



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Are you watching closely?
Effektproduktion in Literatur, Film und
Bühnenillusionskunst“

Verfasserin

Teresa Wicha

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M.A.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
1. Der Effekt	7
2. Die Dramaturgie des Zaubertricks	11
2.1. Zaubervereinigungen und deren Magier-Kodex	11
2.2. Die verschiedenen Arten von Zaubertricks und magischen Grundeffekten	14
2.3. Der zeitliche Aufbau von Zaubershow und Zaubertricks	18
2.4. Der Magier und seine Requisiten	22
2.5. Misdirection – Die Manipulation des Publikums	24
2.6. Täuschungsarten	27
3. Film und Illusion	31
3.1. Der Kinematograph und seine Beziehung zur Illusionskunst	31
3.2. Illusionserzeugung im Film	34
4. Effektproduktion in <i>The Prestige</i>	40
4.1. Der Inhalt von Roman und Verfilmung	40
4.2. Mindgame Movies und die Strategie der Falschen Fährte in Film und Literatur	43
4.3. Besonderheiten der Gestaltung einer diegetischen Welt	51
4.3.1. Die Erzähloberfläche - Setting und Beschreibungen	51
4.3.2. Konnotierte Wissenschaft	54
4.4. Die Erzählsituation	60
4.4.1. Die Verwendung von Erzählsituationen im Roman	60
4.4.2. Erzählsituationen im Film	65
4.5. Die Zeitstruktur – Ordnung in Roman und Film	72
Resümee	77
Quellenverzeichnis	80
Abstract	85
Lebenslauf	86

Einleitung

Magie, Zauberei, das scheinbar verwirklichte Unmögliche ist der Menschheit seit jeher bekannt. Bereits aus der Zeit der Antike, aus Griechenland und Ägypten, sind Zeugnisse über Magie überliefert. Ebenso alt ist die Trennung der Magie in weiße und schwarze Magie. Schwarze Magie wurde als etwas gesehen, das durch dunkle Mächte zustande kam. Weiße Magie hingegen galt als gut und den Menschen dienlich. Der Glaube an echte Magie wurde damals auch zur Manipulation der Menschen verwendet. Gleichwohl war Zauberei aber auch schon zu früheren Zeiten als Unterhaltungskunst bekannt. Um sich vom Glauben echter, vor allem schwarzer Magie zu distanzieren, versuchten Zauberer Bezeichnungen für ihre Tätigkeit einzuführen, die den Kunstcharakter ins Zentrum rückten. Begriffe wie Zauberkunst, Taschenspielerei und Täuschungskunst wurden eingeführt. Dadurch wurde betont, dass es sich nicht um echte Magie handelt, sondern um etwas, was auf natürlichem Wege von Menschenhand produziert wird. Über die Jahrhunderte ließ der Glaube an schwarze Magie nach. Die Zauberei als Unterhaltungskunst blieb jedoch bestehen und entwickelte sich immer weiter.¹

Heute ist die Zauberei noch immer eine präsenste Unterhaltungskunst, die unter vielen Namen bekannt ist. Ihre Meister gelten als Zauberer, Täuschungskünstler, Manipulationskünstler, Illusionisten und Magier.² Wie daran zu ersehen ist, wird inzwischen auch die Bezeichnung der Magie für Täuschungskunst verwendet. Infolgedessen wird sie auch in dieser Arbeit, losgelöst vom Glauben an echte Magie, als Synonym für Zauberei gebraucht.

Eines der leitenden Themen dieser Diplomarbeit ist die Zauberkunst. Der Fokus liegt vor allem auf der Zeitspanne vom 19. Jahrhundert, dem großen Zeitalter der Bühnenmagie, bis heute, wo Zauberkunst noch immer fixer Bestandteil der Unterhaltungskultur ist.

Es geht darum, eine allgemein gültige Dramaturgie von Zaubertricks herauszufiltern und diese dann in Verbindung mit Film und Literatur zu setzen. Es sollen im Verlauf der Arbeit Gemeinsamkeiten und Vorgehen in Bezug auf die Frage, wie *Effektproduktion in Literatur, Film und Bühnenillusionskunst* vonstattengeht, herausgefunden und erläutert werden. Was sind die leitenden Effekte des jeweiligen Mediums und wie, mit welchen Mitteln, werden sie erreicht? Dabei wird ausgehend von Effektproduktion in der

¹ Vgl. Dietmar Winkler/Gisela Winkler: Das große Hokuspokus. Aus dem Leben berühmter Magier. Berlin: Henschel 1985, S. 531.

² Vgl. Robert Kaldy-Karo: Meister der Magie. Sonderausstellung v. 16.2.-19.5.1991. Wien: Österreichisches Circus- und Clown-Museum 1991, S. 32.

Zauberei, ebenfalls versucht herauszufinden, wie deren Effekte und ihre Produktion mit denen von Film und Literatur in Verbindung stehen.

Beim Versuch, dies aufzuzeigen, werden überwiegend Fachliteratur und Theorien aus den Bereichen der Film- und Literaturwissenschaften und Werke praktizierender Zauberer beziehungsweise ihrer Kenner verwendet. Die Arbeit stützt sich auf Literatur aller drei Bereiche, da das Thema intermedialen Charakter besitzt. Zusätzlich dienen der Analyse der Roman *Prestige – Meister der Magie* von Christopher Priest und die Verfilmung *The Prestige* von Christopher Nolan. Anhand dieser Werke werden im letzten Teil der Arbeit, nach der Definition eines Effekts, Zaubertrick-Dramaturgie und ihren Bezügen zu Film und Illusion, weitere Möglichkeiten der Effektproduktion in Literatur und Film veranschaulicht, ohne die Verbindung zur Magie gänzlich auszusparen.

Bevor sogleich direkt in die Thematik eingetaucht wird, bleibt jedoch noch eine letzte Frage zu stellen:

„*Are you watching closely?*“³

³ Vgl. *The Prestige*, Regie: Christopher Nolan, DVD, Warner Bros. Pictures and Touchstone Pictures, USA/UK 2006, 00:00:54-00:00:55.

1. Der Effekt

Das Wort *Effekt* ist recht gebräuchlich. Ob als Knalleffekt, Überraschungseffekt oder einfach als Effekt auf jemanden⁴, man hört den Begriff häufig. Eine Definition, die beschreibt, was ein Effekt nun tatsächlich ist, ist allerdings schwer zu finden. Unterschiedliche Autoren verwenden jeweils, wenn auch nur leicht, abweichende Erläuterungen. Für diese Arbeit muss deshalb ein Weg gefunden werden, eine eigene Definition festzulegen.

So unterschiedlich die bekannten Definitionen auch in manchen Gesichtspunkten sind, so gibt es dennoch Aspekte, die miteinander übereinstimmen, zumindest in einigen der bekanntesten Nachschlagewerke. Neben der Feststellung, dass Effekt vom lateinischen Wort *efficere* abstammt, was *hervorbringen* oder auch *bewirken* bedeutet⁵, gehen die verschiedenen Begriffsbestimmungen dahingehend konform, dass es sich bei dem Effekt um eine *Wirkung* handelt. Wirkung sowie die Begriffe *Ergebnis* und *Erfolg* werden sogar als Synonyme für den Effekt angegeben. Der Duden definiert das Wort wie folgt: „[außerordentliche] Wirkung, die etwas hat: einen großen Effekt mit etwas erzielen. Syn.: Erfolg, Ergebnis, Wirkung.“⁶

Was aus der Mehrheit der Definitionen herausgefiltert werden kann, ist, dass es sich bei dem Effekt um die *Wirkung*, nicht um die Ursache von etwas handelt. Zudem haftet dem Effekt etwas Besonderes an, etwas, das „etwas hat“, wie oben angemerkt. Das Alltägliche hat demnach keinen Effekt, der Effekt muss also als etwas Außergewöhnliches erkennbar sein. Die Synonymverwendung mit *Ergebnis* und *Erfolg* legt außerdem nahe, dass der Effekt am Ende eines Handlungsprozesses steht.

An dieser Stelle kann auch erstmalig die direkte Verbindung zur Bühnenillusionskunst gezogen werden. Der finale Abschnitt eines Zaubertricks, der überraschende Höhepunkt, wird bei Trickerläuterungen in Fachkreisen als Effekt bezeichnet. Er ist das Besondere am Zaubertrick.

Die Zauberei hat natürlich nicht das Exklusivrecht auf den Begriff Effekt gepachtet, jedoch wird er in kaum einer anderen Kunstform so exzessiv verwendet. Dabei benutzen Zauberkünstler ihre eigene Definition, was ein Effekt nun ist. In den meisten schriftlichen Arbeiten von Zaubernern und deren Kennern wird der Begriff häufig verwendet, ohne eine

⁴ Vgl. Das digitale Wörterbuch der deutschen Sprache. Effekt. <http://www.dwds.de/?qu=Effekt>, zugegriffen am 3.10.2014.

⁵ Vgl. Duden. DaAres Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache. Band 7. Berlin, Mannheim, Zürich: Duden ⁴2007, S. 169.

⁶ Duden. Das Bedeutungswörterbuch. Band 10. Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich: Duden ⁴2010, S. 295.

genauere Bestimmung vorzunehmen.⁷ Die Definition lässt sich allerdings in manchen Fällen aus dem Text ableiten beziehungsweise es lassen sich gerade in Texten von Bühnenzauberern Hinweise auf die Beschaffenheit des Effekts finden. Ein solcher Hinweis unterstützt die hier nun angeführte These der verpflichtenden Anwesenheit eines Rezipienten, um einen Effekt zu erzeugen. Dass Rezipienten vorhanden sein müssen, ist bereits aus der Kopplung mit dem Begriff Wirkung ableitbar. Die Wirkung entsteht im Zusammenspiel von etwas Wahrzunehmendem und jemandem, der es wahrnehmen kann und dementsprechend reagiert. Die Wirkung ist dadurch an Rezipienten, im Falle der hier untersuchten Medien an Publikum, Zuschauer und Leser, gebunden.

Das behauptet auch Andreas Michel-Andino, Philosoph und Zauberkünstler, in seinem Essay über die Zauberei. Er führt darin aus, dass gerade die Zauberei, mehr noch als andere Künste, von einem Publikum abhängig ist, da der Kern der Bühnenmagie die Täuschung oder auch Illusion ist. Diese kann aber nur zustande kommen, wenn jemand vorhanden ist, der sich täuschen lässt, da die Täuschung hauptsächlich im Kopf des Zuschauers vonstatten geht.⁸ Diese Rolle kann natürlich nicht vom Zauberer selbst eingenommen werden, da er derjenige ist, welcher um die Geheimnisse seiner Tricks weiß und sich infolgedessen nicht selbst täuschen kann.

In anderen Medien der Unterhaltung ist, auch wenn die Täuschung zumindest im magischen Sinne nicht vorhanden ist, der Rezipient ebenfalls unerlässlich. Unterhaltung kann nur zustande kommen, wenn sich jemand unterhalten lässt. Unterhaltung ist somit das Resultat aus dem Miteinander von Kunstprodukt und Rezipient.

„Immer handelt es sich dabei um einen Prozeß der Gegenseitigkeit, und wenn es sich um Kunst handeln sollte, dann entsteht das Kunstwerk in der Interaktion zwischen Bühne und Zuschauerraum, Manege und Rang, Künstler und Publikum.“⁹

Michel-Andinos Sichtweise unterstützt damit die These, dass Kunst immer das Ergebnis einer Zusammenarbeit von produzierender und rezipierender Seite ist. Gerade bei den Kunstgattungen Bühnenmagie, Film und Literatur ist diese Bindung verstärkt herauszulesen. Bühnenmagie, wie bereits ausgeführt wurde, funktioniert nur durch die Täuschung, die durch die automatische Zusammenarbeit von Zauberer und Publikum zustande kommt. Mit dem Medium Film und seinen Zuschauern verhält es sich ähnlich

⁷ Siehe zum Vergleich alle Bücher der Literaturliste, die sich mit Zauberei befassen.

