gauner, die unter dem Gangster Lenny Cole agieren in der „kleinen heißen Lasterhöhle“¹⁹⁹ *Speeler* zu finden. Hier wird gepokert, gewettet und gedealt. *Speeler* kommt aus dem schottischen und steht entweder für Akrobat oder ein sehr schnelles Pferd. Erneut fließen also verdeckt Hinweise auf die Welt der Spiele, des Sports, des Glücksspiels ein.

Dass das *Speeler* zudem ein Sammelpunkt des Londoner Gaunertums ist, wird durch Archys Besuch deutlich, der von allen Gästen sehr geschätzt wird, da er aus dem niedrigen Gaunertum in die höhere Gangsterliga aufgestiegen ist. Seine Geschäfte sind bedeutender als die der Gauner, die sich mit Glücksspiel und kleineren Verbrechen über Wasser halten.

Der bereits erwähnte Unterschied zwischen Gauner und Gangster kommt ebenfalls in den Räumlichkeiten zum Ausdruck. Während die Gauner in Räumen verkehren, die

¹⁹⁷ *Snatch*, 00:44:47ff.

¹⁹⁸ Interessanter Verweis auf Fritz Langs Film *M – Eine Stadt sucht einen Mörder*, DE 1931.

¹⁹⁹ *Rock 'n' Rolla*, 00:09:40ff.

häufig durch eine Treppe nach unten erreichbar sind, lebt der Gangster in einem Penthouse oder einer Villa über der Stadt.

In *Revolver* müssen Jake Green und sein Gefolge mit einem Fahrstuhl zu Dorothy Machas Casino in den 20. Stock hochfahren,²⁰⁰ seine privaten Räumlichkeiten befinden sich im 32. Stock.²⁰¹ Da Jake Green durch seine lange Einzelhaft an Klaustrophobie leidet, bekommen die Fahrstuhlszenen eine größere Bedeutung im Film. Um seinen Erzfeind Macha zu erreichen, muss er stets gegen sich selbst und seine Angst ankämpfen. Die wichtigste Szene des Films, wenn sich Jake gegen seine Schizophrenie wehrt, spielt in eben diesem Fahrstuhl.

In *Lucky Number Slevin* bewohnen Rabbi und Boss zwei einander gegenüberstehende Hochhäuser. Die Hochhäuser stehen sinnbildlich für den Aufstieg der Gangster aus der minderwertigen Unterwelt in eine isolierte Welt oberhalb der restlichen Gesellschaft. Gleichzeitig ist es sehr ironisch, dass sich die Erzfeinde direkt gegenüber wohnen – als könnten sie sich nicht voneinander trennen – eine Hassliebe zweier ehemaliger Freunde. Sie fühlen sich wohler, wenn sie sich gegenseitig „im Auge behalten können“.

Während der Gangster über der Stadt thront, bewegt sich der Gauner in verlassenen Anwesen am Rande der Stadt, wie unbenutzte Hafengelände, leerstehende Lagerhallen und anderen Orten, die in Vergessenheit geraten sind.

In *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* betritt Eddy die Boxhalle, in deren Boxring ein Pokerturnier gespielt wird und sagt: „Ziemlich dramatisch das alles. Hat das eine symbolische Bedeutung?“ Ein anderer Spieler antwortet ironisch: „Offenbar dient das der Sicherheit!“²⁰² In einer stillgelegten Boxhalle kann man illegale Spielchen veranstalten, ohne, dass einem jemand auf die Schliche kommt.

²⁰⁰ *Revolver*, 00:03:50ff.

²⁰¹ *Revolver*, 01:19:40ff.

²⁰² *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, 00:17:57ff.

Gerne werden auch ungewöhnliche Räume einbezogen. In *Revolver* spielen die beiden Kredithaie Zach und Avi auf dem Dach des *Diamonds Golf*.²⁰³ Ein Gebäude, das sonst im Film nicht weiter erklärt wird. Aber der Name, der als Leuchtreklame groß auf dem Dach emporragt, lässt annehmen, dass es sich um ein Hotel, ein Casino oder ein Bordell handelt.

Avi und Zach klären hier auf, was in Jakes Kopf vor sich geht. Das Gespräch handelt vom Spiel. Wer spielt mit wem? Das ist insofern wichtig, da Jake Green bis dahin dachte, dass er von Macha und den beiden Kredithaien betrogen wird und abhängig von ihnen ist. In dieser Szene auf dem Dach verlagert sich aber die Stellung der Figuren. Sind Zach und Avi echt? Oder sind sie ein Hirngespinnst in seinem Kopf. Ist Mr. Gold das zweite Ich von Jake Green und heißt das, dass Macha bereits in seiner Schuld steht, er ihn also genau dort hat, wo er ihn von Anfang an haben wollte?

Dass die Schlüsselszene auf einem Dach spielt, auf dem noch dazu Golf gespielt wird, kann doppelt interpretiert werden. Sehen wir eine reale Szene oder spielt sie sich lediglich in Jakes Kopf ab? Jake Green muss „nur“ richtig hinsehen, dann versteht er. Avi erklärt ihm, dass alle in seiner Welt spielen und, dass alles ein Spiel ist – Jakes Spiel. So ungewöhnlich die Wahl des Ortes also erscheinen mag, so passend ist sie doch, wenn einem der surrealistische Inhalt des Gespräches klar wird, denn in dieser Situation steht Jake ausnahmsweise *über* der Stadt.

Orte wie Sportstätten, Casinos, Spielhallen, Hunde- oder Pferderennbahnen sind wichtige Schauplätze, die zusätzlich den Spielcharakter der Handlung symbolisieren.

In *Lucky Number Slevin* fängt die Geschichte auf einer Pferderennbahn an, in *Snatch* und *Pulp Fiction* dreht es sich um den Boxring. Boxkämpfe waren bereits beliebte Motive in Film Noir Produktionen. Andrew Dickos bezeichnet die Boxerfilme sogar als eigenes Subgenre des Film Noir. Denn auch hier geht es um Gewalt, Korruption und Kriminalität.²⁰⁴

Die Gangster bereichern sich an Macht und Geld, in dem sie die Spiele manipulieren und alle Mitspieler betrügen.

²⁰³ *Revolver*, 01:11:30ff.

²⁰⁴ Vgl. Dickos, Andrew, *Street with no name*, S. 197ff.

Obwohl die Figur des Boxers sowohl in *Pulp Fiction* als auch in *Snatch* vorkommt, sind die Wetten und Manipulationen von größerer Bedeutung als die Aktion im Ring. In *Pulp Fiction* wird der Boxkampf nicht einmal gezeigt; das Ergebnis wird nur durch eine Radiodurchsage vermittelt.

Der Gauner ist stets der Verlierer dieser Spielchen. Als Pechvogel hat er beim illegalen Glücksspiel keine Chance. (Außer Jake Green aus *Revolver*. Er gewinnt, weil er ein Spieler ist.) Glücksspiele, also Spiele, in denen um Geld gespielt wird, wurden seit ihrer Entstehung im Mittelalter durch die Kirche mit dem Argument verboten: „Auf Glücksspiele zu setzen, bedeutete, Gott selbst herauszufordern, und das ist ein unverzeihlicher Frevel.“²⁰⁵ Doch gerade, weil es immer wieder verboten und verpönt war, ist das Glücksspiel für den Gangster eine lukrative Möglichkeit durch Manipulation und „eigene Spielregeln“ an Geld und Macht heranzukommen.

Ebenfalls erwähnenswert sind Szenen, die in Autos gedreht werden. Hier ist die Möglichkeit für ein längeres Gespräch gegeben, in dem die Handlung vorangeht (sie fahren schließlich mit einer bestimmten Absicht irgendwo hin), aber der Fokus auf den Dialog gelegt werden kann.

Da die Bewegungsfreiheit der Personen im Auto eingeschränkt ist und Autofahrten lange dauern können, kommt dem Dialog eine größere Aufmerksamkeit zu, der dadurch zentral für die Szene wird. Aus diesem Grund entgeht einem die Ironie des bekannten Burger-Dialogs aus *Pulp Fiction* auch nicht. Gerade dann, wenn der Dialog die Macht über das Bild hätte, wird keine für die Handlung auf den ersten Blick wichtige Aussage getroffen. Da das Bild nicht ablenken kann, wird man gezwungen zwei Killern bei einem belanglosen Gespräch zuzuhören. Der Burger-Dialog bezweckt, die Figuren auf eine, für das Kriminalfilmgenre ungewöhnliche Weise, zu charakterisieren.

²⁰⁵ Buland, Rainer, „Die Kultur des Spiels. Einige Aspekte zur Einführung“, in: *Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute*, Hg. Das Badische Landesmuseum Karlsruhe, Karlsruhe: Braun 2008, S.10.

Viele, nach *Pulp Fiction* entstandenen Gaunerkomödien zitieren dieses Stilmittel. In *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* bekommt man Anfang und Ende mehrerer Witze mit, die sich Eddy und seine Jungs im Auto erzählen, doch der für das Verständnis des Witzes wichtige Hauptteil wird mittels einer Parallelmontage stets weggelassen. Der Zuschauer verpasst somit die Pointe – er wird ausgeschlossen.²⁰⁶ Das ist ein weiteres Zeichen des Ironikers/Regisseurs, der sein Spiel mit dem Zuschauer spielt.

Außerdem passieren stets dumme Missgeschicke in und mit Autos. In *Pulp Fiction* erschießt Vince aus Versehen den unschuldigen Spitzel Marvin, der auf der Rückbank saß, weil Jules über einen Bremshügel gefahren ist.²⁰⁷

Diese Szene wird in *Snatch* zitiert. Avi, *Bullet Tooth* Tony und Rosebud sitzen im Auto, als ihnen eine Tüte Milch auf die Windschutzscheibe fliegt und sie daraufhin gegen einen Leitpfosten krachen. Bei diesem Unfall ersticht sich Rosebud selbst, der mit einem Säbel in der Hand auf der Rückbank sitzt.²⁰⁸ Hier wurden die parallel zueinander ablaufenden Handlungen miteinander verbunden. Zum einen Tommy und Turkish, die sich während der Autofahrt über die menschliche Unverträglichkeit von Milch unterhalten (kommt dem Burger-Dialog durch die Thematik sehr nahe), daraufhin die Milchtüte aus dem Fenster werfen und somit den Unfall der anderen verursachen. Zum anderen hatten Avi, *Bullet Tooth* Tony und Rosebud den geknebelten Boris im Kofferraum, der die Chance nutzt und auf die Straße flüchtet. Die drei werden von Sol, Vinny und Tyrone verfolgt, die nicht auf die Straße achten und Boris umfahren. Der Unfall wird nacheinander aus der Perspektive aller drei Instanzen gezeigt. Die Handlungen vermischen sich – laut Henri Bergson ein deutliches Kennzeichen der Komik: „Komisch ist jede Anordnung von ineinandergreifenden Handlungen und Geschehnissen, die uns die Illusion vom wirklichen Leben und zugleich den deutlichen Eindruck von mechanischer Einwirkung vermittelt.“²⁰⁹ Guy Ritchie zitiert Tarantinos Werk. Er ironisiert, indem

²⁰⁶ *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, 01:18:22ff.

²⁰⁷ *Pulp Fiction*, 01:50:40ff.

²⁰⁸ *Snatch*, 01:06:00ff.

²⁰⁹ Bergson, Henri, *Das Lachen*, S.52.

er eine einfache Milchtüte dazu benutzt, drei Autos, also drei Handlungen, ineinander krachen zu lassen und somit ein großes Chaos anzurichten, das im Höhepunkt des Films endet. Die Verursacher des Ganzen, Turkish und Tommy, haben im Übrigen gar nicht bemerkt, was sie für ein Dilemma angerichtet haben.

Abschließend kann festgehalten werden, dass die Unterwelt durch ihr verbrecherisches und gewaltbereites Umfeld gebildet wird. Abgelegene Lagerhallen, stillgelegte Häfen, unbenutzte Sporthallen sind die perfekten Orte, um untreue Gauner, Verräter oder Spitzel zu foltern und umzubringen. Das sieht man in *Lucky Number Slevin*, wenn Slevins Vater Max umgebracht wird, in *Perrier's Bounty* wenn Michael Crea entführt wird, in *Revolver*, wenn die drei Eddys gefoltert werden oder auch in *Rock 'n' Rolla*, wenn Lenny Cole Gauner in ein Becken voller Flusskrebse eintauchen lässt. In allen Gaunerkomödien kommen Gewalttätigkeiten vor, die stets an solchen versteckten Orten durchgeführt werden.

4.6 Spiel des Bösen – Ein Lachen über den Tod

Gewaltszenen sind typische Kennzeichen des Kriminalfilmgenres. Kaum ein Film, der die kriminelle Welt behandelt, kommt ohne Gewalt aus. „Gewalt wird als effizientes Instrument zur Zielerreichung oder zur Konfliktlösung gezeigt“²¹⁰, schreibt Michael Kunczik, der die Wirkung von Gewaltszenen im Fernsehen der 90er Jahre erörtern. Außerdem hebt es die Spannung. Die Filmfiguren müssen in Gefahr sein und der Zuschauer muss das Gefühl bekommen, dass das Leben des Helden auf dem Spiel steht, damit sich die Spannung der Handlung aufbaut.

Dabei kann man zwei Gewaltmotivationen voneinander unterscheiden: ist die Gewalt gerechtfertigt oder ungerechtfertigt?

Manfred Bagl arbeitet in seiner Diplomarbeit „Gewalt im Film“ mit Hilfe einer empirischen Studie heraus, dass der Zuschauer gerechtfertigte Gewalt im Film eher

²¹⁰ Kunczik, Michael, *Gewalt und Medien*, Köln: Böhlau 1987, S.26.

akzeptiert, als Gewalt die nicht nachvollziehbar ist.²¹¹ Wenn der Held des Films Gewalt ausübt, scheint dieser Akt als gerechtfertigt, vorausgesetzt der Zuschauer akzeptiert die Ursache der Tat.

Des Weiteren belegt Bagl, „dass Vpn. [Versuchspersonen], denen die Gewalt im Film als gerechtfertigt dargestellt wurde, die Gewaltszene nicht nur als weniger brutal beurteilten, sondern auch geringere Involvierung aufwiesen [...]“²¹².

Dass zum Beispiel Mr. X in *Layer Cake* Jimmy Price umbringt, erscheint „nachvollziehbar“. Jimmy Price hat ihn verraten und wollte ihn ans Messer liefern. Da Mr. X gegenüber Gene sein Problem mit Waffen erwähnt, wird ihm eine moralische und friedliche Einstellung zugrunde gelegt, die ihn sympathisch macht. Außerdem wird gezeigt, wie schwer Mr. X die Entscheidung fällt, Jimmy umzubringen.

Ob der Zuschauer die Gewalt akzeptiert, hängt also vom Sympathiewert der Figur ab. In Gaunerkomödien wird dazu noch verdeutlicht, wie wenig sich die Gauner mit Gewaltaktionen auskennen. So soll Soap in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* Waffen für den geplanten Raub besorgen und kommt mit einem Bündel Fleischermesser an. Eddy reagiert entsetzt. „Hatten die denn nichts Größeres da?“²¹³ fragt er ironisch und Soap zieht einen Säbel aus seiner Manteltasche.

Die Gauner versuchen, in der gewaltbereiten Unterwelt mitzumischen, weil sie wissen, dass ihre Gegner keine Scheu davor haben, jemanden ernsthaft zu verletzen oder umzubringen. Doch selten sind sie wirklich gewalttätig. Gauner sind naive Figuren, die oft Pech haben, von dummen Zufällen überrascht werden oder durch ihre eigene Ungeschicklichkeit alles verbauen. Sollten sie dennoch Gewalt ausüben, erscheint uns diese als gerechtfertigt, weil sie eigentlich zu ihrem Handeln gezwungen werden (*Lock, Stock and Two Smoking Barrels*), unfähig sind wirklich Böses zu tun (*Snatch*) oder sich „nachvollziehbar“ an jemandem rächen (*Layer Cake*, *Lucky Number Slevin*).

²¹¹ Vgl. Bagl, Manfred, *Gewalt im Film*, S.38.

²¹² Bagl, Manfred, *Gewalt im Film*, S.41.

²¹³ *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, 00:49:06ff.

Eine weitere Studie belegt, „dass die Zuschauer spontan für jemand [sic] Partei ergreifen, dem Unrecht getan wird, der sich in der Rolle des Opfers befindet, insbesondere wenn er unschuldig beschuldigt wird.“²¹⁴ Aus diesem Grund toleriert der Zuschauer das Gewaltverhalten von Slevin, Mr. X, Eddy und Co..

In Gaunerkomödien vermischt sich die Frage, ob die Gewalt nun gerechtfertigt oder ungerechtfertigt ist zu einem typischen Spiel der Handlung. Gewalt erfüllt hier nicht nur den Zweck, Spannung aufzubauen, sondern unterhält auf eine tragisch ironische Weise. Die Inszenierungen von Gewaltszenen sind so übertrieben, dass dem Zuschauer kein Ausweg mehr bleibt, außer zu lachen. Sie sind häufig, entgegen aller Moralvorstellungen, komisch. Dieser Punkt unterscheidet Gaunerkomödien am stärksten vom Kriminalfilm, in dem Gewalt meistens als notwendiges Mittel zum Zweck verwendet wird.

Zwar setzt Gewalt in den Gaunerkomödien ebenfalls dann ein, wenn es anscheinend für notwendig empfunden wird, aber sie wirkt selten realistisch. Das nimmt dem Ganzen seinen ernsten Kontext.

In *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* beginnt eine Szene mit der Nahaufnahme eines Golfballs vor einem grünen Hintergrund, der sich als Wald entpuppt. Die Vögel zwitschern und man glaubt, dass man sich in einer friedlichen Waldszene befindet. Bis das Bild den eigentlichen Raum frei gibt: ein Wohnzimmer mit Walddapete. Hier steht der Gangster Dog auf dem Bauch eines Mannes und spielt Golf. Er zielt auf den Kollegen des Opfers, der geknebelt von der Decke hängt. Die Vögel zwitschern weiter und Dog spielt in aller Ruhe sein Golf-/Folterspielchen. Er und seine Männer möchten von den beiden Opfern erfahren, wo sie das Geld versteckt halten (das sie ihnen angeblich schulden).²¹⁵

Die ungewöhnliche Inszenierung dieser „Verhörmethode“ ist ein grausames Spiel, in dem Dog seine Macht demonstriert. Dog spielt mit seinen Opfern, indem er sie zu

²¹⁴ Vgl. Brinckmann, Christine N., „Die Rolle der Empathie im Dokumentarfilm“, in: *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, Hg. Matthias Brütsch, Marburg: Schüren 2005, S.338.

