



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Ulrich Tukur – Die Spieluhr
Eine erzähltheoretische Analyse“

verfasst von

Mag. Chilf Julia

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 190 333 593

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Lehramtsstudium UF Deutsch UF Musikerziehung

Betreut von:

Ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Wynfrid Kriegleder

*»Worauf warten Sie, mein Lieber,
nichts in diesem Leben ist von Dauer,
nicht wahr!?
Sie haben drei Minuten, nach unserer
Zeitrechnung, mehr Kraft hat die kleine Feder nicht,
die die Walze im Innern des Gehäuses antreibt...
Erweisen Sie sich wenigstens der Marquise würdig,
und es wird eine Ewigkeit dauern,
bis die kleine Tänzerin stillsteht...« (75f.)*

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei Gerald Wiesinger bedanken, der mich bei der Erstellung der Grafik unterstützt hat, die Ordnung in das verwirrende Zusammenspiel der Erzählebenen bringen soll.

Großer Dank gebührt erneut Herrn Professor Wynfrid Kriegleder, der mir auch bei dieser Diplomarbeit jederzeit mit Rat und Tat zur Seite stand.

Mit dem Wort „Leser“ werden in dieser Arbeit selbstverständlich Leserinnen und Leser angesprochen.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
1.1. Zielsetzung und Vorgangsweise	1
2. Der Autor	2
3. Die Gattung Novelle	4
3.1. Gattungsgeschichte	4
3.2. Schlüsselwörter nach Hugo Aust und ihr Bezug zur <i>Spieluhr</i>	8
4. Erzähltheoretische Aspekte	15
4.1. Der Autorenbegriff	15
4.2. Der Zeitpunkt des Erzählens	16
4.3. Der Ort des Erzählens	17
4.3.1. Rahmen vs. Ebene	18
4.3.2. Zeit und Ort in der <i>Spieluhr</i>	27
4.3.3. Die Erlebnisse im Schloss Montrague – Korrelationen der Erzählebenen	30
4.3.4. Die Aufspaltung des Ich-Erzählers	47
5. Filmisches Erzählen	49
5.1. Forschungsstand und Beispiele	49
5.2. Filmische Mittel in der <i>Spieluhr</i>	55
5.2.1. Eindeutige Vergleiche	55
5.2.2. Filmische Mittel	56
6. Fantastische Welten	60
6.1. Definition laut Reallexikon	60
6.2. Grenzübergänge von fantastischer und realer Welt in der <i>Spieluhr</i>	63
6.2.1. Lebende Bilder	64

6.2.2. „Bildreisen“ in der Spieluhr – Der Gobelin und der Baum des Paradieses.....	66
6.2.3. Tor und Schlüssel – Das Bild der Marquise und die Spieluhr	67
6.2.4. Die Küchenszene	73
6.2.5. Die Zeitreise	73
7. Resümee	75
8. Literaturverzeichnis	76
8.1. Primärliteratur	76
8.2. Sekundärliteratur.....	76
8.3. Internetquellen	77
ANHANG I: ZUSAMMENFASSUNG	78
ANHANG II: ABSTRACT	79
ANHANG III: LEBENS LAUF	80

1. Einleitung

Geht man ganz an den Anfang, um Erzählen als solches zu untersuchen, trifft man zunächst auf die Frage, inwiefern sich das künstlerische Erzählen von einer Erzählung im Alltag, etwa einem Bericht über das, was gestern geschehen ist, unterscheidet.

„Eines der Grundmerkmale des künstlerischen Erzähltextes ist seine Fiktionalität d.h. der Umstand, dass die in ihm dargestellte Welt fiktiv ist.“¹ Der Begriff *fiktiv* „bezeichnet Gegenstände, die ausgedacht sind, aber als wirklich vorgegeben werden.“²

Bereits hier treffen wir auf Schwierigkeiten, wollen wir den Erzähltext Ulrich Tukur in dieses Schema einordnen. Die Welt, über die er spricht, ist nicht fiktiv, denn die Dreharbeiten zu *Séraphine* gab es wirklich und Tukur hat auch genau die im Buch geschriebene Rolle verkörpert. Jedoch sind die Ereignisse, die bei und nach dem Dreh passieren, fiktiv. Diese Dualität macht die Analyse des Textes in erzähltheoretischer Sicht besonders spannend.

Untersucht man andere Merkmale des Textes, etwa seine Eignung zur Bezeichnung als Novelle, oder seine Einordnung in das Genre der Fantastischen Literatur, lässt sich auch feststellen, dass er häufig mit den gängigen Definitionen bricht und so viele Ansatzpunkte zur näheren Betrachtung bietet.

1.1. Zielsetzung und Vorgangsweise

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit erzähltheoretischen Merkmalen, welche die Erzählsituation betreffen und untersucht einzelne Phänomene, mit denen Tukur arbeitet.

Nach einer kurzen Biografie Tukurs, der nicht nur als Schauspieler, sondern mittlerweile auch als Schriftsteller Bekanntheit erlangt hat, folgt eine erzähltheoretische Analyse seiner Novelle *Die Spieluhr*.

¹ Wolf SCHMID: *Elemente der Narratologie*. 2., Verbesserte Auflage. Berlin [u.a.] : de Gruyter 2008. S.26.

² Wolf SCHMID: *Elemente der Narratologie* S.27.

Seine Verwendung von mehreren Erzählebenen, die nicht nur nebeneinander existieren, sondern auch räumlich und zeitlich ineinander übergehen, ist Gegenstand eines Kapitels, ebenso wie seine Art zu schreiben, die optische Phänomene der Filmproduktion durch Sprache wiedergibt.

Auch die Symbolik der Bilder ist Thema dieser Arbeit, sind sie es doch, die die handelnden Figuren in sogenannten ‚Bildreisen‘ betreten.

Zuletzt wird das Fantastische, das neben dem Realen (autobiografischen) in der Novelle existiert, beleuchtet.

2. Der Autor³

Ulrich Tukur wird am 29. Juli 1957 in Virenheim geboren. Nach dem Abitur studiert er Germanistik, Anglistik und Geschichte in Tübingen. Schon während Studiums führt ihn, beeinflusst durch Jobs als Akkordeonspieler und Sänger, sein Weg zur Schauspielerei. Von 1980 bis 1983 absolviert er die Ausbildung für Schauspiel an der Staatlichen Hochschule für Musik und Darstellende Kunst in Stuttgart. Sein erstes Engagement erhält er 1983 am Theater Heidelberg.

1995 erhält er, gemeinsam mit dem Bühnenregisseur Ulrich Waller die Leitung der Hamburger Kammerspiele, die er bis 2003/2004 innehat.⁴

Bei seinen Filmrollen dominieren solche, die politisch oder deutsch-historisch geprägt sind. So wird er als „bester Nebendarsteller“ für *Das Leben der Anderen* 2006 mit dem Deutschen Filmpreis ausgezeichnet und bekommt 2009 den Deutschen Filmpreis als „bester Hauptdarsteller“ für *John Rabe*.

Ulrich Tukur beschränkt seine Karriere nicht nur auf Bühne und Leinwand, sondern greift auch selbst zur Feder. 2007 veröffentlicht er den Erzählband *Die Seerose im Speisesaal - Venezianische Geschichten*, verfasst in Venedig, seiner Wahlheimat seit 1999.

³ Biografie Ulrich Tukur bei Filmportal.de: http://www.filmportal.de/person/ulrich-tukur_f01992ec3667420c96317ba78645d1b5. (abgerufen am 03.02.2015. 09:58.)

⁴ Hamburger Kammerspiele – Geschichte. Online: <http://hamburger-kammerspiele.de/das-theater/geschichte/> (abgerufen am 03.02.2015. 09:58.)

2008 spielt er in *Séraphine* den Entdecker der Künstlerin Séraphin de Senlis. Diese Dreharbeiten bilden die Grundlage für die 2013 erschienene Novelle *Die Spieluhr*.

2013 erhält Tukur den mit 30.000 Euro dotierten *Jacob-Grimm-Preis Deutsche Sprache*. In der Pressemitteilung zu besagtem Preis begründet Helmut Glück die Entscheidung der Jury wie folgt: „Ulrich Tukur gehört zu den vielseitigsten und begabtesten deutschen Schauspielern unserer Zeit. Er hat nicht nur auf der Theaterbühne, in Fernseh- oder Kinoproduktionen bewiesen, dass man wunderbar mit der deutschen Sprache spielen kann, er überzeugt auch als virtuoser Musiker und Autor“⁵.

Der Film *Séraphine*, der in französisch-belgischer Zusammenarbeit unter der Regie von Martin Provost entsteht, wird 2009 bei dem französischen Filmpreis *Lés César* siebenmal ausgezeichnet.⁶

Martin Provost inszeniert die Biografie der Malerin „nüchtern und streng“ wie er in einem Interview, abgedruckt im Presseheft des Arsenal Filmverleih, selbst sagt, damit „der Zuschauer sich frei mit ihr bewegen kann.“ Er verwendet wenig Effekte und achtet bei der Farbwahl darauf, „keine warmen Farben außer in Séraphines Bildern“ zu verwenden. Außerdem verwendet er „[k]aum Kamerabewegungen“ und achtet darauf, „den Schauspielern nicht zu nahe zu kommen“⁷.

Provost richtet sich hier ganz nach der Bescheidenheit seiner Hauptfigur: Séraphine. Tukurs Novelle jedoch rückt andere Figuren in den Vordergrund und inszeniert so gänzlich anders.

⁵ zit. nach der Pressemitteilung auf der Homepage des Kulturpreises für Deutsche Sprache: <http://kulturpreis-deutsche-sprache.de/2013/05/pressemitteilung-vom-13-mai-2013/> (abgerufen am 01.03.2015, 11:00)

⁶ Homepage der Académie du Cinéma: <http://www.academie-cinema.org/ceremonie/palmares.html> (abgerufen am 01.03.2015, 11:10)

⁷ Presseheft zum Film *Séraphine* des Arsenal Filmverleih: http://www.arsenalfilm.de/seraphine/download/PH_SERAPHINE.pdf (abgerufen am 01.03.2015, 11:25)

3. Die Gattung Novelle

3.1. Gattungsgeschichte

Als Definition des Begriffes Novelle wird hier die Albert Meiers zitiert, welche er sie ans Ende seines Werks *Die Novelle – eine Einführung* schreibt: „Gerade weil es ‚die Novelle‘ als Idealtyp nicht gibt, sind mit der Zeit – aus autoritativen Exempeln abgeleitet – doch verbindliche Merkmale unabweisbar geworden: der ‚mittleren Länge‘ wegen die Konzentration auf ein zentrales Ereignis, die Arbeit mit Symbolik und vor allem irgendeine Art von Rahmung, damit das Erzählen sich selbst kommentieren kann.“⁸

Die Bezeichnung Novelle (lat. novus - „neu“) in der Literatur (im Gegensatz zum juristischen Begriff, der eine Neuauflage von Gesetzen beschreibt) erlangt mit Boccaccios *Decameron* eine gewisse Geläufigkeit, während sie von ihm „gleichwertig neben *favole*, *parabole* und *istorie*“ verwendet wird. In der Weimarer Klassik findet sich die erste bewusste Rezeption des Begriffes als „Erzählung von einem unerhörten Ereignis“, wobei die Wortbedeutung im 19.Jh wieder aufweicht, da zu dieser Zeit „jeder kürzere narrative Text unter der prestigeträchtigen Bezeichnung *Novelle* auftreten kann“. In späterer Folge soll durch die Bezeichnung eines Textes als Novelle häufig das Bestreben „einer bewussten Anknüpfung an die ältere Erzählform“⁹ ausgedrückt werden.

„Konstitutiv für das Konzept novellistischen Erzählens ist der mündliche Vortrag in Gesellschaft. Novellenerzählen ist Ausweis von Gesellschaftsfähigkeit; sein Ort sind Reisegesellschaften, Pilgergemeinden, Zechgelage, usw.“¹⁰ Diese Konstitution bestimmt daher auch die Form, weswegen bei der Sammlung von Novellen in Buchform, Rahmenerzählungen diese Orte/Erzählsituationen imitieren.

⁸ Albert MEIER: *Die Novelle. Eine Einführung*. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 2014. S.191.

⁹ Horst THOMÉ, Winfried WHELE: *Novelle*. In: Harald Fricke (Hrsg.) *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft 2. H – O*. Berlin [u.a.] : de Gruyter 2000 S.726.

¹⁰ Horst THOMÉ, Winfried WHELE: *Novelle*. S.727.

Das Merkmal der Rahmenerzählung wird von Christoph Martin Wieland für das ältere Gattungskonzept aufgegriffen, welches sich in Deutschland in der Klassik und Romantik herausbildet. Ein konsistenter Gattungsbegriff fehlt trotz vieler Äußerungen zur Novelle in der Romantik aber immer noch. Durch diese Äußerungen lässt sich jedoch ein „wandlungsfähiger Texttyp“ aufbauen:

August Wilhelm Schlegel konzentriert sich auf das „spektakuläre Mittelpunktereignis“ und rückt die Novelle in die „Nähe des Dramas“. Die Orientierung am *Decameron* von Boccaccio, welche kontinuierlich stattfindet, hat allerdings zur Folge, dass „sich die Bezeichnung Novelle für die aktuelle Produktion nur zögernd durchsetzt [...] oder daß sie willkürlich gebraucht wird.“

11

Im Realismus findet eine Angleichung der „gattungstheoretischen Ansätze der Romantiker an die neuen Erzählmodelle statt.“ Es werden Parallelen zum „Soziologismus und dem Psychologismus des realistischen Romans“ gezogen, aber auch die Ähnlichkeiten zum Drama in der analogen Strukturierung der Geschehnisse und die Gruppierung um ein Dingsymbol¹² herausgearbeitet.

Sascha Kiefer stellt in seiner Publikation *Die deutsche Novelle im 20. Jahrhundert- eine Gattungsgeschichte* fest, dass, obwohl oft behauptet, der „gattungsgeschichtliche Verlauf nach 1900 alles andere als eine monoton fallende Kurve ergibt: ‚Novellen‘ werden nach wie vor geschrieben und beziehen sich in Auseinandersetzung und Variation auf die bekannten Texte der Vergangenheit.“¹³ Die Autoren der ersten Hälfte des 20. Jahrhundert orientieren sich an den vorhandenen Normen der Gattung und modifizieren diese durch ihre eigenen Werke. Gleichzeitig gibt es aber auch solche Autoren, die der Novellentradition sehr konservativ folgen. Auffallend ist, dass die nun entstehenden Werke darum bemüht sind, aus den Werken des 19. Jahrhunderts herauskristallisierte Merkmale zu erfüllen, obwohl diese in jener Zeit selten in ihrer ‚reinen‘ Form anzutreffen waren. Diese Merkmale, wie sie

¹¹ Horst THOMÉ, Winfried WHELE: *Novelle*. S.727.

¹² Horst THOMÉ, Winfried WHELE: *Novelle*. S.728.

¹³ Sascha KIEFER: *Die deutsche Novelle im 20. Jahrhundert. Eine Gattungsgeschichte*. Köln [u.a.]: Böhlau Verlag, 2010. S.9.

auch in der Folge von Hugo Aust zitiert werden, werden „erst in dieser Phase hypostasiert.“¹⁴

Kiefer erkennt in dieser „Akzentuierung gattungspoetischer Vorstellungen“ einen „antimodernistischen Impuls [...], sollen doch die klassizistischen Gattungsgesetze den Maßstab bilden für die Ablehnung neuer Tendenzen.“

In der Nachkriegszeit wenden sich viele junge Autoren der Kurzgeschichte zu, da ihnen die Novelle, genau wegen dieser Tendenz zum Konservativen, zu belastet erscheint. Gleichzeitig aber erfahren „viele Novellen völkisch-konservativer Autoren, in den fünfziger Jahren hohe Auflagen“ und werden häufig in den Schulen gelesen.

1961 werden zwei Werke veröffentlicht, die „die normative Festschreibung der Gattung auf konservative Formen und Werte“ widerlegen: *Moskauer Novelle* von Christa Wolf und *Katz und Maus* von Günther Grass. „Trotz des Erfolgs von *Katz und Maus* scheint die Novelle [...] in den sechziger und siebziger Jahren fast völlig zu verschwinden.“¹⁵ Nach Martin Walsers *Ein fliehendes Pferd* jedoch, nimmt die Novellenproduktion wieder zu, sodass Albert Meier in seinem Werk *Novelle - Eine Einführung* von einer ‚Dominanz der Novelle‘ zu Beginn des 21. Jahrhunderts spricht: „Prosa unterschiedlichster Art reiht sich durch ihren Titel oder Untertitel in die Traditionslinie ein und unterstellt ein geschlosseneres Gattungsbewusstsein, als die Literaturgeschichte bestätigen kann.“¹⁶

Meier gibt für die Novellen des 21. Jahrhunderts folgende Definition: „Ein literarisch konventionalisierter, realistisch oder fantastisch motivierter Stoff wird mehr oder weniger knapp aufbereitet, wie das seit dem Decameron gang und gäbe ist; ohne Interesse an psychologischer Differenziertheit konzentriert sich die Geschichte auf die jeweilige Handlung und verzichtet auf deren Überhöhen in poetischer Raffinesse.“¹⁷

In den Werken, in denen jedoch „über den Unterhaltungswert hinaus ein künstlerischer Anspruch“ angemeldet wird, „kommt zur narrativen Prägnanz die

¹⁴ Sascha KIEFER: *Die deutsche Novelle im 20. Jahrhundert*. S.10.

¹⁵ Sascha KIEFER: *Die deutsche Novelle im 20. Jahrhundert*. S.10.

¹⁶ Albert MEIER: *Die Novelle. Eine Einführung*. S.186.

¹⁷ Albert MEIER: *Die Novelle. Eine Einführung*. S.186.

Selbstbezüglichkeit eines Erzählens hinzu, das in gattungsgeschichtlichem Bewusstsein am immer schon bevorzugten Schema der Rahmung festhält, um es variieren zu können“¹⁸

Meier zeigt am Beispiel der *Schweigeminute* von Siegfried Lenz, dass die oben erwähnten, traditionellen Merkmale immer noch vorhanden sind, jedoch neu gedeutet werden: „die in aller Diskretion geschilderte Affäre zwischen Schüler und Lehrerin als Goethes ‚unerhörte Begebenheit‘ anzusehen,“ den „Wendepunkt im Sinne Tiecks in Stellas Tod zu sehen“ und gleichzeitig mehrere Dingsymbole und das Schweigen als „selbstreflexives Leitmotiv“¹⁹ im Text zu finden, macht eine Anwendung dieser Merkmale durchaus möglich.

„Auch Matthias Polityckis *Jenseitsnovelle* (2009) ist bemüht, die Einzelnovelle an ihre Grenzen zu führen und trotzdem das alte Modell durchscheinen zu lassen. Wenn sich abschließend erweist, dass das, was man zuvor als Rahmenhandlung mit fragmentarischen Erzähleinschüben gelesen hat, zugleich die eigentliche ‚Jenseitsnovelle‘ bildet und doch nur deren Binnengeschichte ausmacht, dann manifestiert sich in dieser Reformulierung des altbekannten Schemas eben diejenige literarische Ironie in Potenz, die der Novellistik seit je wesentlich ist.“²⁰

An diesem Beispiel wird deutlich, dass der Rahmen als Konstrukt nicht mehr permanent aufrecht zu erhalten ist, wie sich auch im Folgenden an der *Spieluhr* zeigen wird.

Am Ende seiner Publikation konstatiert Meier: „Inwiefern sich die poetische Raffinesse solcher selbstreflexiver Erzählkonstrukte noch steigern lässt, bleibt abzuwarten. Die ‚Novelle‘ wird jedenfalls längst als literarisches Medium zweiter Potenz genutzt. Mehr als je zuvor hat die ambitionierte Spielart des Erzählens durch ihre eigene Geschichte die Qualität einer Gattung gewonnen, an deren Vertreter sich jetzt ein Bündel von Erwartungen knüpft, das in der Hauptsache auf die Ausdifferenzierung des novellistischen Erzählens im 19. Jahrhundert zurückgeht.“²¹

¹⁸ Albert MEIER: *Die Novelle. Eine Einführung*. S.186.

¹⁹ Albert MEIER: *Die Novelle. Eine Einführung*. S.188.

²⁰ Albert MEIER: *Die Novelle. Eine Einführung*. S.189.

²¹ Albert MEIER: *Die Novelle. Eine Einführung*. S.190.

Die folgenden Schlüsselwörter, welche sich, wie oben erwähnt, im Laufe der Zeit als Merkmale der Novelle herauskristallisiert haben, dienen als Anhaltspunkte zur Analyse der *Spieluhr* auf ihre Eignung zur Einordnung in die Gattung Novelle.

3.2. Schlüsselwörter nach Hugo Aust und ihr Bezug zur *Spieluhr*

Hugo Aust führt in seiner Publikation mehrere Schlüsselwörter an, die “eine Art Grund- und Fachwortschatz der Novellenpoetik” darstellen:²²

- Länge

Wie schon in der obigen Definition des *Reallexikons* erwähnt, wird die Novelle meist mit dem Terminus der ‚mittlerer Länge‘ beschrieben. Dieser Terminus existiert aber immer nur im Vergleich mit den epischen Nachbargattungen, wie dem Roman oder der Anekdote, oder zur Gesprächssituation.²³

Der Versuch einer absoluten Formulieren der Länge brachte folgendes Ergebnis: „etwa 75 bis 150 Taschenbuchseiten ...“²⁴.

Diese Beschränkung in der Länge hat laut Aust auch eine sachliche Begründung, die den „Verwendungszusammenhängen entspringt“²⁵, welche in der Veröffentlichung in Zeitungen oder in der Zusammenfassung zu Zyklen liegen.

Die *Spieluhr* umfasst in ihrer leinengebundenen Ausgabe 151 Seiten und liegt damit in der ‚geforderten‘ Länge. Sie gehört allerdings nicht zu einem Zyklus und wurde nicht zuerst in einer Zeitschrift veröffentlicht.

²² Hugo AUST: *Novelle*. 5. aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2012. S.10.

²³ Vgl. Hugo AUST: *Novelle*. S.11.

²⁴ Hugo AUST: *Novelle*. S.11.

²⁵ Hugo AUST: *Novelle*. S.11.

- Begebenheit

Das Merkmal „Begebenheit“ einer Novelle ist abermals durch eine Abgrenzung konstituiert. Es wird nicht von Personen erzählt, die handeln, sondern von einem Ereignis, das sich ereignet hat. Es ist aber nicht nur das Erlebnis an sich gemeint, auch „etwas, was einem widerfährt und in dieser Hinsicht erzählenswert ist“²⁶, kann Einzug in eine Novelle finden.