⁸ Vgl. Andreas Michel-Andino: Philosophie des Zauberns. Ein Essay über das Staunen. Mit einigen kleinen Täuschungen zur eigenen Erprobung. Hamburg: Krämer 1994, S. 40-41.

⁹ Michel-Andino: Philosophie des Zauberns, S. 41.

und die Literatur ist von ihrem Leser abhängig, da erst, wenn er einen Text liest, dieser wahrgenommen wird und sich die Bedeutung durch seine Wahrnehmung und Imagination erschließt.¹⁰ Diese Abhängigkeit von mindestens zwei unterschiedlichen Instanzen, Produzent und Rezipient, kann allerdings auch dazu führen, dass der Effekt anders wahrgenommen wird beziehungsweise ein gänzlich anderer ist, als geplant war. Wahrnehmung ist subjektiv. Deshalb muss der Rezipient den Effekt nicht zwingend so wahrnehmen, wie der Produzent ihn sich vorgestellt hat oder ihn überhaupt als solchen erkennen. Um einen Effekt handelt es sich aber dennoch.

Die Doppeldeutigkeit als auch Vielschichtigkeit des Effekts lässt sich an einer der wenigen in Zaubersliteratur klar niedergeschriebenen, und nicht nur angedeuteten, Definitionen veranschaulichen.

„Die Art und Weise, wie ein Zaubertrick auf das Publikum wirkt.“¹¹

Das Gewicht wird in diesem Satz auf die Worte *Publikum* und *wirkt* gelegt und ist damit zugleich eine Bestätigung der Annahme, dass Wirkung und Publikum für den Effekt unumstößlich sind. Man kann die Bedeutung der Definition nun auf zweifache Weise auslegen. Zum einen kann *wie* bedeuten, mit welchen Mitteln der Zaubertrick und seine Wirkung erreicht werden, zum anderen, *wie* es wirkt, beispielsweise verblüffend. Der Begriff Effekt wird in der Fachliteratur allerdings nur selten dafür verwendet, die Empfindungen des Publikums zu beschreiben. Stattdessen wird der Effekt immer wieder mit dem Höhepunkt des Tricks gleichgesetzt.

Bei Bühnenmagie handelt es sich immer um Täuschung, wie schon klargestellt wurde. Das bedeutet, dass das, was das Publikum wahrnimmt, nicht das ist, was wirklich passiert. Eine Illusion wird wahrgenommen. Was auf das Publikum wie reale, unerklärliche Magie wirkt, besitzt in Wahrheit eine simple, logische Erklärung. *Wie wirkt* es auf das Publikum? Wie echte Magie! Was das Publikum zu sehen glaubt, ist nicht zwingend das, was tatsächlich passiert. Zur Veranschaulichung sei hier erläutert, dass bei einem Zaubertrick zum Beispiel der Höhepunkt daraus besteht, dass etwas verschwindet oder schwebt. Das Verschwinden, das Schweben, das ist für das Publikum, was geschieht. Für den Zauberer jedoch, der um die Wahrheit weiß, sind es ein schneller Handgriff und die Verwendung von Apparaturen. Der Gegenstand fällt durch eine kleine Falltür, verschwindet aber nicht auf magische Weise. Würde das Publikum mitbekommen, was wirklich passiert, dann wäre es keine Täuschung und somit keine

¹⁰ Genauere Ausführungen hierzu finden sich in den Kapiteln 3 und 4.

¹¹ Werner Waldmann: Zauberkunst. Magie, Illusionen, Tricks, Geschichte, Hilfsmittel, Anleitung. München: Hugendubel 1996, S. 192.

Zauberei. Außerdem gäbe es schon deshalb keinen Effekt, da es sich um die Wahrnehmung von etwas Alltäglichem, etwas nicht Außergewöhnlichem, handeln würde. Durch die Manipulation nehmen sie es jedoch anders wahr und genau das ist der Punkt. Es geht in der Zauberei und ferner noch allgemein, wenn vom Effekt gesprochen wird, um das, was wahrgenommen wird, gleich, was dahinter steckt. Der Effekt ist in der Zauberei somit auch immer gleichzeitig eine Illusion, die kein fixer Zustand ist, sondern um wirken zu können, erst produziert, durch mehrere Handlungen eingeführt, werden muss. Die *Produktion* eines Effekts ist somit in mehrere Teile getrennt. Sie ist gegliedert in das, was tatsächlich passiert und die *Erscheinung*, das, was wahrgenommen wird. Eine Verkettung von Tatsachen führt also zur Erscheinung.

Diese Dinge sind aber, um den Kreis der Argumentation zu schließen, zwangsläufig an das Publikum und ihre Reaktion gebunden. Denn erst durch die Wahrnehmung des Publikums wird der Effekt in der Zauberei existent, denn die Täuschung besteht nur für sie, nicht für den Produzenten. Außerdem wird ein Effekt erst durch die Reaktion, die Verblüffung und den Applaus als etwas ausgezeichnet, das als außergewöhnlich wahrgenommen wurde. Somit lässt sich feststellen, dass der Effekt, nicht nur in der Magie, sondern auch allgemein, zwei Teile inne hat: *Erscheinung* und *Reaktion*. Die wahrgenommene Erscheinung und die Reaktion des Rezipienten sind im Sinne des Effekts nicht trennbar, sie bedingen sich gegenseitig.

Der *Effekt* in seiner Gesamtheit lässt sich zusammengefasst nun wie folgt definieren:

Es handelt sich dabei um das *Resultat eines Handlungsprozesses*. Die *Rezeption von Handlung und Resultat* spielt eine Rolle, wobei eine *Differenz zwischen dem, was wirklich passiert und dem wahrgenommenen Resultat* existiert. Zudem *weiß der Rezipient um die Unmöglichkeit des Wahrgenommenen*. Dennoch kommt es zur *emotionalen Reaktion* des Rezipienten, beispielsweise in Form von Verblüffung und Staunen. Ein Effekt ist nichts Alltägliches, sondern *etwas Außergewöhnliches*.

Diese Definition des Effekts lässt sich vom Themengebiet der Zauberei auf andere Künste ausweiten, darunter Film und Literatur. Im Zentrum der restlichen Arbeit steht nun das Ziel, herauszufinden, wie der Effekt in allen drei Medien zustande kommt.

2. Die Dramaturgie des Zaubertricks

2.1. Zaubervereinigungen und deren Magier-Kodex

Die Geschichte der Zauberkunst als Täuschungskunst lässt sich mit der Einteilung des Historikers Saltarino auf den Punkt bringen. Ihm zufolge gibt es drei Epochen, in welche die Geschichte der Illusionskunst gegliedert werden kann: das Altertum, das Mittelalter und ab dem Beginn des 19. Jahrhunderts.¹² Letzteres liegt darin begründet, dass, auch wenn sich erste Spielleute schon in der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts Namen machten und nicht mehr Teil einer anonymen Masse waren¹³, die wegweisenden Persönlichkeiten der Illusionskunst in eben jenem 19. Jahrhundert hervorgebracht wurden. Darunter fallen bis heute legendäre Illusionskünstler wie Jean-Eugène Robert-Houdin, Ludwig Leopold Döbler, Johann Nepomuk Hofzinser und Bartolomeo Bosco.¹⁴ Mit eben diesen Namen und vielen mehr arbeitete sich die damalige Taschenspiellerei in jenem Jahrhundert zur Kunstform hoch und kam von dem Dasein als bloße Jahrmarktsattraktion ab. Stattdessen waren Zauberer nun unter anderem in Theatern, mit ihren eigenen kompletten Aufführungen, zu finden. Wegen seiner maßgeblichen Beteiligung am Aufstieg der Zauberkunst gilt Robert-Houdin noch heute als „Vater der modernen Zauberkunst“.¹⁵

Das 20. Jahrhundert ist hingegen, was seine Art der Zauberdarbietung angeht, nicht mehr so prägnant zu beschreiben, da sich die Zauberkunst in eine Vielzahl von Sparten und Mischformen auffächerte, die bis heute blieben.¹⁶

Was diese Zeit des inzwischen letzten Jahrhunderts jedoch besonders ausmachte, ist die rapide Zunahme an Laien, die sich die Zauberei zum Hobby machten, was dazu führte, dass sich allorts Vereinigungen von Zauberern auftraten, darunter auch der *Magische Zirkel* in Deutschland, der sich bis heute hält.¹⁷ Zu den größten und renommierten Zaubervereinigungen gehört des Weiteren der amerikanische Dachverband der Zauberer, *Society of American Magicians*, deren schillerndste Leitfigur Harry Houdini,

¹² Vgl. Winkler: Das große Hokuspokus, S. 531.

¹³ Vgl. Olaf Benzinger: Das Buch der Zauberer. München: dtv 2003, S. 50.

¹⁴ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 57.

¹⁵ Vgl. Michel-Andino: Philosophie des Zauberns, S. 61.

¹⁶ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 120.

¹⁷ Vgl. Ebd.

der Entfesselungskünstler, der bis heute jedem ein Begriff ist, war.¹⁸ *The International Brotherhood of Magicians*, kurz IBM, ist noch immer eine führende internationale Künstlervereinigung von Zauberern und die *Fédération Internationale des Sociétés Magiques*, FISM, vereinigt auf internationaler Ebene nationale Vereinigungen.¹⁹ Die Anzahl an Bündnissen von Zauberkünstlern scheint schier unendlich, wobei private Hobbygruppen und reine Zaubergemeinschaften, die eine Tätigkeit als Bühnenmagier gar nicht voraussetzen, noch nicht einmal gezählt werden können.

Es herrscht, wenn man diverse Statistiken heranzieht, ein Ungleichgewicht, was die Teilung der Zaubergemeinschaft in professionelle Magier und Amateure angeht. Schätzungen aus dem Jahr 1972 lassen anklingen, dass schon damals auf 1.000 hauptberufliche Zauberer ungefähr 50.000 Laien kamen, die Magie zum leidenschaftlichen Hobby machten. Heutzutage sind es nicht weniger. Die Amateurzauberer verteilen sich dabei über alle Berufs- und Sozialklassen und sind häufig ebenso Mitglieder von Zaubervereinigungen wie Profis²⁰, wenn sie auch nicht die Möglichkeit haben, sich in alle Vereinigungen einzufügen. Neben Vereinigungen von Berufszauberern, aus denen der Hobbymagier automatisch ausgeschlossen ist, gibt es einige Gemeinschaften, die einen langwierigen Prozess der Überprüfung voraussetzen, in welchem der Anwärter seine Ernsthaftigkeit und sein Können unter Beweis stellen muss.²¹ Selektionen dieser Art verwundern nicht, schließlich ist es ein nicht zu unterschätzendes Risiko, dass sich laienhafte Skeptiker einschleichen könnten und dann ein irreversibler Schaden entstünde, wenn ein magisches Kunststück öffentlich, dank dem Internet, entzaubert wird. Der Magier-Kodex ist deshalb von größter Wichtigkeit für die Zauberer-Community, wobei alle Vorschriften im Endeffekt auf eine einzige Regel hinauslaufen: das Schweigegebot.

Dieses Gesetz ist in den Statuten jeder eingetragenen Magiergemeinschaft zu finden und hat zum Inhalt, dass Stillschweigen über die Geheimnisse von Zaubertricks gegenüber unbeteiligten Nicht-Zauberern zu herrschen hat. Die oberste Regel ist die Wahrung der magischen Geheimnisse. Sollte ein Mitglied der Zaubervereinigung dennoch

¹⁸ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 138.