²¹⁵ *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, 00:31:27ff.

einer lächerlichen Szene drapiert. Er ist ein Sadist, der Gefallen an seinem brutalen Spiel hat.

Aber die Szene ist so inszeniert, dass dem Zuschauer die Brutalität nicht sofort bewusst wird und das, obwohl sie nicht gerechtfertigt erscheint. Im Gegenteil lacht der Zuschauer weil es ihm Vergnügen bereitet. Aber warum?

Entgegen jeglicher Erfahrung mit Actionfilmen und Thrillern besteht hier keine bedrohliche und spannende Stimmung. Es wirkt eher lächerlich und absurd. Zugleich komisch, denn wie Henri Bergson schreibt, bringt uns all das zum Lachen, was mechanisch ist und zu dem der Rezipient keine Emotionen aufbaut.²¹⁶ Bergson bezeichnet all das als mechanisch, was „[...] eine *Abirrung* vom Leben darstellt.“²¹⁷ Da wir die beiden Opfer nicht kennen und sie auch sonst keine weitere Rolle mehr im Film spielen, ist die Szene relativ emotionslos. Wir dürfen aufgrund der ungewöhnlichen Inszenierung lachen oder zumindest schmunzeln, obwohl die Szene in Wahrheit grausam ist.

Ebenso ist es komisch, wenn Marvin während der Autofahrt zufällig von Vince erschossen wird (*Pulp Fiction*). Wir kennen Marvin kaum und betrachten die Szene emotionslos. Gleichzeitig sind wir von diesem dummen Zufall überrascht und das Ausmaß, ein Toter auf der Rückbank, ist so groß, dass wir gar nicht damit rechnen konnten. Es trifft uns unerwartet. Zusätzlich reagieren Vince und Jules ebenso überrascht und werden außerdem sauer, weil sie nun ein Problem haben. Aber sie regen sich nicht darüber auf, aus Versehen einen Menschen umgebracht zu haben, sondern darüber, wie sie nun ihren Wagen wieder sauber kriegen. Dieser Umstand macht die Szene komisch.

Die beschriebenen Szenen sind tragisch ironisch. In der Welt der Gauner kann ein kleiner Fehler oder ein dummer Zufall sofort tödlich sein. Doch eine Szene wird

²¹⁶ Vgl. Bergson, Henri, *Das Lachen*, S.12.

²¹⁷ Bergson, Henri, *Das Lachen*, S.63.

umso komischer, je kleiner die Ursache für das Dilemma ist.²¹⁸ Und die Ironie ist umso auffälliger, je größer der Kontrast zweier Dinge ist.²¹⁹

Für die Gaunerkomödien heißt das: die Gewaltszenen sind so übertrieben spielerisch inszeniert, dass sie, obwohl die Bilder durchaus brutal sind, das Lachen zulassen. Der Kontrast Tod und Humor ist sehr groß und kann nur mit Ironie überwunden werden. Außerdem handelt es sich hier um Mueckes Element der „komischen Ironie“, die umso auffälliger ist, wenn sie sowohl einen schmerzhaften Effekt (wie Mitleid), als auch einen komischen Effekt beinhaltet. Der schmerzhafteste Effekt (die Anteilnahme des Zuschauers am Geschehen), hält sich bei Gaunerkomödien in Grenzen, weil der Zuschauer zum Geschehen in Distanz gehalten wird. Und wie bereits festgehalten wurde, bietet sich die Komik gerade dann an, wenn der Zuschauer emotional distanziert ist. Wie Sigmund Freud treffend formuliert: „[...] aus dem ersparten Gefühlsaufwand entsteht beim Zuhörer [des Scherzes] die humoristische Lust.“²²⁰

Für Bergson ist das Komische zufällig.²²¹ Er beschreibt das an einem Beispiel, in dem ein Mann stolpert und die Passanten lachen. Sie lachen, weil er offensichtlich unbeabsichtigt hingefallen ist, „[...] es ist das Unfreiwillige an diesem Wechsel, es ist die Ungeschicklichkeit, die uns lachen macht.“²²² In *Pulp Fiction* lachen wir über Vince‘ Ungeschicklichkeit, die den Tod Marvins zur Folge hat. Der Stereotyp „unverwundbarer Auftragskiller“ wirkt mit einem Mal menschlich, weil er, wie wir, vor den kleinen Tücken des Lebens nicht geschützt ist. Er ist nicht, entgegen unserer Erwartung, unfehlbar.

Gaunerkomödien vermitteln den Eindruck, eine Welt voller Kriminalität, Gewalt und leichtfertigem Mord sei alltäglich. Ihr selbstverständlicher Umgang mit dieser Alltäglichkeit ist aus unserer Sicht ironisch (es passiert das Gegenteil dessen, womit wir gerechnet haben), weil das nicht der Realität entspricht. Sie zeigen eine Welt, die der Realität entnommen wurde, aber in der der Marionettenspieler, Ironiker und

²¹⁸ Vgl. Bergson, Henri, *Das Lachen*, S.62.

²¹⁹ Vgl. Muecke, Douglas C., *Irony*, S.32.

²²⁰ Freud, Sigmund „Psychologische Schriften“, in *Studienausgabe: Sigmund Freud*, Hg. Alexander Mitscherlich, Frankfurt a.M.: S. Fischer⁷ 1989, S.278.

²²¹ Vgl. Bergson, Henri, *Das Lachen*, S.16.

²²² Bergson, Henri, *Das Lachen*, S.15.

Regisseur seine Fäden zieht und die Figuren sterben lässt wie in einem Schachspiel, in dem am Schluss nur einer gewinnen kann und das ist der, der als einziger noch aufrecht steht.

Alle Figuren spielen gegeneinander und die Situation spitzt sich zu. Die Figuren sterben unerwartet, zufällig oder weil eine Figur, meistens der Böse, es für notwendig empfunden hat, bis die paar Übriggebliebenen aufeinander treffen und sich in einer Massenschießerei gegenseitig umbringen.

Lock, Stock and Two Smoking Barrels endet mit einem großen Showdown in dem sich fast alle Figuren gegenseitig erschießen. Am Schluss bleiben nur noch Eddy, seine Freunde und der Auftragskiller Big Chris übrig.²²³ Die ganzen Strapazen des Films, die Hölle durch die Eddy gehen musste, erscheinen mit einem Mal umsonst. Ein Fingerschnipp genügt und alle „überflüssigen“ Figuren sind tot. Es ist ein Spiel.

Deutlich wird das auch daran, dass Tarantino den toten Vince am Ende des Films wieder auferstehen lässt. Als sei dieser nie gestorben. Möglich ist das durch seine nicht-chronologische Dramaturgie, die ja ebenfalls spielerisch ist. Und Tarantino zeigt sich hier als Ironiker, der den Zuschauer an der Nase herumführt.

Wir lachen über den Tod, weil er zufällig entsteht, weil wir emotional nicht involviert sind, weil die Szenen unrealistisch und absurd inszeniert sind und weil wir sehen, dass wir uns in einem Spiel befinden. Der Gegensatz zwischen Realität und Fiktion wird in diesen Szenen am deutlichsten.

²²³ *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, 01:20:15ff.

5 Narrative Muster und ästhetische Ironie

Die Art und Weise *wie* die Handlung der Filme erzählt wird, grenzt sich von einem voyeuristischen Erzählstil ab, wie er zum Beispiel im klassischen Hollywoodfilm üblich ist. „Der klassische Hollywood-Stil strebt den unauffälligen, flüssigen, ‘unsichtbaren’ Schnitt an, damit die Aufmerksamkeit des Zuschauers sich voll auf den Handlungsablauf konzentrieren kann.“²²⁴ In Gaunerkomödien wird nicht versucht das Medium zu verstecken und den Film so realistisch wie möglich darzustellen, sondern im Gegenteil, das Medium mit in die Handlung einzubauen und sichtbar zu machen.

Gerade in der Visualisierung enttarnt sich der Regisseur als Ironiker und Spieler.

Philippe Despoix schreibt im Wörterbuch „Ästhetische Grundbegriffe“ über Ironie im Film: „Da sie von der Tradition völlig unbelastet war, entwickelte die neue Kunst Spielarten der Ironie, die weniger ins Gebiet der Parodie gehören als vielmehr Hauptelemente seiner Technik, z.B. Einstellung und Montage, thematisieren.“²²⁵ Indem er den Blick der Kamera lenkt, kann der Regisseur einen ironischen Blick auf etwas Bestimmtes werfen. Das Medium wird dadurch sichtbar und Teil des Geschehens. Dieses bewusste Auflösen der Vierten Wand konfrontiert den Zuschauer mit dem Medium Film und zerstört seine Illusion – ein Zeichen *romantischer Ironie*.²²⁶

5.1 Mise en Scène

In der Filmwissenschaft unterscheidet man die Begriffe Mise en Scène und Montage. Filmtheoretiker André Bazin entwickelte diesen Begriff und grenzte ihn von der Montage ab.

„Bazin bezieht den Begriff der ‘Mise en Scène’ auf die Organisation bildkompositorischer und narrativer Codes auf der Ebene des Raumes,

²²⁴ Schleicher, Harald, „Montage“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006, S.450.

²²⁵ Despoix, Philippe, „Ironisch/Ironie. 4. Zitat, Collage, Montage: Die außerliterarischen Medien und Künste“, in: *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in 7 Bänden. Band 3. Harmonie - Material*, Hg. Karlheinz Barck, Stuttgart: Metzler 2001, S.235.

²²⁶ Vgl. Diese Arbeit Kapitel 2 „Ironie-Auffassungen“, S. 10-12.

den die Einstellung begrenzt und im Blick hält, im Gegensatz zur Montage, die Vergleichbares auf der Ebene der Zeit leistet.“²²⁷

Zur Mise en Scène eines Filmes gehören demzufolge die Beleuchtung, die Anordnung der Figuren in Raum und Zeit, die filmtechnischen Aspekte: Kameraperspektive, Einstellungsgröße und Kamerabewegung, aber auch Setting und Kostüm.²²⁸

5.1.1 Setting und Kostüm

Das Setting, also die Ausstattung und Raumgestaltung eines Films, sagt häufig mehr über eine Szene aus, als auf den ersten Blick angenommen wird. Einige Gaunerkomödien spielen mit der Möglichkeit, durch die „Bildgestaltung innerhalb des Bildfeldes“²²⁹ zusätzliche Informationen zu übermitteln. In *Lucky Number Slevin* wird zum Beispiel versucht, mit der kreativen Raumgestaltung all die Aussagen zu visualisieren, die in der Handlung keinen Platz haben. Dieses „visuelle Spiel“ läuft parallel zur Handlung ab und kann Hinweise auf die Lösung der narrativen Täuschung enthalten. Ähnlich geschieht es auch in *Revolver*, in dem Hinweise auf die Quintessenz des Films im Bild versteckt sind.

Das erste Bild in *Lucky Number Slevin* zeigt ein Telefon auf einem Nachttisch zwischen zwei Betten.²³⁰ Die Tapete und die Bettwäsche sind im Retrolook, der einem aus amerikanischen Wohnungen der 60er Jahre bekannt sein dürfte. Das Bild wird kurz ein- und ausgeblendet, während die *Opening Credits* weiter laufen. Doch an dieser Stelle sagt das Bild alleine noch nichts aus.

Nach dem Vorspann erscheint das Bild erneut. Dieses Mal klingelt das Telefon.²³¹ Den Sinn dahinter erkennt man immer noch nicht. Was es mit dem klingelnden Telefon auf sich hat, löst Slevin am Ende des Films auf, wenn er sich als rächender

²²⁷ Eberhard, Kerstin, „Mise en Scène“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006, S.446.

²²⁸ Vgl. Bordwell, David, Kristin Thompson: *Film Art. An Introduction*. New York: McGraw-Hill 2001, S.252.

²²⁹ Eberhard, Kerstin, „Mise en Scène“, S.446.

²³⁰ *Lucky Number Slevin*, 00:01:08ff.

²³¹ *Lucky Number Slevin*, 00:16:50ff.

Sohn bereits enttarnt hat und den beiden gefesselten Gangsterbossen den Grund für ihren bevorstehenden Tod erklärt. Er gesteht den Racheplan, den er sich gemeinsam mit Goodcat überlegt hat und auf den Boss und Rabbi von Anfang an hereingefallen sind. Slevin sagt: „Ich musste nur noch das Telefon zum klingeln bringen.“²³² Das Bild wird ein drittes Mal eingeblendet. Jetzt erfährt man, dass der Anruf, wie ein Startsignal, den Racheplan in Gang gesetzt hat. Wenn Boss Goodcat anruft, um ihn als Auftragskiller zu engagieren, dann geht ihr Plan auf und das böse Spiel kann beginnen. Regisseur McGuigan hat den Hinweis auf die Auflösung der Täuschung bereits in der ersten Einstellung gegeben. Der Zuschauer ist ihm auf den Leim gegangen, weil er die Zeichen noch nicht deuten konnte.

Ein klingelndes Telefon ist ein typisches Merkmal des Film Noir: „Telephones – ringing, answered, or dialed – that portend bad and often incriminating news“²³³, listet es Andrew Dickos als ein Kennzeichen des Genres auf. Auch hier übernimmt die Gaunerkomödie Kennzeichen eines Genres, das sie beeinflusst hat.

Das Bild des Telefons könnte außerdem ein direktes Zitat aus Alfred Hitchcocks Film *North by Northwest* sein. Der Protagonist Thornhill versucht zu beweisen, dass er mit einem Mr. Kaplan verwechselt wird und schaut sich dessen angebliches Hotelzimmer an.²³⁴ Dann klingelt das Telefon und Gegenspieler Phillip Vandamm (gibt sich als Mr. Townsend aus), der Mann der Thornhill mit Mr. Kaplan verwechselt, ist am anderen Ende. Weil Thornhill das Telefon abgenommen hat und dadurch wie der Bewohner des Hotelzimmers erscheint, kann er seine wahre Identität nun noch schwerer beweisen. Dieser Anruf ist, wie in *Lucky Number Slevin*, das Startsignal für die folgende Verwechslungsgeschichte Thornhills.

In *Lucky Number Slevin* wird Hitchcocks Arbeit mehrmals auf verschiedenen narrativen und filmischen Ebenen zitiert. Das von zwei Gegenständen eingerahmte Telefon findet sich zum Beispiel auch in Nick Fischers Wohnung wieder. Hier steht

²³² *Lucky Number Slevin*, 01:22:00ff.

²³³ Dickos, Andrew, *Street with no Name*, S.7.

²³⁴ *North by Northwest*, 00:31:46ff.

es auf einem Plastiktisch zwischen zwei Plastikklappstühlen.²³⁵ Die Mise en Scène verweist auf dasselbe Bild in *North by Northwest*, nur wurde es hier modernisiert.

Beide Filme handeln von einer Verwechslung und einem Spiel mit der Identität des Protagonisten. Dieses Spiel findet sich in einem weiteren Element der Raumgestaltung wieder: Spiegeln.

Zum einen wird der Protagonist Slevin durch seinen direkten Blick in einen Spiegel eingeführt - die Kamera befindet sich hinter dem Spiegel.²³⁶ Zum anderen werden Spiegel benutzt, um Räume zu erschließen. So zum Beispiel, wenn Slevin das erste Mal das Penthouse des Bosses betritt. Hier wird der restliche Raum durch eine Spiegelung erschlossen.²³⁷ In dieser Spiegelung erkennt man einen Mann, der mit dem Rücken zur Tür steht und aus dem Fenster schaut. Gleichzeitig betritt Slevin im linken Bildrand das Zimmer. Durch den Spiegel kann der Raum im 360° Winkel gezeigt werden, was durch eine einzige Kameraeinstellung nicht möglich ist.

Die Spiegel stehen für eine doppelte Identität der Figuren. Die häufige Spiegelung Slevins spielt auf sein „doppeltes Gesicht“ an. Er selbst wird für Nick Fischer gehalten, obwohl er nicht das unschuldige Opfer einer Verwechslung ist, sondern eigentlich Max' Sohn Henry, der sich mit seiner neuen Identität Slevin Kelevra als großer Racheengel behauptet.

Dass Slevins vorgetäuschte Identität zu bröckeln beginnt, wird durch eine Brechung seines Spiegelbildes angedeutet, wenn er Yitzchoks Wohnung betritt. Seine Ankunft im Raum sieht man in einem gebrochenen Spiegel, der Slevin in vier Quadrate teilt – seine Identität ist doppeldeutig.²³⁸ Im Auftrag des Bosses soll er Yitzchok umbringen. In dieser Szene wird die Täuschung des Films aufgedeckt. Das Publikum hofft, dass er sich spätestens jetzt aus seiner verzwickten Lage heraus manövrieren kann und ist überrascht, als Slevin den Sohn des Rabbis tatsächlich tötet. Zur Überraschung des Publikums entpuppt er sich jetzt als geplanter Rächer, der mit

²³⁵ *Lucky Number Slevin*, 00:21:36ff.

²³⁶ *Lucky Number Slevin*, 00:17:08ff.

²³⁷ *Lucky Number Slevin*, 00:28:16ff.

²³⁸ *Lucky Number Slevin*, 01:08:15ff.

Goodcat an einem Strang zieht. Das gebrochene Spiegelbild Slevins hat diesen Twist bereits angedeutet.

Generell wird in *Lucky Number Slevin* viel mit dem Setting gespielt. So fallen vor allem die Tapetenmuster auf. Meistens nehmen die Kreis-, Wellen- oder Blumenmuster eine ganze Wand ein und erinnern an ein 3D-Bild. Bezogen auf die Handlung, scheinen die Filmemacher damit sagen zu wollen: wenn man genau hinschaut, entdeckt man das eigentliche Bild, das sich hinter dem Muster verbirgt – entdeckt man die Täuschung.