Die folgenden Begriffe charakterisieren eine solche Begebenheit näher.

- ‚Unerhört‘

Der Begriff ‚unerhört‘ impliziert eine Zweideutigkeit: entweder ist die Begebenheit den Rezipienten noch unbekannt, (sie wurde noch nicht gehört) oder sie berichtet von etwas Außergewöhnlichem, „sei es ein Normenbruch, sei es die Außerkraftsetzung einer Norm (das Wunderbare), sei es auch nur die Einmaligkeit, die dem Ganzen den charakteristischen Zug verleiht bzw. dem Verlauf die entscheidende Wendung gibt.“²⁷

Beide Seiten dieses Begriffes sind in der *Spieluhr* zu finden. Jede Geschichte, die in dem Werk erzählt wird, ist den jeweiligen Zuhörern, sei es das Publikum um Jean Luc, der von seinen ersten Erlebnissen auf der Suche nach dem Drehort erzählt, oder dann der Ich-Erzähler, welcher der Fortsetzung von Jean-Lucs Abenteuern lauscht, unbekannt. Auch die Geschichten, die Jean Luc erzählt werden, sind für ihn gänzlich neu. Somit ‚hören‘ alle Figuren und im Endeffekt auch der Leser, etwas noch nie Gehörtes.

Außerdem sind diese Erzählungen durch ihren ‚fantastischen‘ Einfluss ein Normbruch. (Auf diese Vermischungen wird in einem späteren Kapitel dieser Arbeit eingegangen).

²⁶ Hugo AUST: *Novelle*. S.12.

²⁷ Hugo AUST: *Novelle*. S.13.

- ‚Neu‘

Das ‚Neue‘ einer Begebenheit zielt zunächst darauf ab, dass Aufmerksamkeit beim Leser erreicht wird. Aust vergleicht dies hier mit dem häufig gebrauchten ‚Schlagwort‘ in der Werbesprache. Das ‚Neue‘ bei Novellen steht meist aber gänzlich im Gegensatz zu den Stoffen, welche häufig verwendet werden, denn diese sind oft von historischen Stoffen geprägt oder bekannt.

Die *Spieluhr* erzählt eine neue Begebenheit: die Geschehnisse rund um die Dreharbeiten zum Film Séraphine und die Erlebnisse des Ich-Erzählers in deren Verlauf und danach.

Gleichzeitig bringt Tukur auch ‚alte‘ Elemente hinein, indem er zum einen den Ich-Erzähler ins Jahr 1944 springen lässt, dessen politische Hintergründe ihm bekannt sind. Zusätzlich ist die Geschichte Wilhelm Uhdes und Séraphines, welche zu Beginn der Novelle als ‚Vorgeschichte‘ zu der Produktion des Films zusammengefasst wird, eigentlich als ‚bekannter Stoff‘ anzusehen, da sie historisch belegt ist.

- ‚Wahr‘

„Die Wahrheit der Begebenheit kann sich schon bei der Benennung der Figuren ausdrücken[...]; auch Kennzeichnungen (»wahre Geschichte«), Quellenvermerke und Erzählerreflexionen [...] dienen solcher Wahrheitsbeteuerungen.“²⁸

Tukur erzeugt in der *Spieluhr* die ‚wahre‘ Begebenheit durch den autobiografischen Bezug. Jedoch nennt er die im Buch vorkommenden Figuren nicht nach den realen, an der Filmproduktion beteiligten Personen.

²⁸ Hugo AUST: *Novelle*. S.14.

Ergänzend versieht Tukur noch das Deckblatt mit dem Untertitel:
»nach einer wahren Begebenheit«.

- ‚Eine‘

Diese nähere Bestimmung der Begebenheit hängt mit der vorgegebenen Kürze der Erzählung zusammen. Mit diesem Begriff ist aber auch „ein »Ganzes« gemeint [...], das in sich strukturiert ist, aber nicht aus linear arrangierten Teilen besteht.“²⁹

Abermals bricht die *Spieluhr* mit dieser Eigenart der Begebenheit. Hier ist eher der Begriff des ‚Ganzen‘ anwendbar. Tukur verbindet mehrere Begebenheiten mit Hilfe von Rahmenerzählungen zu einem Ganzen, das als ‚Initialbegebenheit‘ den Filmdreh mit dem Verschwinden Jean Lucs hat.

- Konzentration

„Zum Bild der Novelle gehört die konzentrierende Leistung“³⁰ Diese Verdichtung hat zweierlei Möglichkeiten:

- Punkt

„Die tektonische Fassung solcher Konzentration und Verdichtung erfolgt vornehmlich in geometrischen Ausdrücken“³¹

Die Zentrierung auf solch eine Zuspitzung der Ereignisse entspringt der Suche nach der Verwandtschaft zum Drama (s.o.) und dem Wunsch nach der Herausbildung einer Verlaufsstruktur, die dem Pyramidenschema des Dramas ähnlich ist.

In der *Spieluhr* lässt sich keine Zuspitzung in der Gesamtheit der Ereignisse erkennen. Es ist vielmehr so, dass jede Figur ihren

²⁹ Hugo AUST: *Novelle*. S.15.

³⁰ Hugo AUST: *Novelle*. S.15.

³¹ Hugo AUST: *Novelle*. S.16.

eigenen Höhepunkt erlebt, auf den sie zustrebt. Die Verdichtung erfolgt hier mehr auf der Ebene der Symbolik.

- Symbol

„Gerade das Symbol konkretisiert jene verdichtende Leistung, die nicht wegen der Textkürze zustande kommt, sondern von der unauslotbaren Bedeutungsfülle des Einzelnen bzw. seiner dichten Verflechtung mit allem Übrigen ausgeht und das Wesen der Novelle ausmachen soll“³² Die Symbolik bringt also einen sehr wichtigen Aspekt in die Definition der Gattung ein, deren vorherrschendes Merkmal die Kürze ist. Ein kurzer Text erhält so einen gehaltvollen Inhalt, da durch ein Symbol in seiner Dichtheit viele Informationen transportiert werden können, ohne die vorgegebene Länge durch große Erklärungen zu überschreiten.

„Der novellentypische Symbolismus bedeutet nicht nur Tiefe des Gehalts und formale Bündigkeit, sondern auch ästhetischen Wert. Einheit und Fülle, die das Symbol – nach Goethes Auffassung – nicht nur anzeigt, sondern auch unmittelbar ist, geben der kürzeren Erzählform den nicht auslotbaren Sinn-Raum, verleihen ihrem engen Ausschnitt die unendliche Ausdehnung, ihrer Fixierung ans Einzelne und Einmalige die allgemeine Geltung.“³³

Der Titel der *Spieluhr* legt nahe, dass auch dieses Objekt das vorherrschende Symbol des Textes ist. Untersucht man jedoch das Werk genauer, kann man feststellen, dass sie nicht sehr häufig vorkommt. Sie ist ein Schlüssel, mit dem man die fantastische Welt durch ein Portal betreten kann. Dies ist auch ohne die Spieluhr möglich, jedoch bietet ihre Verwendung die Chance einer Rückkehr.

Ein durchgehendes Symbol bildet viel mehr das Bild der Marquise von Montrague, Marie-Élisabeth, welches eines der Portale ist,

³² Hugo AUST: *Novelle*. S.16.

³³ Hugo AUST: *Novelle*. S.16.

durch das die Figuren zwischen realer und fantastischer Welt wechseln. Es ist der Punkt auf dem jedes Mal die Blicke der Betrachter gezogen und dort festgehalten werden und, wegen ihrer Schönheit, das Objekt all ihrer Wünsche.

- Rahmen

Laut der Definition im *Reallexikon* leiten sich Rahmenerzählungen in Novellen aus der mündlichen Erzählsituation ab. Er gilt aber nicht nur als „kompositorisches Gebilde“³⁴ sondern auch als „Bedeutungsklammer“³⁵, welche die äußere Handlung nach innen wirken lässt.

Ein Rahmen macht deutlich, dass eine Person einer anderen etwas erzählt, und sie sich demnach auch in die Erzählung einbringen kann. Das erzeugt ein permanentes Spannungsfeld zwischen dem Erzählkern und dem Rahmen.

In der *Spieluhr* ergeben sich bei der Anwendung des Begriffs Rahmen einige Probleme. Umklammert wird die gesamte Handlung durch den Ich-Erzähler, der seine Erlebnisse schildert. Dennoch gibt es mehrere darin eingeflochtene Erzählungen, die ihrerseits wieder Rahmen aufweisen, weswegen das Grundgerüst der Novelle als Verbindung mehrerer Erzählebenen, auf denen sich die drei wichtigen Ich-Erzähler bewegen, gesehen wird und die von anderen Personen erzählten Erlebnisse als singuläre Ereignisse bestehen bleiben.

- Erzählen nach Mustern

Um eine Gattungsdefinition zu erreichen, wurden oft Verweise auf den *Decameron* zu Hilfe genommen. Das zeigt, dass Vorbilder in der

³⁴ Hugo AUST: *Novelle*. S.17.

³⁵ Hugo AUST: *Novelle*. S.17.

Novellentheorie eine große Rolle spielen. „Die Novellenproduktion und die geschichtliche Kontinuität der Form erschienen im Lichte dessen, was die alte Poetik *imitatio* nannte.“³⁶ Auch wenn Aust eine Anfechtbarkeit „der Orientierung an Vorbildern in der Novellengeschichte“ als konstituierendes Charakteristikum einwirft, ist dennoch nicht abzustreiten, dass Giovanni Boccaccio oder Ludwig Tieck, oder sogar gesamte Nationen zu Leitbegriffen werden.

- Sammelbarkeit

Schon beim Merkmal der Kürze lässt sich feststellen, dass die Novelle eine Gattung ist, die sehr mit den Absichten der Verantwortlichen der Verlage gekoppelt ist. Das Veröffentlichen in Zeitungen oder die Sammlung in Bänden, lässt die Novelle als nicht so sehr eigenständige Gattung erscheinen. „Wie die Geschichte der Lyrik ist auch die Geschichte der Novelle – fast möchte man sagen in erster Linie – durch ihre (Wieder-) Verwertbarkeit in Anthologien und Chrestomathien gekennzeichnet“³⁷

Aust vergleicht die Novellensammlungen mit einem Marktplatz, auf dem die Novellen narrative „Güter und Kleinwaren“³⁸ sind.

Die *Spieluhr* ist, entgegen dieser Tradition, als Einzelwerk veröffentlicht worden.

³⁶ Hugo AUST: *Novelle*. S.19.

³⁷ Hugo AUST: *Novelle*. S.19.

³⁸ Hugo AUST: *Novelle*. S.19.

4. Erzähltheoretische Aspekte

4.1. Der Autorenbegriff

Martinez/Scheffel befassen sich in ihrer *Einführung in die Erzähltheorie* mit mehreren Aspekten von Erzählungen. Nach den Merkmalen fiktionalen Erzählens behandeln sie in einem großen Kapitel über die Darstellungsformen, also die Art und Weise, wie eine Geschichte erzählt wird, nach *Zeit* und *Modus* auch das Thema *Stimme*, also die Bedeutung des Erzählers.

Martinez und Scheffel beschäftigen sich mit fiktionalen Texten und stellen fest „Dabei wollen wir auch in diesem Fall berücksichtigen, daß die fiktionale Erzählung – anders als die faktuale Erzählung – *per definitionem* weder an einen historischen Sprecher noch an einen realen raum-zeitlichen Zusammenhang gebunden ist. Vom realen Kontext einer fiktionalen Erzählung aus betrachtet gilt dementsprechend, daß sowohl der Erzähler als auch sein Erzählen eine Fiktion, d.h. nicht mehr als die text- und fiktionsinterne pragmatische Dimension des Diskurses darstellen.“³⁹

Sie klammern hier die Diskussion über den sogenannten „abstrakten“ Autor aus, wie ihn Wolf Schmid sehr ausführlich in seiner Narratologie⁴⁰ beschreibt, in der er auch ein Ebenenmodell erstellt.

Schmid unterscheidet in seinem Modell konkrete und abstrakte Instanzen. Er stellt fest, dass der konkrete Autor, also derjenige, der das Werk geschrieben hat, und der konkrete Leser, der in fast jedem Fall eigentlich eine unendliche Menge an Lesern darstellt, außerhalb und unabhängig vom Werk existieren. Ihr Einfluss ist nur impliziert aber nicht offensichtlich.

In diesem Punkt stimmt die Novelle Tukurs hier nicht überein. Tukur selbst verkörpert in seiner Novelle den konkreten Autor, da er als Setting ein autobiografisches Ereignis wählt.

³⁹ Matias MARTINEZ, Michael SCHEFFEL: *Einführung in die Erzähltheorie*. 8.Aufl. München: C.H. Beck oHG, 1999. S.68.

⁴⁰ Wolf SCHMID: *Elemente der Narratologie*. S.43.

Wolf schreibt aber vor der näheren Bestimmung des abstrakten Autors einige Zeilen über Viktor Vinogradov, der in seinem Werk Autor und Erzähler auch nicht durchgängig klar unterscheidet. Das Phänomen des Zusammenfallens dieser beiden Instanzen ist, auch wenn Schmid diese „mangelnde Konsequenz“⁴¹ negativ darstellt, in Tukurs Werk das Spannende.

Das Ebenenmodell nach Schmid ist aus diesen Gründen weniger zur Anwendung auf die *Spieluhr* geeignet, weswegen die Ausführungen von Martinez und Scheffel für die weitere Analyse gewählt werden.

4.2. Der Zeitpunkt des Erzählens

Bevor sich die beiden Autoren ihrerseits den Erzählebenen widmen fragen sie nach dem „Zeitpunkt des Erzählens“⁴².

Die Zeitverhältnisse in der *Spieluhr* machen die Novelle sehr abwechslungsreich. Der Ich-Erzähler befindet sich zuerst in der Jetzt-Zeit, bei einem Dreh des Films *Séraphine*, wohnt dann einige Zeit in einem Hotel und macht in der Mitte der Novelle plötzlich eine Zeitreise ins Jahr 1944. Gegen Ende des Buches findet er wieder in seine eigene Zeit zurück. Eine genaue Zeitangabe ist laut Martinez und Scheffel in fiktionalen Erzählungen eher unüblich, was wiederum das Talent Tukurs erkennen lässt, seinem Werk die glatte Anwendung von Definitionen zu verwehren. Der Zeitpunkt des „Jetzt“ der Erzählung ist allerdings nicht genau festgelegt. Den einzigen Hinweis finden wir im Kommentar des Ich-Erzählers, als er das Jahr 1944 als „etwa sechzig Jahre vor meiner Zeit“ festlegt. (S.92)

Martinez und Scheffel sprechen von mehreren Arten des Erzählens von Zeitverhältnissen, dem gleichzeitigen, späteren, früheren und eingeschobenen Erzählens.⁴³

⁴¹ Wolf SCHMID: *Elemente der Narratologie*. S.47.

⁴² Matias MARTINEZ, Michael SCHEFFEL: *Einführung in die Erzähltheorie*. S.69ff.

⁴³ Matias MARTINEZ, Michael SCHEFFEL: *Einführung in die Erzähltheorie*. S.69ff.

Das *frühere Erzählen* ist das Abbilden einer Vorausdeutung. Das *gleichzeitige Erzählen* stellt eine komplette Kongruenz zwischen Erzähltem und Erzählen dar, welche in ihrem Ideal nur bei Kommentatoren oder Reportern stattfindet. Das *spätere Erzählen* stellt laut Martinez und Scheffel „den Regelfall dar.“⁴⁴ „Die Verwendung des epischen Präteritums genügt, um eine Erzählung diesem Typ zuzuschreiben, auch wenn mit der bloßen Verwendung des Präteritums noch nichts über den genauen Abstand zwischen dem Zeitpunkt des Erzählens und dem des Erzählten ausgesagt ist.“⁴⁵

Als wesentliches Merkmal für den Typ des eingeschobenen Erzählens nennen Martinez und Scheffel die Tatsache, dass der Erzählende über sein Handeln, also die Erzählung, reflektiert – zum Beispiel im Brief oder Tagebuch. „Mit Beginn des Erzählens ist das erzählte Geschehen nicht abgeschlossen, und der Zeitabstand zwischen dem Erzählten und dem Erzählen ist in diesem Fall so weit verringert, daß passagenweise von einem gleichzeitigen Erzählen gesprochen werden kann. Der Erzähler unterbricht wiederholt sein Schreiben und wird zur handelnden Figur...“⁴⁶

4.3. Der Ort des Erzählens

Martinez und Scheffel wenden sich nach der Zeit auch dem Ort des Erzählens zu. Sie beschreiben verschiedenen Ebenen, auf denen erzählt wird und benennen diese wie folgt⁴⁷:

metametadiegetisch (erzähltes erzähltes erzähltes Erzählen etc.)
metadiegetisch (erzähltes erzähltes Erzählen)
intradiegetisch (erzähltes Erzählen)
extradiegetisch (Erzählen)

⁴⁴ Matias MARTINEZ, Michael SCHEFFEL: *Einführung in die Erzähltheorie*. S.71.

⁴⁵ Matias MARTINEZ, Michael SCHEFFEL: *Einführung in die Erzähltheorie*. S.71.

⁴⁶ Matias MARTINEZ, Michael SCHEFFEL: *Einführung in die Erzähltheorie*. S.73.

⁴⁷ Matias MARTINEZ, Michael SCHEFFEL: *Einführung in die Erzähltheorie*. S.76.

Solche intradiegetischen Erzählungen kennt man als sogenannte Binnenerzählungen in Rahmenhandlungen. Letztere wäre als extradiegetische Ebene zu bezeichnen.

Die *Spieluhr* macht die Anwendung dieser Ebenen nicht einfach, wie in späterer Folge durch die Grafik verdeutlicht wird. Jedoch sind sie leichter einsetzbar als starre Rahmenkonstruktionen.

Das Eröffnen solcher Erzählebenen geschieht nicht nur durch das Auftreten neuer Figuren, sondern auch „ein vorgelesenes oder zitiertes Buch, ein Manuskript, ein Traum oder sogar ein Bild oder ein Bilderzyklus...“⁴⁸.

Martinez und Scheffel sprechen außerdem von einer Verknüpfung der diegetischen Ebenen mit unterschiedlichen Funktionen. „Weitgehend unabhängig vom Inhalt der jeweils erzählten Geschichte kann dem pragmatischen Akt des Erzählens im Rahmen der erzählten Geschichte eine wichtige Bedeutung im Sinne der Zerstreuung, der Überbrückung einer Wartezeit und/oder es Hinauszögerns zukommen.“⁴⁹

Im Falle der *Spieluhr* gibt es nur eine vorherrschende Funktion, welche jedoch hauptsächlich vom Inhalt abhängt. Alles, was der Ich-Erzähler erfährt, dient letztlich der Warnung vor der Marquise von Montrague.

Was die Verknüpfung von Rahmen- und Binnenerzählung angeht, nennen Martinez und Scheffel die additive auf der einen, und die konsekutive und die korrelative Form der Verknüpfung auf der anderen Seite.⁵⁰

Im Falle der *Spieluhr* ist die Verknüpfung von korrelativer Art, da es Ähnlichkeiten und Kontraste zwischen den verschiedenen Ebenen gibt.

4.3.1. Rahmen vs. Ebene

Die folgende Tabelle gliedert den Inhalt der Erzählung farblich nach den unterschiedlichen erzählenden Personen. In der Randspalte sind Anmerkungen zur Erzählsituation in Bezug auf mögliche Rahmenkonstruktionen angeführt. Es wird schnell deutlich, dass eine einfache Rahmenkonstruktion nicht ausreicht.

⁴⁸ Matias MARTINEZ, Michael SCHEFFEL: *Einführung in die Erzähltheorie*. S.77.

⁴⁹ Matias MARTINEZ, Michael SCHEFFEL: *Einführung in die Erzähltheorie*. S.78.

⁵⁰ Vgl. Matias MARTINEZ, Michael SCHEFFEL: *Einführung in die Erzähltheorie*. S.78.

Somit wird auf die Begrifflichkeiten der diegetischen Ebenen zurückgegriffen, wie die spätere Grafik erläutert.