¹⁹ Vgl. Ebd., S. 303.

²⁰ Vgl. Jehangir Bhowanagary: Creativity of the Magician. In: Leonardo 5/1 1972, S. 31.

²¹ Begibt man sich auf eine Quersuche durch das Internet, stößt man auf eine massive Anzahl von Gruppierungen, die Überzahl Hobbyzauberer und Skeptiker, die sich für Gruppentreffen zusammentun oder online diskutieren. Professionell anmutende, im Internet vertretene Vereinigungen und renommierte Zeitschriften zum Thema Magie verlangen hingegen zumindest eine Anmeldung und manchmal ein Portfolio, bevor man überhaupt die Statuten genauer betrachten darf.

Unbeteiligten Trickgeheimnisse enthüllen, davon ausgenommen sind natürlich Zauberlehrlinge, kann es zu Sanktionen wie dem Ausschluss aus dem Klub kommen.²²

Ein relativ zeitgemäßes Beispiel für einen Zauberer, der eben jenes oberste Gebot gebrochen hat und dafür von der magischen Welt gemieden wurde, ist Leonard Montano, *The Masked Magician*, dessen Auftritte im Fernsehen in den 1990ern Ärgernis bei allen Magiern hervorrief, da er, hinter einer Maske versteckt, Trickauflösungen und Geheimnisse der breiten Fernsehmasse preisgab. Nach der Enthüllung seiner Identität wurde er praktisch von den Zaubervereinigungen exkommuniziert, wenngleich die Folgen für ihn wahrscheinlich auch nicht so gravierend waren, wie nach der Enthüllung angemutet wurde. Dennoch kosteten seine Entzauberungen vielen Berufsmagiern einige Stücke aus ihrem Repertoire.²³

Daran ist auch zu erkennen, dass in den Fachkreisen der Zauberer Uneinigkeit über die Auslegung und Einhaltung ihrer Grundansichten herrscht. Es sollten nicht einfach grundlos Geheimnisse gelüftet und magische Illusionen zerstört werden, darüber ist sich die Mehrheit an Zauberkünstlern einig, doch wo die Grenze gezogen wird, bleibt bis heute ein Streitpunkt. Schon im Vorwort seiner umstrittenen Publikation *Zauberkunst* ließ Werner Waldmann verlauten:

„Es gibt heute noch Zauberfreunde, denen es fast das Wichtigste ihres Steckpferdes zu sein scheint, die Geheimnisse ihres Metiers zu hüten. Sie vergessen allerdings, dass sie selbst vielleicht auch einmal mit einem Buch das berühmte Fensterchen gefunden haben, durch das sie ins Reich der Illusion geschlüpft sind.“²⁴

Jeder Magier fand irgendwann vor seiner Karriere das Werk, das ihn in die Zauberkunst einführte. Wenn also niemand seine Tricks enthüllt, wo soll der begierige Zauberschüler dann anfangen? Inzwischen scheint es allerdings weitestgehend genehmigt zu sein, alte Zaubertricks oder simple Taschenspielereien zu verraten. Aufklärungen dieser Art sind in jedem Buch zum Thema Zauberei zu finden, um die Dramaturgie zu erläutern.

Eine ähnliche Herangehensweise wird in dieser Arbeit aber möglichst vermieden. Das Schweigegebot soll schließlich eingehalten werden.

²² Vgl. Magisches Auge. Das freie und unabhängige Treffen der Zauberkünstler. <http://www.magisches-auge.at>, zugegriffen am 28.10.2014.

²³ Vgl. Paul Brownfield: Fox Isn't Disillusioned as Masked Magician Series Ends. In: Los Angeles Times online. <http://articles.latimes.com/1998/oct/31/entertainment/ca-37752>, zugegriffen am 1.11.2014.

²⁴ Benzing: Das Buch der Zauberer, S. 273.

2.2. Die verschiedenen Arten von Zaubertricks und magischen Grundeffekten

Bühnenmagie besteht aus verschiedenen Arbeitsbereichen, Sparten und verschiedenen Effektmöglichkeiten. So können sich Magier auf bestimmte Sparten oder sogar eine einzelne Kategorie spezialisieren. Bevor hier nun die verschiedenen Trickarten grob umrissen werden, sollten ein paar essentielle Begriffe geklärt werden, ohne welche das Verständnis der Funktion der Zaubertricks und ihrer Beschaffenheit nicht möglich ist.

Der erste Begriff ist die *Illusion*. Im Fachbereich der Magie wird Illusionskunst synonym mit Zauberei verwendet. Die Illusion selbst ist „eine Täuschung jeglicher Art“²⁵ und psychologisch betrachtet eine „falsche Deutung von [...] Sinneswahrnehmungen“.²⁶ Illusionen in der Zauberei sind das, was der Rezipient wahrzunehmen glaubt, wenn er getäuscht wird.

Ein anderes Wort, welches häufig mit Zauberei gleichgesetzt wird, ist *Manipulation*. Dieser Begriff bezeichnet nicht nur die Beeinflussung anderer Menschen zum eigenen Vorteil²⁷, sondern auch eine ganz bestimmte Form der Magie. Manipulationen werden nämlich primär mit den bloßen Händen ausgeführt und sind Zaubertricks, die mit zumeist kleinen Gegenständen aufgeführt werden. Dazu zählen Münzen, Karten und Bälle.²⁸ Manipulation kann im Bereich der Zauberei für beide Fälle verwendet werden: Manipulation als Zaubertechnik und als Lenkung des Publikums durch Sprechen und Handeln des Zauberers, um das Publikum zu täuschen.

Der dritte und letzte große Begriff, der für das Verständnis aller Zauberkunststücke nötig ist, ist der *Trick*. Hier ist nicht die Sprache von Zaubertricks im Ganzen, sondern nur vom Trick, auch *Trickhandlung* genannt, wie es innerhalb von Zaubertricks praktiziert wird. Der Trick ist nichts anderes als der Kunstgriff, der im Verborgenen bleibt, um den Zaubertrick gelingen zu lassen. Es ist etwas, das jedes Zauberkunststück besitzt, der Kniff, der vom Publikum nicht erkannt wird, der aber für das Gelingen des Zaubers nötig ist und zum Effekt führt. Bei diesem Trick kann es sich um Manipulation,

²⁵ Waldmann: Zauberkunst, S. 192.

²⁶ Vgl. Duden online. Illusion. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Illusion>, zugegriffen am 28.10.2014.

²⁷ Vgl. Duden online. Manipulation. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Manipulation>, zugegriffen am 5.11.2014.

²⁸ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 304.

verwendete Apparaturen oder mentale Mittel handeln.²⁹ Der Trick ist das Werkzeug, welches der Zauberer vom Publikum ungesehen benutzt. Beispielsweise wird ein Gegenstand dem Publikum präsentiert, dann wird im Verborgenen die Trickhandlung vollzogen und daraufhin sieht das Publikum den Effekt.

Was die moderneren Magiershows angeht, so kann hervorgehoben werden, dass bei ihnen das Spielerische oft stark betont wird. Das Wort Show ist dabei sehr zutreffend, denn die Kostüme, die Musik und die gesamte Dramaturgie laufen darauf hinaus, die Zauberdarbietung showmäßig zu gestalten.³⁰ Solche Spektakel sind natürlich nur dort aufzuführen, wo die Mittel bestehen. Auch wenn eine derartige Show geradezu nach einer Bühne verlangt, ist die Kunst der Zauberei doch allorts aufzuführen.

Nach den Orten, unter anderem, richtet sich auch die Einteilung der Zauberei in ihre Arbeitsbereiche. Die vier großen Arbeitsbereiche der Magie sind die *Mikromagie*, *Salonmagie*, *Bühnenmagie* und *Mentalmagie*.

Die *Mikromagie* wird auch häufig Close-Up-Magic genannt, da der Zauberer von einem kleinen Publikum umringt wird. Dadurch ist das Risiko für den Magier höher, dass seine Tricks enttarnt werden.³¹

Salonmagie kann schon bei der Mikromagie einsetzen und bis zur Bühnenmagie führen, da Salonmagie überall dort aufgeführt werden kann, wo es Gruppen von Menschen gibt, wo ein Publikum aus mehr als einem Zuschauer besteht. Die häufigsten Auftragsgebiete des Salonmagiers sind heutzutage Empfänge, Firmenfeiern, Feiern jeder Art. Der Zauberer reist dabei mit seinen Requisiten an und performt auf einer improvisierten Bühne.³²

Die *Bühnenmagie* wird, wie der Name schon sagt, auf einer Bühne dargebracht, was dem Publikum keinen Rundumblick oder Seitenblick wie bei den beiden anderen Bereichen erlaubt, sondern nur einen Blick von vorne.³³ Bühnenmagie verlangt außerdem nach größeren Vorbereitungen in Bezug auf Licht, Ton oder Requisiten. Aufgeführt werden können in der Bühnenmagie im Endeffekt jedoch alle Sparten der Magie, ob Kleinkunststück, Manipulation oder Großillusion.³⁴

²⁹ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 248-249.

³⁰ Vgl. Winkler: Das große Hokusfokus, S. 540.

³¹ Vgl. Pat Leonhard: Zauberalmanach. Wien, München, Zürich: Verlag Perlen-Reihe 1991, S. 78.

³² Vgl. Leonhard: Zauberalmanach, S. 78.

³³ Vgl. Waldmann: Zauberkunst, S. 191.

³⁴ Vgl. Leonhard: Zauberalmanach, S. 79.

Der vierte Arbeitsbereich, *Mentalmagie*, fällt aus dem bisherigen Raster, da sie keinen Aufführungsort bezeichnet, sondern das reine Wirkungsgebiet. Mentalmagie ist überall aufführbar, da alles, was der Magier benötigt, sein Geist, sein Publikum und manchmal eine Assistentin sind. Zum Bereich der Mentalmagie gehören alle Demonstrationen übernatürlicher, geistiger Kräfte.³⁵

Zwischen diesen vier Bereichen lässt sich nicht immer klar unterscheiden, die Grenzen verlaufen häufig fließend.

Ähnlich verhält es sich mit den Sparten der Zauberkunst. Viele Zaubertricks sind nicht nur einer einzigen Zaubersparte zuzuordnen. Hinzu kommt, dass die Spartenbildung einiges aus den Zauberbereichen übernimmt. Die Grenzen fließen sehr ineinander. Die Bezeichnungen von einigen der Arbeitsbereiche gelten gleichwohl für einige Zaubersparten. Hierzu zählen Mentalmagie und Mikromagie. Ihre Definitionen als Zaubersparte sind identisch mit jenen des gleichnamigen Zauberbereichs. Zu den Sparten gehören allerdings zusätzlich noch Manipulation, Großillusion, Kartenmagie, Allgemeine Zauberei und Comedy-Magie.³⁶ In jenen Sparten treten Magier auch in Wettbewerben und Weltmeisterschaften gegeneinander an.³⁷

Es gibt zusätzlich noch einige Randgebiete der Magie, welche sich Zauberer bei ihren Kunststücken und Auftritten zunutze machen. Entfesselungskunst, welche das Meisterstück von Houdini war, Bauchreden und Fakirkünste aller Art gehören dazu, gehören aber deshalb nicht zu den konkreten Zaubersparten.³⁸

Bei der Sparte der *Großillusion* wird im großen Rahmen gezaubert, durch Zuhilfenahme von Menschen und großen Apparaten. Die *Allgemeine Magie* gehört zur Bühnenmagie und vermischt Manipulation, Mentalmagie und alles dazwischen. Ihre Zaubertricks sind Kombinationen aus allen möglichen Sparten und daher keiner der anderen zuzuordnen. *Comedy-Magie* ist wiederum das Metier der magischen Komiker, deren Anliegen es ist, das Publikum bei ihren magischen Präsentationen zum Lachen zu bringen. *Kartenmagie* als Sparte ist selbsterklärend: sie umfasst jegliche Täuschungskunst mit Spielkarten.³⁹

Manipulation und *Mikromagie* sind ident mit ihren Begriffsdefinitionen und Bereichsbeschreibungen, was bedeutet, dass Manipulation Zaubertricks meint, bei denen die händische Tricktechnik zum Einsatz kommt, während Mikromagie für

³⁵ Vgl. Leonhard: Zauberalmanach, S. 79.