Die Wohnung von Slevins angeblicher Exfreundin ist nur schwarz-weiß gestaltet. Die Wände der Küche sind schwarz-weiß gestreift, der Flur dagegen zeigt graue Wellenformen und das Schlafzimmer hat schwarz-weiße Blumenornamente.²³⁹ Das Setting wirkt künstlerisch und künstlich – wie in einem Cartoon. So kann man schlussfolgern, dass das Setting der Gaunerkomödien darauf verweist, diese Geschichte nicht zu ernst zu nehmen. Die bunten oder surrealen Muster lenken von der Realität ab und verweisen auf die Illusion des Films – sie sind Teil der ästhetischen Ironie, die sich durch eine übertriebene Darstellung auszeichnet. Außerdem verdeutlicht ein übertriebenes Setting ein ästhetisches Spiel des Regisseurs mit seinen visuellen Möglichkeiten. Er verleiht der Geschichte einen ungewöhnlichen Look und kann versteckte Botschaften enthalten, die vom Zuschauer unterschwellig wahrgenommen werden.

Denn eigentlich sind die Räumlichkeiten in Gaunerkomödien schlicht gehalten. Der Situation entsprechend sind sie weniger auffällig. In *Kiss Kiss Bang Bang* überwiegen Bilder mit Kreisen an der Wand oder als Muster von Lampenschirmen, wie in Harrys Hotelzimmer. In dieser Szene erleidet Harmony einen hysterischen Anfall und Harry soll sie beruhigen, weshalb die Kreismuster vielleicht einen Bezug zu Hitchcocks *Vertigo*²⁴⁰ zulassen.²⁴¹

²³⁹ *Lucky Number Slevin*, 00:18:36ff.

²⁴⁰ *Vertigo*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1958.

²⁴¹ *Kiss Kiss Bang Bang*, Regie: Shane Black, USA 2005; DVD, *Kiss Kiss Bang Bang*, Hamburg: Warner Bros. Entertainment 2006, 00:32:17ff.

Aus diesem Grund ist es umso auffälliger, wenn das Setting ungewöhnlich ist, wie in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*. Als Dog die beiden Männer quält, die ihm angeblich Geld schuldig sind, wird der Zuschauer durch das Setting zuerst in die Irre geführt. Die Wand vor der sich die Szene abspielt besteht aus einer einzigen Tapete, die einen Wald darstellt. Die Waldszene sieht täuschend echt aus. Dass surrealer Weise im Hintergrund Vögel zwitschern, obwohl wir uns in einem geschlossenen Raum befinden, verstärkt den Eindruck.²⁴²

Dagegen nutzt Tarantino das Setting in *Pulp Fiction*, um auf Filmklassiker zu verweisen. Wenn Butch in Esmeraldas Taxi steigt und flüchtet, fällt der schwarz-weiße Hintergrund hinter den Autoscheiben auf. „The scene is filmed with a deliberately fake-looking rear projection that renders the journey unreal, ethereal even.“²⁴³ Das Auto wirkt statisch, während die Hintergrundbilder unrealistisch schnell vorbei ziehen – damit wird der Effekt erzeugt, dass Auto fahre tatsächlich.²⁴⁴ Tarantino scheint hier Feature-Material aus älteren Schwarz-Weiß-Filmen zu verwenden. In den Anfängen der Filmgeschichte wurden Autofahrten nachgestellt, indem ein beweglicher Hintergrund der vorbeiziehenden Straßen eingeblendet wurde, um den realistischen Eindruck eines fahrenden Autos zu erwecken. Dana Polan schreibt dazu: „Indeed, although we would probably classify *Pulp Fiction* within urban-realism crime-related genres such as film noir, the film seems to partake as well of genres and filmic forms devoted to creating imaginary worlds and artificial environments.“²⁴⁵ Die Autorin verweist hier auf Tarantinos Art, klassische Filmtechniken zu adaptieren. Dadurch erschafft er einen künstlichen Look, den Dana Polan mit Comics und Cartoons vergleicht.

Tarantino thematisiert in *Pulp Fiction* die Popkultur der 90er Jahre, mit der er selbst aufgewachsen ist und die offensichtlich im Burger-Dialog angesprochen wird und unschwellig zum Beispiel durch die Autofahrscene oder das Jack Rabbit Slim's zum Ausdruck kommt. Seine Welt in *Pulp Fiction* ist künstlich und verweist ständig

²⁴² *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, 00:31:27ff.

²⁴³ Polan, Dana, *Pulp Fiction*, London: BFI Public 2004, S.73.

²⁴⁴ *Pulp Fiction*, 01:07:00ff.

²⁴⁵ Polan, Dana, *Pulp Fiction*, S.73.

auf Filme, die ihn als Regisseur beeinflusst haben. Das macht ihn zum Ironiker. Die Popkultur zeigt sich zum Beispiel in Vince und Jules. Beide erinnern durch ihre Frisuren (Afro-Bob und lange Koteletten) an Comicfiguren und strahlen durch ihr lockeres Auftreten reine Coolness aus.²⁴⁶

Aber Tarantino beraubt sie ebenso ihrer Coolness, wie er sie ihnen auferlegt. Wenn Jules und Vince ihren Freund Jimmy um Hilfe bitten, weil sie nicht wissen, wie sie das blutverschmierte Auto loswerden, kommt Mr. Wolf ins Spiel. Er löst Probleme.²⁴⁷ Winston Wolf wird groß inszeniert und tritt sehr seriös auf. Letztendlich gibt er den beiden Gangstern logische Anweisungen, wie sie das Problem zu lösen haben. Sie sollen das Auto putzen. Die Ironie in dieser Szene liegt bereits in Mr. Wolf, der keinen Finger krümmt und Anweisungen gibt, auf die Jules und Vince auch von alleine hätten kommen können. Dann müssen beide ihre blutigen Anzüge ausziehen, werden mit einem Gartenschlauch abgespritzt und kriegen neue Kleidung von Jimmy. Die, sonst so coolen Auftragskiller tragen jetzt lächerliche College T-Shirts und Bermuda Shorts.²⁴⁸ Sie wurden entblößt. Das alleine wirkt schon komisch. Tarantino steigert das Ganze, indem er Vince und Jules mit eben diesem Outfit in das American Diner gehen lässt, wo sie auf Pumpkin und Honey Bunny treffen. Nach der Eskalation mit dem Gaunerpärchen marschieren Jules und Vince cool aus dem Diner raus.²⁴⁹ Der Gegensatz zwischen coolem Auftreten und lächerlichem Outfit findet hier seinen ironischen Höhepunkt.²⁵⁰

Es ist typisch für Gaunerkomödien, die Protagonisten in ihrem äußeren Erscheinungsbild zu degradieren. Auch in *Lucky Number Slevin* trägt Slevin lediglich ein Handtuch um seine Hüfte, wenn er von den beiden Schlägern zum Boss gebracht wird. In diesem Fall unterstützt sein Aussehen seine Unschuld. Er hat „angeblich“ nicht damit gerechnet, von zwei Schlägern aus seiner Wohnung verschleppt zu werden.

²⁴⁶ Vgl. Fruchtl, Josef, *Das unverschämte Ich*, S.300.

²⁴⁷ *Pulp Fiction*, 01:57:40ff.

²⁴⁸ *Pulp Fiction*, 02:06:42ff.

²⁴⁹ *Pulp Fiction*, 02:24:40ff.

²⁵⁰ Vgl. Polan, Dana, *Pulp Fiction*, S.42.

In *North by Northwest* wird Thornhill ebenfalls überraschend abgeholt und unter Zwang zu dem unbekannten Mr. Townsend gebracht. Aber er trägt einen Anzug. McGuigan zitiert hier Hitchcocks Werk und ironisiert es, in dem er es lächerlich macht.

Ein weiteres komisches Spiel mit den Outfits der Figuren, ist in *Snatch* zu beobachten. Franky Four Finger befindet sich bei einem Schneider in London, als er seinen Auftraggeber Avi Denovitz in New York anruft.²⁵¹ In der Parallelmontage des Telefonats wird abwechselnd Franky beim Schneider und Avi im Büro gezeigt. Nach jedem Schnitt trägt Franky ein neues Kostüm, das britische Klischees darstellt. Zuerst trägt er einen schwarzen Nadelstreifen-Anzug, dann ein blaues Hemd, es folgt ein brauner Tweedanzug mit Golfermütze, schließlich ein dunkelgrauer Anzug mit kariertem Hemd und Bowler-Hut. Beim nächsten Schnitt zeigt die leichte Untersicht, dass er keine Hose dazu trägt. Es ist ein komisches Spiel des Regisseurs, der hier aufzeigt, was im Film alles möglich ist. Denn eigentlich wäre es in der kurzen Zeit des Dialogs nicht machbar gewesen, so schnell die Anzüge zu wechseln.

Ebenfalls ironisch ist Elmo McElroys Aufzug in *51st State*. Er trägt durchgehend einen Schottenrock und eine Golfermütze. Die Frage, ob er unter dem Rock noch etwas drunter hat oder nicht, ist ein *running gag* im Film. Sein Schottenrock verbildlicht Elmos Ziel, aus dem kriminellen Milieu auszusteigen und sich in einem Schloss in Schottland mit eigenem Golfplatz zur Ruhe zu setzen.

In *Revolver* wird Macha durch seine Nacktheit im Solarium und durch seinen „Schlafanzug“ ironisiert. Wenn ihn Jake heimlich nachts besucht und darüber aufklärt, dass er eine große Spende in seinem Namen gemacht hat, trägt Macha ein Haarnetz und eine Tigershorts. Beides sind Zeichen seiner Eitelkeit und verweiblichen ihn. Er wird in seiner Stellung als gefürchteter Gangsterboss lächerlich gemacht.

²⁵¹ *Snatch*, 00:11:28ff.

Macha ist bereits vorher im Film durch seinen halbnackten Aufzug lächerlich in Szene gestellt worden. Der Killer Sorter hat bei der Durchführung seines Auftrags, Jake Green zu erschießen unerklärlicherweise daneben geschossen und sein Ziel verfehlt, weshalb er nun Macha Rechenschaft schuldig ist. Dieser trägt jetzt, zusätzlich zu den kurzen Tigershorts, einen Bademantel. Er ermahnt Sorter, bei seinem Job seine Gefühle aus dem Spiel zu lassen. Während des Dialogs kommt Macha Sorter körperlich immer näher und es entsteht eine homoerotische Situation: Die Gesichter sehr nah beieinander mustert Macha Sorter. Dann steht er auf und sein Unterleib befindet sich in Sorters Gesichtshöhe.²⁵² Dass das Bild in dieser Einstellung noch ein bisschen verweilt und Sorter sich sichtlich unwohl fühlt, betont die Komik, die dahinter steckt. Auch hier wird der Gangster Macha mehr lächerlich als seriös dargestellt. Sein Status in der Gangsterwelt steht hier in großem Kontrast zu seinem äußerlichen Erscheinungsbild.

Die Kostüme sind nur dann auffällig, wenn sie dem Charakter der Figuren widersprechen oder eben gewisse Typisierungen unterstreichen. In *Revolver* tragen Zach und Avi, als sie auf dem Dach des *Diamonds* Golf spielen, jeweils ein passendes Golferkostüm (karierte Pullunder und Golfermützen). Avi in grün und Zach in gelb. Diese Quintessenz-Szene des Films verweist durch die Farbgebung der Kostüme auf die Lösung der Handlung. Zach und Avi sind zwei Gestalten aus Jakes Kopf. Jake heißt mit Nachnamen Green. Und wie sich langsam aufklärt, scheint er auch der mysteriöse Mr. Gold zu sein, den man nie zu Gesicht bekommt und der Macha stetig unter Druck setzt. Guy Ritchie weist indirekt durch die Farbe der Kostüme auf das doppelte Spiel und die Lösung der Täuschung hin.

In *Pulp Fiction* steht die Optik der Figuren für eine bewusste Ironie. Die Literaturwissenschaftlerin *bell hooks* (eigentlich Gloria Jean Watkins) schreibt in einer Kritik über Jules Frisur: 'Egal, wie ernsthaft Jules' Geplapper ist, das Haar kommt ihm immer in die Quere und lässt das Publikum wissen, dass es ihn nicht zu ernst nehmen soll.'²⁵³ Doch diese Aussage wird nicht nur mit Jules' Lockenkopf getroffen, sondern kann sowohl in Vince' lange Koteletten und zurück gegelte Haare,

²⁵² *Revolver*, 00:19:30ff.

²⁵³ Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute*, S.104.

als auch in Mias schwarze Bobfrisur hineininterpretiert werden.²⁵⁴ Dadurch, dass die Figuren, wie auch das Setting in *Pulp Fiction*, mehr übertrieben, als realistisch inszeniert werden, wird deutlich, dass Tarantino die Filmklassiker ironisiert.

Das Jack Rabbit Slim's in *Pulp Fiction* ist wie ein 50er-Jahre Diner aufgebaut. Die Kellner sehen aus wie Marilyn Monroe, Jayne Mansfield und Buddy Holly. Tarantino verweist mit dieser Kulisse auf ein vergangenes Hollywood. Ein indirektes Zitat an all die Filme die ihn geprägt haben. „Der heilige Schrein der nationalen Symbole“²⁵⁵, beschreibt Thomas Elsaesser das Setting und bezieht sich damit auf einen weiteren Verweis Tarantinos auf die Populärkultur.

Zum Thema Requisiten werde ich nur auf zwei auffällige *MacGuffins* eingehen. *MacGuffins* können Requisiten sein, die im Film nicht weiter erklärt werden, wie die „Regierungsgeheimnisse“ in *North by Northwest*. Ein dramaturgisches Element, das Alfred Hitchcock nachhaltig geprägt hat. „Für den Erzähler sind diese Objekte nicht bedeutsam: leere, austauschbare Requisiten, die einzig die Personen des Films zu einem Handeln veranlassen, als gehe es um Leben und Tod, und somit für den Zuschauer eine Rolle spielen.“²⁵⁶

In *Pulp Fiction* holen Vince und Jules in der Wohnung der jungen Geschäftspartner Roger und Brett einen Koffer für ihren Boss Wallace ab. Vince öffnet den Koffer und helles Licht scheint ihm entgegen. Er schließt ihn wieder - zufrieden mit dem Inhalt.²⁵⁷ Dabei bleibt der Inhalt des Koffers ungewiss und scheint auch nicht wichtig für die Handlung zu sein. „Anfangs ist der Zuschauer von der Wichtigkeit des Koffers überzeugt – am Ende bleibt der Koffer ein ungeöffnetes Requisit, dessen (leeres) Geheimnis nicht offenbart wird.“²⁵⁸

²⁵⁴ Die Bobfrisur kam im Hollywood der Goldenen Zwanziger stark in Mode und prägte den Look der Zeit.

²⁵⁵ Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute*, S.103.

²⁵⁶ Behrendt, Esther Maxine, „MacGuffin“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006, S.409.

²⁵⁷ *Pulp Fiction*, 00:17:50ff.

²⁵⁸ Behrendt, Esther Maxine, „MacGuffin“, S.409.

Guy Ritchie wendet den gleichen Trick in *Rock 'n' Rolla* an. Der Russe Uri Omovich leiht Lenny Cole sein Glücksbild.²⁵⁹ (Mit der Begründung, „Dann fühlt sich der Bauer wie ein König.“²⁶⁰ Ein interessanter Verweis auf das Schachspiel.) Ein großes eingerahmtes Gemälde, dessen Motiv dem Zuschauer nicht gezeigt wird. Dann wird Lenny dieses Bild gestohlen und der Spielball der Handlung fängt an zu rollen.²⁶¹ Archy soll den Dieb ausfindig machen und Lenny versucht den Russen mit Ausreden hinzuhalten. Das hat zur Folge, dass Lenny von Uris Lakai Viktor zusammen geschlagen wird und er dadurch seine vorrangige Stellung in der Unterwelt verliert. Schließlich steckt sein angeblich verstorbener Stiefsohn Johnny Quid dahinter. Mit dem Diebstahl rächt sich dieser an seiner hässlichen Kindheit. Am Ende des Films, wenn Lenny Cole bereits als Verräter enttarnt und umgebracht worden ist, überreicht Archy Johnny das Bild bei dessen Entlassung aus der Entzugsanstalt.²⁶² Das Motiv des Bildes bleibt weiterhin unklar und spielt auch keine Rolle. Es steht eigentlich für die Verschiebung der Machtverhältnisse in der Unterwelt. Nun wird Johnny Lennys Nachfolger.

Die Verwendung von *MacGuffins* ist ein Spiel mit Motiven, Stilmitteln und Erzählweisen. Was ist für eine Handlung wichtig und was nicht? Dem Zuschauer wird hier mit Absicht Information vorenthalten. Eigentlich wird er vom Ironiker an der Nase herum geführt, der damit zu verstehen gibt, wie wenig Bedeutung ein angeblich bedeutender Gegenstand im Film haben kann. Die erwähnten *MacGuffins* stehen für einen Verweis auf Hitchcock und seine Thriller, wie auch für ein ironisches Spiel mit den darstellerischen Möglichkeiten des Mediums Film.

5.1.2 Beleuchtung und Farben

Bei der Analyse der Beleuchtung fällt vor allem auf, wie stark sich die Filmemacher von Gaunerkomödien an den Techniken des Film Noir orientiert haben. Der *Low-Key*-Beleuchtungsstil war prägend für das Genre. „[...] das heißt, Lichtquellen

²⁵⁹ *Rock 'n' Rolla*, 00:06:50ff.

²⁶⁰ *Rock 'n' Rolla*, 00:08:18ff.

²⁶¹ *Rock 'n' Rolla*, 00:15:24ff.