Ich- Erzähler. Vorstellen der Rahmenerzählung: Dreh für einen Film. Hauptperson = Ulrich Tukur Autobiografische Aspekte (Séraphine, französisch-belgische Produktion, 2008) [S.9-11] Auktorialer Erzähler: Handlung spielt ca. 1912. Die Hauptperson ist Monsieur Wilhelm Uhde. Er erinnert sich an den Erwerb eines Bildes am Vortag. (Rückblende) Beschreibung Seraphines: sie malt, weil ihr ein Engel erschienen ist. [S.11-19] Der Ich-Erzähler. [Übergang Seite 19 nicht klar ersichtlich] soll Wilhelm Uhde spielen. Die Dreharbeiten beginnen. Die Suche nach dem Drehort für Séraphines Zimmer beschäftigt das ganze Team. Jean-Luc soll mit dem einstweilen fertigen Filmmaterial nach Paris ins Kopierwerk fahren. Eine Zeit lang ist Jean-Luc verschwunden. Er kehrt zurück und teilt mit, dass er das Zimmer Séraphines gefunden hat. [S.19-27] Jean-Luc erzählt: Er hat sich verfahren bis zu einem verfallenen Eingangstor. Es gehört zu einem prächtigen Gebäude. Ein Mann winkt ihm, einzutreten. Es folgt die Erklärung, dass er sich auf dem Anwesen Montrague befindet. Der Mann, der Marquis, warnt Jean-Luc vor seinem Sohn Amadé. Er macht die erste Andeutung über eine andere Welt. „morgen werden sie wieder in ihre Welt zurückfinden“ [S.27-30] Erzählung des Marquis aus seinem Leben [S.30-33] Jean-Luc blickt in das Auge des Marquis. [S.33] Unterbrechung [S.33/34] Jean-Luc beschreibt das Bild, das er im Auge des Marquis gesehen hat: Ein Blick auf ein Gemälde, die Leinwand wird herausgetrennt, man sieht einen Spiegelsaal, der verwüstet	Diese Erzählebene ist, gefolgt von der des Jean-Luc, vorherrschend. Jean-Luc bildet mehrere eigene Rahmenerzählungen. Die erste hier, als er vor den anderen Filmmitarbeitern erzählt. Der Marquis bildet seinen eigenen Rahmen in der Erzählung Jean-Lucs. Diese Erzählebene, der Blick ins Auge, welche die Vision von Jean-Luc beschreibt, kommt nur einmal vor.
---	--

wird. Plötzlich ist der Marquis wieder da. [S.34-40] Erzählung des Marquis von Major Rotha. Erzählung von einer Magd, die eine berühmte Malerin geworden sein soll. [S.36/37] Jean-Luc und der Marquis gehen in die Kammer der Magd. Dort verwandelt sich der Marquis plötzlich in einen Arzt (Séraphines „Irrenarzt“) und es wird Jean-Luc schwarz vor Augen. [S.37-40] Unterbrechung [S.40] Der Marquis steht wieder vor ihm. Er spricht die Warnung aus, dass Jean-Luc den Raum die Nacht über nicht verlassen darf. Jean-Luc wird allein gelassen. Die Madonna (Bild) spricht zu ihm. Abermals wird ihm schwarz vor Augen [S.41-42] Unterbrechung: Die Dreharbeiten werden fortgesetzt. Nach Drehschluss fährt Jean-Luc mit zwei anderen Mitarbeitern zurück zu dem Anwesen, das sie jedoch nicht finden können. Es kommt zum Streit und Jean-Luc verlässt die Gruppe, um ‚sie‘ zu finden. Nach seinem Verschwinden wird ein neuer Regieassistent eingestellt und die Dreharbeiten werden beendet. Die Handlung springt ins Hotel des Ich-Erzählers. Jean-Luc kommt ihn besuchen. Spricht ihn mit Wilhelm an. [S. 43-53] Jean Luc erzählt weiter von der ersten Nacht in Montraque: Die Madonna spricht erneut zu ihm. „Seraphine, bleib.....“ Er geht aus dem Zimmer und folgt der Musik eines Cembalos. (Beschreibung der Bilder, an denen er vorbeigeht.) Er betrachtet eine Waldszene auf einem Gobelin, sieht eine Frau, die sich ihm zuwendet und ihm den Arm entgegenstreckt. Sie reißt ihn in das Bild hinein Musik wird	Die kurze Unterbrechung dient dem Spannungsaufbau. Jean Luc bildet hier den zweiten Rahmen. Die Erzählung wird fortgesetzt, er befindet sich aber nunmehr nur vor einem einzelnen Zuhörer und der Zeitpunkt ist
--	---

vereinbart Termine für die Synchronisation und fragt nach Jean-Luc. Dieser hat sich auf einer Waldlichtung an einer alten Linde erhängt. Ein Brief von Jean-Luc an den Ich-Erzähler sei abgegeben worden. Zwei Wochen danach kommt der Ich-Erzähler in Paris an und öffnet den Brief. Er enthält ein leeres Blatt Papier und beschließt, am nächsten Tag nach Aumont zu fahren. [S.80] Auf der Fahrt am nächsten Tag ereignet sich etwas Seltsames. Er fährt aus Paris auf schneebedeckten Straßen heraus und fährt ein paar Stunden später über eine hölzerne Brücke. Nach deren Überquerung herrschen plötzlich 30 Grad. Es ist Sommer und es kommt ihm so vor, als hätte er eine Trennlinie zwischen zwei Welten durchstoßen. Er lässt sein Fahrzeug stehen und geht auf der schmalen Straße weiter in den Wald. Plötzlich erscheinen zwei Limousinen, beide, seiner Einschätzung nach, wenigstens 70 Jahre alt. Aus der vorderen steigen drei Offiziere der deutschen Wehrmacht. Einer, ein General, läuft in das Feld, in dem sich der Erzähler versteckt hält, und erschießt sich selbst. Der Erzähler wird von einem der beiden anderen aufgegriffen und mit „Wilhelm“ angesprochen. Er steigt in das Auto und sie fahren in einen Wald, den der Erzähler aus den Berichten Jean-Lucs wiedererkennt. Sie halten an dem Schloss dort von einem Marquis begrüßt. [S.88] Dem Erzähler ist es, als wäre er in die Inszenierung eines alten Kriegsfilmes hineingeraten. Er findet jedoch eine Zeitung. Das Datum lautet: 21.Juli 1944. [S.90] Der Erzähler befindet sich etwa 60 Jahre vor seiner Zeit und diese Zeitreise scheint ihm mehr als unglaublich. Am bedrohlichsten empfindet er die Tatsache, dass er weder die Person, für die man ihn hält, noch deren Lebensgeschichte kennt. Im Schloss trifft er auf Major Rotha, der im seinen Schüler vorstellen will. [S.100] Er führt ihn zu einem prächtigen Saal, wo ein Knabe von etwa 9 Jahren Cembalo spielt. Dieser läuft zu ihnen hin und	Der Rahmen der Erzählung verändert sich langsam – zuerst ändert sich die Beschaffenheit des Ortes (Temperatur, Jahreszeit)... ...und dann die Zeit. Die Zeit der Rahmenerzählung springt und es bildet sich eine Ebene heraus, die zeitlich vor der ursprünglichen liegt. Spätestens hier kann man nicht mehr von einfachen „Rahmen“ sprechen.
---	--

hält eine Spieluhr in der Hand, auf der sich eine kleine Porzellanfigur befindet. [S.102] Nach einem kurzen Gespräch verabschiedet sich der Junge, setzt die Spieluhr in Gang, läuft zum anderen Ende des Saals und verschwindet in einem Gemälde. Der Erzähler begreift, dass es Amadé ist. Auf dem Gemälde ist die Marquise zu sehen. [S.77- 106] Der Major erzählt „Wilhelm“ seine Gesichte (mit Unterbrechungen). In deren Verlauf erfährt der Erzähler, dass er für den Staatssekretär Doktor Wilhelm gehalten wird, einen Freund des Majors: Der Major lernt Amadé kennen, als dieser ein Stück, das sein Urahne Vialli komponiert hatte spielt- Amadé erklärt, dass es eine neue Komposition ist, was eigentlich unmöglich sein sollte, da Vialli längst tot ist.[S.107-118] Wenig später überrascht er die betende Séraphine mit der Spieluhr. Sie zieht die Spieluhr auf und es kommt Bewegung in das Bild. [S.123] Plötzlich fährt ein Sturm in den Saal. Die Frau ruft nach der Mutter Gottes und wird in das Bild hineingeschleudert. Alle Kerzen gehen aus. Im nächsten Augenblick führt Amadé den Major ins Treppenhaus. Er erklärt ihm, dass Marie-Élisabeth Séraphine jetzt zu sich genommen hat und die Marquise den Major gerne kennen lernen möchte. Er könne zu ihr auf die andere Seite kommen, aber nicht mehr zurück. [S.125] Der Major beginnt, mit Amadé Klavier zu spielen. Nach jedem Unterricht bleibt er bei der Marquise und hält stumme Zwiesprache mit ihr. Er liebt die Frau auf dem Bild. [S.121-126] Die Spieluhr beginnt zu schleppen. Der Major zieht sie auf. Der Erzähler erkennt, dass die Figur nicht aus Porzellan, sondern aus Fleisch und Blut ist. „Arabella, die schöne Tänzerin aus Samarkand, Geliebte Giambattista Viallis und Opfer der grausamen Rache der Marquise von Montrague“ [S.127] Auch der Major verschwindet nun im Bild der Marquise und	Eine neue Erzählung setzt ein. Der Major bildet nun den Rahmen und erzählt die Geschichte über Vialli und Amadé. Die Rahmenerzählung des Majors endet hier. Der ursprüngliche äußerste Rahmen wird hier in seiner veränderten Form weitergeführt.
---	--

der Erzähler wird von Amadé aus dem Zimmer geführt. Die Nacht möchte der Erzähler in der Kammer Séraphines verbringen, denn es scheint ihm, als wäre diese der Schlüssel zu allem. Es wird ihm gewährt. [S.133] Er schläft traumlos und wacht jäh auf. Am Ende des Raumes zeigen sich Lichter. Er steht auf, zieht sich an, geht drei Schritte vom Bett weg und steht plötzlich im Freien. [S.134] Der Erzähler wird unerwartet geblendet und als er die Augen wieder aufmacht, erblickt er die Marquise. Sie versucht, ihn dazu zu bringen, eine Frucht zu essen, doch plötzlich reißt ihn Séraphine zurück. Sie packt ihn am Handgelenk und zieht ihn in den Wald. [S.139] Mit ihrer Hilfe rettet er sich in das Schloss Montrague, stürzt auf den Boden und verliert das Bewusstsein [S.141] Er erwacht mit dem Gesicht im Schnee. Er weiß nicht, wo er ist und läuft einer Krähe nach. Kurz darauf findet er sein Auto. Es ist ihm, als hätte er alles nur geträumt und dennoch sind die Bilder in seinem Kopf sehr stark. Er fährt zurück ins Hotel und öffnet abermals den Brief von Jean-Luc. Das Blatt ist nicht mehr leer sondern beschrieben [S.127-145] Brief von Jean-Luc an Wilhelm. Er erzählt von seiner Begegnung mit der Marquise im Schloss Montrague bevor er zurück zur Fimcrew fuhr. [S. 145] Der Erzähler verfährt sich am nächsten Morgen und kommt an einem Museum vorbei, das Bilder von Seraphine ausstellt. Er geht hinein. [S.150] Wie Wilhelm Uhde steht der Erzähler vor dem Bild Seraphines. Es blicken ihn Augen an, alles beginnt sich zu drehen und er tritt in einen Laubengang. Eine Gestalt kommt mit gesenktem Kopf auf ihn zu, hebt den Kopf: Sein eigenes Gesicht. Er läuft weiter, an sich vorbei, sieht wie er das Museum erneut betritt, hinaus geht und verschwindet. Er geht weiter, trifft auf bunt herausgeputzte Menschen- Garten- das Schloss Montrague.	Die Rahmenerzählung kippt in ihre ursprüngliche Zeit zurück. Durch den Brief wird wieder Bezug genommen auf die Rahmenerzählung Jean-Lucs. Die Erzählung, der äußerste Rahmen, müsste eigentlich zu Ende gehen, jedoch gestaltet sich das Ende wie eine Penrose-Treppe.
--	--

Unter Verwendung der diegetischen Ebenen nach Martinez und Scheffel wird folgende Gliederung sichtbar.

Der primäre Ich-Erzähler - die extradiegetische Ebene

Der primäre Ich-Erzähler ist der Schauspieler, der Wilhelm Uhde darstellen soll. Seine Figur hat Ähnlichkeiten mit dem Autor Ulrich Tukur und bringt so autobiographische Züge in die Novelle. Er bewegt sich auf der extradiegetischen Ebene und erzählt die Novelle.

Der Ich-Erzähler verbringt einige Zeit am Filmset, hört die Erzählungen Jean-Lucs über dessen Erlebnisse im Schloss Montrague und schließt die Dreharbeiten ab. Jean-Luc fungiert als sekundärer Ich-Erzähler.

Einige Zeit später erhält er Besuch von Jean-Luc in seinem Hotel und hört dort die Fortsetzung seiner Erzählung. Dieser bricht jedoch ab, bevor er seine Geschichte zu Ende erzählt hat. Der primäre Ich-Erzähler, bis jetzt eher in der Rolle des Hörenden, wechselt nun in die Rolle des Handelnden, als er die Nachricht von Jean-Lucs Selbstmord und einen leeren Brief von jenem erhält.

Mit dem Wechsel zum Handelnden geht auch ein Wechsel in der Zeit einher. Der primäre Ich-Erzähler wird plötzlich ins Jahr 1944 versetzt, findet das Schloss Montrague und erlebt dort seinerseits unglaubliche Begebenheiten. Hier verbinden sich extradiegetische und intradiegetische Ebene, da seine Erlebnisse denen von Jean-Luc gleichen.

Wieder in seiner eigenen Zeit angekommen, wechselt der primäre Ich-Erzähler wieder zur Rolle des Zuhörenden, indem er den leeren Brief erneut zur Hand nimmt, und feststellt, dass er doch beschrieben ist: mit dem Ende der Geschichte Jean-Lucs.

Am kurz danach folgenden Ende der Novelle findet im wahrsten Sinne des Wortes eine Aufspaltung des primären Ich-Erzählers statt. (Näheres hierzu folgt im Kapitel 4.3.4 der vorliegenden Arbeit) Mit dieser Aufspaltung passiert auch eine Änderung der Ebene: Ein Teil der extradiegetischen Ebene existiert weiter, der andere Teil wandelt sich zu einer Art metametadiegetischen Ebene. Sie beinhaltet den Ort, an dem die Marquise regiert. Diese Ebene wird nie als

Erzählebene genutzt. Sie ist der Ort, an den alle, die die Bilder betreten, gehen. Es wird *von* dieser Ebene gesprochen aber nicht *in* ihr.

Der sekundäre Ich-Erzähler – Die intradiegetische Ebene

Jean-Luc ist der sekundäre Ich-Erzähler in der Novelle. Er erzählt dem primären Ich-Erzähler, und zu Beginn auch der Filmcrew, von seinen Erlebnissen im Schloss Montrague und bildet somit die intradiegetische Ebene – in Bezug auf den primären Ich-Erzähler: das erzählte Erzählen in der Novelle.

Diese intradiegetische Ebene bildet nun, inhaltlich gesehen, die Grundlage für das, was sich später auf der extradiegetischen Ebene ereignet.

Jean-Luc erzählt auf dieser Ebene alles, was ihm im Schloss Montrague zugestoßen ist. Angefangen mit der Begegnung mit dem Marquis über die Unterhaltung mit Amadé bis hin zu seinen ‚Bildreisen‘.

Gleichzeitig eröffnen sich auf dieser Ebene noch metadiegetische Ebenen mit neuen Erzählern.

Diese Ebene besteht selbst über den Tod von Jean-Luc hinaus, da der Brief, welchen der primäre Ich-Erzähler am Ende doch lesen kann, auch in ihr enthalten ist.

Untergeordnete Ich-Erzähler – metadiegetische Ebenen

Auf der intradiegetischen Ebene trifft der sekundäre Ich-Erzähler Jean-Luc weitere Personen, die ihrerseits Geschichten zu erzählen haben.

Zum einen der Marquis, welcher Jean-Luc begrüßt und ihm aus seinem Leben erzählt. Durch ihn erfährt Jean-Luc auch von Major Rotha und Séraphine. Er eröffnet eine metadiegetische Ebene, welche jedoch stark begrenzt ist, da er selbst, nachdem er Jean-Luc in seine Kammer gebracht hat, in der Novelle keine Erwähnung mehr findet.

Eine weitere metadiegetische Ebene wird durch die Erzählung Amadés eröffnet. Er erzählt die Geschichte der Spieldose und gibt einen kurzen Einblick in den Charakter der Marquise. Diese Ebene ist ebenfalls sehr reduziert, da dies die einzige Erzählung Amadés in der *Spieluhr* bleibt.

Der tertiäre Ich-Erzähler – eine weitere intradiegetische Ebene

Der tertiäre Ich-Erzähler ist Major Rotha. Seine Erzählung eröffnet eigentlich eine weitere intradiegetische Ebene, denn er wendet sich, genauso wie Jean-Luc, mit seiner Erzählung an den primären Ich-Erzähler. Die ganze Erzählsituation findet allerdings im Jahr 1944 statt- zeitlich **vor** den Erlebnissen Jean-Lucs. Gleichzeitig weist seine Erzählung inhaltliche Parallelen zu der Jean-Lucs auf.

Er schildert dem primären Ich-Erzähler seine Vergangenheit, seine Liebe zur Marquise, dass er Séraphine getroffen hat und welche Rolle Amadé in seinem Leben spielt. Die Ebene endet mit dem Verschwinden des Majors.

4.3.2. Zeit und Ort in der Spieluhr

Die schließende Grafik setzt Zeit und Inhalt miteinander in Beziehung.

Die blaue Linie, entsprechen der vorherigen Zusammenfassung gefärbt, stellt die Zeitachse des Ich-Erzählers dar. (Extradiegetische Ebene)

Dieser verbringt eine geraume Zeit im ‚Jetzt‘, die durch Erzählungen Jean-Lucs unterbrochen wird. In der Grafik sind diese Einschübe, die sich auf der diegetischen Ebene befinden, als grüne Kreise dargestellt. (intradiegetische Ebene)

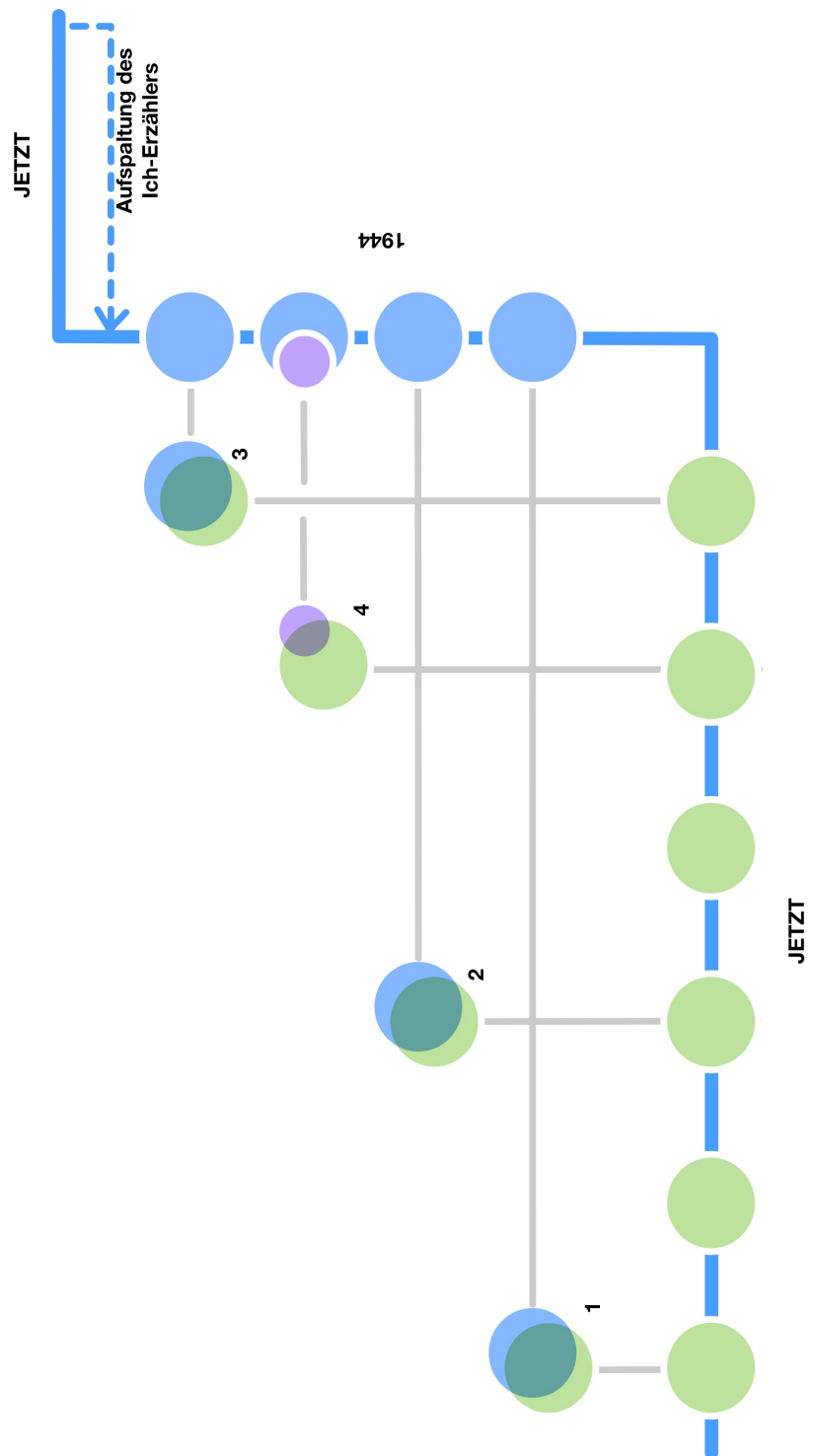
Die Tatsache, dass sich der Erzähler zuerst am Filmset und dann im Hotel befindet, wird außer Acht gelassen, da diese Veränderung nur gering ins Gewicht fällt.

Das Abbiegen in die Vertikale kennzeichnet die ‚Zeitreise‘ des Erzählers in das Jahr 1944. In dieser Zeit hat er Erlebnisse (blaue Kreise), die denen Jean Lucs inhaltlich ähneln. Diese Ähnlichkeiten werden als Schnittmengen dargestellt und bilden die Korrelationen der extradiegetischen und intradiegetischen Ebene. Sie sind zur besseren Übersicht nummeriert.

Die Rückkehr ins ‚Jetzt‘ verlegt die blaue Linie wieder in die Horizontale. Der gestrichelte Pfeil stellt die Szene vor dem Bild in der Ausstellung am Ende der Erzählung dar. Dieser Pfeil bedarf einer näheren Erklärung, welche im Kapitel 4.3.4. über die Aufspaltung des Ich-Erzählers gegeben wird.

Zusätzlich wurde ein lila Kreis für die Erzählung des Majors Rotha im Jahr 1944 hinzugefügt, die auf der zeitlich veränderten extradiegetischen Ebene des primären Ich-Erzählers stattfindet. Er ist der dritte Mann, der von der Marquise verführt wird und seine Erlebnisse gleichen in Teilen denen von Jean-Luc. (die zweite intradiegetische Ebene)

Die metadiegetische Ebenen auf der intradiegetischen Ebene des sekundären Ich-Erzählers Jean-Luc: der Marquis und Amadé sind zur Beibehaltung der Übersicht in der Grafik nicht angeführt.



4.3.3. Die Erlebnisse im Schloss Montrague – Korrelationen der Erzählebenen

Der Ich-Erzähler und Jean Luc erleben Ähnliches im Schloss Montrague, nur, im wahrsten Sinne des Wortes, zu verschiedenen Zeiten. Zusätzlich kommen gegen Ende auch die Erlebnisse des Majors Rotha hinzu, von denen der Ich-Erzähler während seiner Zeitreise erfährt.

Im Anschluss werden die Erlebnisse verglichen. Die Farben der verschiedenen erzählenden Figuren aus der vorherigen Zusammenfassung, werden zur besseren Übersicht beibehalten. Die Seitenzahlen des Primärtextes sind abermals in Klammern hinter den Zitaten angeführt.

Die erste Korrelation (1), die die Ebenen des primären und sekundären Ich-Erzählers aufweist, sind die ersten Momente im Schloss: der erste Blick darauf und die Küchen-Szene.