³⁶ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 265.

³⁷ Vgl. Kaldy-Karo: Meister der Magie, S. 34.

³⁸ Vgl. Ebd.

³⁹ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 266-301.

Kunststücke steht, die mit kleinen Gegenständen direkt vor den nahe sitzenden, wenigen Zuschauern vollzogen werden. Beide Sparten werden häufig vermischt.⁴⁰

Mentalmagie beschäftigt sich mit geistigen Phänomenen wie Gedankenlesen, Gedankenübertragung, Wahrsagerei und Telekinese. Die Mentalmagie, die übersinnliche Dinge dieser Art mit tricktechnischen Mitteln nachahmt, um das Publikum zu unterhalten, ist jedoch abzugrenzen von Spiritisten, die gezielt behaupten, diese Wunder tatsächlich zu vollbringen.⁴¹

Zaubertricks, die der Sparte der Mentalmagie zuzuordnen sind, werden als Gehirnzauberei bezeichnet, da sie mit psychologischen Tricks den Geist der Zuschauer manipulieren.⁴²

Man kann festhalten, um es mit den Worten von Olaf Benzinger zu sagen, dass „der Zauberer hauptsächlich für das Auge, der Mentalist eher für den Intellekt“⁴³ Zaubertricks darbietet. Unterschiedlich ist jedoch der Grad der Anteilnahme des Publikums bei klassischen Zauberern und Mentalisten. Ohne einen Dialog mit dem Publikum gibt es keine Mentalmagie. Bei anderen Zauberkunstsparten muss der Zauberer nicht unbedingt mit dem Publikum sprechen. Der Mentalist muss fähig sein, das anwesende Publikum psychologisch zu analysieren und einzuschätzen.⁴⁴

Abseits von der Mentalmagie existieren *Grundeffekte*, die für alle Zaubersparten gelten. Als Grundeffekte werden die elementaren Effekte bezeichnet, die ein Bühnenmagier sein Publikum wahrnehmen lässt. Was die Anzahl der Grundeffekte angeht, gibt es verschiedene Meinungen. Unterschiedliche Magier gehen von jeweils vier bis zehn verschiedenen Grundeffekten aus, welche je nach Magier variieren. Die wichtigsten fünf Effekte, die praktisch von jedem Zauberer als solche akzeptiert werden, sind hierbei das *Erscheinen*, *Verswinden*, *Verwandeln*, *Schweben* und das *Durchdringen von fester Materie*.⁴⁵ Diese fünf Grundeffekte sind das, was der Zauberer seinem Publikum als Höhepunkt des Zaubertricks präsentiert, das, was er augenscheinlich mit Menschen und Dingen zu tun vermag. Andere Effekte, die möglich sind, sind *Ortswechsel*, *Zerstören* und *Wiederherstellen von Materie*.⁴⁶ Diese drei sind letztendlich aber Effekte, die aus der Kombination von anderen Effekten oder

⁴⁰ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 266-301.

⁴¹ Vgl. Ebd., S. 304.

⁴² Vgl. Ebd., S. 198.

⁴³ Ebd., S. 199.

⁴⁴ Vgl. Waldmann: Zauberkunst, S. 167-168.

⁴⁵ Vgl. Michel-Andino: Philosophie des Zauberns, S. 45.

⁴⁶ Vgl. Winkler: Das große Hokusfokus, S. 538.

Abänderungen entstehen. So kommt der Ortswechsel durch eine Vermischung von Verschwinden und andernorts Erscheinen zustande.⁴⁷

Zerstören und Wiederherstellen sind dafür Variationen des Spielens mit Materie. Die *Kollorierung*, auch ein Effekt, bezeichnet die Färbung eines Gegenstandes⁴⁸ und ist somit eine Mischung aus Erscheinen und Materienveränderung.

Die genannten Grundeffekte haben sich über die Jahrhunderte hinweg nicht gravierend verändert, nur die Methoden, um sie zu erreichen, die Trickhandlungen, wurden abgeändert.⁴⁹

Es handelt sich letztendlich aber bei jedem Grundeffekt um eine Illusion. Jeder der genannten Grundeffekte entsteht durch eine Täuschung der Sinne und infolgedessen ist die Illusion das Ergebnis der Handlungsabfolge des Zaubertricks. Die Wahrnehmung durch das Publikum ist essentiell. Das Publikum ist sich bewusst, dass es sich bei dem Außergewöhnlichen, das es sieht, nicht um die Wirklichkeit handelt. Dennoch kommt es zur emotionalen Reaktion in Form von Verblüffung, wenn die Illusion wahrgenommen wird. Eine Illusion erfüllt damit die Kriterien eines Effekts und jeder Effekt in der Zauberkunst ist in erster Linie eine Illusion.

2.3. Der zeitliche Aufbau von Zaubershows und Zaubertricks

Jede Zaubershow sowie jeder einzelne Zaubertrick folgen einer eigenen Dramaturgie, die durch zeitliche Einteilung ihre Höhepunkte hervorhebt. Die Dauer der einzelnen Akte einer Magiershow hängt zwar von den Auftrittsorten und der zur Verfügung stehenden Zeit ab, der innere Aufbau hängt jedoch von der Routine selbst ab. Diese besteht bei ganzen Shows als auch bei einzelnen Kunststücken aus der Planung und Gestaltung eines Handlungsablaufs, welche an die vom Zauberer gewählte Rolle angepasst ist. Sprechtexte, musikalische Untermalung oder, bei besonders groß angelegten Zaubertricks, eine penible Choreographie aus Schritten und Bewegungen sind ebenfalls Bestandteil der Routine. Sie setzt sich aus alledem zusammen.⁵⁰

⁴⁷ Vgl. Michel-Andino: Philosophie des Zauberns, S. 45.

⁴⁸ Vgl. Kaldy-Karo: Meister der Magie, S. 34.

⁴⁹ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 260.

⁵⁰ Vgl. Michel-Andino: Philosophie des Zauberns, S. 26.

In den letzten Jahrhunderten gab es verschiedene Varianten der zeitlichen Einteilung einer Zauberdarbietung im Ganzen. Was den Aufbau eines Zauberaktes anging, hing dessen Konstruktion von der Art beziehungsweise dem Ort der Aufführung ab. Trat ein Zauberkünstler als einer unter vielen Darstellern bei einem Variété-Abend auf, reihte sich sein Akt in die restliche Show ein. Aufführungen des Vaudeville folgten keiner konkreten Formel, wann wer aufzutreten hatte. Dennoch gab es einige Gewohnheiten bezüglich der Reihenfolge einzelner Darbietungen. Es wurde angestrebt, ein Gleichgewicht zwischen den einzelnen Akten zu erreichen und gleichzeitig zwei Höhepunkte zu erreichen, die das Publikum mitreißen sollten. Der erste Höhepunkt war direkt vor der Pause verankert, der zweite Höhepunkt hingegen war im vorletzten Akt des Hauptakteurs des Abends anzutreffen, ganz kurz vor der Schlussnummer. Magier, die vielseitig und nicht von großen Apparaturen oder Dekorationen abhängig waren, konnten praktisch an jeder Stelle im Programm eingesetzt werden.⁵¹

Bei ganzabendlichen Vorführungen eines einzelnen Zaubers, in den Zeiten Robert-Houdins und Méliès, war eine Zaubershow sehr strukturiert eingeteilt. Bei Méliès gab es zwei große Teile einer Aufführung. Im ersten wurden Kleintricks vorgeführt, im zweiten Kartentricks, was direkt von der Präsentation von Automaten und einer Großillusion abgeschlossen wurde. Zuletzt folgte ein Schattenspiel oder es folgten Bildeffekte durch die *Laterna magica*. Später fügte er noch Vorführungen des Kinematographen hinzu.⁵²

Eine derartig in Themenblöcke gegliederte Zaubershow bekommt man heute seltener zu sehen, da Zaubershow und Variétés, wie jene, in denen die damaligen großen Magier auftraten, heutzutage nicht mehr zu finden sind.⁵³ Zudem bemüht man sich heute um Abwechslung. Fünf oder sechs Kartentricks direkt hintereinander werden nicht mehr praktiziert.

Größere Programme von ein bis zwei Stunden sind jedoch noch immer sehr beliebt. Wohingegen man bis zu vierstündige Zaubervorstellungen, wie man es im Biedermaier noch kannte, nicht zu sehen bekommt.⁵⁴ Die heute ein- bis zweistündigen Soloprogramme werden auch hin und wieder im Fernsehen übertragen, wenn der Zaubershowkünstler berühmt genug oder komödiantisch genug ist. Ein aktuelles Beispiel ist der

⁵¹ Vgl. Matthew Solomon: Up-to-Date Magic. Theatrical Conjuring and the Trick Film. In: *Theatre Journal* 58/6 2006, S. 601.

⁵² Vgl. Benzinger: *Das Buch der Zaubershow*, S. 105-106.

⁵³ Vgl. Kaldy-Karo: *Meister der Magie*, S. 20.

⁵⁴ Vgl. Ebd., S. 18.

zurzeit beliebte Comedy-Zauberer Tricky Niki, dessen Bühnenprogramm sich aus Zaubertricks, Bauchreden und Kabarett zusammensetzt.⁵⁵ Bei Routinen, die zwischen den Auftritten von anderen Künstlern stattfinden, wie in Fernsehshows oder gemischten Kunstabenden, ist ein Auftritt von 10 bis 15 Minuten häufiger, ähnlich den früheren Varieté-Auftritten.⁵⁶

Was die Aufteilung der Zaubershow angeht, ist man als Magier inzwischen recht frei. Einem dramaturgischen Aufbau, nicht ganz unähnlich dem eines Theaterstücks oder Films, wird trotzdem gefolgt. Pat Leonhard, selbst unter anderem Regisseur, erläuterte den Aufbau für eine eigens zusammengestellte Zaubershow wie folgt.

Die Eröffnung ist entscheidend für das restliche Gelingen der Aufführung, da sie darüber bestimmt, ob der Zauberer die Sympathien des Publikums gewinnt. Es wird infolgedessen geplaudert und simple Zaubertricks werden gezeigt, bei denen das Publikum involviert ist, um eine Beziehung zu ihm aufzubauen. Im Zwischenteil ist das Ziel ein Anstieg des Interesses des Publikums, ähnlich der Spannungskurve bei Filmen. Es werden immer wieder kleinere Höhepunkte eingebaut, um dies zu erreichen. Als letzter Teil wird gezeigt, was der Zauberer für seinen größten Zaubertrick hält, sein Meisterstück.⁵⁷ Die gesamte Zauberdarbietung ist somit alles in allem in drei simple Teile gegliedert: Eröffnung, Zwischenteil, Finale.

Bei einzelnen Zaubertricks gibt es zwei Möglichkeiten der Gliederung, was darauf beruht, dass sich die Kunststücke in simple und komplexe Zaubertricks einteilen lassen.⁵⁸ Bei einem simplen Zaubertrick wird eine *einfache Handlung* vollzogen, woraufhin etwas *Ungewöhnliches* passiert. Der Zauberer präsentiert zum Beispiel ein Kartendeck als normale Requisite, aus dem er jemanden aus dem Publikum eine Karte verdeckt ziehen lässt, worauf der Magier dann plötzlich korrekt sagen kann, welche Karte es war.