²⁶² *Rock 'n' Rolla*, 01:43:28ff.

werden an ungewöhnlichen Stellen platziert, und vor allem wird das Führungslicht („key light“), das den Schauplatz und die Figuren hauptsächlich ausleuchtet, schwächer gehalten, so dass die zusätzlich verwendeten Fülllichter dominant werden.“²⁶³ Dadurch werden Schatten provoziert. Da der Farbfilm erst Jahre später entstanden ist, war die Beleuchtung in den 30er und 40er Jahren eines der wenigen filmischen Mittel, das einen eigenen visuellen Stil des Regisseurs ermöglichte. So konnte die Welt von *Sex & Crime* düster und unbehaglich inszeniert werden. Außerdem war die *Low-Key*-Beleuchtung sehr effektiv, um die Melancholie des *private eye* auszudrücken.²⁶⁴

In der Gaunerkomödie wird in vereinzelt Szenen mit einer *Low-Key*-Beleuchtung gespielt. Hier unterscheidet sich der Beleuchtungsstil auffällig von den anderen Szenen. Zum Beispiel in *Pulp Fiction*, wenn Butch nach seinem betrogenen Boxkampf in Esmaraldas Taxi steigt und flieht. Das altmodische Taxi parkt nachts in einer Seitengasse der Boxarena.²⁶⁵ Die Straßenlaternen spenden spärliches Licht - die Szene liegt im Schatten. Dann springt Butch aus dem zweiten Stock des Gebäudes in eine Mülltonne, steigt in das Taxi ein und sie rasen los. In der darauffolgenden Autofahrt wird das Gesicht der FahrerIn Esmeralda nur leicht beleuchtet, der Fokus liegt auf ihren Augen, die immer wieder neugierig in den Rückspiegel wandern.²⁶⁶ Das Setting und die Beleuchtung sind an typische Szenen im Film Noir angelehnt, in dem sich ebenfalls viel in dunklen Seitengassen abspielt. Nicht umsonst heißt das Subgenre übersetzt „Schwarzer Film“ – der Name bezieht sich sowohl auf die Beleuchtung, als auch auf die düstere Atmosphäre der kriminellen Großstadt.

Lucky Number Slevin zitiert ein typisches Bild des Genres. Slevin hat soeben Brikowski, den Mörder seiner Mutter umgebracht und schreitet aus dem Dunkeln an einer Mauer entlang. Seinen Kragen hochgestellt, Hände in den Manteltaschen läuft er einer frontalen Lichtquelle entgegen, die seinen Schatten immer größer werden lässt und schließlich das ganze Bild einnimmt - bis sich der Schatten im Dunkeln

²⁶³ Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, S.149.

²⁶⁴ Vgl. Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, S.148f.

²⁶⁵ *Pulp Fiction*, 01:05:11ff.

²⁶⁶ *Pulp Fiction*, 01:06:25ff.

verliert.²⁶⁷ Die Zeitlupe und die tragische Musik verstärken diesen erfolgreichen, zufriedenen Gang Slevins, der jetzt seinen Racheplan vollendet hat. Slevin bleibt nur noch als Schatten übrig und Henry kann ohne zweite Identität weiter leben. Das Bild ist typisch für Film Noir Comics, wie zum Beispiel *The Spirit*. Eine bekannte Comicserie der 40er Jahre von Will Eisner. Sein Held, der Privatdetektiv, Denny Colt, trägt, wie Slevin, einen Trenchcoat - ein typisches Kleidungsstück für einen Detektiv - hat den Kragen geheimnisvoll nach oben gestellt und läuft, die Hände tief in den Taschen vergraben, nachts alleine durch die Straßen der Stadt.²⁶⁸ Die Parallelen beider Figuren sind deutlich: beide töten ihre Feinde unter Pseudonymen und agieren aus dem Schatten heraus.

Die bunten Lichter einer Stadt bei Nacht sind oft das einzige diegetische Licht einer Szene - sowohl im Film Noir als auch in Gaunerkomödien.²⁶⁹ In *Pulp Fiction* spiegelt sich der leuchtende Schriftzug des Jack Rabbit Slim's in der Frontscheibe von Vince' Auto. Das Licht „bricht“ Mias und Vince' Gesicht. Ein ästhetisches Spiel.²⁷⁰ In *Revolver* leuchten die bunten Lichter der Großstadt, wie Schriftzüge, Ampeln, Sirenen, Laternen, usw. von außen ins Casino rein und füllen den Raum mit Farbe. Dadurch erscheint die Stadt wie eine Kulisse, in der sich die eigentliche Handlung im Schatten, im Verborgenen abspielt.

In *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* scheint das leuchtende Schild von Harrys Sexshop direkt in sein Büro und füllt den Raum mit schwachem Licht.²⁷¹ Das Bild erinnert an viele Szenen im Film Noir, in denen der einsame Privatdetektiv an seinem Schreibtisch im Schatten sitzt.

All diese Kennzeichen verdeutlichen, dass sich Gauner und Gangster häufig nachts oder im Schatten bewegen und lieber im Verborgenen bleiben möchten. *Low-Key*-Beleuchtung wird also gezielt eingesetzt, um die Schatten hervorzuheben und nur bestimmte Details sichtbar zu machen.

²⁶⁷ *Lucky Number Slevin*, 01:35:38ff.

²⁶⁸ Vgl. Anon. „The Spirit“, Will Eisner.com, o.J., www.willeisner.com/spirit/index.html, Zugriff 5.5.2013.

²⁶⁹ Diegetische Lichter sind Beleuchtungen, die im Film vorkommen und als Lichtquelle sichtbar sind. Nicht-diegetisches Licht dagegen wird vom Beleuchter am Set inszeniert.

²⁷⁰ *Pulp Fiction*, 00:31:24ff.

²⁷¹ *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, 00:05:33ff.

In *Revolver* verschwinden häufig die Augen der Figuren Zach und Avi im Schatten der Augenhöhlen.²⁷² Dieser Effekt kann für die Doppeldeutigkeit ihrer Identitäten stehen – es macht sie mystisch.

Diese Doppeldeutigkeit wird außerdem in der Farbgebung mancher Bilder zur Geltung gebracht. „Farben spielen in vielen Filmen eine ganz wichtige Rolle – als Stilmittel atmosphärischer Gestaltung, als Handlungshinweise oder auch als symbolische, die Message indizierende Bedeutungsträger.“²⁷³ Ein Hinweis auf die doppelte Bedeutung der Farbe in *Revolver* verbirgt sich in folgendem Dialog: Als sich Jake Green und Dorothy Macha das erste Mal nach Jakes Haft gegenüber stehen, spielen sie um Geld, indem sie eine „Münze“, eigentlich einen Pokerchip werfen. Jake entscheidet sich für die Farbe Lila und sagt: „Ich nehme Lila. [...] Ist eine wundervolle Farbe. Irgendwo ganz unaufdringlich im Farbspektrum zwischen Blau und Rot. Die Farbe der Gewinner.“²⁷⁴ Jake Green gewinnt das Spiel und dadurch das Geld, das ihm Macha eigentlich noch schuldig ist.

Abgesehen davon, dass die Namen (Jake Green und Mr. Gold) bereits auf eine höhere Bedeutung der Farben im Film hinweisen, dominieren manche Farben auffällig die Bildsprache. Der chinesische Mafiaboss Lord John wird rot inszeniert. So sind sowohl das Restaurant, als auch die Sauna stark rot ausgeleuchtet.²⁷⁵ Dagegen bewegt sich sein Kontrahent Dorothy Macha hauptsächlich in blauen Räumen – zum Beispiel dem Solarium.²⁷⁶

Die Farben verweisen auf die Lösung der Handlung. Jake Green entscheidet sich für die Farbe Lila, die Farbe der Gewinner. Sein eigener Name, übersetzt: grün, steht überdies für Glück. Lila entsteht aus einer Mischung der Farbe Blau mit Rot. Jake spielt die beiden großen Rivalen der Unterwelt, Dorothy Macha (der mit Blau charakterisiert wurde) und Lord John (für den Rot steht) gegeneinander aus, um Macha in die Enge zu treiben und schließlich wahnsinnig zu machen, der nicht ahnen

²⁷² *Revolver*, 00:09:05ff.

²⁷³ Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, S.150f.

²⁷⁴ *Revolver*, 00:07:36ff.

²⁷⁵ *Revolver*, 00:38:47ff und 00:40:30ff.

²⁷⁶ *Revolver*, 00:39:40ff.

kann, dass Jake Green auch gleichzeitig Mr. Gold ist. Gold wiederum steht für Reichtum, Gewinn und Macht.

Der Regisseur gibt sich durch sein Farbenspiel wieder als Spielführer zu erkennen, der Gefallen daran hat, die Ästhetik des Films in seine Geschichte einzubauen. Licht und Farbe sind nicht nur Mittel zum Zweck, sondern Bedeutungsträger. Die Zwielfichtigkeit der Welt wird also auf zwei Ebenen, der praktischen und der ästhetischen zur Geltung gebracht. Dass der Regisseur die Hinweise auf die Täuschung des Zuschauers in der Gestaltung des Films versteckt, also unterschwellig darauf hinweist und sie nicht offensichtlich macht, zeichnet ihn als Ironiker aus. Dem Zuschauer kann erst am Ende des Films bewusst werden, dass die Hinweise den ganzen Film über da waren.

5.1.3 Kameraführung

Die Kameraführung, -perspektive und -einstellung ist in der Gaunerkomödie häufig unkonventionell. Extreme Perspektiven, schnelle Schwenks und Einstellungen, die die Figuren ironisieren, markieren eine übertriebene Visualisierung, die Teil der Komik und typisch für dieses Genre ist.

Die Kamera befindet sich teilweise an einem Standpunkt, der das Bild ironisiert. In *Kiss Kiss Bang Bang* wird der Protagonist Harry aus einer Froschperspektive von einem Swimmingpool heraus eingeführt. Die Kamera befindet sich unter Wasser und filmt Harry von unten aus, der gedankenverloren am Poolrand steht und ins Wasser schaut.²⁷⁷

Das ähnelt einem Bild aus *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*. In diesem öffnet Soap einen Kochtopf und die Kamera filmt aus dem Inneren heraus nach oben. Soap schmeißt seine frisch geschälten Kartoffeln direkt ins Bild (auf den Zuschauer).²⁷⁸ In beiden Bildern verschleiert das Wasser einen scharfen Blick auf die Figur.

²⁷⁷ *Kiss Kiss Bang Bang*, 00:03:14ff.

²⁷⁸ *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, 00:04:18ff.

In *Snatch* wird aus einer extremen Froschperspektive heraus gefilmt, die wie eine *Point-of-View*-Einstellung des toten Franky *Four Fingers* wirken soll.²⁷⁹ Weil man üblicherweise *Point-of-View*-Einstellungen verwendet, um die Identifikation mit der beobachtenden Figur zu erhöhen, diese aber tot ist, ist der Blickwinkel abstrakt.

Eine ähnliche Einstellung kommt in *Layer Cake* vor. Hier zeigt Gene seinen Kollegen Mr. X und Morty die eingefrorene Leiche des Dukes. Die Kamera filmt aus der Kühltruhe heraus und alle drei Köpfe blicken ins Bild. Gene sagt zu Mr. X: „Da landet man, wenn man den Gangster spielen möchte. Du liegst nicht dort drin, weil ich dich mag!“²⁸⁰ Durch diese Perspektivenwahl wird zum einen verschleiert, was die drei in dem Moment sehen, nämlich die eingefrorene Leiche des Dukes, gleichzeitig betont sie die bedrohliche Situation – als würde der Zuschauer selbst in der Kühltruhe liegen.

Wenn die Kameraperspektive die Stelle des Betrachtungsgegenstandes einnimmt, wirkt die Situation häufig ironisch. Ein Blick über die Schultern auf die Leiche würde den Zuschauer das gleiche sehen lassen, wie die Figuren. Da man aber selbst zum indirekten Betrachtungsobjekt wird, wirkt die Situation abstrakt. Es ist eine unnatürliche Perspektive. Hier wird deutlich, wie die Kamera den Blick lenken kann und dass sie die Macht hat, dem Publikum etwas zu verheimlichen, was die Figuren hingegen zu sehen bekommen. Der Zuschauer interessiert sich für das Innere der Truhe, weil er es gewohnt ist, das gleiche zu sehen, wie die Figuren, erst Recht wenn sie bewusst in eine Richtung schauen. In Gaunerkomödien wird die Erwartung des Zuschauers aber nicht immer erfüllt. Dadurch gibt sich der Regisseur als Spielführer zu erkennen, der die Macht über das Bild hat.

Eine weitere Bedeutung hat die extreme Untersicht in *Revolver*: Dorothy Macha verhandelt in einem großen alten Festsaal, dessen Wände mit riesigen Fresken bedeckt sind, mit Lily Walker, der Abgesandten vom Mystery Gangster Mr. Gold. Macha wird von Lily Walker kalt abserviert und merkt dadurch, dass man sich besser

²⁷⁹ *Snatch*, 00:49:21ff.

²⁸⁰ *Layer Cake*, Regie: Matthew Vaughn, UK 2004, DVD, *Layer Cake*, München: Sony 2009, 01:21:28ff.

nicht mit Mr. Gold anlegen sollte. Die extreme Untersicht verdeutlicht die riskante Situation, in der er sich befindet, weil er in dem Raum auf einmal sehr klein wirkt. Macha wird in die erdrückende Größe des Raumes eingebettet, die durch das imposante Deckenfresko noch betont wird.

Diese Perspektiven sind abstrakt, weil sie aus unnatürlichen Winkeln entstehen. Die Kamera fungiert eigentlich als Auge des Zuschauers und leitet dessen Blick – sie verhält sich „unsichtbar“. Sollte die Perspektive aber in extreme Winkel wechseln oder aus Gegenständen herausfilmen, in denen sich ein Betrachter unmöglich befinden könnte, wird das Medium sichtbar und der Zuschauer verliert kurzzeitig die Illusion.

Ebenfalls auffällig ist die häufige Verwendung von Überwachungsbildern. In *Snatch* verfolgt die Kamera die Überwachungsbildschirme, die jede einzelne Ecke des Gebäudes bewachen, in dem sich das Diamantenbüro befindet. Wir verfolgen noch während den *Opening Credits* wie die vier, als Rabbis verkleidete Diamantendiebe durch die Flure laufen und mit dem Lift nach oben fahren. Ihre Stimmen sind im Off – wir können hören, was sie sagen, obwohl wir uns nicht mit ihnen im selben Raum befinden.²⁸¹

Als Slevin in *Lucky Number Slevin* von den beiden Lakaien zum Boss gebracht wird, blendet kurz ein Bild einer Überwachungskamera ein, das seine Ankunft vor dem Hochhaus aufnimmt. Es ist die *Point-of-View*-Einstellung eines Polizisten durch ein Teleobjektiv.²⁸² Außerdem filmt eine Überwachungskamera die Fahrstuhlfahrt ins Penthouse.²⁸³ Beide Aufnahmen verraten, dass das Haus des Bosses sowohl von jemanden Außenstehendem (nämlich der Polizei) als auch zum eigenen Schutz stark überwacht wird. Wenn Slevin das Penthouse später verlässt, blendet wieder eine Aufnahme durch ein Teleobjektiv ein. Dieses Mal wird dieses Bild durch einen Gegenschuss erklärt. Woraufhin man Slevin als Spiegelung in dem Kameraobjektiv

²⁸¹ *Snatch*, 00:01:22ff.

²⁸² *Lucky Number Slevin*, 00:27:21ff.

²⁸³ *Lucky Number Slevin*, 00:27:42ff.

des beobachtenden Polizisten sehen kann.²⁸⁴ Dieses Bild hat etwas von Alfred Hitchcocks Film *Rear Window*, in dem der Protagonist Jeff ebenfalls als Beobachter das gegenüberliegende Geschehen durch ein Teleobjektiv betrachtet.²⁸⁵ Ein bildliches Zitat in Anspielung an Hitchcocks Arbeit, in der der Protagonist ein Voyeur ist und durch die reine Beobachtung einen Kriminalfall auflöst.

Wie in Kapitel 2 angesprochen, bezeichnet Richard Allen Hitchcock aus diesem Grund als romantischen Ironiker. Der Regisseur bezieht sich in *Rear Window* indirekt auf den Zuschauer als Beobachter des Films, in dem er den Protagonist andere Menschen beobachten lässt. In Gaunerkomödien wird diese Art der Ästhetik häufig aufgegriffen. Dadurch bezieht sie sich auf sich selbst – ein Zeichen der *romantischen Ironie*, wie es auch Friedrich Schlegel im Sinn hatte.

Kameraeinstellungen können zitiert werden, wenn sie einen Wiedererkennungswert haben. So wird Francis Ford Coppolas filmische Einführung von Don Vito Corleone aus *The Godfather* zitiert. Gemeint ist die rückläufige Kamerabewegung von einer Nahaufnahme des Gesichts von Bonasera, dem Bittsteller, die immer mehr von Corleones Hinterkopf preisgibt.²⁸⁶ „Noch bevor man das Gesicht sieht, erhält die Figur dadurch einen Nimbus und wird mit Bedeutung aufgeladen.“²⁸⁷ Quentin Tarantino ironisiert diese Einführung des Gangsters in *Pulp Fiction* in der Vorstellung des Gangsters Marsellus Wallace. Im linken Vordergrund sieht man Wallace breiten Nacken, während ihm unscharf im Hintergrund Butch, der Boxer gegenüber sitzt. Wie bereits erwähnt, kommt die Ironie des filmischen Zitats durch das kleine Pflaster zustande, das Wallace im Nacken klebt.²⁸⁸

Snatch beginnt ebenfalls mit dem unscharfen Bild von Doug The Heads Hinterkopf, der im Vordergrund des Bildkaders angeordnet ist. Dann schwenkt die Kamera über den Kopf und Turkish und Tommy, die dem Diamantenexperten gegenüber sitzen,

²⁸⁴ *Lucky Number Slevin*, 00:34:49ff.

²⁸⁵ *Rear Window*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1954, DVD, *Alfred Hitchcock Collection. Das Fenster zum Hof. Rear Window*, Hamburg: Universal 2006, 00:39:25ff.

²⁸⁶ *The Godfather*, Regie: Francis Ford Coppola, USA 1972, DVD, *Der Pate*, Unterführung: Paramount 2008, 00:00:46ff.

²⁸⁷ Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, S.100.

²⁸⁸ *Pulp Fiction*, 00:22:01ff.

werden im Hintergrund sichtbar.²⁸⁹ Diese Szene ist die erste und letzte Szene des Films. Hier schließt sich also voller Ironie der Kreis der Handlung (ähnlich wie in *Pulp Fiction*).

Auch in *51st State* wird der Gangster Lizard durch eine Nahaufnahme eingeführt, die sein Gesicht über die rechte Schulter von hinten filmt.²⁹⁰ Der Fokus liegt hier auf seiner vernarbten Haut. Als Zuschauer weiß man sofort, dass er der Gangster des Films ist und durch die bedrohliche Nahaufnahme baut man eine Antipathie auf.