Beide Szenen haben Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Ähnlich ist meist der Ort, Unterschiedlichkeiten finden sich in der Beschaffenheit des Ortes, wie beim ersten Blick aufs Schloss:

„Als ich durch das Tor trat, erhob sich vor mir ein mächtiges Gebäude mit Türmchen, Giebeln und Kaminen, das sich wie ein düsterer Scherenschnitt gegen den Nachthimmel abzeichnete. Es schien ziemlich heruntergekommen“ (28)	„Das Schloss wirkte weitaus größer, als ich es mir in Jean-Lucs Bericht vorgestellt hatte. Das Eingangstor stand unbeschädigt und offen, und wir fuhren in den Innenhof, der eingefaßt war von Ställen und mehreren Wirtschaftsgebäuden“ (88)
--	---

Die Zeitreise ist hier, obwohl der Ich-Erzähler es noch nicht weiß, schon deutlich zu erkennen, da sich das Schloss als unbeschädigt und imposant vor ihm erhebt. Eine weitere Abweichung besteht darin, dass Jean-Luc in der Nacht ankommt, in Folge dessen muss die Beschreibung der Nebengebäude entfallen. Auch deswegen, weil sein Blick sofort von dem Licht abgelenkt wird, das sich als die Laterne seines Gastgebers, dem Marquis, herausstellt. Er wird sofort an der Schwelle begrüßt und hereingebeten.

Dem Marquis begegnet auch der Ich-Erzähler. Allerdings ist er, da jener in Begleitung vom Major ist, nicht als alleiniger Gastgeber deklariert. Die Geste

eines Hineinbittens findet ebenso nicht statt, da der Ich-Erzähler einfach dem Marquis und dem Major ins Haus folgt.

Beide, sowohl Jean-Luc als auch der Ich-Erzähler verbringen nun eine gewisse Zeit in der Küche. Hier besteht die Gemeinsamkeit abermals im Ort und auch in dessen Beschaffenheit. Die Unterschiede finden sich aber in dem, was sie dort erleben und in der Dauer ihres Aufenthaltes.

„Wir gingen zurück durch die Tür und kamen in ein Gewölbe aus roten Ziegelsteinen, eine riesige Küche mit Kamin, in dem ein Feuer loderte. Davor lagen zwei Hütehunde, der eine so hinfällig, daß er sich kaum aufrichten konnte. An den Wänden hingen Jagdtrophäen aus unvordenklichen Zeiten, Hirschgeweihe, der imposante Kopf eines Wildschweins, ausgestopfte Vögel und zerlumpete Pelztiere, die schon eine halbe Ewigkeit ihre spitzen, gelben Zähne bleckten.“ (29)

„Ein paar Treppenstufen führten weiter nach unten, und es tat sich ein überraschend großer, hoher Raum auf. Das gemauerte Deckengewölbe wurde von zwei in der Mitte stehenden Granitsäulen getragen. Kamin, Refektoriumstisch und die üppigen animalischen Wanddekorationen, Hirschgeweihe, Federwild, Pelz- und Borstentiere, aus dem Leben geschossen und in angespannter Haltung konserviert, entsprachen ziemlich genau Jean-Lucs Beschreibung der Küche, die er gesehen hatte.“(93)

Der Ich-Erzähler stellt schon während seiner Beschreibung die Gemeinsamkeit der Erlebnisse her, indem er erwähnt, dass er die Küche als die gleiche, die Jean-Luc gesehen hat, erkennt. Auch in der Art der Wortwahl sind sich die beiden Szenen ähnlich. Beide verwenden in der Beschreibung der Jagdtrophäen eher harte Wörter (blecken, angespannte Haltung, aus dem Leben geschossen), die erkennen lassen, dass sowohl Jean-Luc, als auch der Ich-Erzähler diese Trophäen nicht als angenehm empfinden. Es lässt sich also auch eine Gemeinsamkeit in der Einstellung zum Töten der beiden Protagonisten feststellen.

In gewisser Weise ist nun unterschiedlich, was die beiden in der Küche erleben und wie viel Zeit sie in der Küche verbringen. Jean-Lucs Aufenthalt ist wesentlich länger als der des Ich-Erzählers.

Jean-Luc führt eine Unterhaltung mit seinem Gastgeber. Sie thematisieren die Tatsache, dass sich Jean-Luc verirrt hat und am nächsten Tag wieder zurück in ‚seiner‘ Welt finden soll. Während der Marquis erzählt, hat Jean-Luc ein verstörendes Erlebnis. Als er in dessen Auge blickt, wird er „mit magischer Kraft“ hineingesogen und „plötzlich sah ich auf den Grund eines Auges, das jemand ganz anderem gehörte“ (33). Die Szene ist von Cembaloklängen begleitet, die augenscheinlich vom spielenden Amadé, dem Sohn des Marquis, erzeugt werden. Jean-Luc sieht das Gesicht einer Frau, die an einem Spinett sitzt, die in der einen Hand ein Notenblatt hält und die andere Hand auf die Tastatur gelegt hat. Im Hintergrund befindet sich ein Schlosspark. Jean-Luc wird bewusst, dass er auf ein Gemälde blickt, und fühlt den Zauber, den der Anblick der Frau auf ihn ausübt.

Dies ist die erste Begegnung mit dem Bild der Marquise. Plötzlich wird das Bild aus dem Rahmen gerissen und er blickt in einen Saal, der in kürzester Zeit von mehreren Menschen bevölkert und verwüstet wird. Die Musik verstummt und Jean-Luc blickt wieder auf das Auge des Marquis in der Küche.

Die Rückblende, die wie eine Vision erfolgte, ist zu Ende und Jean-Luc erfährt die Umstände der Verwüstung und die darauf folgenden Ereignisse des Krieges, während dessen sich auch Major Rotha in diesem Schloss versteckte. Der Marquis und er verlassen die Küche und Jean-Luc wird die Kammer als Schlafstätte zugewiesen, die immer schon den Dienstmädchen gehörte.

Die Erlebnisse, die dem Ich-Erzähler 1944 passieren, sind genauso verstörend und unglaublich, allerdings ist er allein und die Szene sehr viel kürzer gehalten. Während er sich in der Küche weiter umsieht, erwachen plötzlich die Jagdtrophäen zum Leben und beginnen sich gegenseitig und auch ihn anzugreifen. Er sucht verzweifelt den Ausgang, den er zwar findet, der jedoch seltsamerweise versperrt ist, und flüchtet dann durch eine andere Tür auf einen Gang mit Wendeltreppe, welche er hinaufsteigt. Hier hört auch er Cembaloklänge, - wieder eine Gemeinsamkeit mit der Szene Jean-Lucs.

Beide Ereignisse in der Küche demonstrieren Zerstörung. Jean-Luc wird durch die Vision Zeuge der Verwüstung eines Saales und der Ich-Erzähler steht plötzlich mitten in einem Kampf zwischen Tieren, die sich gegenseitig zerfleischen.

Jean-Luc hat jedoch in seiner Zeit in der Küche die ganze Geschichte des Marquis vernommen, während der Ich-Erzähler nur einige Minuten in der Küche verbringt.

Das, was nun Jean Luc auf dem Weg zur Kammer und dann auch in der Kammer passiert, hat keine Entsprechung in den Erlebnissen des Ich-Erzählers 1944. Es gibt hier keine Korrelation.

Vor der Kammer erlebt Jean-Luc abermals eine Art Vision. Sie folgt auf die Aussage Jean-Lucs, dass er auf der Suche nach dem Zimmer einer Putzfrau ist, die Bilder gemalt hat und dem Wahnsinn verfallen ist. Da verwandelt sich der Marquis plötzlich vor der Kammer in einen Arzt, der von Séraphine spricht. Er ist augenscheinlich ihr behandelnder Arzt im ‚Irrenhaus‘. Voller Erschrecken schließt Jean-Luc die Augen und danach ist es wieder der Marquis, der vor ihm steht.

Auch die Ereignisse in der Kammer haben mit Séraphine zu tun. Als er endlich allein ist und die Warnung, sein Zimmer nicht zu verlassen, gehört hat, betrachtet er die Umgebung näher. Das Zimmer ist genau so, wie er sich das von Séraphine vorgestellt hat. An der Wand hängt ein Bild der Mutter Gottes.

Während er es näher betrachtet, öffnet die Madonna plötzlich den Mund und spricht: „Séraphine, meine Liebe! Hast du die Farben angerührt? Wir wollen heute mit dem Baum des Paradieses beginnen. Laß das Ripolin aus der Apotheke weg, und mal nicht mit den Fingern, du weißt, es ist giftig...“(43)

Die Vision ist zu Ende, als er wieder das Spiel des Cembalos vernimmt und alles dunkel wird, was er selbst auf einen Sturz zurückführt.

Die Tatsache, dass die Madonna gesprochen und sich auf die Malerei bezogen hat, bestätigt auf ihre Art zwei Dinge, die bis jetzt nur als Annahme im Raum standen. Erstens hat Séraphine also wirklich in diesem Raum gewohnt, und zweitens erhält so die verbreitete Aussage von Séraphine selbst, nämlich, dass

sie aufgrund der Erscheinung der Mutter Gottes zu malen begonnen hat, mehr Wahrheitsgehalt.

Die nächste inhaltliche Korrelation (2) von extra- und intradiegetischer Ebene umfasst die Vorkommnisse vor und im Spiegelsaal.

Beide Protagonisten blicken auf einen Gobelin an der Wand des Ganges vor dem Saal. Jean-Luc gelangt dorthin, nachdem er die Kammer, trotz der Warnung des Marquis, verlässt und der Ich-Erzähler begegnet ihm nach der Flucht aus der Küche. Beide folgen den Klängen des Cembalos.

„Ich bemerkte aus dem Augenwinkel, wie sich in dem Gobelin, der gleich neben dem Hafenbild hing und fast die ganze Wand einnahm, etwas regte. An den Rändern war er ausgefranst und verblichen, aber in seinem Inneren- da leuchtete er und strahlte, als wäre alles Licht, das den monochromen Bildern fehlte, in die feinen Stoffasern übergegangen und hätte sich in einer großartigen, lebendigen Tanzszene verdichtet. Auf einer Waldlichtung war eine bunt zusammengewürfelte Schar von Menschen versammelt, Edelleute in höfischer Kleidung, Damen mit hohen Frisuren unter zierlichen Sonnenschirmen, Kinder die mit Hunden spielten, aber auch bäuerliches, einfach gekleidetes Volk. Sie lauschten der Musik dreier Männer, die auf einer hölzernen Bank unter dem dichten Blätterdach einer riesigen Linde saßen und zum Tanz aufspielten. Weinkrüge und Schalen mit Obst und Backwerk wurden herumgereicht, über einem Feuer drehte sich ein halber Hammel an einem Spieß.	„Indem ich nun ganz verzückt dieser Musik lauschte, die die luzide Struktur einer Bachschen Fuge mit der empfindsamen Tiefe einer romantischen Sonate verband, war mein Blick auf einen Gobelin gefallen, der rechts von mir zwischen zwei hohen, verschlossenen Türen hing. Er kam mir bekannt vor, und plötzlich erinnerte ich mich. Eine ländlich-idyllische Szene, hübsch herausgeputzte Menschen – Land- und Edelleute–, die unter einem mächtigen Laubbaum zur Musik dreier Lautenspieler tanzten. Jean-Luc hatte ihn mir so beschrieben! Einzelne Paare ergingen sich zwischen blühenden Rabatten und in dunklen Laubengängen, ein Teich mit Schwänen schimmerte durch die Bäume, und Kinder waren zu sehen, die mit Hunden spielten oder von einem Baum ins Wasser sprangen.
--	--

Im Vordergrund aber stand eine Frau in zerschlagenem Leinenrock mit einem geflochtenen Korb voller Blumen, die mir plötzlich den Kopf zuwandte und den freien Arm so unvermittelt entgegenstreckte, daß ich erschrocken zurückfuhr. Sie war groß und kräftig, ihr Gesicht derb, die Augen dunkel und starr, und während ich noch fieberhaft überlegte, woher ich sie kannte und was ich nun tun sollte, hatte sie mich schon am Handgelenk gepackt und hineingerissen in einen Strudel aus Bewegung und Geschrei. Ich sah in grellgeschminkte Gesichter, aufgerissene, schmutzige Münder, die brüllten und lachten, taumelte durch Sonnenstrahlen und Gebüsch, an tanzenden Paaren vorbei, wurde in einen schattigen, umlaubten Winkel gerissen, fühlte die warmen, rissigen Lippen dieser riesigen Frau auf den meinen, hatte unversehens einen Becher am Mund und spürte, wie starker, süßer Wein mir die Kehle herunterrann, wie ein giftiges Elixier. Die Fiedeln und Mandolinen der Musikanten schlugen einen immer schärferen Rhythmus an, alles um mich herum drehte sich wild im Kreise, und plötzlich erhob sich ein Wind in der Tiefe des Waldes, der wie eine mächtige Brandung heranrauschte, bald alles gellend übertobte und mich mit ungeheurer Gewalt in die Höhe riß und nach außen schleuderte. (57-58)	Im Vordergrund saß eine Frau von grobschlächtiger Statur auf einem Stein oder Baumstumpf, eine Bäuerin wohl, einen Korb voll reifer Früchte auf dem Schoß, und sah mir direkt ins Gesicht. Es war ein wilder, erschreckter Blick, und er wirkte so lebensecht, daß ich mich fragte, wie ein Stück Stoff – und mochte er noch so fein gewebt sein – einen solch verblüffenden Effekt erzielen konnte. Eine Hand legte sich auf meine Schulter, und ich fuhr herum. (100-101)
---	---

Die Gemeinsamkeiten dieser beiden Szenen liegen abermals im Ort des Geschehens, dem Gang vor dem Gobel in und natürlich in der Handlung selbst,

die darin besteht, den Gobelin zu betrachten. Interessant ist diese Korrelation aber mehr wegen ihrer Unterschiedlichkeiten, die in der Länge der erzählten Zeit, der Abbildung am Gobelin und der Tatsache liegen, dass Jean-Luc zum ersten Mal eine sogenannte „Bildreise“ unternimmt.

Die Szene um den Protagonisten Jean-Luc ist aus mehreren Gründen länger. Zum einen, weil der Gobelin zum ersten Mal betrachtet, und daher eingehender beschrieben werden muss. Zum anderen, weil eine ‚Bildreise‘ stattfindet, die der Ich-Erzähler nicht durchlebt, weil er vom Major angesprochen wird.

Sieht man sich die Beschreibung des Gobelins nun genauer an, findet man hier auch einige kleine Unterschiede. Den See, von dem der Ich-Erzähler spricht, erwähnt Jean-Luc nicht. Was möglicherweise daran liegt, dass sich der Ich-Erzähler nicht mehr auf den Vordergrund konzentrieren muss, weil er den Gobelin aus den Erzählungen Jean-Lucs kennt. Der wesentlich wichtigere Unterschied ist die Person im Vordergrund.

Ihr Aussehen wird von beiden gleich beschrieben, sie wirkt derb und bäuerlich, jedoch hält sie in Jean-Lucs Beschreibung einen Korb voller Blumen und steht, während sie in der Beschreibung des Ich-Erzählers sitzt und einen Korb voller Früchte in der Hand hält.

Eine weitere Unterschiedlichkeit der Betrachtung besteht darin, dass der Ich-Erzähler keinerlei Bewegung im Bild beschreibt. Das mag daran liegen, dass er derlei Beobachtungen noch nicht gemacht hat, während Jean-Luc zu diesem Zeitpunkt schon mehrere ‚bewegte Bilder‘ gesehen hat.

Zu diesem Zeitpunkt der Handlung ist es ihm vielleicht noch nicht bestimmt, diese Art von Betrachtung vorzunehmen, da er noch viel zu sehr mit der Tatsache beschäftigt ist, dass er in der Zeit gereist ist.

Diese Korrelation bildet auch die Vorgänge im Spiegelsaal ab. Gemeinsam ist ihnen die Figur des Amadé, der hier zum ersten Mal persönlich in Erscheinung tritt, auch wenn von ihm in beiden Fällen vorher schon gesprochen wird.

Auffallend ist, dass im Falle Jean-Lucs zuerst Amadé beschrieben wird, sein Aussehen und Gebaren sehr im Vordergrund steht, während der Ich-Erzähler Amadé erst spät zu Gesicht bekommt. Am wahrscheinlichsten ist, dass dieses

Phänomen durch die Tatsache entsteht, dass Jean-Luc von Amadé selbst geführt wird, während der Ich-Erzähler vom Major in den Saal begleitet wird. Dennoch lässt sich im Vergleich der beiden Szenen eine Umkehr des Aufbaus erkennen, weswegen in der Folge die Zitate des Ich-Erzählers entgegen der Chronologie angeführt sind, um sie mit den Beobachtungen Jean-Lucs zu vergleichen.

„»Herein, herein, wenn's kein Schneider ist!« Die Stimme klang laut und kräftig. Zwischen zwei Bücherregalen war in der Tiefe des Saales eine Türe aufgegangen, in deren Rahmen ein Mann stand, dem ein unruhiges Hinterlicht schattenhafte Kontur gab. Er brach in ein dröhnendes Gelächter aus, [...] Wieder lachte er ein wenig zu laut, dann trat er auf mich zu, nahm mir den Kerzenleuchter aus der Hand, hakte mich freundschaftlich unter und führte mich wie einen alten Bekannten in den Saal, aus dem er gekommen war. [...] Er war beleibt, von undefinierbarem Alter, trug einen orientalischen Hausmantel, unter dem perlenbestickte Schuhe hervorschauten, deren Spitzen leicht nach oben gebogen waren. Sein Gesicht war breit und aufgeschwemmt wie das seines Trinkers, die Nase platt und gerötet, und in den kleinen Augen blitzten Schalk und Bosheit in abgründiger Paarung. Die dichten Haare waren kurz geschnitten, mit einer fettglänzenden Paste gezähmt und streng nach hinten gekämmt, im linken Auge klemmte ein Monokel. [...] (61-62)	„An einem der beiden Cembali, die einander gegenüberstanden, saß ein Kind, ein Knabe von vielleicht acht, neun Jahren, auffallend klein und schwächling. Er hatte aufgehört zu spielen und starrte mich aus großen, milchigen Augen an. Die aschblonden Haare trug er streng auf der Seite gescheitelt, und an den Schläfen schimmerten blaue Äderchen unter einer blassen, durchsichtigen Haut. Ich sah dieses filigrane Wesen fassungslos an. [...] Da sprang das Kind mit einem Satz vom Stuhl und schloß den Deckel der Tastatur. [...] Er hielt eine Spieluhr in der Hand, auf der sich eine kleine Porzellanfigur befand. Ich spürte, wie mich Gänsehaut überlief. Mit dem Knaben stimmte etwas nicht, er war mir unheimlich, ja fast widerwärtig. (100-102)
---	---

Jean-Luc beschreibt Amadé sehr ausführlich. Vor allem dessen Benehmen ist sehr hervorgehoben. Er erscheint ungehobelt und grobschlächtig, allerdings auch auf gewisse Weise einnehmend, blickt man auf die Art, wie er Jean-Luc beim Arm nimmt.

Betrachtet man nun die Beschreibung des Ich-Erzählers, der auf Amadé als Kind trifft, lassen sich große Unterschiede erkennen. Amadé wirkt zierlich und bleich. Beide, Jean-Luc und der Ich-Erzähler betrachten das Gesicht Amadés sehr genau. Und aus beiden Beobachtungen geht hervor, dass Amadé keinen sympathischen Eindruck auf die beiden macht. Jean-Luc vermittelt diesen Eindruck durch unangenehm gefärbte Adjektive, während der Ich-Erzähler dies eindeutig ausspricht.

Als Jean-Luc damit fertig ist, Amadé zu betrachten, widmet er sich dem Raum, den sie betreten haben.

„Der Raum, in dem wir saßen, war der größte von allen, die ich bislang gesehen hatte, und mit einer Unzahl großer und kleiner Spiegel ausgekleidet, die in die Wände eingelassen waren und das Feuer, das an seinem anderen, entfernten Ende in einem Kamin brannte, vielfach reflektierten und magisch vergrößerten. Die übrigen Flächen und Zwischenräume hatte man mit blauen Seidenstoffen bespannt, die an einigen Stellen so brüchig waren, daß hinter ihnen das bloße Mauerwerk aufschien.(63-64)	„ Er legte den Arm um meine Schulter und führte mich in einen prächtigen Saal, der über und über mit Stukaturen und Spiegeln verziert war. Von hohen Fenstern hingen Vorhänge aus schwerem Brokat, die keinen Sonnenstrahl durchließen. Es herrschte tiefe, unwirkliche Nacht. Das Feuer in einem Kamin am anderen Ende des Saales und Kristallüster, mit Dutzenden von Kerzen bestückt, sorgten für ein warmes, sich sanft wiegendes Licht.“ (100)
---	--

Beide Räume sind dunkel, jedoch aus verschiedenen Gründen: Jean-Luc besucht ihn in der Nacht, während der Ich-Erzähler ihn bei Tag betritt, jedoch alle Vorhänge zugezogen sind. Somit herrscht in beiden Szenen fast die gleiche Atmosphäre: auch ein Feuer brennt im Kamin. Jean-Luc beschreibt es als ‚magisch verstärkt‘, der Ich-Erzähler bezeichnet es hingegen als ‚warmes, sanftes Licht‘ .

Den nächsten Blick werfen beide auf das Gemälde der Marquise. Jean-Luc zum zweiten, der Ich-Erzähler zum ersten Mal.

„Ein abgedecktes Instrument, vermutlich ein Flügel, stand in der Mitte des Saales, den beiden Sesseln gegenüber ein altes, mit bukolischen Landschaften bemaltes Cembalo, über dem ein Gemälde hing, das dem Bild, welches mir im Auge des alten Marquis erschienen war, fast vollkommen glich. Wieder sah ich in das Gesicht von Marie-Élisabeth de Montrague, die an ihrem Instrument saß (es war dasselbe, das leibhaftig unter dem Bild stand!), jetzt aber statt eines Notenblatts eine Spieldose in der Hand hielt. Es war ein quadratisches Kästchen aus dunklem Holz, nicht sehr groß und mit feinen Perlmuttertarsien und goldglänzenden Beschlägen verziert. In seine Oberfläche war eine Metallscheibe eingelassen, auf der eine kleine Porzellanfigur stand. Mir schien außerdem – und das war merkwürdig –, als sei die Marquise dreidimensional und die Leinwand eine Glasscheibe, hinter der sie leibhaftig saß. (64)	„Die kleine Figur begann sich zu drehen, eine Melodie erklang, zart und filigran wie der Flügel eines Schmetterlings, und der Junge lief in den anderen, dem Kamin entgegengesetzten Teil des Saales, an dessen schattigem Ende ein großes, nachgedunkeltes Gemälde hing. Ich konnte die Einzelheiten darauf nicht erkennen, dafür stand ich zu weit entfernt, sah aber, daß es das Portrait einer Frau war, die vor irgendeinem Hintergrunde an einem Möbelstück oder Instrument saß. Plötzlich fing das Gemälde an zu leuchten, ja es glühte gerade zu, und mir schien, als löse sich die Frauengestalt von der Leinwand und schwebe wie ein geheimnisvolles Hologramm in den Raum. Der Knabe aber erhob sich in die Luft, und als hätte ihn das Bild mit gewaltiger Kraft angesogen, flog er wie ein Pfeil hinein und war im Bruchteil einer Sekunde verschwunden. Da begriff ich, daß er niemand anderer war als Amadé! [...] Ich ging auf das Gemälde zu. Schon aus einiger Entfernung erkannte ich die Anmut und überwältigende Schönheit dieser Frau. Sie saß an einem Spinett und lächelte mich an. (103-104)
--	---

Beide, Jean-Luc wie der Ich-Erzähler, bewundern die Schönheit der Marquise und in beiden Beschreibungen verbalisieren sie Dreidimensionalität.