Ein komplexer Trick enthält noch eine weitere Stufe. Es wird wieder zuerst eine einfache Handlung vollzogen, daraufhin nimmt das Publikum etwas Ungewöhnliches wahr und dann folgt etwas *Verblüffendes*. Das ist, um bei Kartentricks zu bleiben, der

⁵⁵ Vgl. Tricky Niki Homepage. <http://www.trickyniki.com/>, zugegriffen am 4.11.2014.

⁵⁶ Vgl. Kaldy-Karo: Meister der Magie, S. 18.

⁵⁷ Vgl. Leonhard: Zauberalmanach, S. 62-63.

⁵⁸ Zu den folgenden Schlüssen kommt es aufgrund des Lesens aller gesammelten Zaubertrickbeschreibungen in Werner Waldmanns *Zauberkunst* und der darauf folgenden eigenen Analyse.

Fall, wenn der Zauberer, nachdem er die gezogene Karte genannt hat, die Karte plötzlich aus dem Mund spuckt.

Es gibt also Zaubertricks, die aus nur zwei Teilen bestehen und jene, die aus drei Teilen bestehen. Als Bestandteil der Gliederung gilt dabei aber nur, was vom Publikum wahrgenommen wird. Trickhandlungen, die zwar Bestandteil eines jeden Zaubertricks sind, zählen nicht dazu, da sie nicht gesehen werden. Zudem hat jeder Zaubertrick mehrere tricktechnische Ausführungsmöglichkeiten und so variiert die Anzahl an Trickhandlungen je Zaubertrick und Magier. Für ein Einteilungsschema sind die Trickhandlungen daher nicht hilfreich.

Ein dreiteiliges Schema ist es auch, um etwas vorzugreifen, das Christopher Nolan im Film *The Prestige* verwendet, um Zaubertricks zu beschreiben. Die Figur Cutter leitet den Film mit folgendem Monolog ein:

„Every magic trick consists of three parts or acts. The first part is called The Pledge. The magician shows you something ordinary, a deck of cards, a bird or a man. [...] but it propably isn't. The second act is called The Turn. The magician takes the ordinary something and makes it do something extraordinary. [...] But you wouldn't clap yet, because making something disappear isn't enough. You have to bring it back. That's why every magic trick has a third act, the hardest part, the part we call The Prestige.“⁵⁹

Das ist ein Beispiel dafür, wie ein dreiteiliger Zaubertrick aussehen kann. Diese Einteilung gilt aber nur für komplexe Zaubertricks, nicht für simple. Die Aussage, dass „every magic trick“⁶⁰ aus drei Teilen besteht, ist somit inkorrekt. Wie oben beschrieben, gibt es ein zweiteiliges und ein dreiteiliges Schema, je nach Komplexität des Zaubertricks. Bezeichnungen wie The Pledge, The Turn und The Prestige sind außerdem in keiner für diese Arbeit verwendeten Literatur zu finden.

Eine Schematisierung im Sinne der im vorherigen Kapitel beschriebenen Zaubertricks läuft auf ein zwei- und dreiteiliges System hinaus, bestehend aus einer gewöhnlichen Handlung, dem Ungewöhnlichen und, bei komplexen Zaubertricks, dem Verblüffenden.

⁵⁹ The Prestige, 00:01:01-00:03:05.

⁶⁰ Ebd.

2.4. Der Magier und seine Requisiten

Wie auch immer die äußeren Gegebenheiten einer Zauberdarbietung aussehen mögen, eines war früher und ist noch heute das Herzstück einer magischen Performance, nämlich die Rolle des Zauberers. Natürlich würde ohne ihn kein Zaubertrick existieren, aber es ist seine Persönlichkeit oder vielmehr die Rolle, die er präsentiert, mit welcher die Aufführung steht und fällt. Schon Eugène Robert-Houdin vertrat die Auffassung, dass der Zauberer ein Schauspieler ist und der Magier die Rolle, die er spielt.⁶¹ Er muss zur Selbstdarstellung fähig sein und seine Kunststücke durch Mimik, Gestik und Vortragsweise seiner Texte überzeugend präsentieren. Sein Auftreten ist das Zentrum seiner Routine.⁶² In diesem Fall unterscheidet sich der Interpret der Täuschungskunst nicht von jenem der Schauspielkunst.

Einer der Grundsätze der Zauberei, im 20. Jahrhundert von Dai Vernon aufgestellt, lautet „be natural“⁶³, womit jedoch nicht gemeint ist, immer man selbst zu sein, sondern mit Natürlichkeit an eine Zaubervorstellung heranzugehen.⁶⁴ Der Magier als Schauspieler muss sich erst das natürliche Gebaren von ganz normalen Handlungen so eintrainieren, dass sie auch dann noch normal und natürlich erscheinen, wenn er sie dazu benutzt, Trickhandlungen zu kaschieren. Er darf dabei keinesfalls angestrengt oder konzentriert wirken, auch wenn das bei solchen Handlungen gerade der Fall ist.⁶⁵

Natürlichkeit bei der Selbstdarstellung bedeutet zwar, dass der Zauberer sich selbst treu bleiben sollte, aber nicht, dass er als er selbst auftreten muss. Er kann, aber er muss nicht. Es ist viel häufiger, dass ein Zauberer eine Art von Bühnenfigur entwickelt, welche er bei seinen Auftritten spielt.

Es gibt einige vermehrt vorkommende Typen von solchen Bühnenfiguren, die sich aus der Masse herausfiltern lassen. Noch im letzten Jahrhundert war es lange Zeit gang und gäbe für einen Zauberer als eleganter Gentleman in Abendanzug oder Frack aufzutreten.⁶⁶ Heutzutage sieht man einen dermaßen herausgeputzten Magier seltener, was keinesfalls bedeutet, dass die Figur des *charmanten Gentlemans* verschwunden wäre. Sie zählt noch heute zu den beliebtesten Grundtypen an Zauberfiguren. Andere Persönlichkeiten sind der *Komödiant*, der kabarettistisch an die Darbietung herangeht,

⁶¹ Vgl. Michel-Andino: Philosophie des Zauberns, S. 25.

⁶² Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 247.

⁶³ Michel-Andino: Philosophie des Zauberns, S. 71.

⁶⁴ Vgl. Ebd.

⁶⁵ Vgl. Julian M. Olf: The Actor and the Magician. In: The Drama Review 18/1 1974, S. 54-55.

⁶⁶ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 32.

der *witzige Antiheld*, bei dem nichts so funktioniert, wie es soll, und die Figur des *Pseudo-Wissenschaftlers*.⁶⁷ Nach diesen Figuren und vielen mehr, auch Mischungen aus mehreren Typen sind möglich, richtet sich die Performance des Zauberkünstlers. Seine Texte beziehungsweise Monologe oder publikumsbezogenen Dialoge bauen auf seiner gewählten Figur auf, wobei der Magier seine Kunststücke an kleine Geschichten bindet. Dieses Muster stammt noch aus der Ära des Vaudevilles, in der jeder Effekt von einer Erzählung begleitet wurde.⁶⁸

Requisiten und Hilfsmittel unterstützen den Magier bei seiner Show. In früheren Zeiten war die Bühne des Täuschungskünstlers noch recht überladen, Blickfänger an jeder Ecke, doch bereits im 19. Jahrhundert fing Robert-Houdin damit an, die Bühne von allerlei unnötiger Dekoration zu befreien, um so den Blick auf die tatsächlich verwendeten Requisiten und die durch sie hervorgerufene Wirkung frei zu machen. Seiner Herangehensweise folgten andere Zauberer und bald traten die ersten Magier auf komplett leeren Bühnen auf.⁶⁹ Heute gibt es kaum Grenzen dafür, was ein Zauberer auf seiner Bühne haben kann und was nicht. Je nach Aufführungsort, zur Verfügung stehenden Mitteln und Stil können allerhand Dekoration, technische Showelemente und Requisiten verwendet werden.

Was die Requisiten selbst angeht, so gibt es keine Grenzen, was für den jeweiligen Trick verwendet werden kann. Vollkommen gewöhnliche Alltagsgegenstände können genauso zur Anwendung kommen wie präparierte Stücke, zum Beispiel speziell angefertigte Kartendecks. Sie alle sind dazu da, gesehen zu werden, ob nun, weil sie integraler Bestandteil des Tricks sind oder zur Ablenkung dienen. Neben den absichtlich sichtbaren Requisiten gibt es noch die versteckten Hilfsmittel, die bei Zaubertricks zum Einsatz kommen. Die meisten Kunststücke, neben Karten-, Tuch- und Geldtricks, benötigen diese versteckten Mechanismen für ihr Gelingen. Dabei wird der jeweilige Behälter beziehungsweise das Hilfsmittel – es gibt mehrere Möglichkeiten, ein und denselben Trick auszuführen – verdeckt platziert, zumeist direkt am Körper des Magiers. So kann der Zauberer problemlos Gegenstände verschwinden oder erscheinen lassen.⁷⁰

⁶⁷ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 270.

⁶⁸ Vgl. Olf: The Actor and the Magician, S. 55.

⁶⁹ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 90.

⁷⁰ Vgl. Carl Willmann: Handbuch der klassischen Zauberkunst. Köln: Anaconda 2005, S. 100.

Mechaniken und Trickmittel werden inzwischen nicht mehr ausschließlich von den Zauberern selbst hergestellt. Durch die Revolutionierung im 19. Jahrhundert begannen Zauberhändler ihr Geschäft. Die Zauberer und ihre Ingenieure, wenn sie denn einen hatten, erfanden zwar noch selbst Stücke, durch Zeitmangel fanden die Zauberläden jedoch immer mehr Abnehmer ihrer Ware. Aktuelle Zauberer kaufen inzwischen Hilfsmittel oder geben sie in Auftrag.⁷¹

2.5. Misdirection – Die Manipulation des Publikums

Ebenso wichtig wie der Zauberer ist das Publikum, ohne das erst gar keine Illusion zustande kommen kann. Als die wahrnehmende Partei sind es die Zuschauer, vor deren Augen und in deren Köpfen sich die Täuschung vollzieht. Der Effekt der Illusion kann aber erst dann entstehen, wenn der Magier den Produktionsprozess einleitet, also Handlungen vollführt, die im Effekt resultieren.

Dabei herrscht ein stilles Abkommen zwischen Magiern und ihrem Publikum, dass dieses bereit sein muss, sich zumindest grundlegend täuschen zu lassen. Als Anreiz, sich auf die Täuschung einzulassen, dient das ebenfalls stumme Versprechen des Magiers, das Publikum zum Staunen zu bringen. Die Verblüffung ist der Lohn, den das Publikum für sein Mitmachen erhält.⁷² Der ideale Zuschauer ist, wie ihn der Zauberkünstler Jochen Zmeck beschreibt, jener, der weiß, dass er getäuscht wird, der sich aber dennoch, ohne zu hinterfragen, auf jedes Kunststück einlässt, um sich unterhalten und überraschen zu lassen.⁷³ Das ist die grundlegende und ideale Rezeptionshaltung in der Zauberkunst.

So wie der implizite Leser in der Literatur ist auch der ideale Zuschauer in der Zauberei ein theoretisches Konstrukt. Wie der implizite Leser vom Autor bei der Produktion des Textes vorgestellt, mitgedacht und einbezogen wird⁷⁴, wird der ideale Zuschauer in der Zauberei vom Magier vorausgesetzt.

⁷¹ Vgl. Berthold Lang (Hg.): Hokusfokus fidibus. 120 Jahre Wiener Zaubervertheater. Wien: Österreichisches Circus- und Clown-Museum 1984, S. 42.

⁷² Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 267-268.