Dass der Gangster des Films häufig über diese Kameraeinstellung in die Handlung eingeführt wird, kann man als Hommage an die Klassiker der Filmgeschichte werten, aus denen die Gaunerkomödie gewachsen ist. Es ist ihre Ästhetik, dass sie ironisch damit verfährt, indem sie zum Beispiel ein Pflaster in den Nacken hinzufügt oder das zu erwartende Gesicht entstellt. In diesen Zitaten ist ein Hinweis auf die Populärkultur versteckt, die das Genre prägt. *The Godfather* gehört durch seinen Kultstatus der momentanen Popkultur an.

Ein weiterer Hinweis darauf findet sich in einer Sequenz in *Revolver*, die stark an die Ästhetik von Computerspielen erinnert. Die folgende Sequenz ahmt die *Point-of-View*-Bildführung eines *Egoshooters* nach.

Der Auftragskiller Sorter wechselt auf einmal die Seite und erschießt seine Kollegen (Machas Männer) in der Wohnung von Jakes Bruder. Die Kamera zoomt abwechselnd Bilddetails an und von ihnen weg, während sich Sorter wie in einem Computerspiel von Zimmer zu Zimmer tastet. Das Zoomen hat nicht zum Ziel, Details des Bildes zu betonen, sondern bewegt das Bild zusätzlich zur Bewegung mit der Figur. Der Verweis auf den *Egosooter* passt inhaltlich sehr gut, da Sorter auf seinem Feldzug jeden Mann umbringt, der ihm in die Quere kommt. Auffällig sind hier seine Gelassenheit und der ruhige Rhythmus der Bilder. Es ist also keine Actionszene, die von kurzen Einstellungen und einem schnellen Schnitt betont wird, sondern sowohl Figur und Kamera tasten sich vorsichtig an ihr Ziel heran.²⁹¹

²⁸⁹ *Snatch*, 00:00:30ff.

²⁹⁰ *51st State*, 01:28:37ff.

²⁹¹ *Revolver*, 01:36:29ff.

Dana Polan zieht einen ähnlichen Vergleich zu Computerspielen in *Pulp Fiction* und verweist auf die Szene, in der sich Butch in dem Handwerkerladen mit einem Säbel rüstet, um Marsellus vor den Vergewaltigern zu befreien. Er probiert mehrere Waffen aus, bis er sich schließlich für den Säbel entscheidet. In *Egoshoooter*-Spielen kann der Spieler zwischen mehreren Waffen wechseln, je nachdem wie weit er bereits gekommen ist. Polan schreibt: „But just as cyber-literate kids appear to have no trouble in processing the multi-varied, multi-levelled information that comes rushing at them in cyberspace, so too does a certain class of spectator have no trouble locking into the formal play of *Pulp Fiction*.“²⁹² Die Computerspiel-Generation der 90er hat Tarantino und seine Filme beeinflusst.

Die Kameraeinstellungen, -perspektiven und -bewegungen der Gaunerkomödien sind häufig spielerisch. Extreme Perspektiven ironisieren die Figuren oder die Handlung und betonen das Spiel mit der Kamera. Der Regisseur löst sich dadurch eindeutig von einem üblichen und unsichtbaren Hollywoodstil und gibt sich als Spieler zu erkennen.

5.2 Montage und Effekte

Als Montage bezeichnet man „in ihrer allgemeinsten Bestimmung die Verbindung von Elementen auf der simultanen und sukzessiven Achse.“²⁹³ Das heißt, Einstellungen eines Filmes werden zeitgleich und kontinuierlich aneinander geschnitten, um so einen unauffälligen Erzählfluss aufzubauen. Klassische Hollywoodfilme sind unauffällig zusammengeschnitten – der Schnitt der Bilder bleibt weitgehend „unsichtbar“,²⁹⁴ um „die Aufmerksamkeit auf die jeweils ablaufende Handlung zu konzentrieren.“²⁹⁵ André Bazin begründet das folgendermaßen:

²⁹² Polan, Dana, *Pulp Fiction*, S.35.

²⁹³ Schleicher, Harald, „Montage“, S.447.

²⁹⁴ Vgl. Schleicher, Harald, „Montage“, S.450.

²⁹⁵ Monaco, James, *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*, Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt⁴ 1995, S.219.

„Die Zerstückelung der Einstellung hat hier einzig das Ziel, das Ereignis nach der stofflichen oder dramatischen Logik der Szene zu analysieren. Diese Logik zeigt die unmerkliche Analyse; der Verstand des Zuschauers paßt sich natürlich Blickpunkten an, die der Regisseur ihm anbietet, denn diese sind in der Geographie der Handlung oder der Verlagerung des dramatischen Schwerpunktes begründet.“²⁹⁶

Die Gaunerkomödie bricht mit diesem konventionellen und „unsichtbaren“ Stil. Durch die Montage der Bilder kann der Regisseur den Zuschauer am einfachsten manipulieren, denn dieser ist von dem Erzählfluss abhängig, der ihm vorgegeben wird. Der Regisseur enttarnt sich hier dann als Spieler, wenn er diesen gewohnten Erzählfluss durchbricht und die Illusion zerstört.

Das wird vor allem an einem Beispiel aus *Kiss Kiss Bang Bang* deutlich:

Harry erzählt von Harmonys Kindheit und wie sie auf derselben Party gelandet ist, wie er. Dann fällt ihm als Erzähler auf, dass er vergessen hat, auf die Geschichte mit dem Roboter einzugehen und lässt den Film „zurückspulen“.²⁹⁷ Das Bild hält an und der Eindruck eines Zelluloidstreifens wird erweckt, der zwischen den Bildern zum Stehen gebracht worden ist. Hier bricht die Vierte Wand des Mediums auf – die Illusion wird zerstört. Der Zuschauer wird vom Erzähler direkt angesprochen und zusätzlich mit dem Medium konfrontiert.

Dieser Effekt wiederholt sich fünf Minuten später, wenn Harry auf der Party dem Gastgeber vorgestellt wird. Hier sagt Harry im *Voice Over*: „Ok, Entschuldigung, das war eine schreckliche Szene, ich mein, wozu war die überhaupt im Film? Vielleicht bezieht sich ja später noch was darauf! Vielleicht!“²⁹⁸ Die Ironie wird also sowohl in der Szene, in dem Effekt, in dem der Film als Medium sichtbar wird, als auch im gesprochenen Wort, indem der Erzähler Harry den Zuschauer anredet, deutlich.

Die Vierte Wand wird außerdem aufgebrochen, wenn Harry von seiner Kindheit als Harry *The Great* erzählt. In dem *Flashback*, der auf die erste Szene des Films verweist, sagt er im *Voice Over*: „Ich hätte da eine brillante Idee, stellen wir doch

²⁹⁶ Bazin, André, „Die Entwicklung der kinematographischen Sprache“, in: *Texte zur Theorie des Films*, Hg. Albersmeier, Franz-Josef, Stuttgart: Reclam 2003, S.257.

²⁹⁷ *Kiss Kiss Bang Bang*, 00:10:05ff.

²⁹⁸ *Kiss Kiss Bang Bang*, 00:15:20ff.

diese beiden lahmen Statisten mitten vor unser fettes Objektiv. Huhu, Abmarsch!“²⁹⁹
Die beiden Statisten drehen sich zur Kamera um und huschen dann aus dem Bild. Der Erzähler Harry hat also direkt ins Filmgeschehen eingegriffen. Das wird noch betont, wenn er mit einem „digitalen Stift“ einen Kringel um das Holzschild malt, auf dem „Harold *The Great*“ geschrieben steht, um zu zeigen, dass er das ist und ein guter Detektiv schon früher auf diese Schlussfolgerung gekommen wäre.

Der „digitale Stift“ kommt auch in *Pulp Fiction* vor, wenn Vince und Mia vor das Jack Rabbit Slim’s fahren. Mia sagt: „Seien Sie kein ...“³⁰⁰. Anstatt den Satz zu Ende zu sprechen, zeichnet sie ein Rechteck in die Luft, das digital nachgefahren wird und noch ein paar Sekunden in der Luft verweilt. In der Originalsprache Englisch steht die Redewendung „Don’t be a square!“ für „Sei kein Langeweiler!“ Das Wort *square* kann mit *Platz* oder *Langeweiler* übersetzt werden. Die alternative Bedeutung *Platz* wird hier also digital visualisiert, um das Wort *Langeweiler* auszudrücken. Dana Pole interpretiert das Rechteck dagegen viel weitreichender wenn sie schreibt:

„Indeed, if the animated nature of the square that Mia draws may seem like a reference to filmic imaginary worlds, so does the specific fact that it is a square that is being drawn: a frame within a frame of the movie we’re watching. Mia’s square reminds us of the ways movies build up fantasy worlds for our delectation.“³⁰¹

Für die Autorin ist das digitale Quadrat zum einen ein weiterer Hinweis auf den Cartoon-Charakter des Films und zum anderen ein direkter Hinweis auf das Medium Film.

Der Cartoon-Charakter der Gaunerkomödien zeigt immer wieder, dass man sich in einem Film, in einer irrealen Welt bewegt und kommt in *Revolver* stark zur Geltung. In einer aufwendigen Parallelmontage wechseln reale und animierte Bilder ab. Die folgende Sequenz ist außerdem ein gutes Beispiel für die Möglichkeiten, die ein Regisseur hat, mit dem Medium Film zu spielen, in dem er den Erzählfluss durch eine spielerische Montage durcheinander bringt.

²⁹⁹ *Kiss Kiss Bang Bang*, 00:20:00ff.

³⁰⁰ *Pulp Fiction*, 00:31:41ff.

³⁰¹ Polan, Dana, *Pulp Fiction*, S.75.

Macha muss, um Mr. Gold sein Pulver zu liefern, Geschäfte mit seinem Rivalen Lord John machen. Die chinesische Mafia verkauft ihm Pulver für einen teuren Preis. Die Übergabe findet in einem Hotel statt. Die Kredithaie und Jake mischen sich ein und klauen sowohl das Geld als auch den Koffer mit dem Pulver.³⁰² Die folgende Parallelmontage, „ein Montageprinzip, bei dem zwei räumlich disparate Handlungssegmente parallelisiert und durch Cross-Cutting (Kreuzschnitt) zu einer Einheit verbunden werden“³⁰³, ist zeitlich nicht linear. Das heißt, noch bevor der Diebstahl gezeigt wird, sieht man bereits Lord Johns und Machas wütende Reaktionen auf den Verlust des Pulvers. Der Zeitsprung wird zwar durch eine kurze Einblendung des Schriftzugs „Später am Abend“³⁰⁴ angekündigt, doch nun folgt eine Aneinanderreihung der Ereignisse, die zwischen diesen Zeiten hin und her springt.

In dieser Sequenz agieren drei unterschiedliche Parteien: zum einen Jake Green, Zach, Avi und Doreen, zum anderen Lord John und seine Männer und schließlich Dorothy Macha, French Paul und deren Männer. Jakes Handlung scheint gegenwärtig, während die wütenden Reaktionen Machas und Lord Johns *Flashforwards* sind. Die Parallelmontage fügt alle drei Handlungen trotz des Zeitunterschieds in einem schnellen Rhythmus zusammen. Dazu nimmt die Geschwindigkeit der Bilder zu, je mehr Jake in Panik gerät und die beiden Gangster sich in Rage reden. Nach der beschleunigten Montage folgt ein neuer Zeitsprung. Das Tempo der Bilder verlangsamt sich wieder.

Diese spielerische Parallelmontage dauert etwa sechs Minuten und stellt ein regelrechtes Montage-Chaos dar. Durch die kurze Einstellungsdauer und den schnellen Schnitt entsteht Spannung und Action. Dass die Zeit durch die *Flashforwards* verdreht wurde, ist ein spielerisches Stilmittel. Unterstützt wird die Sequenz durch die animierten Szenen, die die Sequenz sehr künstlerisch in Szene setzen und durch ihren Cartoon-Charakter ironisieren. So zum Beispiel wenn Macha vor French Paul ausrastet. Macha brüllt: „Die Konsequenzen können mich mal am

³⁰² *Revolver*, 00:41:24ff.

³⁰³ Schössler, Daniel, „Parallelmontage“, S.497.

³⁰⁴ *Revolver*, 00:41:57ff.

Arsch lecken!“³⁰⁵ Er wird einen Kopf größer als Paul, seine Haare fangen an zu brennen und als er sich abwendet, verwandeln sich seine Arme in Maschinengewehre die wild auf den Boden schießen.

Die Animation steht sowohl für einen eigenen künstlerischen Stil als auch für die Vermischung von unterschiedlichen Kulturen und Kunststilen. Der Hybridcharakter der Gaunerkomödie wird einmal mehr betont.

Ein weiteres Beispiel für eine spielerische und aufwendige Parallelmontage findet sich in *Lucky Number Slevin*. Slevin verhandelt mit dem Boss über die Zeitspanne seines Auftrags. Sie spielen Schach. Wenn Slevin gewinnt, kriegt er eine Woche Zeit, den Sohn des Rabbis umzubringen, sollte der Boss gewinnen, muss er den Auftrag innerhalb von drei Tagen abschließen.³⁰⁶ Die Schachfiguren bestehen aus gläsernen Rechtecken und das Spielfeld aus quadratischen Spiegeln. Darin spiegeln sich Slevins und Boss' Gesichter. Eine Froschperspektive filmt durch das Spielfeld durch. Das Spielfeld bleibt unscharf, ebenso die Figuren, nur die Gesichter der Spieler sind scharf. Das Spielfeld begrenzt die Gesichter, so dass nur Ausschnitte sichtbar sind.

Mit diesen gebrochenen Bildern, die wie Puzzleteile aussehen wird in folgender Schachsequenz stark variiert. Ein Schwenk hinter dem Stuhl des Bosses vorbei wechselt in eine ähnliche Situation – nur, dass diese zeitlich früher stattgefunden hat und der Boss mit Goodcat Schach spielt.³⁰⁷

Die beiden Szenen wechseln ohne harten Schnitt ineinander über, bis hin zu einem dreigeteilten *Splitscreen*, in dem alle drei Figuren zu sehen sind.³⁰⁸ Goodcat erzählt dem Boss von seinem Plan wie er Yitzchok umzubringen gedenkt.

In einem weiteren *Splitscreen*, in dem Goodcats Kopf am linken und der des Bosses am rechten Bildrand sind, läuft in der Mitte ein *Flashforward* ab, von der Szene in der Slevin Yitzchok bereits umgebracht hat, sich mit dem Rücken zur Kamera über ihn beugt und Goodcat den Raum betritt.³⁰⁹ Es folgt ein *Splitscreen* in dem nur

³⁰⁵ *Revolver*, 00:45:13ff.

³⁰⁶ *Lucky Number Slevin*, 00:46:35ff.

³⁰⁷ *Lucky Number Slevin*, 00:48:05ff.

³⁰⁸ *Lucky Number Slevin*, 00:48:58ff.

³⁰⁹ *Lucky Number Slevin*, 00:49:38ff.

Goodcat und Slevin zu sehen sind – ein Hinweis darauf, dass Goodcat und Slevin zusammen arbeiten. Wie bereits erörtert, spielt *Lucky Number Slevin* generell damit, Hinweise auf die Täuschung der Handlung unterschwellig im Medium zu verstecken. Doch hier treibt Regisseur McGuigan sein Spiel bis auf die Spitze. Er zeigt ganz direkt, dass Slevin Yitzchok umbringen wird und dass er Goodcats Partner ist. Die Montage der Bilder ist jedoch so kreiert, dass der Bildüberfluss den Zuschauer verblendet. Durch den Handlungszusammenhang glaubt der Zuschauer, die Bilder seien *Flashforwards* – als sähe so die Zukunft aus. Er ist blind gegenüber der Wahrheit und Realität. Er ist hier eindeutig das Opfer der Ironie.

Der Rhythmus der Montage kann schnell sein, wie er für Actionszenen angewandt wird oder aber langsam, wie bei romantischen, ernsten und traurigen Handlungen. In *Rock'n'Rolla* wird ein Ereignis in aller Kürze zusammengeschnitten: Die Sexszene zwischen One-Two und Stella. Genaugenommen spricht man hier von *Jump Cuts*, sogenannte „Bildsprünge“³¹⁰. Die „natürlichen Bewegungsabläufe“³¹¹ werden hier unterbrochen, weshalb die Szene auch nur zehn Sekunden dauert. Der Zuschauer ist es eigentlich gewohnt, dass Sexszenen in einem langsamen Schnittrhythmus erzählt werden, um romantisch zu wirken. *Rock'n'Rolla* zeigt das Gegenteil – unsensibel, schnell, verkürzt und komisch. Die schnelle Montage ironisiert hier typische Liebesszenen.

Die Montage der Gaunerkomödie ist mit ihren spielerischen Effekten und der teilweise vollkommenen Entblößung des Mediums ein Stilmittel des Genres, um Ironie auszudrücken. Immer wieder tauchen vereinzelte Sequenzen auf, die künstlerisch zusammen geschnitten wurden und so die Handschrift des Regisseurs offen legen. Gaunerkomödien grenzen sich ganz deutlich von dem klassischen Hollywood Stil ab, bei dem die Übergänge der Bilder so unauffällig wie möglich sein sollten. Gaunerkomödien ironisieren diese Form des Films und legen ihre eigene Ästhetik fest, die verspielter und bewusst unkonventioneller ist.

³¹⁰ Keutzer, Oliver, „Jump Cut“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006, S.324.

³¹¹ Keutzer, Oliver, „Jump Cut“, S.324.

5.3 Filmtone

Zum Thema Filmtone gehört eine Analyse der Geräusche, des Dialogs und der Musik, wobei man hier in Musik im On und Filmmusik (Musik im Off) unterscheidet. Um den Rahmen der Arbeit nicht zu sprengen, wird eine genaue Betrachtung der Geräusche außer Acht gelassen.