Unterschiedlich ist, dass der Ich-Erzähler das Gemälde zuerst aus größerer Entfernung sieht und sich dann selbstständig nähert. Er wird jedoch vom Major zurückgerufen, was ihn zunächst vor der verführerischen Schönheit bewahrt.

Jean-Luc beschreibt, dass sich der Geruch verändert, als er sie anblickt. Er ist gänzlich versunken und wird nur durch einen Gewehrschuss Amadés zurück ins Hier und Jetzt geholt. Er beobachtet außerdem, wie sie ihre Hand bewegt und den Kopf schüttelt und auf Amadés Spott mit einem Liebesgeständnis reagiert.

An dieser Stelle erfährt Jean-Luc die Geschichte der Spieluhr. Zunächst ist sie nur im Bild der Marquise abgebildet, wird jedoch nun von Amadé aus einem Kästchen geholt. Bei dieser Gelegenheit erhebt er sich wie ein Vogel in die Luft, was den Ich-Erzähler später dazu veranlasst, Amadé als solchen zu erkennen. Diesmal erleben beide, Jean-Luc und der Ich-Erzähler fast das gleiche Ereignis. In großem Maße unterschiedlich ist jedoch, welchen Ausgang die Begegnung mit dem Bild der Marquise für die beiden Protagonisten nimmt.

Hier gehen wir in der Grafik weiter zum nächsten grünen Kreis ohne Verbindung zu den Erlebnissen des Ich-Erzählers. Eine Korrelation besteht hier jedoch mit den Erlebnissen des Majors, welche der Ich-Erzähler mitgeteilt bekommt. (4)

Jean-Luc bekommt nun die Geschichte der Spieluhr erzählt. Die Geschichte der Marquise und ihrem Liebhaber Vialli, der sich, weil die Marquise mit einem anderen Mann verheiratet war, in eine andere, eine Tänzerin, verliebte. Die Erzählung handelt von einem Zauberer, der auf Ansuchen der Marquise ebenjene Tänzerin in eine Porzellanfigur auf der Spieluhr verwandelt hat, welche nur von der Marquise erlöst werden könne. Vialli aber erhängte sich aus Trauer auf einer Linde.

Nachdem Amadé die Geschichte der Spieluhr erzählt hat, spricht Amadé zu Jean-Luc:

„Worauf warten Sie, mein Lieber, nichts in diesem Leben ist von Dauer, nicht wahr!? Sie haben drei Minuten, nach unserer Zeitrechnung, mehr Kraft hat die kleine Feder nicht, die die Walze im Inneren des Gehäuses antreibt... Erweisen Sie sich wenigstens

der Marquise würdig, und es wird eine Ewigkeit dauern, bis die kleine Tänzerin stillsteht. Im übrigen sehen Sie dem seligen Vialli wirklich ganz außerordentlich ähnlich, wie aus dem Gesicht geschnitten, aber das sagte ich ja schon. Und nun gehen Sie!“ (76f.)

Jean-Luc geht in sein Verderben, indem er das Bild der Marquise betritt. Abermals ist diese Reise durch einen Bewusstseinsverlust gekennzeichnet.

Was er in dem Bild erlebt, erfährt man erst im Brief Jean-Lucs an den Ich-Erzähler, der ihn erst nach seiner Zeitreise liest.

Dennoch ereignen sich Jean-Lucs Erlebnisse im Bild der Marquise chronologisch vor der Zeitreise, weswegen der letzte grüne Kreis in der Grafik auch vor der Änderung der Zeitachse abgebildet ist.

Bevor jedoch diese letzte Korrelation gedeutet wird, werden zunächst die Erlebnisse des Ich-Erzählers auf seiner Zeitreise beschrieben, die keine Gemeinsamkeiten mit Jean-Luc haben.

Wir haben den Ich-Erzähler an dem Punkt verlassen, als er Amadé bei seiner ‚Bildreise‘ beobachtet.

Auch der Ich-Erzähler bekommt nun eine Geschichte erzählt, nur ist es die des Majors, welcher der dritte Mann ist, der von der Marquise verführt wird.

Die Geschichte des Majors ist in der Grafik durch den lila Kreis dargestellt, welcher im zweiten blauen Kreis auf der Zeitachse 1944 liegt.

Der Major berichtet, wie er im Schloss Montrague lebte, als Gast des Marquis und wie er Amadé spielen hörte, nachdem er selbst eines Abends ein kleines Hauskonzert gegeben hatte. Als er in derselben Nacht nicht schlafen konnte, machte auch er sich auf den Weg, im Schloss herumzustreifen. Er folgte den Klängen eines Cembalos und einer Geige, die von Gesang begleitet wurden in einen Raum:

„Es war der Spiegelsaal, derselbe, in dem wir jetzt sitzen, Wilhelm, aber ich glaubte, in das Innere einer Kirche zu blicken. Unzählige Kerzen, deren Licht von den Spiegeln noch verstärkt wurde, waren auf dem Fußboden verteilt und brannten in allen Farben. Inmitten dieses Meeres aus hüpfenden, tanzenden Flämmchen kniete eine Frau im weißen Gewand einer Nonne. [...] Sie sang einen lateinischen Psalm, und ihre Andacht galt offensichtlich dem Bild, das ihr gegenüber an der Wand hing. Es zeigte eine

herrschaftliche Dame in einem Rokokokostüm, die an einem Spinett saß, sie hielt ein Notenblatt in der Hand und schaute mit mildem Madonnenlächeln auf die Betende herab. Ihre rechte Hand ruhte noch auf der Tastatur des Instruments, als sei sie eben gerade beim Musizieren unterbrochen worden. Sie war von einer solchen Schönheit, daß sie fast den Rahmen sprengte und ich schon in dieser ersten Sekunde, als ich sie sah, meinen Verstand verlor.“ (121f.)

Der Major beschreibt die gleichen Empfindungen wie Jean-Luc, als er das Bild der Marquise betrachtet. Das Gefühl, den Verstand zu verlieren ist beiden gemein.

Der Major findet auf dem Gemälde aber noch zwei weitere Personen: einen erwachsenen Mann mit Zopfperücke und ein Kind, welches überraschende Ähnlichkeit mit Amadé hat. Das Bild, auf das er blickt wirkt auf ihn nicht wie ein Gemälde, sondern wie etwas Wirkliches, das in einem bestimmten Moment angehalten wurde.

„»Da hing keine Leinwand in dem goldverzierten Bilderrahmen«, fuhr er fort, »es war vielmehr ein planes, durchsichtiges, mir unbekanntes Material, eine Art Haut, hinter der sich etwas bewegte der stillstand und so den Eindruck einer zweidimensionalen, gemalten Fläche vermittelte. Auf den symmetrisch angelegten Wegen des Schloßparks, der sich im Hintergrund des Arrangements ausbreitete, spazierten winzige Menschen zwischen Hecken und Blumenbeeten, und als ich genauer hinsah, bemerkte ich, daß sie sich tatsächlich bewegten....“(122f.)

Der Major beschreibt im Bild erstmalig den Hintergrund genauer. Die Art und Weise wie er das tut, ähnelt der Jean-Lucs, wenn er vom Gobelin spricht. Der Hintergrund selbst erinnert auch an das, was am Gobelin abgebildet ist.

Nachdem er das Bild betrachtet hat, wendet er sich der knienden Gestalt zu, die bemerkt, dass er sie beobachtet. Sie zieht die Spieluhr auf und es kommt Bewegung in das Bild. Die Figuren im Vordergrund schicken sich an, zu musizieren und sobald die Musik erklingt, überstrahlt ein helles Licht das Gemälde und in einem Sturm, der plötzlich anhebt, wird die Betende in das Bild gerissen und alles wird dunkel.

Amadé ist es, der den Major vom Schauplatz entfernt und ihn darüber aufklärt, dass die nun verschwundene Frau Séraphine war. Außerdem richtet er dem Major aus, dass Marie-Élisabeth wünscht, ihn kennenzulernen.

Hier ergibt sich eine kleine, wenn auch nicht unbedeutende Parallele zum Erlebnis Jean-Lucs. Amadé ist in beiden Fällen derjenige, der die Protagonisten dazu bringt, der Marquise ins Bild zu folgen.

Nach diesem Erlebnis treffen sich Amadé und der Major jeden Abend im Spiegelsaal und musizieren gemeinsam. Der Major himmelt das Gemälde an und Amadé besucht regelmäßig seine Urahne auf der anderen Seite. In diesem Moment erreicht die Geschichte des Majors das Jetzt, den Moment in welchem der Ich-Erzähler und er im Saal sitzen. Die Spieluhr bleibt stehen und der Major gibt dem Ich-Erzähler die Hand wie zum Abschied.

Plötzlich vernimmt der Ich-Erzähler eine andere Melodie, von einem Cembalo und einer Geigen gespielt, und als er sich zum Major umwendet, ist dieser verschwunden.

Die Korrelation (4) mit Jean-Luc, in der Grafik lila-grün gekennzeichnet, ist durch die Tatsache begründet, dass die beiden in die Marquise verliebt sind und beide von Amadé dazu gebracht werden, dieser Liebe nachzugehen. Beide Figuren haben eine längere Interaktion mit Amadé. Im Falle von Jean-Luc ist es das Gespräch und die Erzählung über die Spieluhr, im Falle des Majors ist es das gemeinsame Klavierspielen. Das Element der Spieluhr tritt beim Major auch als verbindend auf, da während seiner Geschichte unentwegt die Spieluhr erklingt.

Nach dem Verschwinden des Majors zeigt sich eine Parallele zwischen dem Handeln des Majors und dem Handeln des Ich-Erzählers.

Zuvor, als Séraphine vor den Augen des Majors verschwand, war es Amadé, der ihn bei der Hand nahm und aus dem Saal führte. Nun, als der Ich-Erzähler das Verschwinden zwar nicht beobachtet, aber erlebt hat, ist es ebenfalls Amadé, der ihn bei der Hand nimmt und ebenso aus dem Saal führt.

Das letzte Erlebnis des Ich-Erzählers, das sich 1944 ereignet, bildet wieder eine inhaltlich Korrelation mit Jean Luc. (3) Wir erfahren das Ende von Jean-Lucs Geschichte erst aus dem Brief, den er dem Ich-Erzähler geschrieben hatte.

„Natürlich wußte ich, daß ich verloren war, als ich die andere Seite erreichte und am Ende eines prächtigen sonnendurchfluteten Zimmers diese Frau erblickte. Wie eine Syphlide saß sie an ihrem Spinett und spielte eine Melodie, so betörend sanft und zerbrechlich, als hätte ein Traum begonnen, sich selbst zu träumen. Nach einer Weile hielt sie inne und sah mich an. »Da sind Sie ja!«, sagte sie. Sie schien auf mich gewartet zu haben. »Treten Sie ruhig näher...Sie sind schön, Monsieur!« Dann stand sie auf, neigte ihren Kopf, reichte mir die Hand – diese zarte, weiße, unvergleichliche Hand! – und führte mich hinaus in den Hof des Schlosses, der im goldenen Licht eines unwirklichen Tages dalag wie ein Traumbild aus Steinen, bemoosten Mauern, Terrassen und verwitterten Balustraden. [...] Wir spazierten durch Wellen von Schatten und Licht die Kastanienallee entlang, auf einem weichen Teppich aus Gras und verwelkten Blättern, und es schien, als tanzten wir und schritten in einer Art Pas de deux dahin. Ich sah sie unverwandt an, hin und wieder wandte sie mir ihr schönes Gesicht zu, und ich habe es mit den Augen verschlugen, bis sie sich mit Tränen füllten. Da blieb sie plötzlich stehen, nahm meinen Kopf in ihre Hände und küßte	„Kaum hatte ich mich drei Schritte vom Bett entfernt, bemerkte ich, daß ich im Freien stand. Das Dienstbotenzimmer hatte sich verflüchtigt, das Schloß war verschwunden, und ich spürte trockene, knirschende Walderde unter meinen Füßen. [...] Es dauerte nicht lange, und ich hatte eine Lichtung erreicht, in deren Mitte ein mächtiger Laubbaum stand. Hier nun verweilte eine Gesellschaft von Männern und Frauen, die in kleinen Gruppen zusammenstanden, sich miteinander unterhielten oder entspannt am Boden lagerten. [...] Märchenhaft schimmerte ein kleiner See durch die schwarzen Silhouetten der Bäume, an dessen Ufer nächtliche Spaziergänger flanierten. [...] Unter dem Baum der Lichtung aber saßen drei Musikanten, die zum Tanz aufspielten; ein paar der anwesenden Geschöpfe bewegten sich dazu in den gemessenen Schritten einer Courante. [...] Als ich die Augen wieder öffnete, erblickte ich eine Schale, in der große, runde Früchte lagen, die ein gleißendes Licht verbreiteten. Die Frau, die sie in ihren Händen hielt, war schöner als ein Engel und strahlender als die Sonne. [...] Die Frau aber war keine andere als die Marquise von Montrague. [...] Da sah ich, wie sich aus dem Unterholz des Waldrandes eine
--	--

mich auf den Mund. Ich starb, wollte sie umarmen und festhalten, doch mit einer raschen Bewegung entzog sie sich, lachte hell auf, lief davon, den Wall hinunter, wobei ihr kostbares Gewand und das lange, durchsichtige Halstuch in der Luft flatterten wie die Flügel eines Schmetterlings, in den sie sich auf einmal verwandelt hatte, [...] (146-147)	Gestalt löste und ins Mondlicht trat. Sie winkte mir zu, ruderte mit den Armen in der Luft wie jemand, der anzeigen will, daß Gefahr drohe. Ich erschrak, denn ich glaubte Jean-Luc erkannt zu haben. [der Ich-Erzähler will der Aufforderung nachkommen, die angebotene Frucht zu essen] Da packte mich plötzlich jemand von hinten und riß mich mit solcher Gewalt zurück, daß ich zu Boden stürzte und der Granatapfel wie ein leuchtender Ball ins Finstere rollte. [...] Es war Séraphine.“ [der Ich-Erzähler flieht, geführt von Séraphine durch den Wald bis zum Eingangstor des Schlosses. Er stürzt hindurch und zu Boden und verliert das Bewusstsein] (134-141)
--	---

Die Gemeinsamkeit der beiden Erlebnisse ergibt sich aus der persönlichen Begegnung mit der Marquise in etwa dem gleichem Umfeld. Jedoch ist der Charakter der beiden Szenen höchst unterschiedlich.

Das Zusammentreffen von Jean-Luc und der Marquise verläuft friedlich, und bei Tag. Diese Begegnung ist voller Liebe, denn die Marquise muss ihn nicht mehr verführen, er ist ihr schon verfallen. Die Umgebung wird kaum beschrieben, wahrscheinlich, weil Jean-Luc nur Augen für die Marquise hat und daher den Rest kaum beachtet. Die beiden machen einen Spaziergang und er wird sogar von ihr geküsst.

Das Zusammentreffen mit dem Ich-Erzähler findet nachts statt. Die Szene des Gobelins wird genau wiedergegeben, hier zeigt sich auch eine Parallele zur ersten ‚Bildreise‘ Jean-Lucs. Die Marquise tritt als Verführende mit einem Granatapfel auf. Der Ich-Erzähler wird jedoch von Séraphine gerettet und entkommt dem Bann der Marquise. Am Ende ereilt Séraphine die Rache der

Marquise, weil sie ihr einen Mann entrissen hat. Sie wird von feurigen Kreaturen, die aus dem Wald auftauchen, ergriffen und verbrennt wie auf einem Scheiterhaufen.

Sowohl der Ich-Erzähler als auch Jean-Luc erwachen mit einem Gefühl von Kälte. Beide finden ihren Wagen wieder und fahren weg.

„Da wurde mit einem Schlag alles dunkel, so als würde das Licht der Sonne ausgelöscht. Nichts rührte sich mehr, und ich hatte das Gefühl, ich sei in eines dieser seltsamen Bilder geraten, die ich im Schloß gesehen hatte. Aber da war keine Stadt, nicht einmal ein Leben im Zwielflicht, keine Behausung, niemand, nichts, es war kalt, und ich starrte in einen nächtlichen Wald, in dem jede Bewegung erstorben war. Nicht weit von mir erkannte ich die Umrisse meines Fahrzeugs. Ich stieg ein und fuhr davon.“ (148)	„Ich erwachte, weil ich keine Luft mehr bekam. Ich lag auf dem Bauch, mit dem Gesicht nach unten und hatte den Mund voller Schnee. [...] Ich fror. Um mich herum war alles weiß, nichts war zu erkennen, und ich dachte für eine Sekunde, ich sei erblindet.[...] Hinter einem Hügel machte die Straße eine kleine Biegung, und plötzlich sah ich in einiger Entfernung einen schwarzen Fleck. Es dauerte nicht lange, und ich erkannte, daß es ein Auto war. [...] Da stand das Fahrzeug, das ich am Gare St. Lazare gemietet hatte, zwar mit Schnee bedeckt, aber offensichtlich intakt und unberührt. (141-143)
---	---

Unterschiedlich ist jedoch die Verfassung, in der sich die beiden befinden. Der Ich-Erzähler ist, vor allem durch das Bild der brennenden Séraphine, das ihm im Gedächtnis haften bleibt, von der Sehnsucht nach der Marquise befreit.

Jean-Luc jedoch, ist durch das angenehme Erlebnis mit der Marquise voller Sehnsucht zurückgeblieben und findet nur Erlösung im Selbstmord.

Genauso wie Vialli, dem er laut Amadé wie aus dem Gesicht geschnitten ist, erhängt er sich an einer Linde.

4.3.4. Die Aufspaltung des Ich-Erzählers

Der Ich-Erzähler bleibt am Ende der Novelle bei einem Museum stehen, das Bilder von Séraphine ausstellt. Er geht hinein und betrachtet ein Bild, wird in es hineingezogen und erblickt sich plötzlich selbst:

„Wie Wilhelm Uhde, der nach seiner Rückkehr aus Deutschland zufällig vor den Baum des Paradieses trat (in einer Ausstellung im Rathaus von Senlis), so stand auch ich jetzt, achtzig Jahre später, vor dem riesigen Bild, das diesen Namen trug.

Ich stand da, stumm und benommen von seiner ungeheuren, magischen Wirkung.

Zwischen den buntgefiederten Blättern und Tiermäulern, den exotischen Früchten und Blumen sahen mich umwimperte Augen an, und plötzlich begann sich alles zu drehen, und im gelben, smaragdgrünen und herbstroten Wirbel entfesselter Farben öffnete sich der türkisblaue Grund, und ich trat in einen dämmrigen Laubengang, an dessen entferntem Ende, weit, eine Gestalt auftauchte, die durch Streifen aus Licht und Schatten auf mich zulief.

Sie hielt den Kopf gesenkt, kam langsam näher, und auf einmal stand sie dich vor mir und schlug die Augen auf.

Ich sah in mein eigenes Gesicht wie in einen Spiegel.“ (150)

Während er von dieser Erkenntnis überrascht wird, kippt die Perspektive und er sieht sich selbst erneut den Raum betreten und wieder hinausgehen.

„Erschreckt lief ich weiter, an mir vorbei, blickte mir nach in die Richtung aus der ich gekommen war, sah, wie ich wieder den Museumsraum betrat, ihn durchquerte und durch die hohe Eingangstüre nach draußen verschwand.“ (150f.)

Das ‚eine Selbst‘, das den Raum wieder verlässt, verbleibt auf der extradiegetischen Ebene im ‚Jetzt‘. Das ‚zweite Selbst‘ bewegt sich in das Bild hinein: „Ich aber lief weiter bis zum Ende des Tunnels aus Blättern und Blüten, trat hinaus ins Freie und stand unvermittelt am Rande eines Gartens, wie ich noch nie einen gesehen hatte. [...] Inmitten all dieser Pracht erhob sich das Schloß Montrague und strahlte im Lichte eines triumphalen Sommertags“ (151)

Nun ist also auch der Ich-Erzähler in gewisser Weise zur Marquise zurückgekehrt. Diese Aufspaltung erweckt den Eindruck, Sehnsucht und Vernunft hätten sich voneinander getrennt und nur ein Teil seines Selbst würde

der Sehnsucht, bei der Marquise zu bleiben, nachgeben. Der andere Teil bleibt ihr fern und lebt das ‚normale‘ Leben weiter.

Die Novelle schließt an diesem Punkt und es bleibt der Interpretation des Lesers überlassen, ob er nach dieser letzten Szene den Ich-Erzähler im Bild oder den in der ‚echten Welt‘ weiter begleiten möchte.

Durch die vorangegangenen Schilderungen von Visionen ist es dem Leser möglich, diese letzte ‚Bildreise‘ des Ich-Erzählers auch als solche abzutun, oder aber, sie für dessen letzte zu halten und der Vorstellung nachzugeben, dass die Marquise nun doch alle drei Männer in ihr Reich gezogen hat.

5. Filmisches Erzählen

5.1. Forschungsstand und Beispiele

Bevor wir von ‚filmischem Schreiben‘ sprechen, gilt es zu klären, was dieser Terminus überhaupt bedeutet. Joachim Paech stellt in seinem Aufsatz *‚Filmisches Schreiben‘ im poetischen Realismus* die Frage, „was überhaupt ‚filmisch‘ genannt werden darf, bevor ‚Filme‘ nach 1895 veröffentlicht worden waren.“⁵¹ Auch wenn im Folgenden hauptsächlich von der Zeit ab 1970 als Beginn der Forschung über diese Thematik gesprochen wird, ist hier die Begriffsklärung von großer Bedeutung, da sich herausstellen wird, dass gerade im Bezug auf Begrifflichkeiten bei diesem Forschungsgegenstand weniger Klarheit herrscht.