⁷³ Vgl. Ebd., S. 269.

⁷⁴ Vgl. Monika Fludernik: Erzähltheorie. Eine Einführung. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft ³2010, S. 168.

Um den Zuschauer während eines Zaubertricks täuschen zu können, bedient sich der Bühnenmagier verschiedener Mittel. Einige davon wurden bereits erläutert, wie die verdeckten Trickhandlungen und Manipulationen dank Fingerfertigkeit. Diese Mittel zur Effekterzeugung sind körperliche Handlungen, die vom Publikum nicht wahrgenommen werden sollen. Die Maßnahme, die sichert, dass die Zuschauer jene Trickhandlungen nicht mitbekommen, ist die geistige Manipulation des Publikums, genannt *Misdirection*. Es sind Ablenkungen zur Vertuschung des tatsächlichen Handlungsvorgangs, die es dem Zauberkünstler ermöglichen, seine Tricks zu vollziehen, ohne dass es den Zuschauern auffällt.⁷⁵

Unter *Misdirection* fallen Handlungen, die beiläufig erscheinen und für die Aufdeckung des Geheimnisses relevante Handlungen begleiten, um sie zu verbergen. Es sind psychologische Techniken, die dazu dienen, die Aufmerksamkeit des Publikums vom tatsächlichen Geschehen, dem Trick, abzulenken. Es gibt vier Möglichkeiten, wie man *Misdirection* erschafft und einsetzt.

Die erste und wichtigste Technik ist es, die Aufmerksamkeit des Publikums auf einen Punkt zu lenken, der außerhalb des Trickhandlungsbereiches liegt. Um das zu erreichen, nutzt der Zauberkünstler Handbewegungen, Sprache oder auch einen gezielten Blick dorthin. Das Publikum ist verleitet, dorthin zu blicken, wo auch der Magier hinsieht, den Ort anzusehen, den er gerade in seinem Monolog beschreibt. Während das Publikum aufgrund der *Blicklenkung* auf diesen Punkt starrt, vollzieht der Magier andernorts seine Trickhandlung.⁷⁶

Sprache ist dabei ein wichtiges *Misdirection*-Werkzeug. Oft ergehen sich Zauberkünstler in Monologen oder Geplauder mit dem Publikum. Es gibt selbstverständlich auch Zauberer, die ihr Programm stumm vollführen. Die Mehrheit setzt aber auf Sprache als ein Mittel der *Misdirection*.⁷⁷

Dass die Sprache als besonders wirkungsvolles *Misdirection*-Hilfsmittel fungiert, liegt auch an ihrer Korrelation mit Gestik und Mimik. Alle Menschen nutzen Gesten der Hände und Gesichtsmimik, um ihrem Gesprochenen Ausdruck zu verleihen, meist unbewusst. Sprache ist daher auch Bestandteil motorischen Ausdrucks. Der normale Alltagsmensch verwendet Handbewegungen und Gesichtsausdrücke, die das von ihm

⁷⁵ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 304.

⁷⁶ Vgl. Ebd., S. 257.

⁷⁷ Vgl. Stephen L. Macknik/Suzana Martinez-Conde/Sandra Blakeslee: Hirnforschung und Zauberei. Wie die Neuromagie die alltägliche Täuschung unserer Sinne enthüllt. Freiburg im Breisgau, Wien: Herder 2014, S. 76.

Gesprochene unterstreichen. Der Zauberer nutzt die Erwartung der Zuschauer, dass jeder Gesten ebenso verwendet, und verkehrt sie ins Gegenteil. Er spricht und gestikuliert gleichzeitig, doch seine Bewegungen dienen nicht dazu, die Rede zu untermauern, sondern dazu, den Zuhörer in die Irre zu führen. Es sieht so aus, als würde der Magier seine Bewegungen parallel zum Gesprochenen ausführen, dabei sind sie zuständig für die Trickaübung. Wenn ein Zauberkünstler gestikuliert, sieht der Zuschauer auf dessen Hände. Spricht der Zauberer jedoch, wandert der Blick des Publikums automatisch zum Gesicht des Illusionisten. So lenkt die Sprache von den so beiläufig erscheinenden Bewegungen ab.⁷⁸ Sprache und Gestik sind es, die bei dieser ersten Misdirection-Technik der Lenkung des Blicks der Zuschauer dienen.

Die zweite Technik der Misdirection beruht auf der Dauer eines Kunststücks und manchmal auch der Streckung über mehrere Zaubertricks. Die Zeit, die zwischen der Trickhandlung und dem resultierenden Effekt liegt, kann lange dauern und gestreckt werden. Da der Zuschauer zu Beginn nicht weiß, worauf der Zaubertrick hinauslaufen soll, achtet er nicht besonders auf die Trickhandlung. Wenn der Effekt dann endlich einsetzt, ist der Beginn zumeist vergessen und die Trickhandlung damit auch.⁷⁹

Die dritte Technik setzt auf ein Mitfühlen des Publikums mit dem Zauberer. Staunt der Zauberer, tut es auch sein Publikum. Je mehr er über seinen eigenen Trick verblüfft ist, umso mehr lässt sich das Publikum mitreißen.⁸⁰

Die vierte Form von Misdirection spielt, wie die zweite Technik, mit der Erinnerung der Zuschauer. Der Zauberer konditioniert sein Publikum auf einen bestimmten Vorgang, indem er die Handlung mehrmals korrekt ausführt, aber beim letzten Mal eben nicht. Durch die vorherige korrekte Ausführung hat sich der Zuschauer davon überzeugt, dass es mit rechten Dingen zugeht und er übersieht die danach folgende Trickhandlung. Er bleibt daher im Glauben, dass es auch dann mit rechten Dingen zugeht.⁸¹

Man kann an all diesen Techniken erkennen, dass Misdirection keine Trickhandlung wie die Manipulation ist, sondern eine Methode, die eingesetzt wird, um jene Tricks ausführen zu können. So ist die Misdirection, auch wenn sie vor oder parallel zur Trickhandlung geschieht, ebenso wichtig wie die Trickhandlung selbst, damit ein Effekt entstehen kann.⁸²

⁷⁸ Vgl. Carl Klinckowstroem: Die Zauberkunst. Meister, Geschichte, Tricks. München: Heimeran 1954, S. 17.

⁷⁹ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 257.

⁸⁰ Vgl. Ebd.

⁸¹ Vgl. Ebd., S. 258.

⁸² Vgl. Waldmann: Zauberkunst, S. 57.

Alle Misdirection-Techniken basieren auch auf dem Spiel mit der Aufmerksamkeit und der Beobachtung des Publikums. Aufmerksamkeit ist etwas, das aber nicht mit Wahrnehmung gleichgesetzt werden kann. Aufmerksamkeit ist eine Bedingung, damit Erlebnisse geschaffen werden können, aber kein direktes Erlebnis. In Verbindung dazu steht die sogenannte *Enge des Bewusstseins*. Was in das Bewusstsein des Zauberpublikums vordringt, ist das, worauf der Magier die Aufmerksamkeit lenkt. Nicht jeder Reiz schafft es in das menschliche Bewusstsein, es findet eine Selektion statt. Nur das, worauf die Aufmerksamkeit gelenkt wurde, wird ins Bewusstsein weitergeleitet.⁸³

2.6. Täuschungsarten

Zauberei ist Täuschungskunst. Was auch immer der Grundeffekt eines Zaubertricks ist, so ist er auch immer eine Illusion. Das Publikum wird getäuscht, es sieht das, was es mitzubekommen glaubt, nicht das, was tatsächlich passiert.

Es gibt drei grobe Kategorien von Täuschungen, denen die Zuschauer aufsitzen und in welchen immer die Techniken der Misdirection mitschwingen: Wahrnehmungstäuschungen, Denktäuschungen und Sinnestäuschungen.

Wahrnehmungstäuschungen sind dazu da, den Geist des Menschen mithilfe seiner eigenen Wahrnehmung auszutricksen. Dabei wird der Glaube der Menschen, dass Worte und Gesten parallel zum Gedachten verlaufen, genutzt, um die Zuschauer zu täuschen. Was der Illusionist sagt und tut, entspricht nicht unbedingt der Wahrheit, eher dem Gegenteil.⁸⁴ Er zeigt, dass er nichts in den Ärmeln versteckt hat, holt von dort aber später ungesehen etwas hervor. Letztendlich nutzt der Magier bei Wahrnehmungstäuschungen die Eindrücke, die das Publikum bekommen hat, und handelt diesen im Geheimen entgegen, wobei es die eigene Wahrnehmung des Zuschauers ist, die ihn täuscht. Die vierte Misdirection-Technik, die der wiederholten Handlungen, ist ein passendes Beispiel dafür. Der Zauberer wird immer wieder dieselbe normale Handlung ausführen und dem Publikum nicht nur sagen, wie unverfälscht diese Situation ist, sondern er wird es mit der Ausführung auch zeigen. Beim nächsten Mal führt der Magier aber gar nicht die gleiche Bewegung aus, sondern trickst. Aber das

⁸³ Vgl. Klinckowstroem: Die Zauberkunst, S. 16.

⁸⁴ Vgl. Waldmann: Zauberkunst, S. 56.

Publikum glaubt, wenn es dann soweit ist und die Trickhandlung stattfindet, dass es wieder die korrekte Handlung wahrgenommen hätte.⁸⁵

Denktäuschungen spielen mit der Neugier des Publikums. Die Zuschauer sind während jedes Zaubertricks achtsam und versuchen zumindest unbewusst, hinter die Geheimnisse der Zaubertricks zu kommen. Durch die aufmerksamkeitslenkenden aber falschen Hinweise, die der Zauberer während seines Zaubertricks gibt, achtet das Publikum auf eine Sache, weil es glaubt, dass dort die logische Erklärung für den Zaubertrick zu finden ist. Damit landet der Zuschauer jedoch in einer Sackgasse, weil er von dieser Überzeugung nicht mehr loskommt. Durch die Konzentration auf den falschen Punkt denken die Zuschauer nicht weiter über andere Aspekte des Kunststücks nach, sondern halten an dem Punkt fest, den sie aufgrund ihrer eigenen Schlussfolgerungen für den Ort der Magie halten.⁸⁶

Die *Sinnestäuschung* beruht darauf, dass der Zauberer etwas tut, was die Sinne des Zuschauers (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken, Riechen) verwirrt und ihm etwas vormacht, was nicht tatsächlich so ist.

Der Geschmackssinn und der Geruchssinn werden kaum in Zaubertricks eingebaut, weil es schwerer ist, sie zu täuschen. Denn es handelt sich bei ihnen um Nahsinne, was bedeutet, dass der Zauberer direkten unmittelbaren Kontakt mit den einzelnen Zuschauern braucht, um sie etwas riechen oder schmecken zu lassen.⁸⁷

Der Gehörsinn wird hingegen häufiger in die Irre geführt. Ein Ton wird an einem Ort produziert, aber aufgrund von visueller Wahrnehmung einem anderen Ort als Produktionsstätte zugeschrieben. Das ist auch das Prinzip der Bauchrednerei, welche gerne von Zauberkünstlern, vor allem im komödiantischen Bereich, genutzt wird. Es findet hierbei Tonimitation statt. Es wird aber gleichzeitig vorgetäuscht, dass die Quelle des Hörbaren wo anders sitzt, beispielsweise als Puppe auf dem Schoß des Magiers.⁸⁸

Der Tastsinn, beziehungsweise das Fühlen, ist zwar auch ein Nahsinn, wird aber häufiger in Zauberkunststücken getäuscht. Jemand aus dem Publikum muss dabei als aktiver Teil einer Zaubernummer mitwirken. Bei ihm wird der Tastsinn getäuscht. Die

⁸⁵ Vgl. Waldmann: Zauberkunst, S. 56.