Musik im On wird in der Handlung erklärt, weil eine Figur zum Beispiel das Radio anschaltet oder Klavier spielt, usw. (diegetische Musik). Dagegen ist Filmmusik laut Werner Faulstich ein „dramaturgisches Element, eine Bauform des Erzählens“³¹², das in der Postproduktion zu den Bildern hinzugefügt wird. Oder auch umgekehrt, die Bilder werden beim *Editing* auf den Takt der Filmmusik geschnitten, um so eine rhythmische Einheit zwischen Bild und Ton zu erstellen. In folgendem Kapitel wird auf beide Musiktypen eingegangen.

5.3.1 Musik als Form der ästhetischen Ironie

In dem Genre der Gaunerkomödie wird eine Trennung zwischen diegetischer Musik und Filmmusik nicht immer eingehalten. So zum Beispiel in *Layer Cake*. Hier verprügelt Morty in einem Café seinen ehemaligen Kollegen Freddy.³¹³ Die Szene wird von dem Lied *Ordinary World* von Duran Duran begleitet. Die Musik ertönt bereits vor der Prügelei aus dem Radio des Cafés, ist also diegetisch. Als Morty loslegt und Freddy den Teller ins Gesicht knallt, wird die Musik zur Filmmusik, das heißt sie wird ins Off verlegt. Diese Sequenz wird mit einer anderen Szene (darin ermordet jemand den Duke auf einem Schrottplatz) parallel geschnitten - das Lied überlagert beide Szenen. Die Lautstärke des Liedes bricht bei der Prügelei ein. Dieser Effekt wird mit dem *Point-of-View-Shot* Freddys vermischt, der sich nicht wehren kann und auf dem Boden landet. Als würde sich die *Point-of-view*-Einstellung auch auf die Musik beziehen: Freddy versteht also nur noch Bruchstücke des Liedes, weil er körperlich nicht dazu in der Lage ist, genauer zu hören. Dieses Spiel der Filmmusik verstärkt zum einen den Identifikationsgrad mit Freddy (der

³¹² Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, S.140.

³¹³ *Layer Cake*, 00:33:45ff.

Zuschauer wird gezwungen seine Perspektive einzunehmen) und wirkt gleichzeitig sehr ironisch. Die Ironie kommt insbesondere durch die Wahl des Liedes zustande. Das Lied ist ruhig und suggeriert Gemütlichkeit. Das steht in starkem Kontrast zu den brutalen Bildern.

Der gleiche Effekt taucht in *Rock 'n' Rolla* auf. Johnny Quid sitzt mit Pete in einer Bar und spielt Klavier, während er einen philosophischen Monolog über Leben, Tod und Zigaretten hält.³¹⁴ Parallel dazu wird sein Stiefvater Lenny von Viktor verprügelt. Die Klaviermusik, die im On angefangen hat, wird im Laufe der Parallelmontage zur Filmmusik und begleitet die Szene auf dem Golfplatz aus dem Off. Diese Sequenz betont den Vater-Sohn-Konflikt zwischen Lenny und Johnny. Während Johnny in vollkommener Gelassenheit ein ruhiges Lied spielt, verliert Lenny seine Vormachtstellung in der Unterwelt – die Machtverhältnisse verändern sich.

Durch die Musik kann der Kontrast zwischen Sein und Schein des Films ausgedrückt werden. Filmmusik unterstreicht Szenen, um sie emotional zu machen und den Zuschauer tiefer in die Geschichte eintauchen zu lassen. In der Realität hat unser Leben nur selten einen eigenen Soundtrack. Wenn die Filmemacher nun die diegetische Musik, die real in die Handlung eingebettet ist, ins Off verlagern, vermischen sich die Grenzen zwischen Realität und Fiktion. Deutlich wird das anhand eines Gegenbeispiels, in dem versucht wird, die Realität nachzuahmen: In *Rock 'n' Rolla* tanzen One-Two und Stella miteinander, um ihren geplanten Deal zu besprechen.³¹⁵ Die Musik der Party (*Waiting for a train* von Flash and The Pan) wird lauter und übertönt fast alle Geräusche. Die beiden reden zwar miteinander, aber der Zuschauer kann kaum ein Wort verstehen, weil er sich durch die totale Kameraeinstellung ein paar Meter weit weg von den beiden Figuren befindet. Aus diesem Grund wird der gesprochene Text in Schriftform auf das Bild geblendet. Ein spielerischer Effekt, der es zulässt, dass man den Tanz der beiden in einer Totalen filmen kann, dadurch den Realismus des Tons beibehält und trotzdem den Inhalt des Dialogs weitergibt.

³¹⁴ *Rock 'n' Rolla*, 01:16:00ff.

³¹⁵ *Rock 'n' Rolla*, 00:52:10ff.

In Gaunerkomödien hat die Filmmusik häufig eine ironische Wirkung. Wenn in *Snatch Gorgeous* George vom Zigeuner Micky KO geschlagen wird, läuft der Song *Golden Brown* von The Stranglers, einer britischen Punk-Rock Band der Achtziger Jahre.³¹⁶ Die ruhige Cembalo-Musik nimmt der Szene die Brutalität und lockert sie auf. Dieser Kontrast zwischen Handlung und Musik ist in fast allen Gaunerkomödien zu beobachten. Die Musik schwächt Emotionen ab, die normalerweise durch die Handlung aufkommen würden. Es ist ein Mittel der Komik, durch welches deutlich wird, dass wir uns in einer Komödie befinden und den Film nicht zu ernst nehmen dürfen. Wie in Kapitel 4.6 erklärt, sagt Henri Bergson, dass Komik nur dort funktioniert, wo keine Emotionen sind.³¹⁷

In *Revolver* stürzt Jake Green die Treppe des Casinos herunter. Die Aufnahmen laufen in *Slow-Motion* ab. Im Off des Films läuft Mozarts 8. Requiem, *Lacrimosa dies illa* – ein klassisches und sehr tragisches Musikstück. Die Inszenierung in Zeitlupe und die Opernmusik verhindern, dass der Zuschauer über den Sturz des Protagonisten erschrickt und fördert, dass der Zuschauer über die ungewöhnliche Inszenierung lacht.

Außerdem kann die Filmmusik das Geschehen kommentieren. Der Song *Liar Liar* von The Castaways kommentiert in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* den Betrug Harrys an Eddy. Eddy hat beim Pokern alles auf eine Karte gesetzt und verloren. Was er nicht weiß ist, dass *Hatchet* Harry ihn betrogen hat und nur deswegen das Spiel gewinnen konnte. Der Liedtext versinnbildlicht diesen Hintergrund, durch den schließlich die Handlung ins Rollen kommt.

Filmmusik kann typisch für ein Genre sein. So „wie das hochdramatische „Agitato“ – und das spukvoll romantische „Misterioso“-Stück“³¹⁸ kennzeichnend für den Kriminalfilm stehen, sind heitere, übertriebene und poppige Lieder aller Musikströmungen stilgebend für die Gaunerkomödie. Szenen die inhaltlich dramatisch, brutal oder spannend sind, werden durch diese Musiksprache ironisiert, da der Rhythmus des Lieds dem Inhalt der Bilder widerspricht. Die Lieder

³¹⁶ *Snatch*, 00:19:54ff.

³¹⁷ Vgl. Bergson, Henri, *Das Lachen*, S.12.

³¹⁸ Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, S.145.

kommentieren, ironisieren und vermitteln eine Art Lächerlichkeit. Durch die Filmmusik merkt man, dass man den Film und dessen Gewalttätigkeit nicht so ernst nehmen soll, sondern darüber lachen kann. Die Musik ist also ein Mittel des Schwarzen Humors, der den Gaunerkomödien eigen ist.

5.3.2 Dialoge der Alltäglichkeit

Richard Greene schreibt in *Quentin Tarantino and Philosophy*:

“Although Tarantino has a quick and often wicked intellect, his favoured genres – the gangster flick, the martial arts epic, the „B“ car-chase movie – are ones whose familiar conventions emphasize action over contemplation. One of his pet strategies is to undermine these conventions by indulging in extended sequences of dialogue about topics external to the plot: topics as trivial as fast food and as ponderous as divine will.”³¹⁹

Der hier angesprochene Stil Tarantinos, Dialoge alltäglich wirken zu lassen und dem gesprochenen Wort seine handlungstragende Funktion zu nehmen ist ein bedeutendes Merkmal der Gaunerkomödie. *Pulp Fiction* erlangte an Kultstatus in der Independent-Film-Szene und darüber hinaus³²⁰, weil Tarantino unter anderem seinen Figuren Worte in den Mund legte, die in Bezug auf die Handlung vordergründig keinen Sinn ergeben. Der schon oft zitierte siebenminütige Burger-Dialog zwischen den beiden Auftragskillern Jules und Vince ist Stil gebend für alle Gaunerkomödien. Steve Neale bezeichnet diesen Stil als „Tarantinoesque dialogue“³²¹ und weist somit darauf hin, dass Tarantinos Erzählform selbst Einfluss auf die folgende Filmlandschaft ausgeübt hat.

Thomas Elsaesser versucht *Pulp Fiction* in seinem kulturellen Kontext zu hinterfragen und der Annahme nachzugehen, ob man ihn dem postmodernen Kino zuschreiben kann. In seiner Erörterung schreibt er:

³¹⁹ Greene, Richard in “Let’s Go to Woik” in: *Quentin Tarantino and Philosophy. How to Philosophize with a Pair of Pliers and a Blowtorch*, Hg. Richard Greene, Chicago, Ill.: Open Court Publ. 2007, S. XI.

³²⁰ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute*, S.97.

³²¹ Neale, Steve, “Westerns and Gangster Films Since the 1970s”, in: *Genre and Contemporary Hollywood*, Hg. Steve Neale, London: BFI Publ. 2002, S.38.

„Wenn Pulp Fiction als postmodern bezeichnet wurde, weil er ein ganz eigenes Universum zeigt, das keine Referenz außerhalb von Film, Fernsehen und Junkfood-Kultur aufweist, dann bemerkt und übersieht dies zugleich eine der ungewöhnlichsten Leistungen des Films: dass es ihm gelingt, zwei unterschiedliche Realitäten aufrechtzuerhalten, die eine Art Eigenleben führen. Die verbale Ebene (Dialog) und die Bildebene (Handlung, Schauplätze) erschaffen jeweils autonome Welten, die sich nicht vermischen und doch voneinander abhängig sind.“³²²

Elsaesser beschreibt, dass diese Trennung von Dialog und Handlung Tarantino viel Kritik eingebracht hat; man bezeichnete ihn als zynisch, weil er durch seine lockeren und ironischen Dialoge vermittelt, dass man die Gewalt im Film nicht so ernst zu nehmen hat.³²³ Wie in Kapitel 4.6 bereits erörtert, vermittelt die Welt Tarantinos und auch der anderen Regisseure von Gaunerkomödien durch viele Kennzeichen, dass gelacht werden darf. Doch am offensichtlichsten wird dies im Dialog der Figuren. Auch wenn die alltäglichen Dialoge nicht maßgeblich zum Geschehen beitragen, gestalten sie trotzdem die Handlung. Die Figuren werden greifbar und sind dadurch mehr, als reine Typen, wie man aufgrund ihres übertriebenen visuellen Erscheinungsbildes zuerst annimmt.

Welche Macht das gesprochene Wort in *Pulp Fiction* dennoch haben kann, betont Tarantino in Jules Rache-Monolog – bestehend aus einer leicht veränderten Bibelstelle: Ezechiel 25/17, den dieser gerne zitiert bevor er jemanden erschießt.³²⁴ Bis ihm ein „göttliches Wunder“ geschieht und er noch einmal über diese Stelle nachdenkt, sie sogar neu interpretiert, was zur Folge hat, dass er Pumpkin am Ende des Films am Leben lässt und beschließt aus dem kriminellen Geschäft auszusteigen.³²⁵ Dieser Monolog Jules’ hat hier eine mächtige Wirkung. Nach dem „göttlichen Wunder“ wird das Bibelzitat als Zeichen der Vergebung verwendet.³²⁶

³²² Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute*, S.101.

³²³ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute*, S.101.

³²⁴ *Pulp Fiction*, 00:19:25ff.

³²⁵ *Pulp Fiction*, 02:22:30ff.

³²⁶ Vgl. Johnson, David Kyle, „Revenge and Mercy in Tarantino: The Lesson of Ezechiel 25:17“, in: *Quentin Tarantino and Philosophy. How to Philosophize with a Pair of Pliers and a Blowtorch*, Hg. Richard Greene, Chicago, Ill.: Open Court Publ. 2007, S.60.

Man kann also annehmen, dass die alltäglichen Gespräche zwischen zwei Gangstern nicht nur deswegen so willkürlich erscheinen, um einen eigenen ironischen Stil auszumachen, sondern, dass die verbale Ebene eine bedeutendere Aussage beinhaltet. Vordergründig mag es alltäglich wirken, aber eigentlich vermitteln sie eine gewisse Moralvorstellung der Figuren. Vince kann es zum Beispiel nicht fassen, dass sein Boss Marsellus Wallace jemanden vom Balkon geschubst hat, nur weil dieser Mia Wallace Füße massiert hatte. Ebenso kratzt man mit dem Schlüssel nicht den Lack eines Autos kaputt. Die Ironie dahinter liegt natürlich in der Figur Vince selbst, da er ein brutaler Auftragskiller ist und man eigentlich annimmt, dass jemand wie er, wenig von Moralvorstellungen hält.³²⁷

Alfred Hitchcock brach bereits vierzig Jahre vor Tarantino mit diesem Schema, in dem der Ton die Macht über das Bild gewann. Er selbst kam aus der Stummfilmzeit und wusste, wie man Geschichten ohne Ton erzählte. Weshalb er nicht besonders viel Wert auf das gesprochene Wort gelegt hatte. Für Hitchcock musste sich ein Film auch ohne Dialog selbst erklären.³²⁸ Seine *MacGuffins* scheinen diese Einstellung noch zu betonen und das Wort ironisieren zu wollen. François Truffaut schreibt dazu,

„daß Hitchcock der einzige Filmmacher ist, der ohne Hilfe des Dialogs die Gedanken einer oder mehrerer Personen filmen und verdeutlichen kann. [...] In Filmen wie in Bühnenstücken vermittelt ausschließlich der Dialog die Gedanken der Personen, während doch bekannt ist, daß es im Leben genau andersherum geht, [...] So ist Hitchcock praktisch der einzige, der direkt, ohne die Hilfe erläuternder Dialoge Gefühle wie Verdacht, Eifersucht, Lust, Begierde filmt.“³²⁹

Truffaut betont zusätzlich noch, „alles, was gesagt statt gezeigt wird, ist für das Publikum verloren“³³⁰. Diese Regel des Kinos der 60er Jahre wird von Tarantino erfolgreich aufgebrochen, in dem er dem Dialog einen besonderen Stellenwert einräumt, ihn also im Gegensatz zu Hitchcock übertrieben banal erscheinen und zudem seine Figuren die ganze Zeit über sprechen lässt. Doch beide Regisseure stellen durch ihre unterschiedlichen Inszenierungen den Dialog im Film in Frage.

³²⁷ Russell, Bruce, „Tarantino’s Films: What Are They About and What Can We Learn from Them?“, S.8f.

³²⁸ Vgl. Truffaut, François, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*, S.14f.

³²⁹ Truffaut, François, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*, S.15.

³³⁰ Truffaut, François, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*, S.14.

Thomas Elsaesser bezeichnet die verbale Ebene als zweite Handlung, die parallel zum eigentlichen Geschehen abläuft und weist darauf hin, dass die alltäglichen Dialoge bei genauerer Betrachtung mehr aussagen, als man zuerst annimmt. In *Pulp Fiction* fallen die übertrieben häufigen rassistischen Ausdrücke auf. Jeder wird mit „Nigger“ angeredet, egal welche Hautfarbe dieser hat. Dass sich hinter dieser auffälligen Verwendung einer rassistischen und minderwertigen Sprache mehr als eine reine Darstellung derselben verbirgt, erörtert Elsaesser in seinem Werk *Hollywood heute - Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*. Die Ironie, die hinter den Dialogen steckt wird somit offensichtlich:

Nachdem Vince aus Versehen Marvin auf der Rückbank des Autos erschossen hat, fahren er und Jules zu Jimmie (gespielt von Quentin Tarantino selbst), in der Hoffnung, er könnte ihnen bei ihrem Problem mit dem blutbespritzten Auto helfen. Jules und Vince kriegen von Jimmie einen Kaffee angeboten. Da Jules krampfhaft versucht über die peinliche Situation hinwegzuspielen und Jimmies Kaffee übertrieben stark lobt, sagt dieser:

„Komm wieder runter Julie, du musst mir nicht erklären wie gut mein Kaffee ist. Ok! Ich hab ihn selbst gekauft, ich weiß, wie gut er ist. Wenn Bonnie einkaufen geht, kauft sie nur Schrott. Ich kauf diesen teuren Gourmet-Stoff, denn ich will was schmecken, wenn ich ihn trinke. Aber weißt du, was mich im Moment beschäftigt? Das ist nicht der Kaffee in meiner Küche, sondern der tote Nigger in meiner Garage. [...] Nein nein, versuch mich nicht zuzuquatschen, ich will dir ne Frage stellen: Als du hier vorgefahren bist, hast du da ein Schild gesehen auf dem draufsteht: Depot für tote Nigger?“³³¹

Dass Jimmies Frau Bonnie Afroamerikanerin ist, widerspricht dem Ganzen und zeigt, dass Tarantino durch seine Übertreibung und seine versteckte Ironie in den Dialogen auf das Gegenteil aufmerksam machen will. Elsaesser schlussfolgert daraus: „Er (Tarantino) verwendet postmoderne dekonstruktivistische Modelle, indem er Ironie als Strategie der Entleerung einsetzt, wodurch hyperkodierte Begriffe

³³¹ *Pulp Fiction*, 01:53:00ff.

(wie „Nigger“) erst neutralisiert und dann in ihrer Bedeutung umkehrbar werden [...].“³³²

Die angewandte Sprache ist ein weiteres Stilmittel, um mit dem typischen Hollywoodkino zu brechen und die Ironie im Film deutlich zu machen. Wie Muecke bereits erklärte, tritt in der *verbalen* Ironie der Ironiker aktiv hervor.³³³ Dementsprechend zeichnet sich Tarantino durch seine ironische Sprache erneut als Ironiker aus. Richard Green fasst Tarantinos Philosophie in drei Punkten zusammen:

- „the irony of ethical standards in criminal society (and perhaps contemporary capitalism in general);
- the difficulty of sorting out received information from direct experience; and
- the slippery role of language as a determinant of identity and value.“³³⁴

Tarantino spielt in *Pulp Fiction* also bewusst den Rassismus an, in dem er ihn ironisiert und durch die Sprache der Figuren übertrieben ausdrückt. Er kehrt ein hierarchisches Rollenmodell von Schwarz und Weiß um, das in den USA nach wie vor zu Diskussionen führt, in dem er es in die Dialoge einfließen lässt.