„Da das zugrundeliegende Zeichenmaterial von Literatur (Schrift) und Film (Bild/Ton) inkompatibel ist und bestenfalls Schrift (nicht Literatur) im Film repräsentiert werden kann, nicht aber Film in der Literatur (außer thematisch als Erzählgegenstand), muß sich die Ebene der formalen Analogie auf Strukturen (der Semiotik) des Erzählens beziehen, und hier stellt sich dann die Frage, ob es sich bei der Gemeinsamkeit des ‚Filmischen‘ um eine Frage des Stils oder der Schreibweise handelt[...].“⁵²

Paech setzt bei der Klärung bei der Frage nach der Sprache und ihrem Bezug zum Alltag an. Er nennt Henri Agel und Roland Barthes indem er sich auf dessen Begriffe ‚langage‘, ‚style‘ und ‚écriture‘ bezieht: „Insofern gibt es keine filmische Sprache der Literatur, da sie die Konventionalität von Literatur überschreiten würde. Der Ort des Filmischen ist daher, bezogen auf Literatur, zwischen Stil und Schreibweise anzusiedeln.“⁵³

„Eine ‚filmische Schreibweise‘ kennzeichnet daher von Anfang an einen Widerspruch, der innerhalb der Literatur auf einen außerliterarischen Kontext verweist, der durch die Literatur nur stilistisch repräsentiert werden kann.“

⁵¹ Joachim PAECH: *‚Filmisches Schreiben‘ im poetischen Realismus*. In: Harro Segeberg (Hrsg.): *Die Mobilisierung des Sehens. Zur Vor- und Frühgeschichte des Films in Literatur und Kunst*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1996. (Mediengeschichte des Films Band 1) S.242.

⁵² Joachim PAECH: *‚Filmisches Schreiben‘ im poetischen Realismus*. S.243.

⁵³ Joachim PAECH: *‚Filmisches Schreiben‘ im poetischen Realismus*. S.244.

In dieser Aussage vereint Paech abermals Stil und Schreibweise, was deutlich macht, dass auch hier die Definition nicht einfach ist- er spricht in der Folge von einem Zusammenspiel dieser beiden Ebenen: „Filmisch kann der literarische Stil sein, der sich zumal als innovativer Gestus des Autors in seiner Schreibweise niederschlägt.“⁵⁴

Der Beginn der Vermischung von Literatur und Film liegt in der „Verfilmung trivialkomischer Stoffe und von Kolportageliteratur [...], sowie phantastischer Stoffe im Stil Jules Vernes...“⁵⁵ Zusätzlich findet die Umkehrung in frühen expressionistischen Gedichten statt, welche „die neuen Gesetzmäßigkeiten der Wahrnehmung“ reproduzieren. So zum Beispiel van Hoddiss, der in seinem Gedicht *Kinematograph* „Kinosituation auch zum Gegenstand der Darstellung“ macht. Markus R. Weber nennt ihn gemeinsam mit Alfred Lichtenstein als Beispiel dafür „wie neue Formen der Wahrnehmung nicht nur neue Themen in die Literatur einführen, sondern den Produktionsprozeß und die Form der Texte selbst verändern...“⁵⁶

Die Forschung auf dem Gebiet der Umsetzung filmischer Elemente in Literatur ist sehr gering und, wenn vorhanden, mit großem Fokus auf die Literatur der klassischen Moderne und ihren Autoren. Weber nennt folgende Forschungsthemen seit etwa 1970⁵⁷:

- das Verhältnis einzelner Autoren zum Film,
- die Rolle des Films in ihrem Werk (meist als Thematik, nicht als Schreibtechnik),
- die Behandlung einzelner Themen im Medienvergleich,
- der Vergleich Film – Literatur aus mediendidaktischer Sicht,
- Theoriebildung und Erweiterung des methodischen Repertoires der Literaturwissenschaft unter Einbeziehung der neuen Medien,

⁵⁴ Joachim PAECH: *„Filmisches Schreiben“ im poetischen Realismus*. S.244.

⁵⁵ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film. Neue Varianten „filmischen“ Schreibens*. In: Walter Delabar, Erhard Schütz (Hrsg.): *Deutschsprachige Literatur der 70er und 80er Jahre*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1997. S.105.

⁵⁶ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.105.

⁵⁷ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.106.

- und vor allem der beliebte Vergleich von Literaturvorlagen mit ihrer Vorlage.

Ein wichtiger Autor in diesem Bereich ist Peter Handke, den Weber als den wohl meistbehandelten Autor in der Nachkriegszeit nennt. Ein wichtiges Merkmal an Handke ist, dass er auch als Regisseur in den Blickpunkt der Forschung geriet. Der umgekehrte Fall zeigt wir bei Alexander Kluge, welcher als Regisseur und Filmautor auch literarische Texte schrieb.

Die Forschung beschreibt die in den Texten vorherrschenden Merkmale, die diesen als „filmisch“ charakterisieren als:

„subjektive Blickführung“, „Effekte [...] der Isolation sonst in grösseren Zusammenhängen erscheinender Objekte“⁵⁸, „Prädominanz des Szenischen“ und „Außenperspektive, in welcher die auktoriale Perspektive hinter die des Kamerablicks zurücktritt“⁵⁹, „Multiperspektivierung der Erzählhaltung, Heterogenität in Inhalt und Form, Simultaneismus anstelle narrativer Linearität, Montage, Reihung, Dekonstruktion bestehender und Konstruktion neuer, alternativer Kontexte aus variablen Versatzstücken“.⁶⁰

Unter Berücksichtigung der Tatsache, dass sich die Terminologie in letzter Zeit kaum verändert hat und der Kritik, dass eine Übertragung filmischer Begriffe häufig zu Unklarheiten führt, da gemeinsame Strukturmerkmale trotzdem nicht geklärt sind, formuliert Weber die These, dass „... bei der Übertragung des Vokabulars begriffliche Verallgemeinerungen, die zwar immer anwendbar sind, doch für eine sich weiterentwickelnde Literatur zunächst ohne Erklärungswert bleiben“⁶¹ entstehen.

⁵⁸ Peter RUSTERHOLZ: Veränderungen in der Kunst des Erzählens. Wechselwirkungen zwischen Natur und Film. Bern, 1984. S.93f. zitiert nach Markus R. Weber: *Prosa, der schnellste Film*. S.107.

⁵⁹ Horst MEIXNER: Filmische Literatur und literarisierter Film. Heidelberg, 1977. S.39. zitiert nach Markus R. Weber: *Prosa, der schnellste Film*. S.107.

⁶⁰ Arno RUSSEGER: Mimesis in Wort und Bild. Der fruchtbare Widerspruch. Wespennest (1994) Nr. 95. S.49. zitiert nach Markus R. Weber: *Prosa, der schnellste Film*. S.107.

⁶¹ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.108.

Er beschreibt auch die Anwendung strukturalistischer Begriffe und auch Zitate Walter Benjamins als problematisch, wie sie sich in Aufsätzen der damaligen Zeit finden lassen.⁶²

Die Analyse solcher „filmischer“ Mittel hat jedoch nicht nur mit der Problematik der Begrifflichkeiten zu kämpfen, sondern auch einerseits mit der Allgegenwart von Film und andererseits mit der Veränderung des Medium Films an sich. Durch seine dauernde Präsenz ist der Adressat längst an viele Formen der filmischen Umsetzung gewöhnt: die unterschiedlichen Perspektiven einer Kamera, Veränderung in der Optik werden automatisch wahrgenommen. Der Autor eines literarischen Werks steht nun vor einer großen Herausforderung, will er filmische Mittel in seinen Text integrieren:

„will er innovativ verfahren, darf seine „Technik“ der Darstellung nicht mehr z.B. die des „neuen deutschen Films“ imitieren. Die Attraktivität „filmischer“ Mittel ist in der Literatur wie im Film selbst historischem Wandel unterworfen. Neue Formen z.B. der Distanzierung oder der Herausbildung von Charakteren müssen erarbeitet werden. Der Film hat sich in den vergangenen zwanzig Jahren zwar im technischen, kaum aber im erzählerischen Bereich erneuert. [...] Um die ästhetischen Möglichkeiten der Zeit gewinnbringend umzusetzen, bedarf es der Orientierung an den aktuellen ästhetischen Erwartungen der Rezipienten – z.B. um diese zu enttäuschen.“⁶³

Weber führt in weiterer Folge mehrere Möglichkeiten an, wie Autoren sich dieser Herausforderung stellen.

Am Beispiel *Helldunkel* von Reto Hänni beschreibt er inhaltliche und stilistische Merkmale des Filmischen. Hänni verwendet Folgen von Fotografien, welche Architektur abbilden. Hänni lässt seinen Erzähler diese Bilder jedoch nicht einfach beschreiben, sondern versetzt sie durch sprachliche Mittel in Bewegung. Weber legt zusätzliches Augenmerk auf die Syntax, welche hier „die Rolle der bewegten Kamera“ übernimmt, „die als wahrnehmendes Auge durch die Räume führt.“⁶⁴ Zusätzlich dazu die Interpunktion: sie „... lässt sich „filmisch“

⁶² Vgl. Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.108.

⁶³ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.108.

⁶⁴ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.111.

lesen: Kommas bezeichnen Ecken im Raum, an denen der „Blick“ die Richtung wechselt, Strichpunkte Schwenks.“⁶⁵

Rein auf der inhaltlichen Ebene spielt auch die Veränderung von Schärfe eine Rolle bei Hännys. Er rückt vieles in den Hintergrund, was erst beim Näherkommen an Schärfe gewinnt.

Ein weiteres Merkmal Hännys ist der Einsatz von Bildausschnitten:

„Die durch die Ränder der Fotografie gegebene Kadrierung wird durch die Dynamisierung des Blicks überwunden. Die Fotografien werden dreidimensional und für den Erzähler (und Leser) begehbar; die Distanz des Betrachters vor dem Foto wird aufgehoben. Realisiert wird dabei eine den a-humanen Räumen angepaßte unpersönliche, reportagehaft genau registrierende Sichtweise.“⁶⁶

Die Schreibweise Hännys vermittelt eine leidenschaftslose und unpersönliche Sicht, welche jedoch nicht zwingend eine Konsequenz vom Einsatz des filmischen Mittels der „Kamerabewegung“ ist. Weber führt als Gegenbeispiel Brigitte Kronauers *Rita Münster* an, deren Arbeiten er wie folgt charakterisiert: „Eine nahezu dokumentarische Genauigkeit in den Beschreibungen, die poetische Mittel jedoch nicht ausschließt...“⁶⁷ Sie vermittelt Raumwirkung und Schärfenwirkung metaphorisch und beschreibt zuerst das Setting einer Szene genau, bevor sie die Handlung einsetzen lässt; ihre Texte „bringen Szenerien zum Stillstand.“⁶⁸

Als drittes Beispiel bringt Weber den Autor Fritz Rudolf Fries zur Sprache. In seinem Werk *Die Väter im Kino* verwendet er die filmischen Begriffe der Einstellungsgrößen nicht nur bei der Beschreibung der Dreharbeiten sondern auch bei der Wiedergabe von Eindrücken des Beobachters.⁶⁹

Anhand des Werkes *Untertauchen* von Paul Nizon stellt Weber folgendes als Zwischenresümee fest: „Die Kenntlichmachung filmischer Mittel diene in der Prosaliteratur seit den späten sechziger Jahren (etwa bei Peter Handke) der

⁶⁵ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.111.

⁶⁶ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.111.

⁶⁷ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.113.

⁶⁸ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.114.

⁶⁹ Vgl. Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.117f.

Distanzierung des Erzählers von den geschilderten Inhalten, als Mittel der Kritik am identifikatorischen Erzählen und als Möglichkeit der Illusionsbrechung.“⁷⁰

Im Falle von Nizon wird diese Distanzierung durch einen Perspektivenwechsel erreicht. Blickt die Figur von außen auf eine Situation, gelingt ihr später eine veränderte, überprüfte Wahrnehmung auf dieselbe. Er nutzt diese Schreibweise dazu, die Interpretation der Leser zeitlich zu verschieben: „Indem letztere in der filmischen Optik vorgestellt werden, wird die endgültige Erklärung auf einen späteren Zeitpunkt verschoben. Da in allen Rollen, in denen der Erzähler das Geschehen reflektiert und Wahrnehmungen macht, ein subjektiver Standpunkt enthalten ist, ist auch der Leser zunächst nicht in der Lage, die mitgeteilten Details als schlüssig zu relativieren und eindeutige Zuordnungen vorzunehmen. [...] Die Möglichkeiten der Kameraoptik, Detailinformationen anzuhäufen und auf Interpretation vorübergehend zu verzichten, wenden gerade Nizon und, ihn nachahmend, Herbst an. Die unvermittelt eingeschalteten Distanzierungen und Perspektivenwechsel bei Nizon können [...] durchaus als Schnitte begriffen werden.“⁷¹

Als Beispiel für die explizite Auflösung der Kameraoptik als ausschließlich stilistisches Mittel zum Erzeugen von Perspektive bringt Weber Gundi Feyrers Werk *Der Himmel ist eine Flasche*. Sie nennt und beschreibt detailliert die Kamerafahrt. „Der zur Konvention gewordene performative Hinweis auf die Kamerasicht ist als methodischer Trick durchschaut; in einer Art Tücke des Objekts verselbstständigt sich das literarische Mittel und zwingt dem Leser eine verzerrte und verwirrende Optik auf.“⁷²

Ganz am Ende seines Aufsatzes widmet sich Weber einem interessanten Aspekt, nämlich dem, des Unterschiedes zwischen Lyrik und Prosa im Bezug auf die Umsetzung der ‚filmischen Mittel‘:

„Techniken der Konzentration und Reduktion, der verkürzenden Verdichtung, der Assoziation und des „Schnitts“ (Collage, Montage, Anschlußtechniken) werden in der

⁷⁰ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.121.

⁷¹ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.122f.

⁷² Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.123f.

Regel zuerst in der Lyrik erprobt, bevor sie als Stilmittel auch in der Prosa Verwendung finden. Einige junge Lyriker, die nicht die Reflexion, sondern die Arbeit mit der Sprache als Material, das Reflexions- und Assoziationsprozesse erst anleitet und dirigiert, in den Vordergrund stellen, konnten sich seit der zweiten Hälfte der achtziger Jahre profilieren. Auch neue mediale Formen der Wirklichkeitsdarstellung haben möglicherweise erst über ihre Rezeption in der Lyrik in die Prosa Eingang gefunden.⁷³

Die verschiedenen Beispiele Webers zeigen die Fülle von Möglichkeiten des Einsatzes filmischer Mittel in Prosaliteratur. Auch Weber löst die Problematik der Begrifflichkeiten nicht, sondern verwendete allgemein gebräuchliche Beschreibungen von Vorgängen oder optischen Phänomenen. Seinem Beispiel folgend werden nun markante Szenen der Spieluhr auf ihre ‚filmischen Mittel‘ hin analysiert.

5.2. Filmische Mittel in der Spieluhr

Ein Autor, der selbst Schauspieler ist, eine Handlung, die auf zu Beginn auf einem Filmset spielt- es liegt nahe, in der Spieluhr nach Hinweisen auf eine Umsetzung dieses Mediums zu suchen. Es ist davon auszugehen, dass Tukur diese Schreibweise mit voller Absicht angewendet hat. Oder, wenn nicht, dass der Film als Medium schon so weit in ihn selbst gedrungen ist, dass er gar nicht anders kann, als ihm in seinem Schreiben Rechnung zu tragen.

5.2.1 Eindeutige Vergleiche

Die erste, und gleichzeitig plakativste Anwendung findet sich an der Stelle, an der Jean-Luc von der Erscheinung im Auge des Marquis berichtet und verzweifelt versucht, die richtigen Worte zu finden. Seine Funktion als Regieassistent mag ihm hier behilflich geworden sein, als er sagt: „Es war ... vielleicht... wie in einem Film, in dem die Kamera langsam zurückfährt, und während das Cembalo zur dramatischen Begleitmusik wurde, enthüllte sich mir ein zweites Auge und dann Stück für Stück das Gesicht einer Frau, bis sie schließlich ganz zu sehen war. [...] Als die Kamera stillstand, sah ich im

⁷³ Markus R. WEBER: *Prosa, der schnellste Film*. S.126f

Hintergrund einen streng symmetrisch angelegten Schloßpark, der unter einem leuchtenden Sommerhimmel lag. Nichts bewegte sich. Es war ein Gemälde, auf das ich blickte.“ (34)

Bei näherer Betrachtung ist dies weniger eine Verwendung eines bestimmten Schreibstils sondern mehr die Verbalisierung einer Beobachtung, ausgedrückt durch einen Filmschaffenden. Diese Beschreibung bietet allerdings eine Möglichkeit, den Leser darauf hinzuweisen, dass Film nicht nur als Inhalt in dieser Novelle existiert. Sie gleicht einer Bedienungsanleitung, die dem Leser ein eindeutiges Beispiel gibt, damit er die nicht so deutlichen Stellen besser identifizieren kann. Weitere Aussagen dieser Art folgen. Es ist jedoch festzustellen, dass diese klar erkennbaren Kommentare nur am Filmset passieren- als wären sie an diesen Ort gebunden.

Der nächste Vergleich dieser Art kommt vom Ich-Erzähler selbst, während er über die Reaktion der Zuhörer auf Jean-Lucs Erzählung spricht: „Als hätte sie jemand in ihren Bewegungen angehalten, so wie man einen Film anhält.“ (43)

5.2.2. Filmische Mittel

Die filmischen Mittel, die Tukur einsetzt, sind weniger auffällig. Interessant an ihnen ist, dass sie ausschließlich im Schloss Montrague zur Anwendung kommen.

Als erstes seien die Auf und Ab-blenden erwähnt. Im Film bezeichnen diese Termini das Erscheinen oder das Verschwinden eines Bildes aus beziehungsweise in eine schwarze Bildfläche. Tukur lässt zu diesem Zweck die Figuren die Bemerkung äußern, dass ihnen „Schwarz vor Augen“ wird. Die Figuren haben selbst keine eindeutige Erklärung für dieses Phänomen, das sie erleben. „Mir war schwarz vor Augen geworden, ich hatte sie geschlossen, denn ich dachte, das alles könne nur ein verworrener Traum sein...“ (40).

Meist gehen sie von einer Ohnmacht und einem damit verbunden Sturz aus:

„Ich muß gestürzt sein, denn plötzlich wurde es dunkel.“ (43) und „Als ich in Séraphines Kammer wieder zu mir kam [...]. Ich lag auf einem staubigen Fußboden in vollkommener Dunkelheit und versuchte mich verzweifelt daran zu erinnern, was geschehen war.“ (53)

Diese Art der Blende ereignet sich jedoch auch ohne das Merkmal eines Sturzes: Als der Major im Bild der Marquise verschwunden ist, diesmal ohne großes Aufhebens, da er es freiwillig tut, steht der Ich-Erzähler wieder im Dunkeln. „Dann erlosch das Licht hinter der Leinwand, und die Musik brach ab. Ich stand im Dunkeln.“(130)

Die längste Blende findet sich am Ende der Erlebnisse des Ich-Erzählers in Montrague. Er erwacht in völliger Dunkelheit in seinem Zimmer:

„Ich fuhr hoch. Es war nichts zu hören. Aber etwas im Raum hatte sich verändert. Ich drückte auf den Schalter der Nachttischlampe. Sie funktionierte nicht. Es waren auch keine Streichhölzer da. Aufrecht saß ich im Bett und starrte erschrocken in die Dunkelheit. Was war das? Am Ende des Raumes zeigte sich ein Licht, ein heller, glühender Fleck, aber so weit entfernt, daß er die Dimension des Zimmers vollkommen zu sprengen schien. Dann kam ein zweites dazu und noch eins, bis ich wenigstens ein Dutzend leuchtender Punkte sah...“(134)

Die Blende geht langsam in ihrer Intensität zurück und als sich der Ich-Erzähler den Flecken nähert, gleicht die Bewegung erneut einer Kamerafahrt, aus dem Blickwinkel des Ich-Erzählers, die langsam zur eigentlichen Szene hinführt.

Die letzte Schwarz-Blende ist wieder mit Bewusstseinsverlust verbunden, referiert auf die vorherige Blende und beendet zusätzlich die Ereignisse in Montrague: „Der Boden, auf den ich stürzte, gab nach, und ich versank in einem schwarzen Raum, der mich sanft auffing. Bald trieb ich traumschwer und ruhig dahin, sah helle Punkte in weiter Ferne, funkelnden Sternen gleich, bis auch dieser letzte Rest meines Bewußsteins erlosch.“ (141)

Die gleiche Technik funktioniert natürlich auch mit der Blende von und nach Weiß. Als Jean-Luc in das Bild der Marquise hineingezogen wird, spricht er von

einer plötzlichen Helligkeit, die zu einem Sog führt, in dem er abermals das Bewusstsein verliert. Hier tritt eine Kombination aus Hell und Dunkel auf. (vgl. 76)

Eine völlig weiße Blende ereignet sich gegen Ende der Novelle, als der Erzähler auf die Marquise in der Szene des Gobelins trifft: „Plötzlich hörte ich ein Flüstern und Wispern hinter mir und fuhr herum. Zuerst sah ich nichts, so sehr war ich geblendet.“ (136)

Und fast gleichlautend ist die Einblendung nach dem Zeitwechsel des Ich-Erzählers zurück ins „Jetzt“ als er im Schnee erwacht und bemerkt: „Um mich herum war alles weiß, nichts war zu erkennen, und ich dachte für eine Sekunde, ich sei erblindet.“(141)

Die Filmtechnik des Zeitraffers, bei der Bilder in einer sehr schnellen Geschwindigkeit abgespielt werden, ist in der Szene zu erkennen, in der Jean-Luc sein Erlebnis im Gobelin, kurz vor dessen abruptem Ende, schildert: „Die Fiedeln und Mandolinen der Musikanten schlugen einen immer schärferen Rhythmus an, alles um mich herum drehte sich wild im Kreise, ...“(58) Zugleich denkt man auch an eine 360°-Kreisfahrt der Kamera, wie sie Michael Ballhaus erfunden hat.⁷⁴ Der Betrachter, in diesem Fall sehen wir durch die Augen Jean-Lucs, durchlebt ein brutales Seherlebnis, welches sich später in der Szene mit Séraphine, die der Major erzählt, wiederholt. In dieser Szene tritt außerdem wieder eine Kopplung mit Blenden auf: „...überstrahlte ein grelles Licht das Tableau und verwischte die Figuren. [...] und löschte alle Kerzen aus. Mit einem Schlag war es stockdunkel und totenstill... Nichts. Schwarz. Kein Laut.“(124) Die letzten Worte gleichen fast schon Regieanweisungen in einem Drehbuch.