⁸⁶ Vgl. Ebd.

⁸⁷ Vgl. Ebd.

⁸⁸ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 254.

Zuschauer, die dem Zaubertrick beiwohnen, werden nur durch die währenddessen ausgeführte Manipulation getäuscht.

Der Tastsinn kann folgendermaßen ausgetrickst werden. Der Zauberer berührt den Zuschauer an verschiedenen Stellen am Körper, während er mit ihm plaudert. Durch das Druckgefühl an den berührten Körperstellen werden die Gefühlsrezeptoren aktiviert und es bildet sich ein sensorisches Nachbild. Die Rezeptoren leiten das Signal weiter, dass alles in Ordnung ist, weil sich das Gefühl dieses Körperbereichs nicht verändert hat. Dabei ist der berührte Bereich aber unempfindlicher geworden. Inzwischen, während noch die Signale des Nachbilds gesendet werden, hat der Zauberer aber schon längst eine verdeckte Bewegung bei diesem Körperbereich ausgeführt, zum Beispiel die Uhr des Zuschauers entwendet. Der Nachdruck der erstmaligen dortigen Berührung vermittelt dem Teilnehmer jedoch, dass alles normal ist.⁸⁹

Der Sehsinn wird am häufigsten getäuscht. Die optischen Täuschungen, und im Prinzip auch alle anderen Sinnestäuschungen, beruhen auf dem Zusammenspiel von menschlichen Sinnen und Gehirn. Wenn man bei einer optischen Täuschung „etwas sieht, was nicht da ist, dass man etwas nicht sieht, was da ist, oder dass man etwas anderes sieht als das, was tatsächlich da ist“⁹⁰, dann ist auch immer das Gehirn involviert. Die Wahrnehmung des Menschen lässt ihn bei der optischen Täuschung etwas anderes sehen als es der physikalischen Wirklichkeit entspricht.⁹¹

Wenn das Auge etwas fokussiert, senden Fotorezeptoren im Auge die Signale weiter in den Sehnerv, welcher dann die Informationen in Form elektrochemischer Muster an das Gehirn sendet. Dort kommen nur Muster an, kein Bild. Diese Muster sind an bekannte Daten und Erinnerungen gebunden und laufen über verschiedene Stationen im Gehirn. Zuerst werden Muster in Linien und Ecken übersetzt, dann kommen Kurven, Farben und Bewegungen hinzu, die zu komplexeren Vorstellungen und zu der letztendlichen Wahrnehmung der Außenwelt führen.⁹² Dass wir diese Außenwelt und alle aufgebauten Bilder trotz eines eigentlich zweidimensionalen Ausgangsblickes dreidimensional wahrnehmen, liegt daran, dass das Gehirn permanent Vermutungen anstellt und Wahrnehmungslücken, die es zu erkennen glaubt, füllt. Es zieht Schlussfolgerungen aus den vorhandenen Daten.⁹³

⁸⁹ Vgl. Macknik: Hirnforschung und Zauberkunst, S. 76-77.

⁹⁰ Ebd., S. 15.

⁹¹ Vgl. Ebd.

⁹² Vgl. Ebd., S. 19-20.

⁹³ Vgl. Ebd., S. 21.

Der Neurowissenschaftler Stephen Macknik und seine Kollegen bringen es in ihrem Werk über *Hirnforschung und Zauberei* folgendermaßen auf den Punkt: „Die erschreckende Wahrheit ist, dass unser Gehirn die Wirklichkeit konstruiert, in visueller und in jeder anderen Hinsicht.“⁹⁴

Bei der optischen Täuschung entspricht das Bild, das unser Gehirn mithilfe von Erinnerungen und Vermutungen aufbaut, deshalb nicht dem, was tatsächlich zu sehen ist. Wir sitzen einer Illusion auf, die unser eigenes Gehirn produziert hat.

⁹⁴Macknik: *Hirnforschung und Zauberkunst*, S. 16.

3. Film und Illusion

3.1. Der Kinematograph und seine Beziehung zur Illusionskunst

Die Entwicklung des Mediums Film nahm ihren Anfang mit den ersten Projektionen von Bildern. Schon im 17. Jahrhundert war das Prinzip bekannt, eine Lichtquelle auf ein Objekt scheinen zu lassen, dessen Abbildung, aufgrund eines lichtbrechenden Mediums, dann auf einer Fläche zu sehen ist.⁹⁵

Es gab einige Apparaturen der Projektionskunst, doch ein früher Meilenstein für die Entwicklung des Films und die Zauberkunst gleichermaßen war die *Laterna magica*, auch Zauberlaterne genannt. Vorführungen mit jener Zauberlaterne fanden im 17. und 18. Jahrhundert hauptsächlich auf Jahrmärkten statt, wo Schausteller aller Art, darunter auch Täuschungskünstler, sie präsentierten. Der Umstand, dass Abbildungen nicht nur auf glatte Flächen projiziert werden konnten, sondern auch auf Nebelschwaden in der Luft, machte die *Laterna magica* zum idealen Hilfsmittel für Zauberer und frühe Spiritisten. Geistererscheinungen, die auf diese Art vorgetäuscht wurden, wurden in Zaubertricks, Séancen und Theaterstücke integriert. Die Zauberlaterne hielt sich lange Zeit als Apparatur für Illusionskünstler und wurde auch weiterhin verwendet, als die Zauberer bereits die Bühnen für sich erobert hatten und sich von reiner Jahrmarktsattraktion zu Variété-, Salon- und Bühnenmagie entwickelt hatten.⁹⁶

Die Weiterentwicklung der *Laterna magica* sollte jedoch im letzten Viertel des 19. Jahrhunderts nicht nur ein eigenständiges Medium hervorbringen, sondern auch die Zauberkunst in eine neue Richtung lenken – die Kinematographie. Auch diese Technik der Projektion machten sich Zauberkünstler wieder zu eigen. Georges Méliès war ein Vorreiter auf diesem Gebiet und seine Arbeit mit dem Kinematographen führte nicht nur zu einer neuen Entwicklung in der Zauberei, sondern trug auch maßgeblich zur Entwicklung des Films per se bei.

Im Jahr 1888 kaufte Méliès Robert-Houdins Zaubertheater⁹⁷ und wollte eine neue Dramaturgie der Zauberkunst zeigen. Es sollte nicht mehr einfach nur plaudernd durch das Programm geführt werden, wie noch bei Robert-Houdin selbst, sondern die Zaubertricks sollten in einen größeren Handlungsaufbau fließend eingebaut werden.

⁹⁵ Vgl. Gerhard Kemner und Gelia Eisert: *Lebende Bilder. Eine Technikgeschichte des Films*. Berlin: Nicolai 2000, S. 21.

⁹⁶ Vgl. Kemner: *Lebende Bilder*, S. 23.

⁹⁷ Vgl. Adrion: *Die Kunst zu zaubern*, S. 149.

Eine Inszenierung sollte es sein, wie jene, die Méliès bereits bei einem Besuch des Londoner Maskelyne Theaters gesehen hatte. Dort flossen Zauberkunststücke und theatrale Szenen ineinander.⁹⁸ Zu diesem Zeitpunkt setzte Méliès noch, wie alle anderen Zauberer, die Laterna magica ein. 1895 sollte sich sein Fokus auf eine neue Form der Projektion verlagern, die bald überhand in seinem Theater nahm. Er sah in jenem Jahr erstmals einen Kinematographen bei einer Vorstellung von Auguste Lumière. Zu dieser Zeit, gegen Ende des 19. Jahrhunderts, wurden einige Apparate wie der Kinematograph gebaut, die eine Reihe von projizierten, hintereinander folgenden Fotografien abspielten und dadurch den Anschein von Bewegung vermittelten. Thomas Edison entwarf ein solches Gerät unter dem Namen *Kinetoscope* in Amerika. Die Skladanowsky Brüder erfanden ihre eigene Version in Deutschland und Robert William Paul in England. Die Brüder Lumière brachten in Frankreich den sogenannten *Cinématographe Lumière* heraus. Ihre Variante setzte sich besonders erfolgreich durch. Die Erfinder sahen den Mehrwert in den wissenschaftlichen Erkenntnissen. Eine dauerhafte Durchsetzung, und auch noch für die Unterhaltungsindustrie, war für sie damals kaum vorstellbar. Die bewegten, lebendigen Aufnahmen von echten Menschen, trotz damaliger noch holpriger Abspielung, galten als realistisch und verblüffend echt und hatten daher einen *Wirklichkeitseffekt* auf die Zuschauer.⁹⁹

Méliès erkannte das Potential dieser Maschine für sein Zaubertheater und erwarb sich das Recht, einen solchen Kinematographen nachzubauen.¹⁰⁰ Er begann danach sofort mit der Produktion eigener Filme, die er in sein Zauberprogramm einfügen wollte. Erstmals zeigte er einen solchen Film im April 1896 in seinem *Theater Robert-Houdin*.¹⁰¹ Dieser, um genau zu sein, 4. April wurde zugleich nicht nur das Datum, an welchem Zauberkunst und Film verschmolzen, sondern auch der Tag, an welchem der erste *künstlerische* Film gezeigt wurde. Keine Ablichtung von Alltagsmomenten war zu sehen, sondern es waren Filme zu sehen, in welchen Zaubertricks mit einem Handlungsablauf gezeigt wurden und, damit gehört Méliès wieder zu den Pionieren, erste fiktionale Filme. Méliès nutzte, um auch im Film Effekte der Zauberei zu erzeugen, Techniken wie Bildschnitte, Geschwindigkeitsregelung und die typischen Trickhandlungen der Zauberkunst.¹⁰² Er war es auch, der zufällig den Stoptrick

⁹⁸ Vgl. Waldmann: Zauberkunst, S. 27.

⁹⁹ Vgl. Anne Paech/Joachim Paech: Menschen im Kino. Film und Literatur erzählen. Stuttgart: Metzler 2000, S. 8-9.

¹⁰⁰ Vgl. Waldmann: Zauberkunst, S. 27.

¹⁰¹ Vgl. Benzinger: Das Buch der Zauberer, S. 106.

¹⁰² Vgl. Adrion: Die Kunst zu zaubern, S. 150.

entdeckte. Der erste Film, der diese Technik verwendete, war *Verwandlung einer Dame bei Robert-Houdin*, entstanden im Jahr 1896. Er nutzte den Stoptrick, um Verwandlungsaubertricks auf Film zu vollführen. Der Film musste einfach nur angehalten werden und bevor weitergefilmt wurde, musste das zu verwandelnde Objekt oder die Person mit etwas anderem ersetzt werden. So schien es, als hätte er das Objekt tatsächlich magisch verwandelt. Méliès schuf mit seinen Techniken der Manipulation und der einzelbildweisen Bearbeitung die Grundlage für Filmtechniken wie die Montage.¹⁰³

Um die 500 Filme produzierte und führte Méliès in seinem Theater auf, welche die Illusionen auf der Bühne langsam in den Hintergrund drängten. Es waren die Kinematographie, das Kino, der Film, welche die reinen Zaubertheater ablösten.¹⁰⁴ Die Menschen waren von den Kino- und Filmvorstellungen so fasziniert, da sie zu Beginn ebenfalls wie Zauberei auf sie wirkten. Zudem gab es damals vor allem zwei große Filmkategorien: Dokumentarfilme und Zauberfilme.¹⁰⁵

Eine starke Fusion von Bühnenillusionskunst und Film fand statt. Zwischen 1898 und 1908 waren Bühnenmagie und Zauber- beziehungsweise Trickfilme, also Filme, die Zaubertricks zeigten, miteinander verwoben. Produktionspraktiken und der Blick der Masse auf beide Medien verbanden sie, da die Zuschauer des Varietés auch die Zuschauer des frühen Kinos waren. Die ersten populären Filme waren im frühen Kino nämlich Zauberfilme, die zeigten, wie Magier Zaubertricks ausführten.¹⁰⁶

Zauberkünstler fungierten häufig als die Stars dieser Filme, so auch Méliès. Sie fügten sich also im doppelten Sinn in ihre Rolle ein. Jeder Zauberer ist ja bekanntermaßen¹⁰⁷ eine Art Schauspieler, der die Rolle eines Zauberers spielt. Hier war der Zauberer aber auch gleichzeitig Filmschauspieler. Doch auch übliche Schauspieler übernahmen die Rolle von Magiern in Trickfilmen. Nicht in jedem Film, in welchem Tricks gezeigt oder entzaubert wurden, wurde der Zauberer auch tatsächlich von einem Zauberkünstler gemimt. In vielen Filmen war es ein gewöhnlicher Schauspieler, der so tat, als wäre er ein Magier. Durch die Tricktechniken des Films war es auch ihnen möglich, die Zuschauer zu verblüffen.¹⁰⁸

¹⁰³ Vgl. Eiko Dietze: Visual Effects. Leipzig: Leipziger Univ.-Verlag 2001, S. 29.