Des Weiteren ist die Gaunersprache sehr metaphernreich. Die Metaphern sind Teil der Komik, wie man anhand eines Monologs Brick Tops aus *Snatch* sehen kann. Turkish und Tommy gestehen ihm, dass der Boxer *Gorgeous George* für den kommenden Kampf ausfällt und sie planen, den Zigeuner Mickey an seiner Stelle kämpfen zu lassen.

Turkish: „Wir haben *Gorgeous George* verloren.

Brick Top: Kannst du das noch mal wiederholen!

Turkish: Wir haben *Gorgeous George* verloren!

Brick Top: Wie könnt ihr ihn verloren haben? Das ist doch nicht irgend so ein verschissener Autoschlüssel, oder? Und so richtig leicht zu übersehen ist der Typ ja auch nicht!

Turkish: Wir haben nicht vor auszusteigen!

Brick Top: Darauf kannst du deinen verrunzelten Sack verwetten, dass du nicht aussteigst!

Tommy: Wir wechseln einfach den Kämpfer aus.

Brick Top: Da juckt mir die Ritze, das Mäuschen kann sprechen! Und wen wollt ihr mir als Ersatz anbieten, Schnucki?“³³⁵

³³² Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute*, S.110.

³³³ Vgl. Diese Arbeit Kapitel 2 „Ironie-Auffassungen“, S.14f.

³³⁴ Greene, Richard in „Let's Go to Woik“, S.XII.

Die vulgären aber dennoch einfallsreichen Beschreibungen von Kraftausdrücken sind Teil der Gaunerwelt und grenzen sich von anderen Gesellschaften ab.

Feststeht aber, dass hier verbal eine Welt dargestellt wird, die sich schon immer durch eine eigene Sprache kennzeichnete, wie der deutsche Kriminalist Friedrich Christian Benedict Avé-Lallement bereits im 19. Jahrhundert untersucht hat. Er stellte polizeiliche Studien an, um die Sprache der Gauner zu erforschen und als Merkmale dieser festzuhalten.³³⁶

Eine auffällige Ausdrucksweise ist also Kennzeichen des Gauners und somit ein weiteres darstellerisches Mittel ihrer Unterwelt in den Gaunerkomödien.

Abgesehen von der beleidigenden und vulgären Sprache der Gauner und Gangster, spielen Gaunerkomödien viel mit Wortwitz, wie man an folgendem Dialog aus *Lucky Number Slevin* erkennen kann:

Sloe: „Der Boss will dich sehen!
Slevin: Wer?
Sloe: Der Boss!
Slevin: Welcher Boss?
Sloe: Der, für den wir arbeiten.
Slevin: Junge!
Elvis: Jetzt quatsch nicht! Setz dich auf deinen Arsch!
Slevin: Ich bin nicht der den ihr sucht, ich wohne hier nicht!
Sloe: Ja, aber du siehst aus wie der, der hier wohnt!
Slevin: Ihr wisst doch gar nicht wie der, der hier wohnt aussieht!
Elvis: Er will damit sagen, dass du aussiehst, als wenn du hier wohnst!
Sloe: Ja, das will ich damit sagen!
Slevin: Ja, ich seh‘ so aus, aber ich wohn‘ nicht hier! Ich bin nur zu Besuch und das erst seit heute Morgen.
Sloe: Also, der Bursche, nach dem ich suche, sein Name ist...
Elvis: Sein Name ist Nick, Mann!
Sloe: Nick, so ist es, der Bursche heißt Nick, also...wie heißt du?
Slevin: Ich bin Slevin.
Sloe: Slevin. Kannst du dich ausweisen?
Slevin: Das klingt vielleicht komisch, aber ich wurde gerade heute Morgen überfallen!
Sloe: Ey hör zu, hör zu, hör zu! Das kannst du einem alten Einbeinigen erzählen und der hüpf vielleicht dann damit um die Ecke.“³³⁷

³³⁵ *Snatch*, 00:29:08ff.

³³⁶ Vgl. Avé-Lallement, Friedrich Christian Benedict, „Das deutsche Gaunerthum in seiner socialpolitischen, literarischen und lingustischen Ausbildung zu seinem heutigen Bestande“, S.5.

³³⁷ *Lucky Number Slevin*, 00:24:11ff.

Der schnelle Dialog in dieser Szene lenkt von der Maskerade Slevins ab, in dem die beiden Lakaien des Bosses Elvis und Sloe eine gewisse Dummheit zeigen. In Wahrheit ist alles von Slevin geplant, worauf man hier aber noch nicht schließen kann, da Slevins Lüge geschickt vom Dialog verschleiert wird. Die von Sloe am Schluss gestellte Drohung soll außerdem eine von diesen Metaphern sein, die für die Gaunersprache in diesem Genre typisch sind. Ein bildreicher, humorvoller Satz, der vom Drehbuchautor erfunden wurde, aber keine bekannte Redewendung darstellt – diese „Redewendungen“ sind gerne rassistisch, sexistisch, vulgär – beziehen sich häufig auf Geschlechtsteile und sind somit gesellschaftlich gesehen tabu. Trotz allem kennzeichnen eben diese Schimpfwörter, Redewendungen und Beleidigungen die Sprache der Gauner. Die Ironie liegt in der Neuerfindung des Gesagten.

Rory Breaker, der Drogendealer in *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* warnt Nick *den Griechen* folgendermaßen: „Aber eins sollte euch klar sein: wenn ich feststelle, dass die Milch sauer ist, werde ich nicht die Muschi sein, die sie trinkt.“³³⁸

Schon die Redewendung, die so im gesellschaftlichen Sprachgebrauch nicht existiert, sondern erfunden wurde, zeigt die metaphorreiche Sprache, die in Gaunerkomödien verwendet wird.

Ebenso können gesprochene Textpassagen sehr lang sein, weil weit ausgeholt wird, um schließlich zum Punkt der Aussage zu kommen, wie man an dem ersten Gespräch zwischen Boss und Slevin in *Lucky Number Slevin* sieht:

Boss: „Mr. Fisher! Ist Ihnen der Schmu ein Begriff, Mr. Fisher? Eine Comicfigur, die ich als Junge mochte. Der Schmu war ein äußerst liebenswertes Wesen. Er legte Eier, gab Milch und wurde geradezu ekstatisch, wenn man ihn hungrig ansah. Der Schmu liebte es gegessen zu werden, er konnte schmecken nach jedem Essen auf das man Lust hatte. Schmu-Haut, dünn geschnitten, ergab feinstes Leder. Sogar die Schmu-Barthaare waren noch ausgezeichnete Zahnstocher. Kurz gesagt, der Schmu hat sämtliche Bedürfnisse der Welt erfüllt. Ich komme jetzt eigentlich nur auf den Schmu wegen seines Bezuges zu Ihnen und dem Grund weshalb Sie hier sind.

Slevin: Verzeihung, aber wer sind Sie?

Boss: Ich bin der Boss.

Slevin: Ich dachte, *er* wäre der Boss.

Boss: Wieso? Sehen wir uns ähnlich? Also Mr. Fisher, möchten Sie uns vielleicht etwas mitteilen?

³³⁸ *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, 00:42:13ff.

Slevin: Keine Ahnung, Sie haben mich abholen lassen!
 Boss: Allerdings und da haben Sie noch gedacht, ich wäre er!
 Slevin: Ich dachte nicht, dass Sie er wären, ich dachte er wäre Sie! Und ich habe versucht, Ihnen zu erklären, dass die beim Falschen gelandet sind.
 Boss: Beim Falschen wofür?
 Slevin: Dafür für was Sie mich sprechen wollen.
 Boss: Wissen Sie denn weshalb ich Sie sprechen möchte?
 Slevin: Nein.
 Boss: Woher wissen Sie dann, dass Sie der Falsche sind?
 Slevin: Weil ich nun mal nicht Nick Fisher bin.
 Boss: Was ist, wenn ich Ihnen 96.000 Dollar in die Hand drücken will?
 Sagen Sie dann immer noch, dass Sie der Falsche sind?
 Slevin: Wollen Sie mir 96.000 Dollar in die Hand drücken?
 Boss: Nein, wollen Sie vielleicht mir 96.000 Dollar in die Hand drücken?
 Slevin: Nein, sollte ich?
 Boss: Keine Ahnung, sollten Sie?
 Slevin: Keine Ahnung, sollte ich?
 Boss: Also machen wir es kurz.
 Slevin: Den Zeitpunkt haben wir längst verpasst!“³³⁹

Der Boss holt weit aus, um Slevin zu sagen, dass dieser ihm Geld schuldet. Dieser Dialog als Einführung des Gangsters Boss im Film stellt seine mächtige Position dar und verstärkt gleichzeitig die Annahme des Zuschauers, dass Slevin unschuldig ist. Und auch hier dient das Gesprochene nicht nur dem Fortschritt der Handlung, sondern bildet, wie bei *Pulp Fiction*, eine zweite Ebene – er dient der Verschleierung.

Alles andere als verschleiernd ist dagegen Brick Tops Monolog in *Snatch*, wenn dieser den drei Gaunern Sol, Vinny und Tyrone erklärt, wie man am besten eine Leiche beseitigt:

„Es ist immer ziemlich problematisch, eine Leiche an einem Stück zu transportieren. Angeblich ist die beste Methode die, die Leiche in sechs Teile zu schnippeln, dann packt man sie schön zusammen[...] Wenn ihr dann sechs Teile habt, dann müsst ihr sie irgendwie loswerden. Es bringt nämlich nichts, sie in der Tiefkühltruhe zu lagern wo Mum sie dann findet, klar? Ich hab gehört, am effektivsten wär es, sie an Schweine zu verfüttern. Man muss die Schweine vorher ein paar Tage hungern lassen und schon stürzen sie sich auf so eine zerhackte Leiche, wie ein Besoffener auf einen sauren Hering. Ihr solltet aber vorher euer Opfer rasieren und ihm die Zähne herausschlagen, um die Verdauung der

³³⁹ *Lucky Number Slevin*, 00:28:30ff.

kleinen Schweine zu schonen. Ok, ihr könnt das natürlich auch hinterher machen, aber Schweinescheiße zu sieben ist halt doch nicht so schön, oder? Die beißen sich durch Knochen durch, wie durch Butter. Sechzehn Schweine sind Minimum, um so was in einem Rutsch zu erledigen. Also, Vorsicht ist immer angebracht bei denen, die eine Schweinefarm haben. Sechzehn Viecher beseitigen eine Leiche von 200 Pfund in etwa acht Minuten. Das bedeutet, dass ein einziges Schwein pro Minute zwei Pfund rohes Fleisch vertilgen kann. Daher wohl auch die Redensart: Gierig sein, wie ein Schwein.³⁴⁰

Der Inhalt an sich ist schon ironisch, weil Brick Top den Vorgang des Leichenbeseitigens wie ein Kochrezept beschreibt. Dazu kommt, dass die drei Gauner mit seinem Auftreten und seiner „coolen“ Art nicht gerechnet hatten und dementsprechend überrascht sind. Diese Szene vereinigt alle Punkte der Ironie, die die Gaunerkomödie ausmachen. Situationen, wie ein Mord per se oder die Tatsache, dass es der mächtigste Gangster der Stadt auf die drei unwichtigen Gauner abgesehen hat, sollten einen nicht zum Spaß anregen. Doch eben jene todernsten Situationen werden von den Machern des Genres genutzt, um sie übertrieben und absurd darzustellen. Der Schwarze Humor ist Folge der Inszenierung, zu dem der Dialog maßgeblich beiträgt.

³⁴⁰ *Snatch*, 00:50:48ff.

6 Ein Genre der Postmoderne

Das Genre der Gaunerkomödie ist eine Hybridform zweier Genres, die schon seit den Anfängen der Filmgeschichte existieren und sich stetig weiterentwickeln: dem Kriminalfilm und der Komödie. Dagegen ist die Gaunerkomödie in der hier beschriebenen Form noch relativ jung. Da sie in den letzten zwanzig Jahren entstanden ist und offensichtlich auf gegebene Genremerkmale anderer Filme Bezug nimmt, zählt sie zum postmodernen Film, dessen Merkmale Jürgen Felix folgendermaßen zusammenfasst:

„Die Doppelcodierung der Bilder und Erzählung, eine eklektizistische Vermischung von Stilelementen aus hoher Kunst und Massenkultur, der Bricolage disparater Genremuster und eine Mediatisierung von Realität durch Film, Fernsehen und Werbung wurden im Kino der postmodernen Dekade als fröhliches, vornehmlich ironisch konnotiertes Spiel mit Zeichen und Zuschauer zelebriert, das ein medienerfahrenes Publikum gleichermaßen durchschauen wie goutieren konnte.“³⁴¹

Auch wenn es inzwischen schwer geworden ist, den Begriff postmodern zu definieren, so gehört vor allem das *Zitat* zu dem auffälligsten Kennzeichen des postmodernen Kinos – Jürgen Felix bezeichnet das hier als „Bricolage disparater Genremuster“. Die Meinungen der Filmwissenschaftler gehen auseinander, aber das spielerische Zitieren der Populärkultur findet sich in allen Untersuchungen zur Postmoderne wieder.

Gaunerkomödien prägen durch das Zitieren anderer Filme und Medien, wie dem Comic oder des Computerspiels, ihre eigene Ästhetik, die durch die Ironie greifbarer ist. Die Ironie macht die Filme aus und schweißt sie zu einem Ganzen zusammen. Indem sie andere Filme nicht parodiert sondern unterschwellig darauf verweist, bildet die Gaunerkomödie eine eigene Gattung. Sie sind die *Ready-mades* des Kriminalfilmgenres.

Knut Hickethier schreibt: „Der postmoderne Film der neunziger Jahre erfindet in den Genrefilmen neue Dramaturgien und setzt die Welt neu zusammen [...]“.³⁴² Der Zeitgeist der 90er prägte die Entwicklung des Genres, wie man gerade an der

³⁴¹ Felix, Jürgen, „Postmoderne und Kino“ in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006, S.528.

³⁴² Hickethier, Knut „Einleitung“, S.38.

Entstehung von *Pulp Fiction* gut festhalten kann. Tarantino ist in einer Zeit aufgewachsen, in der die Videokassette den Medienmarkt revolutionierte und Filme abspulbar machte. Man konnte Filme auf einmal erörtern, auseinandernehmen, konsumieren. Gleichzeitig entstanden die ersten Spielkonsolen, die das Medienbewusstsein veränderten. *Pulp Fiction* ist ein Film voller Zeichen und Verweise auf seine eigene Entstehung in der Film- und Medienlandschaft.

Dabei gehen Gaunerkomödien noch einen Schritt weiter: sie beziehen sich im Laufe ihres Entwicklungsprozesses auf sich selbst. Deutlich wird das an einer Filmkritik über *Lucky Number Slevin*: „Before seeing Lucky Number Slevin, I read a review for film that said this is the film you would get if Quentin Tarantino had directed a film written by Alfred Hitchcock.“³⁴³

Einen stetig wachsenden Filmmarkt in Genres einzuteilen, bezweckt eigentlich, dem Zuschauer eine bestimmte Erwartungshaltung zu präsentieren, auf die er sich verlassen kann. Aus diesem Grund ordnen wir den Cowboy dem Western und den Cyborg dem Science Fiction zu. Doch die Gaunerkomödie macht das eben nicht. Sie durchbricht diese Erwartungshaltung, in dem sie die Welt des Kriminalfilms kopiert und die Mittel der Komödie dazu verwendet, die Illusion zu zerstören. Das ironische Augenzwinkern, das in der Inszenierung, im Dialog, der Musik und den Figuren der Gaunerkomödie versteckt ist, verrät, wie wir mit dem Film umzugehen haben: wir dürfen nicht alles zu ernst nehmen, weil die Realität nur eine Scheinrealität ist.

Hier wird die Fantasie des kleinen Jungen verwirklicht, der auch einmal Superman sein will, bis ihn die Realität einholt, er stolpert und auf die Nase fliegt. Dieses Prinzip der Komödie erlangt im kriminellen Kontext, in dem man Helden genauso erwartet wie Gangster, ein größeres Bewusstsein. Der Gegensatz zwischen dem brutalen Gangstergenre und der herzhaften Komödie ist so groß, dass nur die Ironie vermag, eine Brücke zu schlagen. Thomas Elsaesser schreibt, dass „[...] in der Welt der Fiktion und Fantasie (*pulp fiction*), wo die Gesetze der Wahrscheinlichkeit und

³⁴³ Reginald, „Movie Review. Lucky Number Slevin“, Empire Movies, 18.04.2006, www.empiremovies.com/2006/04/18/movie-review-lucky-number-slevin/, Zugriff 5.5.2013.

Notwendigkeit aufgehoben und wo Zufall und Glück eingespannt werden können, um eine kontrafaktische Realität und eine alternative Geschichte zu präsentieren³⁴⁴, Grenzen überschritten werden können.

Der Regisseur gestaltet dadurch seine eigene Welt. Dabei bleibt er dem Zuschauer gegenüber distanziert. Der Zuschauer steht wiederum der Figur im Film distanziert gegenüber, weil er mehr über das Geschehen weiß. Er ist ihm überlegen, was, wie wir wissen Voraussetzung für die Wirkung des *Suspense*-Prinzips ist.³⁴⁵ Muecke nennt das Element der „Distanziertheit“ auch „Leichtigkeit“ oder „Spiel“³⁴⁶. Der Ironiker lässt als Spielführer die Puppen tanzen.

Der Zuschauer findet Gefallen daran, weil er, aufgrund der oberflächlichen Charakterbeschreibung und Stereotypisierung der Figuren keine stärkere Involvierung durch Emotionen aufbaut. Spannend wird es dann, wenn der Zuschauer bemerkt, dass er selbst Opfer der Ironie geworden ist, weil ihn der Regisseur ebenso getäuscht hat, wie die Figuren. Das Spiel im Film und mit dem Film überlagert sich überraschenderweise auf den Zuschauer, der dadurch selbst zu einer Spielfigur wird.