Tukur spielt viel mit Schärfe und Unschärfe, nicht nur, wenn er Vorder- und Hintergrund von Bildern beschreibt. Ein Beispiel dafür ist der Beginn der Szene,

⁷⁴ Artikel Kamerafahrt: <https://wiki.univie.ac.at/display/filex/Kreisfahrt> (abgerufen am 22.02.2015. 22:11)

in welcher der Ich-Erzähler die Küche des Schlosses Montrague nach seiner Zeitreise betritt: „Alles im Raum war sichtbar, aber es schien nur halb vorhanden...“(94)

Als letztes filmisches Mittel seien die Rückblenden erwähnt. In der *Spieluhr* könnte man alle Erzählungen Amadés und des Majors als solche kennzeichnen. Zusätzlich gibt es noch die ‚Irrenhaus-Szene‘, die Jean-Luc erlebt, welche gar nicht eingeleitet wird. Auch die Vision des Spiegelsaals, ist durch die Beschreibung Jean-Lucs als „Kostümfilm“ (35) gekennzeichnet und von einer Kamerafahrt eingeleitet(s.o.).

6. Fantastische Welten

6.1. Definition laut Reallexikon⁷⁵

Phantastische Literatur ist „in allgemeinster Bestimmung eine Form (insbesondere Erzählform) nicht-mimetischer Literatur, die in eine ‘real mögliche Welt’ eine andere, z.B. ‘mythische Welt’ einbrechen lässt, die dem dominierenden kulturellen Wissen des jeweiligen Publikums als unmöglich gilt.“⁷⁶ Das *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft* macht zu Beginn seiner Definition des Begriffs „Phantastische Literatur“ gleich deutlich, dass eine Vermischung von Welten für ebenjene Definition essentiell ist. Ohne eine gegenüberstehende „reale Welt“ bietet sich kein Anhaltspunkt für die Abgrenzung, da sie „dem dominierenden kulturellen Wissen des jeweiligen Publikums als unmöglich“⁷⁷ gelten muss, um fantastisch zu sein.

„‘Phantastische Literatur’ als solche ist deshalb noch keine historisch spezifische Gattung, sondern sie wird durch eine fiktionale Handlungsstruktur konstituiert, die in Texten verschiedener Gattungen auftreten kann.“⁷⁸ Die Novelle eignet sich gut für die Vermischung von Welten, da sie häufig eine Erzählung einer „unerhörten Begebenheit“ (s.o.) enthält. Eine andere Welt, vor allem der offensichtliche Wechsel zwischen realer und fantastischer Welt, kann auf jeden Fall als unerhörte Begebenheit gelten. Somit ist diese Begebenheit, ein solcher Wechsel, gleichzeitig die Bedingung, damit phantastische Literatur in dieser Gattung bestehen kann, folgt man der Definition. Denn ohne den Wechsel würde man die fantastische Welt nicht erkennen.

⁷⁵ Marianne WÜNSCH: *Phantastische Literatur*. In: Jan-Dirk Müller (Hrsg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. 3. P – Z. Berlin [u.a.] : de Gruyter 2003. S.71-74.

⁷⁶ Marianne WÜNSCH: *Phantastische Literatur*. S.71.

⁷⁷ Marianne WÜNSCH: *Phantastische Literatur*. S.71

⁷⁸ Marianne WÜNSCH: *Phantastische Literatur*. S.71

Damit Fantastik in Texten vorkommen kann, müssen laut Reallexikon folgende Bedingungen gelten:

- Der Text muss eine narrative Struktur aufweisen.
- Es müssen zwei oppositionelle Welten auftreten, eine real-mögliche und eine fiktive.
- Ob eine der beiden als fiktiv wahrgenommen wird, hängt davon ab, wie der Realitätsbegriff der Kultur, bzw. Epoche beschaffen ist, in welcher der Text entsteht.
- Eine oder mehrere Figuren der von der jeweiligen Kultur akzeptierten, also der ‚realen‘ Welt erleben Ereignisse und Phänomene, die der nicht-realen Welt angehören, nehmen sie aber als ‚real‘ wahr.
- Solch ein Auftreten von Phänomenen löst einen „Erklärungsbedarf“⁷⁹ aus, durch den die beiden Welten miteinander vereinbar werden sollen.

Diesem kann auf folgende Arten entsprochen werden:

- Die fantastischen Elemente werden als Täuschung dargestellt und so eliminiert. Der Text liefert rationale Erklärungen (Betrug, Träume, Halluzinationen) für das Auftreten dieser Elemente.
- Die fantastischen Elemente werden im Zuge der Darstellung der zuerst fantastischen Welt als nun reale, neben der kulturell akzeptierten Welt existierende ebenfalls als real dargestellt.
Der Text lässt also zwei Welten nebeneinander gelten und zeichnet eine Art „Mythologie“, die die zuerst fantastische Welt möglich macht, in dem sie Erklärungen für ihre nicht-realen Elemente liefert.
- Die fantastische und die reale Welt existieren nebeneinander, indem es sowohl eine Erklärung zur Eliminierung der Elemente, als auch eine Erklärung zur Integration der Elemente gibt.

Eine Ausnahme zu diesen Verfahrensweisen der Verbindung zweier Welten stellen der Mythos und das Märchen dar. In ihnen wird die reale Welt gänzlich

⁷⁹ Marianne WÜNSCH, *Phantastische Literatur*. S.71

ausgeklammert und nur die dem Mythos bzw. dem Märchen immanente Welt hat Bestand. Auch bei der sogenannten „Fantasy“ gibt es keine zweite „reale“ Welt, mit der interagiert werden könnte. Meist herrscht eine zeitliche oder räumliche Ferne zur „kulturell akzeptierten“ Welt, sodass kein Bedürfnis nach Realität oder Plausibilität besteht.

Science Fiction und Utopie haben auch eine zeitlich und räumlich entfernte Welt zum Inhalt, bieten zum einen aber Erklärungen, meist pseudowissenschaftlicher Art, für Abweichungen von der Realität. Zum anderen stellen sie die immanente Welt als Alternative zur Realität dar, sei sie positiv oder negativ.

Die Begriffsgeschichte der Gattungsbezeichnung „Fantastische oder Phantastische Literatur“ beginnt um die Mitte des 19.Jh. mit dem Bedarf einer Legitimation des Wunderbaren, das mit den Normen der Mimesis und der Wahrscheinlichkeit nicht vereinbar ist. Gegen Ende des 18.Jh. treten schon mehrere unterschiedliche Formen fantastischer Literatur auf. Wie zum Beispiel Schauerromane oder Gespenstergeschichten, welche man zu klassifizieren versucht. Festigung erlangt der Begriff erst spät im 20.Jh.

Fasst man den Begriff nun sehr eng und nimmt Märchen und Mythen heraus, kann man erst von fantastischer Literatur sprechen, als in der frühen Neuzeit der theologische Diskurs nicht mehr vorherrscht, das Weltbild deutlich durch wissenschaftliche Diskurs geprägt ist und so durch aufklärerisches Denken die Freiheit für das Erfinden anderer Welten möglich gemacht wird. Am Anfang stehen die Kunstmärchen, auf die dann die Geisterseher- und Geheimbundromane folgen (vgl. S.73). Das 19.Jh. spart mit fantastischen Elementen während zu Beginn des 20.Jh. eine Reihe von fantastischen Erzähltexten entsteht.

Betrachtet man nun die *Spieluhr*, um zu klären, ob man sie zur fantastischen Literatur zählen kann, finden sich folgende Merkmale im Text wieder:

- In der *Spieluhr* sind die Figuren mit fantastischen Elementen konfrontiert: Bilder erwachen zum Leben und sie haben Visionen von Ereignissen, die außerhalb ihrer Erfahrungen, sogar vor ihrer Zeit liegen. Diese Elemente werden von den Figuren zuerst nicht für möglich gehalten, im Zuge der Handlung aber immer mehr als gegeben hingenommen.
- Die fantastische und die reale Welt existieren nebeneinander und werden von mehreren Figuren zusammengehalten. Erklärungen, welche sie legitimieren würden, gibt der Text dazu allerdings keine.
- Ob die Figuren die Welt hinter den Gemälden als real wahrnehmen ist nicht eindeutig festzustellen. Einerseits besteht eine gewisse Skepsis, da sie ihre Erlebnisse zeitweise durch Ohnmacht erklären, andererseits sind alle Beschreibungen der anderen Welt voller Glauben an ihre Realität. Die ‚Zeitreise‘ des Ich-Erzählers wird von ihm ungläubig kommentiert: „Der Tatbestand einer Zeitreise war zwar faszinierend, und insgeheim hatte ich mir so etwas auch immer gewünscht, aber nach allen Gesetzen der Physik war das, was ich hier erlebte, unmöglich.“(92). Er ist es auch, der versucht, durch das Geflecht der Welten zu blicken: „Also fragte ich ihn [den Major] [...] wie es möglich sei, in einem Gemälde zu verschwinden, und ob er glaube, daß es eine Welt hinter der Leinwand gäbe, die für uns nicht zugänglich, aber ebenso wirklich sei wie diese hier?“ (106), und er äußert bei der Überlegung, was real wäre und was nicht, „daß einiges davon abhing, zu welchem Schluß ich kam.“(107)

6.2. Grenzübergänge von fantastischer und realer Welt in der *Spieluhr*

Die Grenzübergänge von fantastischer und realer Welt werden in der *Spieluhr* fast gänzlich durch Bilder erzeugt. Es gibt nur zwei fantastische Elemente, die nichts mit Bildern zu tun haben: die ‚Zeitreise‘ und die Erlebnisse, die der Ich-Erzähler in der Küche des Schlosses Montrague hat.

6.2.1. Lebende Bilder

Gemälde spielen in der *Spieluhr* eine außerordentlich wichtige Rolle. Jedes Bild, sei es noch so kurz beschrieben oder von geringer Größe, trägt durch sein Vorhandensein zum Gesamtbild der Stimmung der Novelle bei. Die Veränderungen, die auf diesen Gemälden vor sich gehen, vermitteln ein Gefühl von Befremdung und erzeugen bei den Protagonisten häufig Angst. Gleichzeitig bilden sie die Grundlage für das Eindringen der fantastischen Welt in die reale. Die Bilder, von denen in diesem Kapitel gesprochen wird, haben die Eigenschaft, dass das, was auf ihnen abgebildet ist, nicht starr ist, sondern zeitweise in Bewegung gerät.

Das erste Mal, als Jean-Luc Bewegung auf Bildern wahrnimmt, ist bei seinem Weg durch das Schloss Montrague zu seinem Zimmer: „Es waren Portraits von Menschen, die wohl zur Familie der Montragues gehörten. [...] Im flackernden Licht der Kerzen zwinkerten sie mit den Augen, rissen sie auf und schlossen sie wieder, auch schienen sie sich zu bewegen, so daß ich fürchtete, der eine oder andere könnte sich womöglich aus dem Rahmen beugen und mir auf den Kopf spucken oder mit kalter Hand übers Haar streichen.“ (38)

Diese Bilder haben hauptsächlich die Funktion, die schaurige Stimmung des Schlosses zu unterstreichen, die durch fehlende elektrische Beleuchtung und einen einzelnen alten Mann, der das Schloss alleine bewohnt, intendiert wird.

Die Bildaktivität steigert sich beim nächsten Bild, das die Madonna darstellt. Jean-Luc ist in seiner Kammer, noch immer verstört von der ‚Irrenarzt‘-Vision, die sich gerade ereignet hat, und blickt auf das Madonnenbild, das an der Wand hängt.

„Das weiche Gesicht der Madonna mit Heiligenschein, eingefasst von einem lichtblauen Tuch, die weiße Haut, die verzückten Augen, ein kleiner, blaßroter Mund, der sich auf einmal öffnete:...”(42)

Das Madonnenbild gerät nicht nur in Bewegung, es spricht auch. Adressat der Madonna ist aber nicht Jean-Luc, sondern Séraphine. Dieses Bild gibt nun

Jean-Luc die Bestätigung, dass er genau in dem Zimmer steht, das vom Filmteam gesucht wurde- in dem von Séraphine de Senlis.

Zusätzlich zu dieser Bestätigung kommt dem Bild noch eine zweite Funktion zu. Die Madonna warnt Jean-Luc, obwohl sie eigentlich Séraphine anspricht, dass er den Raum nicht verlassen darf. Sie schließt damit an die Warnung des Marquis an. „» Séraphine, bleib, ich bitte dich! Dort, wo du jetzt hingehst, kann ich dir nicht helfen...Geh' nicht!!«“ (54)

Durch die Warnung der Madonna wird die Marquise in eine Gegenposition gestellt. Denn es ist am Ende ja der Ort, den die Marquise beherrscht, zu dem Jean-Luc geht. Es entsteht der Eindruck einer Antithese zwischen Gut und Böse.

Das nächste Bild, das Jean-Luc betrachtet, ist das Hafenbild neben dem Gobelin, von dem im nächsten Kapitel gesprochen wird. Jean-Luc beschreibt es als das „Negativ einer Photographie. Obwohl Tag war, herrschte Nacht, und man hatte den Eindruck, die Welt sei in eine dunkle Schachtel eingeschlossen, durch die sich ein Riß zog, der gerade so viel Licht hineinließ, daß die Menschen in ihr nicht völlig verschwanden.“ (56)

Durch seine vorherigen Bildererlebnisse nimmt Jean-Luc die Personen auf dem Bild anders wahr. Stellte er anfangs eine einfache Beobachtung der Menschen an, sind die Dargestellten nun Menschen, mit denen er mitfühlt: „Was mich beunruhigte war, daß es sie nicht im mindesten zu stören schien. Im Gegenteil, sie gingen ihrem Tagwerk nach, als sei ein Leben im Zwielficht etwas völlig Normales und nichts, worüber man sich besondere Gedanken machen müsse.“ (56)

Den anderen Bildern, die in der Novelle an den Wänden hängen, kommen bedeutendere Aufgaben zu, wie in den folgenden Kapiteln beschrieben wird.

6.2.2. „Bildreisen“ in der Spieluhr – Der Gobelin und der Baum des Paradieses

Die beiden Bilder, die in diesem Kapitel behandelt werden, gleichen Portalen, durch welche die Figuren in die fantastische Welt der Marquise gelangen. Der Unterschied zum Gemälde der Marquise besteht darin, dass für das Betreten dieser Bilder, kein Werkzeug, kein Schlüssel, notwendig ist. Die Figuren werden ungewollt hineingezogen.

Zum einen gibt es den Gobelin, der vor dem Spiegelsaal hängt. Er bildet eine Waldszene ab, auf der Musikanten, Tänzer und Spaziergänger versammelt sind. Die Beschreibung durch Jean-Luc ist sehr genau und lässt in weiterer Folge den Ich-Erzähler diesen Gobelin auch sofort wiedererkennen.

Jean-Luc tritt in ihn seine erste ‚Bildreise‘ an. Während er auf das Bild blickt, bewegt sich plötzlich eine Figur darauf, packt ihn am Handgelenk und zieht ihn in einem „Strudel aus Bewegung und Geschrei“ (58) hinein. Diese Beschreibung veranschaulicht, dass plötzlich, zusätzlich zum optischen Eindruck, Geräusche der Waldszene zu hören sind, was den Eingang in die ‚Welt in dem Bild‘ noch deutlicher macht.

Im Bild angekommen, erlebt Jean-Luc zunächst eher Schrecken als Verzückung und beschreibt die Szene mit Worten, die Angst und auch Ekel ausdrücken: „Ich sah in grellgeschminkte Gesichter, aufgerissene, schmutzige Münder, die brüllten und lachten, ...“ (58)

Die Frau, die ihn ins Bild gezogen hat, küsst ihn mit „warmen, rissigen Lippen“ und gibt ihm einen Becher Wein zu trinken, der ihm „die Kehle hinunterrann, wie ein giftiges Elixir.“ (58)

Aus dieser Beschreibung ergeben sich nun unterschiedliche Deutungsmöglichkeiten.

Einerseits ist es möglich, dass seine Bildreise deswegen nicht voller Glück ist, weil er sie nicht freiwillig angetreten hat. Es ist auch nicht die Marquise, die den Wechsel Jean-Lucs in die andere Welt veranlasst. Sie vermittelt in der Novelle

den Eindruck als herrsche sie über die Welt hinter den Bildern, weswegen sie es auch ist, die über das Schicksal der Figuren in diesem Reich entscheidet. Da die Marquise jedoch gänzlich bei dieser ersten ‚Bildreise‘ fehlt, mag der Eindruck, den Jean-Luc erhält, vielleicht das ‚wahre Gesicht‘ dieser Welt sein.

Gleichzeitig entsteht der Eindruck einer Warnung. Der Beschreibung nach ist es möglich, dass die Frau, die ihm den Wein einflößt, Séraphine ist. Sie rettet den Ich-Erzähler bei dessen Bildreise vor der Marquise. Die Darstellung der ‚Welt im Bild‘ als abstoßend und verängstigend, hat möglicherweise allein den Zweck, Jean-Luc von dieser Welt fernzuhalten. Séraphine inszeniert die Handlung so, dass Jean-Luc sich sehr davor ängstigt, wiederzukommen, um so der Versuchung der Marquise standhalten zu können.

Der Baum des Paradieses ist das zweite Gemälde, welches ohne das Zutun der Figuren seine Pforten öffnet. Der Ich-Erzähler begegnet ihm am Ende der Novelle. Gemalt wurde es von Séraphine de Senlis. Es ist das einzige Bild, von dem man erfährt, wer es gemalt hat. Wie schon im Kapitel über die Aufspaltung des Ich-Erzählers erwähnt, macht dieser eine ‚Bildreise‘ in dieses Gemälde. Diese unterscheidet sich jedoch von jenen in den Gobelin, weil der Ich-Erzähler einen Teil seines Selbst in der realen Welt zurücklässt.

Auffallend ist auch, dass nun ein Bild von Séraphine, die im Verlauf der Novelle als Gegenpart zur Marquise auftritt, indem sie sowohl Jean-Luc als auch den Ich-Erzähler vor der Marquise zu retten sucht, ebenfalls ein Portal in die Welt der Marquise öffnet: „Ich aber lief weiter bis zum Ende des Tunnels aus Blättern und Blüten, [...]. Inmitten all dieser Pracht erhob sich das Schloß Montrague und strahlte im Lichte eines triumphalen Sommertags.“(151).

6.2.3. *Tor und Schlüssel – Das Bild der Marquise und die Spieluhr*

Das deutlichsten Grenzübergang in der *Spieluhr* bildet das Gemälde der Marquise von Montrague. Das erste Mal erhält der Leser einen Blick auf das Portrait, als Jean-Luc durch das Auge des Marquis darauf blickt. „Sie saß an

einem Spinett und war in ein prachtvolles Rokokokostüm gekleidet. Ihr linker Arm, weiß und makellos wie der Hals eines Schwans, ruhte auf der Tastatur, während sie in der Rechten ein Notenblatt hielt.“ (35)

Als Jean-Luc das Gemälde zum zweiten Mal sieht, hält die Marquise jedoch eine Spieldose statt des Notenblattes in der Hand. Dieses Detail lenkt den Blick schon auf die Bedeutung der Spieluhr. Er bemerkt auch eine weitere Veränderung: „Mir schien außerdem – und das war merkwürdig –, als sei die Marquise dreidimensional und die Leinwand eine Glasscheibe, hinter der sie leibhaftig saß“(64) Diese Beschreibung der Marquise als dreidimensional und leibhaftig lässt die Deutung zu, dass sie ebenfalls zu der von Leben durchdrungenen parallelen Welt gehört, die bis jetzt nur im Gobelin aufgetreten ist. So entsteht eine Verknüpfung dieser beiden Bilder.

Das Bildnis der Marquise zieht die Betrachter in seinen Bann. Jean-Luc ist vom ersten Augenblick an verzaubert. Er widmet seine ganze Aufmerksamkeit der Beschreibung ihres Blickes: „»Sie sah mich mit einem Ausdruck an, Wilhelm«, fuhr er fort, »der mich im Innersten erschütterte. Ihr Lächeln war von strahlender Offenheit, und doch wohnt ihm zu gleicher Zeit eine feine, fast geheimnisvolle Zurückhaltung inne, die es vielschichtiger und lebendiger machte, als vielleicht je ein Bildnis jener Epoche gewesen ist....«“. (65f.) Der Zauber, den die Marquise auf ihn ausübt, wird von Amadé gebrochen, der einen Siebenschläfer erschießt und Jean-Luc kurz darauf warnt: „Lassen Sie ab von ihr, machen Sie sich nicht unglücklich!“ (69).

Amadé bringt das Werkzeug ihres Bannes zur Sprache und fragt Jean-Luc: „....mit welcher Kraft also wollen Sie der Macht wahrer Schönheit standhalten?“. Worauf Jean-Luc antwortet: „»Mit der Kraft der Liebe, Monsieur!«“ (69).

Diese Antwort entlockt Amadé nur höhnisches Gelächter. Er ist der einzige, der die Marquise durchschaut. In der Novelle ist er es, der allen Personen gegenüber Warnungen ausspricht und sie letztlich vor der Marquise zu bewahren versucht. Er ist es aber auch, der den Schlüssel aus seinem Versteck holt, mit dem man das Portal in dem Portrait der Marquise öffnen kann: die Spieluhr.

„Dort blieb er vor einem Regal stehen, das bis zur hohen Decke hinaufreichte, band den seidenen Gürtel auf, der seinen Hausmantel zusammenhielt, die Schöße flogen

auseinander als wären sie Flügel, er erhob sich plötzlich in die Luft und flatterte wie ein riesiger Falter hinauf bis unter den konkaven Plafond des Saales, der mit einer Fülle exotischer Pflanzen und Blumen ausgemalt war. Für einen Augenblick verharrte er dort bewegungslos, öffnete ein winziges Glastürchen, entnahm ihm einen Gegenstand, schloß es wieder, flog in einem Bogen auf mich zu, schwankte auf einmal, als wäre er in Turbulenzen geraten, und stürzte unmittelbar vor mir hart zu Boden.“ (70)

Die Tatsache, wie gut sie versteckt ist und die Art, wie Amadé sie aus ihrem Versteck holt, unterstützt noch das Mythische rund um die Spieluhr und die Figur des Amadé. Im späteren Verlauf der Novelle erfährt der Leser, dass Amadé schon als Kind zwischen den Welten gewechselt hat, indem er die Spieluhr in Gang gesetzt hat. Er und die Spieluhr sind also in gewisser Weise miteinander verknüpft und durch die Tatsache, dass er sie nun Jean-Luc zu Verfügung stellt, auch ambivalent in seinem Handeln, da dies im Gegensatz zu seiner sonstigen Beschützerrolle steht.