Um das Publikum jedoch nicht zu enttäuschen, enden die meisten Gaunerkomödien mit einem *Happy End*. Denn nach allen Scherereien, die der Zuschauer durchmacht - er ist getäuscht worden (*Lucky Number Slevin*), wurde durch das plötzliche Sterben der Hauptfigur überrascht (*Pulp Fiction*), verzweifelt an der Hilflosigkeit und Unschuld der Figuren (*Perrier's Bounty*) - muss er endlich zufrieden gestellt werden. Das Spiel mit den Emotionen ist ein Merkmal des Genres. So ist man zutiefst betroffen, wenn in *Lucky Number Slevin* Slevins Familie getötet wird, lacht über das dumme Schlamassel in das er hineingerät, fiebert mit, ob er sich den Gangsterbossen widersetzen kann und schwankt zwischen den eigenen Gefühlen, wenn Slevin selbst zum Rächer mutiert. Es trifft den Zuschauer unerwartet.

Gaunerkomödien treffen den Zeitgeist, der von Mainstream Filmen ebenso geprägt ist, wie von zahlreichen Gegenkulturen. Sie spielen sowohl mit der Populärkultur also auch mit Klassikern und zeigen dadurch eine Fülle an Möglichkeiten auf, wie

³⁴⁴ Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute*, S.98.

³⁴⁵ Vgl. Diese Arbeit Kapitel 2 „Ironie-Auffassungen“, S.16f.

³⁴⁶ Muecke, Douglas C., *Irony*, S.35.

man eine Geschichte filmisch erzählen kann. So nutzen sie alle ästhetischen Entwicklungen, die der Film seit seiner Entstehung gemacht hat – es ist eine Hommage an das Kino.

Die Regisseure spielen mit den gegebenen Strukturen und durchbrechen sie auf ihre eigene ironische Art und Weise – sie überschreiten die Grenze des Eigentlichen. Wie Johan Huizinga schreibt, ist ein Spiel „nicht das ‘gewöhnliche’ oder das ‘eigentliche’ Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz. Schon das kleine Kind weiß genau, daß es ‘bloß so tut’, daß alles ‘bloß zum Spaß’ ist.“³⁴⁷

Wahrscheinlich ist das das auffälligste Merkmal des postmodernen Kinos: Das Neugestalten traditioneller Strukturen, das nur durch einen neuen Kontext möglich ist, welcher in der Gaunerkomödie der ironische zu sein scheint.

³⁴⁷ Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg: Rowohlt 1966, S.16.

7 Quellenverzeichnis

7.1 Bibliografie

Albig, Jörg-Uwe, „Al Capone. Karriere eines Gangsters“, *GEO Epoche. Mafia, Die Geschichte des organisierten Verbrechens*, Nr.48, 2011.

Allen, Richard, *Hitchcock's Romantic Irony*, Columbia University Press 2007, Kindle E-book.

Altman, Rick, *Film/genre*, London: BFI Publ. 2000.

Avé-Lallemant, Friedrich Christian Benedict, „Das deutsche Gaunerthum in seiner socialpolitischen, literarischen und lingustischen Ausbildung zu seinem heutigen Bestande“, in: *Das deutsche Gaunertum*, Hg. Max Bauer, München: Georg Müller 1914.

Bagl, Manfred, *Gewalt im Film. Der Einfluß des Kontextes auf die Wahrnehmung und Bewertung von filmischer Gewalt*, Dipl. Universität Wien, Grund- und Integrativwissenschaftliche Fakultät 1998.

Bazin, André, „Die Entwicklung der kinematographischen Sprache“, in: *Texte zur Theorie des Films*, Hg. Albersmeier, Franz-Josef, Stuttgart: Reclam 2003.

Behler, Ernst, *Klassische Ironie, romantische Ironie, tragische Ironie. Zum Ursprung dieser Begriffe*, Darmstadt: Wiss. Buchges 1972.

Behrendt, Esther Maxine, „MacGuffin“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006.

Bergson, Henri, *Das Lachen. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen*, Zürich: Die Arche 1972 (Orig. *Le rire*, Paris: Presses Universitaires de France 1900, Übers. Roswitha Plancherel-Walter).

Bordwell, David, Kristin Thompson: *Film Art. An Introduction*. New York: McGraw-Hill 2001.

Brinckmann, Christine N., „Die Rolle der Empathie im Dokumentarfilm“, in: *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, Hg. Matthias Brütsch, Marburg: Schüren 2005.

Buland, Rainer, „Die Kultur des Spiels. Einige Aspekte zur Einführung“, in: *Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute*, Hg. Das Badische Landesmuseum Karlsruhe, Karlsruhe: Braun 2008.

Despoix, Philippe, „Ironisch/Ironie. 4. Zitat, Collage, Montage: Die außerliterarischen Medien und Künste“, in: *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in 7 Bänden. Band 3. Harmonie - Material*, Hg. Karlheinz Barck, Stuttgart: Metzler 2001.

Dickos, Andrew, *Street with no Name. A History of the Classic American Film Noir*, Lexington, Ky.: Univ. Press of Kentucky 2002.

Eberhard, Kerstin, „Mise en Scène“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006.

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

Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag² 2008.

Felix, Jürgen, „Postmoderne und Kino“ in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006.

Freud, Sigmund „Psychologische Schriften“, in *Studienausgabe: Sigmund Freud*, Hg. Alexander Mitscherlich, Frankfurt a.M.: S. Fischer⁷ 1989.

Früchtl, Josef, *Das unverschämte Ich. Eine Heldengeschichte der Moderne*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2004.

Gehring, Wes D., „Black Humor“, in: *Handbook of American Film Genres*, Hg. Wes D. Gehring, Westport, Conn.: Greenwood Press 1988.

Gehring, Wes D., „Preface“, in: *Handbook of American Film Genres*, Hg. Wes D. Gehring, Westport, Conn.: Greenwood Press 1988.

Gehring, Wes D., „Screwball Comedy“, in: *Handbook of American Film Genres*, Hg. Wes D. Gehring, Westport, Conn.: Greenwood Press 1988.

Greene, Richard in „Let’s Go to Woik“ in: *Quentin Tarantino and Philosophy. How to Philosophize with a Pair of Pliers and a Blowtorch*, Hg. Richard Greene, Chicago, Ill.: Open Court Publ. 2007.

Grob, Norbert, „Gangsterfilm“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006.

Hartmann, Britta, „Rückblende (Flashback)“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006.

Haut, Woody, *Heartbreak and Vine. The Fate of Hardboiled Writers in Hollywood*, London: Serpent’s Tail Publ. 2002.

Hellenthal, Michael, *Schwarzer Humor. Theorie und Definition*, Essen: Verlag der Blauen Eule, 1989.

Hickethier, Knut „Einleitung. Das Genre des Kriminalfilms“, in *Filmgenres. Kriminalfilm*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam 2005.

Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg: Rowohlt 1966.

Hutcheon, Linda, *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, London: Methuen 1985.

Johnson, David Kyle, “Revenge and Mercy in Tarantino: The Lesson of Ezekiel 25:17”, in: *Quentin Tarantino and Philosophy. How to Philosophize with a Pair of Pliers and a Blowtorch*, Hg. Richard Greene, Chicago, Ill.: Open Court Publ. 2007.

Keutzer, Oliver, „Jump Cut“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006.

Kinder, Ralf/Thomas Wieck, *Zum Schreien komisch, zum Heulen schön. Die Macht des Filmgenres*, Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe 2001.

Krappmann, Lothar, „Spiel als Medium der Sozialisation“, in: *Das Spiel*, Hg. Ruprecht Kurzrock, Berlin: Colloquium Verlag 1983.

Kunczik, Michael, *Gewalt und Medien*, Köln: Böhlau 1987.

Marschall, Susanne, „Screwball Comedy“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006.

Metz, Christian, *Semiotologie des Films*, München: Wilhelm Fink Verlag 1972.

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

Hamburg: Rowohlt⁴ 1995, (Orig. *How to Read a Film*, London/New York: Oxford University Press 1977, Übers. Brigitte Westermeier, Robert Wohlleben).

Muecke, Douglas C., *Irony*, London: Methuen 1970.

Müller, Marika, *Die Ironie. Kulturgeschichte und Textgestalt*, Würzburg: Königshausen und Neumann 1995.

Nachbar, Jack, „Film Noir“, in: *Handbook of American Film Genres*, Hg. Wes D. Gehring, Westport, Conn.: Greenwood Press 1988.

Neale, Steve, „Westerns and Gangster Films Since the 1970s“, in: *Genre and Contemporary Hollywood*, Hg. Steve Neale, London: BFI Publ. 2002.

Paech, Joachim, *Warum Medien?*, Konstanz: UVK 2008.

Polan, Dana, *Pulp Fiction*, London: BFI Public 2004.

Russell, Bruce, „Tarantino’s Films: What Are They About and What Can We Learn from Them?“ in: *Quentin Tarantino and Philosophy. How to Philosophize with a Pair of Pliers and a Blowtorch*, Hg. Richard Greene, Chicago, Ill.: Open Court Publ. 2007.

Schierke, Petra, *Wenn man trotzdem lacht. Eine dramaturgische Analyse von medialen Gewaltdarstellungen im komischen Kontext am Beispiel von Gangsterkomödien*, Dipl. Universität Wien, Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft 2011.

Schleicher, Harald, „Montage“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006.

Schössler, Daniel, „Parallelmontage“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006.

Schweinitz, Jörg, „Genre“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006.

Seeßlen, Georg, *Der Asphalt-Dschungel. Eine Einführung in die Mythologie, Geschichte und Theorie des amerikanischen Gangster-Films*, München: Roloß und Seeßlen 1977.

Shadoian, Jack, *Dreams and Dead Ends. The American Gangster/Crime Film*, Cambridge, Mass.: MIT Press 1977.

Simmel, Georg, *Das Individuum und die Freiheit. Essays*, Frankfurt am Main: Fischer 1993.

Thompson, Alan Reynolds, *The Dry Mock. A Study of Irony in Drama*, Berkeley: University of California Press 1948.

Truffaut, François, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*, München: Heyne⁴ 2007.

Warshow, Robert, *The Immediate Experience. Movies, Comics, Theatre and other Aspects of Popular Culture*, Cambridge, MA: Harvard Univ. Press 2001.

Wulff, Hans J., „Thriller“, in: *Reclams Sachlexikon des Films*, Hg. Thomas Koebner, Stuttgart: Reclam² 2006.

7.2 Internetquellen

Anon. „Die Unterwelt“, Duden, o.J., www.duden.de/rechtschreibung/Unterwelt, Zugriff 5.5.2013.

Anon. „Ironie“, Duden, o.J., www.duden.de/rechtschreibung/Ironie, Zugriff 5.5.2013.

Anon. „The Spirit“, Will Eisner.com, o.J., www.willeisner.com/spirit/index.html, Zugriff 5.5.2013.

Carvalho, Claudio, “Kiss Kiss Bang Bang“, The Internet Movie Database, www.imdb.com/title/tt0373469/, Zugriff 5.5.2013.

Glynn, Irial, *Emigration Across the Atlantic: Irish, Italians and Swedes compared, 1800 – 1950*, 2011, www.ieg-ego.eu/en/threads/europe-on-the-road/economic-migration/irial-glynn-emigration-across-the-atlantic-irish-italians-and-swedes-compared-1800-1950, Zugriff 5.5.2013.

Reginald, “Movie Review. Lucky Number Slevin“, Empire Movies, 18.04.2006, www.empiremovies.com/2006/04/18/movie-review-lucky-number-slevin/, Zugriff 5.5.2013.

Alle Zugriffe wurden am 5.5.2013 aktualisiert.

7.3 Filmografie

39 Steps, Regie: Alfred Hitchcock, UK 1935.

51st State, Regie: Ronny Yu, UK 2001; DVD, Pratteln: Highlight Communications 2003.

Arsenic and Old Lace, Regie: Frank Capra, USA 1944.

Die Hard, Regie: John McTiernan, USA 1988.

Frenzy, Regie: Alfred Hitchcock, UK 1972.

Gorky Park, Regie: Michael Apted, USA 1983.

Kiss Kiss Bang Bang, Regie: Shane Black, USA 2005; DVD, Hamburg: Warner Bros. Entertainment 2006.

Layer Cake, Regie: Matthew Vaughn, UK 2004; DVD, *L4yer Cake*, München: Sony 2009.

Little Caesar, Regie: Mervyn LeRoy, USA 1931.

Lock, Stock and Two Smoking Barrels, Regie: Guy Ritchie, UK 1998; DVD, *Bube Dame König grAS*, Hamburg: Universal 2002.

Lucky Number Slevin, Regie: Paul McGuigan, USA 2006; DVD, *Lucky#Slevin*, München: Constantin 2007.

M – Eine Stadt sucht einen Mörder, Regie: Fritz Lang, DE 1931.

North by Northwest, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1959; DVD, *Alfred Hitchcocks Der unsichtbare Dritte*, Hamburg: Warner Bros. Entertainment 2009.

Ocean's Eleven, Regie: Steven Soderbergh, USA 2001.

Perrier's Bounty, Regie: Ian Fitzgibbon, IRL 2009; DVD, *Kopfgeld Perrier's Bounty*, Stuttgart: Ascot Elite 2010.

Psycho, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1960.

Pulp Fiction, Regie: Quentin Tarantino, USA 1994; DVD, *Pulp Fiction. Von Quentin Tarantino*, München: Universum Film 2003.

Rear Window, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1954; DVD, *Alfred Hitchcock Collection. Das Fenster zum Hof. Rear Window*, Hamburg: Universal 2006.

Revolver, Regie: Guy Ritchie, UK/F 2005; DVD, Stuttgart: Ascot Elite 2008.

Rock'n'Rolla, Regie: Guy Ritchie, UK 2008; DVD, Hamburg: Warner Bros. Entertainment 2009.

Snatch, Regie: Guy Ritchie, UK 2000; DVD, *Snatch. Schweine und Diamanten*, München: Sony 2009.

Stage Fright, Regie: Alfred Hitchcock, UK 1950.

The Big Sleep, Regie: Howard Hawks, USA 1946.

The Blues Brothers, Regie: John Landis, USA 1980.

The Godfather, Part II, Part III, Regie: Francis Ford Coppola, USA 1972, 1974, 1990; DVD, *Der Pate*, Unterföhring: Paramount 2008.

The Hunt for Red October, Regie: John McTiernan, USA 1990.

The Ladykillers, Regie: Ethan und Joel Coen, USA 2004.

The Maltese Falcon, Regie: John Huston, USA 1941.

The Musketeers of Pig Alley, Regie: D.W. Griffith, USA 1912.

The Public Enemy, Regie: William A. Wellman, USA 1931.

The Thin Man, Regie: W.S. Van Dyke, USA 1934.

The Whole Town's Talking, Regie: John Ford, USA 1935.

The Wrong Man, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1956.

Vertigo, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1958.

8 Anhang

„Die Gaunerkomödie – Das ironische Spiel der Unterwelt“ ist ein Versuch, ein neues Subgenre des Kriminalfilms zu etablieren. Filme wie *Lucky Number Slevin*, *Snatch* und *Pulp Fiction* weisen viele Gemeinsamkeiten auf, die in dieser Arbeit analysiert und dargestellt werden. So handeln sie von typisierten Gaunerfiguren, die von einem Schlamassel ins nächste geraten und von überspitzen Gangsterfiguren, die es zu besiegen gilt. Die nicht lineare Dramaturgie, oberflächliche Figurencharakterisierung, ungewöhnliche Wahl der Schauplätze und eine ironische Art und Weise, Gewalt darzustellen sind die ersten Analysepunkte der Arbeit. Danach werden die verspielten Gemeinsamkeiten in der Ästhetik der Filme hervorgehoben – das betrifft die Mise en Scène, Montage, Musik und Dialoge. Die Autorin bezieht sich bei ihren Untersuchungen immer wieder auf die Ironie, die den Filmen zugrunde liegt und den Humor des Genres ausmacht. Ebenso betont sie den stetigen Verweischarakter der Gaunerkomödien auf andere Filme, Genres und Motive der Populärkultur. Sie vertritt die These, dass das auffällige Ironie-Motiv, das sich durch alle Bereiche des Films, wie Narration, Montage und Musik, durchzieht, den Spielcharakter der Gaunerkomödien ausmacht und eine neue Form ist, traditionelle Strukturen miteinander zu verknüpfen. Insofern schlussfolgert sie, dass eben jener Spielcharakter typisch für den postmodernen Film ist und Gaunerkomödien, auf Grund ihrer Beliebtheit und „Coolness“ Teil der aktuellen Populärkultur sind, der man mehr Aufmerksamkeit schenken sollte.

Persönliche Daten:

Name: Jenny Dietrich
E-Mail: jenny.dietrich@gmx.de

Schulbildung

09/1992 - 08/1996 **Johannes-Helm-Grundschule** (91126 Schwabach, DE)
09/1996 - 07/2006 **Adam-Kraft-Gymnasium** (91126 Schwabach, DE)
Zwei Regiearbeiten mit „Der Kleine Hobbit“ und „Die unendliche Geschichte“
30.06.2006 Allgemeine Hochschulreife (Schwerpunkt Kunst und Deutsch)

Studium/ Berufsbildung

2007 – 2013 Diplomstudium der **Theater-, Film- und Medienwissenschaft** an der **Universität Wien** (Abschluss als Mag.phil.)
Diplomarbeitstitel „Die Gaunerkomödie – das ironische Spiel der Unterwelt“

Berufserfahrung

09/2006 - 04/2007 **Radio Freilassing**
Sendungsverantwortliche eines Jugendradiosenders
05/2007 - 07/2010 **lemon8 media** in Bremen
Redaktion
08/2010 **MICHAEL** von Markus Schleinzer (Geyrhalter Film)
Projektassistentin bei der Pre-Produktion
04/2012 – 07/2012 **Märchensommer NÖ**, Intendantin Nina Blum
Produktionsassistentin
07/2012 **KidsTV (Fernsehproduktionsfirma)**
Redakteurin des Kinder-TV-Formats „Hallo okidoki“ für ORF eins

Fremdsprachen Englisch und Französisch