Der Zusammenhang zwischen dem Portrait und der Spieluhr wird dadurch hervorgehoben, dass Jean-Luc jene, die Amadé herbeigeht, als die gleiche, die auf dem Portrait abgebildet ist, identifiziert.

Nach einer erneuten Warnung: „Sie haben sich in ein Bild verliebt, ein Traumbild, das Sie bezaubert, wie es die Wirklichkeit nie könnte, ...“(71), erzählt Amadé Jean-Luc die Geschichte der Spieluhr:

„Sehen Sie, diese Spieluhr hier ist ein Geschenk des Geigers und Tonkünstlers Vialli, den sie mehr liebte, als Worte sagen können. Doch sie war verheiratet mit einem Mann, der ihr jede Untreue übel vergolten hätte, und er Vialli, hatte darum schon bald sein Herz einer glutäugigen Tänzerin aus Samarkand geschenkt, die Arabella hieß und den entschiedenen Unwillen meiner Ahne erregt. Eines Tages verschwand diese Tänzerin auf mysteriöse Weise, und erst als der arme Vialli sich aus Gram über ihren Verlust in einen Baum gehängt hatte, tauchte sie wieder auf. [...] Arabella war winzig klein geworden, müssen Sie wissen, und sie war zu Porzellan erstarrt.“ (72)

Diese Geschichte offenbart wichtige Wesenszüge der Marquise: Eifersucht und den Wunsch, Dinge, die sie zu besitzen glaubt, nicht teilen zu wollen, denn die Porzellantänzerin auf der Spieluhr ist die Tänzerin Arabella. Der Zauber der Marquise, der zuerst nur verführerische Züge aufweist, bekommt durch diese Erzählung etwas Dunkles, Dämonisches. Es wird klar, dass die Marquise Jean-

Luc, hat sie ihn erst in ihre Welt gezogen, nicht wieder gehen lassen wird wollen.

Amadé verlässt nach der Erzählung gänzlich die Beschützerrolle und erklärt Jean-Luc die Funktion der Spieluhr:

„Diese Spieluhr ist der Schlüssel in ihre Welt...“(74). Nach einem langen Blick in dessen Augen zur Musik der Spieluhr fordert er ihn sogar auf, in die Welt der Marquise zu wechseln: „Worauf warten Sie, mein Lieber, nichts in diesem Leben ist von Dauer, nicht wahr!? Sie haben drei Minuten, nach unserer Zeitrechnung, mehr Kraft hat die kleine Feder nicht, die die Walze im Inneren des Gehäuses antreibt... Erweisen Sie sich wenigstens der Marquise würdig, und es wird eine Ewigkeit dauern, bis die kleine Tänzerin stillsteht. Im übrigen sehen Sie dem seligen Vialli wirklich ganz außerordentlich ähnlich...“(75f.)

Jean-Luc wird kurz darauf mit Hilfe der Spieluhr, die aufgezogen auf dem Tisch steht, ins Bild gezogen und begegnet der Marquise, die mit ihm durch die selbe Welt wandelt, die er zuvor im Gobelin erblickt hat.

Wie schon vorweg erwähnt, verwendet nicht nur Jean-Luc die Spieluhr als Schlüssel zur Welt der Marquise. Amadé benutzt sie, seit er ein Kind ist, um mit der Marquise und einem Geiger, wahrscheinlich Vialli, zu musizieren. Sein Wechsel durch das Bild geschieht im Beisein des Majors und des Ich-Erzählers. Er verheimlicht seine Fähigkeit vor den beiden nicht, was das Schicksal der Männer vorwegnimmt:

„Er reichte mir seine Hand, die erschreckend kalt war, setzte die Spieluhr in Gang und stellte sie auf eine Kommode. Die kleine Figur begann sich zu drehen, eine Melodie erklang, zart und filigran wie der Flügel eines Schmetterlings, und der Junge lief in den anderen, dem Kamin entgegengesetzten Teil des Saales, an dessen schattigem Ende ein großes, nachgedunkeltes Gemälde hing. [...] Plötzlich fand das Gemälde an zu leuchten, ja es glühte geradezu, und mir schien, als löse sich die Frauengestalt von der Leinwand und schwebte wie ein geheimnisvolles Hologramm in den Raum. Der Knabe aber erhob sich in die Luft, und als hätte ihn das Bild mit gewaltiger Kraft angesogen, flog er wie ein Pfeil hinein und war im Bruchteil einer Sekunde verschwunden.“ (103)

Die dritte Person, die bewusst mit Hilfe der Spieluhr auf die andere Seite wechselt ist Séraphine. Die Szene wird aus der Sicht des Majors Rotha geschildert. Er überrascht Séraphine beim Singen eines Psalms im Spiegelsaal.

Der Ort ist leicht verändert, da brennende Kerzen auf dem Boden stehen und eine Schale mit Weihrauch vor Séraphine entzündet ist.

Séraphine kniet vor dem Bild:

„Es zeigte eine herrschaftliche Dame in einem Rokokokostüm, die an einem Spinett saß, sie hielt ein Notenblatt in der Hand und schaute mit mildem Madonnenlächeln auf die Betende herab. Ihre rechte Hand ruhte noch auf der Tastatur des Instruments, als sei sie eben gerade beim Musizieren unterbrochen worden. Sie war von einer solchen Schönheit, daß sie fast den Rahmen sprengte und ich schon in dieser ersten Sekunde, als ich sie sah, meinen Verstand verlor.“(121f.)

Der Major verwendet hier bei der Beschreibung des Gemäldes die gleichen Worte wie Jean-Luc mit dem Unterschied, dass er die Marquise mit einer Madonna vergleicht. Dies mag vor allem durch die veränderte, kirchenähnliche Szene bedingt sein. Der Major beobachtet jedoch noch einen weiteren Unterschied:

„Das Gemälde zeigte aber noch zwei weitere Personen. Einen Mann mit Zopfperücke und im Seidenwams, der eine Geige in der Hand hielt, und ein Kind, das blaß und schüchtern gegen das Spinett lehnte.

Es hatte so verblüffende Ähnlichkeit mit Amadé. Das alles wirkte so verwirrend echt, daß ich glaubte, Zeuge eines Wirklichen Geschehens zu sein, das aus irgendeinem Grunde angehalten worden war.“ (122)

Dem Leser ist durch den vorhergegangenen Wechsel des Kindes klar, dass dies wirklich Amadé sein muss, der auf dem Bild zu sehen ist. Und mit ihm, Vialli, der Geiger.

Der Major beobachtet nun Ähnliches, wie Jean-Luc, als dieser den Gobelin betrachtet hat. Außerdem erfährt der Leser erstmalig etwas über den Hintergrund des Gemäldes: „es war vielmehr ein planes, durchsichtiges Material, eine Art Haut, hinter der sich etwas bewegte oder stillstand und so den Eindruck einer zweidimensionalen, gemalten Fläche vermittelte. Auf den symmetrisch angelegten Wegen des Schloßparks, der sich im Hintergrund des Arrangements ausbreitete, spazierten winzige Menschen zwischen hecken und Blumenbeeten, und als ich genauer hinsah, bemerkte ich, daß sie sich

tatsächlich bewegten. Die drei Personen im Vordergrund jedoch verharrten leblos wie hinter geschliffenem Kristall.“ (122f.)

Mit der Beschreibung des Hintergrunds ist nun abermals eine Verbindung zwischen dem Bild der Marquise und dem Gobelin hergestellt.

Séraphine bemerkt den Major, erschrickt und zieht die Spieluhr auf. Der direkte Einfluss der Spieluhr auf das Gemälde wird nun dadurch deutlich, dass sich mit dem ersten Ton der Melodie auch die Figuren im Vordergrund des Bildes bewegen. Sie schicken sich an, gemeinsam zu Musizieren und als deren Musik einsetzt, verwischt das Bild und ein Sturm zieht Séraphine in das Bild und löscht alle Kerzen aus.

Mit dem Verschwinden Séraphines ist Amadé aus der Welt der Marquise zurückgekehrt und klärt den Major über den Verbleib von Séraphine auf: „...jetzt ist sie bestimmt glücklich, Marie-Élisabeth hat sie zu sich genommen...“ und gleich darauf trägt er abermals zum Verhängnis eines Mannes bei, indem er meint: „... Marie-Élisabeth sagt, Sie sind wunderschön, Monsieur, und sie wünscht, Sie kennenzulernen, aber erst, wenn Sie bereit dazu sind. Sie müssen auf die andere Seite und können nicht mehr zurück.“ (125)

Der Major ist der einzige, der von Amadé darauf hingewiesen wird, dass keine Rückkehr aus der Welt der Marquise möglich ist. Er ist auch der einzige, der nur eine Reise auf ihre Seite unternimmt und sein Wechsel geschieht in vollem Bewusstsein über die Macht der Marquise. Er erwähnt dies gegenüber dem Ich-Erzähler, bevor er sich für immer verabschiedet: „Sie ist wie eine Spinne. Sie sitzt in ihrem Netz und lauert auf uns. Sie wartet Jahrhunderte, bis wir uns darin verfangen. Ihre Augen verheißen das Himmelreich, ihre Umarmung ist die höchste Lust, und ihr Biß ist tödlich. Ihre Liebe wie ihr Haß...“ (128)

Sein Wechsel durch das Portal geschieht mit dem Stehenbleiben der Spieluhr, was ihn endgültig macht. Zugleich mit ihrem Stillstehen erklingt ein Cembalo und das Gemälde leuchtet auf. Der Ich-Erzähler wendet sich zum Major um, doch dieser ist verschwunden. „Im Bild aber regte sich etwas, und ich meinte, eine dunkle Figur zu erkennen, die sich auf die sitzende Marquise zubewegte... Dann erlosch das Licht hinter der Leinwand, und die Musik brach ab.“ (130)

Auch mit dem Verschwinden des Majors geht ein Erscheinen Amadés einher, was abermals bekräftigt, dass er als Protegé der Marquise als einziger kommen und gehen kann, wann er will, sofern er sich an die Spielzeit der Spieluhr hält.

6.2.4. Die Küchenszene

Die Szene, die sich in der Küche abspielt, als der Ich-Erzähler sie 1944 betritt fällt gänzlich aus der bisherigen Vermittlung der fantastischen Welt heraus. Will man diesen Umstand erklären, drängt sich am ehesten noch der Vergleich mit dem ersten Erlebnis Jean-Lucs, dem Betrachten der bewegten Bilder am Weg zu Séraphines Kammer auf. Sie waren der erste Kontakt Jean-Lucs mit dem Fantastischen im Schloss. Die Küchenszene ist die erste direkte Begegnung des Ich-Erzählers mit der fantastischen Welt. Da dieser jedoch voller Zweifel ist, im Gegensatz zu Jean-Luc, der sehr bereitwillig die fantastischen Elemente akzeptiert, muss diese Szene aggressiver sein, um den Ich-Erzähler in seiner Einstellung zu verändern.

6.2.5. Die Zeitreise

Die Zeitreise eröffnet eine eigene fantastische Kategorie in der *Spieluhr*. Ihr Vorhandensein zeugt zwar von Fantastik, unterscheidet sich jedoch gänzlich von der Thematisierung der fantastischen Welt hinter den Gemälden.

Sie wird vom Ich-Erzähler als unmöglich wahrgenommen, jedoch später genauer analysiert, nachdem er auch die Möglichkeit der Bildreisen infrage stellt. Auffallend ist, dass er während der Erzählungen Jean-Lucs bisher kein Wort darüber verloren hat, dass er sie eigentlich für unmöglich hält.

„Dabei fiel mir ein, wie unwirklich und phantastisch dieser Ort eigentlich war, an dem ich mich gerade befand, und mir kam der Gedanke, daß er sich bereits hinter etwas anderem verbarg. Ich also schon in einer zweiten oder dritten Schicht steckte. Und wie konnte ich sicher sein, daß mein tatsächliches Leben als Schauspieler (allein schon das ein Beruf, der die Welt ja nur in ihrer Abbildung oder Spiegelung verhandelte), das mich hierher in die Picardie geführt hatte, nicht schon eine Schimäre war und ein Ursprung, eine eigentliche, eine wirkliche Wirklichkeit gar nicht existierte?“ (106f.)

Durch die Zeitreise bekommt der Ich-Erzähler die Gelegenheit, Jean-Lucs Erlebnisse nochmals von Major Rotha zu hören, da jener das gleiche erlebt hat. Durch diese Wiederholung und der damit verbundenen Bestätigung und den eigenen Erlebnissen auf dieser ‚Zeitreise‘ muss am Ende auch der Ich-Erzähler die Erlebnisse immer mehr als ‚real‘ akzeptieren, er behält jedoch seine Skepsis bei. Vor seiner eigenen ‚Bildreise‘ ist er immer noch unschlüssig: „Die Eindrücke des Tages waren tief und verstörend gewesen, die Welt stand kopf, Tatsachen hatten sich als Trugbilder erwiesen, physikalische Gesetze waren ausgehebelt, und ich steckte an einem Punkt, von dem ich nicht wußte, wie es weiterging.“(133)

Als er nach seiner Flucht aus dem Gobelin im Schnee erwacht, schildert er seine Stimmung ambivalent:

„Es war verrückt, aber mir schien, als wäre gar nicht viel passiert, als hätte ich mich in dieser schweigenden Schneelandschaft verlaufen, wäre gestürzt, hätte mein Bewußtsein für kurze Zeit verloren, geträumt und wäre wieder aufgewacht, bevor ich erfor.

Aber da waren diese starken Bilder, die mir nicht aus dem Kopf gingen, viel kräftiger, als die Schimären und undeutlichen Gefühle, die einem sonst nach einer durchträumten Nacht blieben...“(143)

Diese leichten Vorbehalte mögen es sein, weswegen nach der Aufspaltung des Ich-Erzählers im Museum vor dem Bild des Paradiesbaumes ein Teil seines Selbst in der realen Welt verbleiben kann.

7. Resümee

Am Beginn stand, nach einer kurzen Biografie des Autors, zunächst die Auseinandersetzung mit der Frage, ob *die Spieluhr*, welche vom Autor als Novelle betitelt wird, auch als solche anzusehen ist. Das Auffinden mehrerer Merkmale, welche in der gängigen Novellentheorie als Indikatoren gelten, machte eine Zuordnung zu dieser Gattung möglich.

Danach wurde im Sinne der Erzähltheorie die Erzählsituation des Werkes herausgearbeitet. Das Vorhandensein einer Durchmischung mehrerer Ich-Erzähler, die sich auf verschiedenen Erzählebenen bewegen, machte eine grafische Darstellung des Zusammenhangs zwischen diesen Ebenen notwendig. Diese wiederum machte deutlich, dass die Erzählebenen auf vielfältige Weise miteinander verknüpft sind, weswegen im Anschluss daran die vielen Korrelationen dieser Ebenen aufgelistet wurden.

Den zweiten Teil der Arbeit bildete das filmische Schreiben Tukurs, das im Kontrast zu seinem eher ‚romantisch‘ gehaltenen Schreibstil steht. Hier konnte festgestellt werden, dass er zwar wenige Mittel verwendet, dieser Umstand aber dazu führt, dass der Leser mit diesen Mitteln langsam vertraut wird und sie unter Umständen, als eigenes Werkzeug zur Interpretation nutzen kann.

Im letzten Teil der Arbeit wurde das Phänomen der Einbindung einer fantastischen Welt in die Novelle untersucht. Diese Vermischung dieser Welten gelingt Tukur indem er sie fast ausschließlich an die vorhandenen Gemälde bindet, weswegen eine Akzeptanz dieser fantastischen Welt durch eine räumliche Trennung, die durch die Bilder, welche als Portale fungieren, durchbrochen werden kann, leicht möglich wird.

Die vorliegende Arbeit, als erste zu der Novelle Tukurs, hat nur einige Aspekte zur Analyse herausgegriffen. Weitere Möglichkeiten würde die Betrachtung der Marquise als Gegenpol zur Madonna bieten und sicherlich eine eingehende Beschäftigung mit der Figur der Séraphine. Außerdem bietet die Novelle auch viele Ansatzpunkte zur Beschäftigung mit den historischen Hintergründen, vor denen sich die Geschichte entwickelt.

8. Literaturverzeichnis

8.1. Primärliteratur

TUKUR Ulrich: *Die Spieluhr*. Berlin: Ullstein Buchverlage GmbH 2013.

8.2. Sekundärliteratur

AUST, Hugo: *Novelle*. 5., aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2012.

FRICKE, Harald (Hrsg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft : Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. 2. H – O. Berlin [u.a.] : de Gruyter 2000.

KIEFER, Sascha: *Die deutsche Novelle im 20. Jahrhundert. Eine Gattungsgeschichte*. Köln [u.a.]: Böhlau Verlag, 2012.

MEIER, Albert: *Novelle, eine Einführung*. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 2014.

MÜLLER, Jan-Dirk (Hrsg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft : Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. 3. P – Z. Berlin [u.a.] : de Gruyter 2003.

MARTINEZ, Matias; SCHEFFEL, Michael: *Einführung in die Erzähltheorie*. 8.Aufl. München: C.H. Beck oHG, 1999. S.76.

PAECH, Joachim: *„Filmisches Schreiben“ im poetischen Realismus*. In: Harro Segeberg (Hrsg.): *Die Mobilisierung des Sehens. Zur Vor- und Frühgeschichte des Films in Literatur und Kunst*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1996. (Mediengeschichte des Films Band 1) S. 237-260

SCHMID, Wolf: *Elemente der Narratologie*. 2., Verbesserte Auflage. Berlin [u.a.]: de Gruyter 2008.

WEBER, Markus R.: *Prosa, der schnellste Film. Neue Varianten „filmischen“ Schreibens*. In: Walter Delabar, Erhard Schütz (Hrsg.): *Deutschsprachige Literatur der 70er und 80er Jahre*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1997. S.105-129.

8.3. Internetquellen

http://www.filmportal.de/person/ulrich-tukur_f01992ec3667420c96317ba78645d1b5. Abgerufen am 03.02.2015. 09:58.

<http://hamburger-kammerspiele.de/das-theater/geschichte/>
Abgerufen am 03.02.2015. 09:58.

<http://kulturpreis-deutsche-sprache.de/2013/05/pressemitteilung-vom-13-mai-2013/>
Abgerufen am 01.03.2015, 11:00.

<http://www.academie-cinema.org/ceremonie/palmares.html>
Abgerufen am 01.03.2015, 11:10.

http://www.arsenalfilm.de/seraphine/download/PH_SERAPHINE.pdf
Abgerufen am 01.03.2015, 11:25.

ANHANG I: ZUSAMMENFASSUNG

Die Arbeit *Ulrich Tukur – Die Spieluhr, eine erzähltheoretische Analyse* beschäftigt sich mit verschiedenen Aspekten der Novelle. Der Schwerpunkt liegt in der Analyse der Erzählsituation, die durch das Auftreten mehrerer Ich-Erzähler auf verschiedenen Erzählebenen sehr komplex ist.

Im Anschluss daran werden die Korrelationen dieser Ebenen herausgearbeitet und durch Textstellen belegt.

Des Weiteren behandelt diese Arbeit das filmische Schreiben Tukurs. Hier wird deutlich, dass der Schauspieler sein filmisches Schaffen mit seinem literarischen verbindet.

Im letzten Teil wird die fantastische Welt der *Spieluhr* in ihren einzelnen Elementen herausgearbeitet. Anschließend werden die Bilder, welche die Portale zwischen realer und fantastischer Welt bilden, genauer betrachtet.

ANHANG II: ABSTRACT

The thesis *Ulrich Tukur – Die Spieluhr, eine erzähltheoretische Analyse* (*Ulrich Tukur - Die Spieluhr, a narratological analysis*) concentrates on certain aspects of the novella. The main focus of the analysis is the ‚point of view‘ and its complexity due to the three first-person narrators, which function on different narrative levels.

The thesis further gives examples of cinematic writing in Tukur's short novel. A fact that is clearly the result of his own career on screen.

The final segment of the thesis first examines the individual elements of the fantastic reality of *Die Spieluhr* and lastly the paintings, which serve as portals between the real and the fantastic.

Mag. Julia Chlf

geb. am 14.12.1987



BILDUNGSWEG	
pGRg13 der Dominikanerinnen, 1130 Wien	2006
Matura	
Universität Wien	WS 2006
Rechtswissenschaften	
Universität Wien	SS 2007
Lehramtsstudium Deutsche Philologie	-2015
Universität für Musik und darstellende Kunst Wien	WS 2007
Lehramtsstudium Musikerziehung	-2015
Hauptfach Klavier	
Universität Wien	2007
Diplomstudium Deutsche Philologie	- 2013
BERUFSERFAHRUNGEN	
Wolkenlos - Die Reiseagentur	2006
Angestellte	- 2008
Back-Office- Tätigkeiten, Telefonkorrespondenz, Kundenbetreuung, Postbearbeitung, kleine Reisebuchungen, Korrespondenz mit den Reiseveranstaltern	
Baumeister Schenk GesmbH	2008
Sekretärin	- 2012
Postbearbeitung, Dokumentenbearbeitung,	
MERKUR – Steuerberatung GesmbH	Feb. 2010
Abendsekretärin	- Jun. 2011
Postbearbeitung, Telefondienst, Kundenempfang, Dokumentenbearbeitung, Aufträge für die Geschäftsführung und Sachbearbeiter	
Brg6 Marchettigasse	seit
Lehrerin für Musikerziehung, Deutsch, Gitarre	Sept. 2012
Begabungsförderung	
SPRACHEN	
Deutsch - Muttersprache	
Englisch – Maturaniveau in Wort und Schrift	
KÜNSTLERISCHE PROJEKTE	
XMas Santa	2003
Performing Center Austria Theater Akzent	
Don Carlos, Die Meistersinger von Nürnberg	2012
Zusatzchor	2013
Staatsoper Wien	
Meisterklasse Musical	2012
Noelle Turner	2013
PROJEKTE IN DER SCHULE	
Die Jagd nach Mr. Danger	SJ 2013/14
Eine Revue, erstellt von den Schülerinnen und Schülern der GTK 2A	
Wie klingt das, wenn eine Tür aufgeht	SJ 2013/14
Zwei Trickfilme, erstellt - in Kooperation mit dem ZOOM Kindermuseum- und vertont von den Schülerinnen und Schülern der GTK 2A	