¹⁰⁴ Vgl. Adrion: Die Kunst zu zaubern, S. 151.

¹⁰⁵ Vgl. Waldmann: Zauberkunst, S. 26.

¹⁰⁶ Vgl. Solomon: Up-to-Date Magic, S. 598.

¹⁰⁷ Siehe Kapitel 2.4.

¹⁰⁸ Vgl. Solomon: Up-to-Date Magic, S. 595-615.

Durch das Aufleben dieses Mediums und der Trick- beziehungsweise Zauberfilme erlebte aber auch die Bühnenmagie Anfang des 20. Jahrhunderts einen zweiten Frühling, da noch heute legendäre Figuren der Zaubergemeinschaft wie Harry Houdini und Chung Ling Soo die Bühne eroberten. Das Aufleben beider Künste führte dazu, dass viele Profimagier dazu übergingen, Trickfilme zu produzieren, meist mit sich selbst in der Hauptrolle. Sie verwendeten die visuellen Effekte des Films zur Vervollständigung der Illusion. In der zweiten Dekade des 20. Jahrhunderts verloren Trickfilme dieser Art jedoch an Popularität und waren nicht mehr der Kassenmagnet in den Kinos.¹⁰⁹

Zusammengefasst ist zu sagen, dass Film und Zauberei damals in einer Art Symbiose existierten. Das frühe Kino war eine Verschmelzung aus Kinematografie und anderen Medien, darunter war die Zauberei sehr stark vertreten. Es war ein intermediales Produkt. Noch bevor der Film völlig selbstständig als Unterhaltungsmedium wurde, war er in die Zauberei integriert.¹¹⁰

3.2. Illusionserzeugung im Film

Der Illusionseffekt ist, wie in der Zauberkunst, ein konstitutiver Faktor im Film. Zwei bestimmte Formen von Illusion sind bei praktisch jedem fiktionalen Film¹¹¹ anzutreffen. Eine Art der Illusion, die im Film immer präsent ist, beruht auf dem Miteinander von filmischer Technik und dem menschlichen Gehirn beziehungsweise der menschlichen Wahrnehmung.

Vom anfänglichen Kinematographen bis zur heutigen Produktion von Filmen hat sich das technische Verfahren zwar verfeinert und optimiert, doch das Grundprinzip bleibt das gleiche. Ein Film besteht aus vielen schnell hintereinander projizierten Bildern. Diese abgespielten Bilder erwecken durch ihre Vielzahl und ihr Tempo den Eindruck von Bewegung. Der Zuschauer im Kino und vor dem Fernseher nimmt deshalb nicht einzelne Bilder wahr, sondern die scheinbar fließende Bewegung, die aufgrund ihrer Abfolge zustande kommt.¹¹² Um Bewegung anzudeuten reichen im Prinzip schon 5 Bilder pro Sekunde. Kontinuierliche Bewegung wird jedoch mit 18 bis 30 Bildern pro

¹⁰⁹ Vgl. Solomon: Up-to-Date Magic, S. 595-615.

¹¹⁰ Vgl. Ebd.

¹¹¹ Nicht-fiktionale Filme, beispielsweise Dokumentationen, werden in dieser Arbeit nicht behandelt.

¹¹² Vgl. Kemner: Lebende Bilder, S. 33.

Sekunde wahrnehmbar. Der heutige Standard für Filme, damit sie angenehm zu betrachten und flimmerfrei sind, liegt inzwischen bei 24 oder mehr Bildern pro Sekunde.¹¹³ Warum der Zuschauer, obwohl es einfach extrem viele Einzelbilder sind, eine laufende Bewegung wahrnimmt, liegt am menschlichen Gehirn. Wie bei optischen Täuschungen in der Zauberei, ist es auch bei der Wahrnehmung von Film die Neurowissenschaft, die Antworten liefert, warum wir Menschen Dinge manchmal nicht oder anders wahrnehmen, als sie sind. Die Wahrnehmung von fließender Bewegung im Film ist letztendlich nichts anderes als eine optische Täuschung.

Neurologisch betrachtet sehen wir den Effekt der Bewegung dadurch, dass unser Gehirn bei dem stufenweise voranschreitenden Aufbau von Mustern¹¹⁴ diese Muster von der Bewegungserkennung trennt. Der Teil des Gehirns, der für die Verarbeitung von Bewegung zuständig ist, erkennt zwar Leerstellen zwischen den Bildern, stört sich aber nicht an ihnen, sondern versucht sie zu füllen. Diesem Bereich des Gehirns geht es letztendlich nur um die Bewegung. Unser Gehirn füllt die Lücken, um den gewünschten Zusammenhang herzustellen.¹¹⁵

Unsere Wahrnehmung von Film ist abhängig von optischer Täuschung. Diese Art der Illusion, in der abgespielte Einzelbilder als Bewegung wahrgenommen werden, ist eine optische Täuschung, die der Zuschauer gezwungenermaßen sieht.¹¹⁶ Auch wenn man weiß, dass es sich um schnell projizierte Einzelbilder handelt, kann man sie nicht als solche wahrnehmen. Man sitzt als Zuschauer der *Illusion von Bewegung* auf.

Es wurde hier bis jetzt immer von einer *Illusion von Bewegung* gesprochen. Vollständigkeitshalber sei hier aber erwähnt, dass man den Gedanken einer solchen Illusion weiterspinnen und zu einem völlig anderen Ergebnis kommen kann. Gertrud Koch argumentiert in einem ihrer Texte über Illusionsästhetik im Film dagegen, die im Film wahrgenommene Bewegung als Illusion zu bewerten. Die Bilder, welche den Zuschauern im Film Bewegung zeigen, sind auch immer Bilder beziehungsweise Fotos, die von realer Bewegung gemacht wurden. Bei ihrer Produktion wird auch Bewegung in Form von Kamerafahrten verwendet und letztendlich werden die Bilder bei dem Akt der Projektion wieder bewegt, nämlich hintereinander. Die Bilder sind damit Aufnahmen

¹¹³ Vgl. Rainer Malaka /Andreas Butz/Heinrich Hußmann: Medieninformatik. Eine Einführung. München: Pearson Studium 2009, S. 174.

¹¹⁴ Siehe Kapitel 2.6.

¹¹⁵ Vgl. Kemner: Lebende Bilder, S. 39.

¹¹⁶ Vgl. Gertrud Koch: Müssen wir glauben, was wir sehen? Zur filmischen Illusionsästhetik. In: Koch, Gertrud/Christiane Voss (Hg.): ...kraft der Illusion. München: Fink 2006, S. 56.

realer Bewegung, die wiederum bewegt werden. Für Koch ist die Wahrnehmung von Bewegung im Film damit keine Illusion von Bewegung, sondern tatsächlich abgebildete Bewegung. Der Zuschauer vervollständigt beim Betrachten eines Films, mit Hilfe seines Wahrnehmungsapparats, eine tatsächlich stattgefundene Bewegung wieder zu einer Bewegung.¹¹⁷

Die These, dass die optische Wahrnehmung von Film eben nicht als illusionsbildend gewertet werden kann, hat ihre Berechtigung und sollte bei der Betrachtung von der filmischen Wahrnehmung nicht außer Acht gelassen werden. Im Sinne dieser Arbeit kann die Wahrnehmung von Bewegung jedoch weiterhin als Illusion betrachtet werden. Aufgrund der Ähnlichkeiten und der starken Verbindung des Films zur Zauberkunst sind die Parallelen zwischen der optischen Täuschung in der Zauberei als neurologisches Phänomen und der Wahrnehmung des Films als optische Täuschung nicht von der Hand zu weisen.

Letztendlich steht und fällt die Wahrnehmung von Bewegung im Film und die vieler Zauberticks mit der Arbeit des menschlichen Gehirns. Die Verblüffung bei einem Zaubertick und die fließende Bewegung im Film resultieren daraus, dass unser Gehirn uns, im Versuch, uns ein volles Wahrnehmungsbild zu schenken, austrickst.

Bewegung im Film ist damit ebenso Illusion wie die blitzschnell verschwundene und andernorts auftauchende Karte in der Zauberei. Es reicht schon ein zu langsamer Handgriff des Zaubers oder, wie aus persönlicher Erfahrung klar wurde¹¹⁸, eine Entzündung des Sehnervs und schon können die Trickhandlungen wahrgenommen oder die Einzelbilder deutlicher erkannt werden. Wir sind fähig, die Tatsachen zu erkennen, wenn auch nur einer der beteiligten Faktoren bei der Wahrnehmung nicht mehr mitspielt wie bisher.

Diese einfache Auflösung der Illusion durch Umstände, die außerhalb der bewussten Beeinflussung durch den Zuschauer liegen, ist zudem ein Indiz für den Zustand der filmischen Bewegung als Illusion. Um die Medienphilosophin Christiane Voss zu zitieren:

¹¹⁷ Vgl. Koch: Müssen wir glauben, was wir sehen?, S. 56.

¹¹⁸ Bei einer Entzündung des Sehnervs wurde die Vermittlung der Daten von der Netzhaut zum Gehirn behindert. Eine VEP-Messung, bei der die Funktionalität der Sehbahn zum Hirn gemessen wird, zeigte, dass die sich zu einem Bild zusammensetzenden Daten über die verletzten Nerven des einen Auges viel später bei den finalen Stationen im Gehirn ankamen als die des gesunden Auges. Hielt ich mir dann beim Sehen eines Films das gesunde Auge zu, konnte ich plötzlich nur noch abgehackte Bewegungen auf dem Bildschirm wahrnehmen. Eine fließende Bewegung konnte ich nicht mehr erkennen.

„Wo Täuschung gegeben ist, muss zumindest prinzipiell auch eine Korrektur möglich sein, denn sonst gäbe es ja nichts Wirkliches oder Wahres, wovon sich eine Täuschung oder ein Irrtum als solche abgrenzen ließen.“¹¹⁹

Das ist der Fall bei der Bewegungsillusion. Die Illusion der Bewegung beim Film wird vom Zuschauer automatisch wahrgenommen, aber kann prinzipiell durch äußere Umstände, wie eine fehlerhafte Ausführung oder Krankheitszustände, untergraben werden. Schlussfolgernd kann man also prinzipiell das wahrnehmen, was tatsächlich passiert, wo wir sonst unumstößlich der optischen Täuschung erliegen. Da man sonst etwas anderes wahrnimmt, nämlich die Täuschung, entpuppt sich diese Wahrnehmung rückblickend als Illusion.

Die zweite Form von Illusion, die bei fiktionalen Filmen anzutreffen ist, ist die sogenannte „projective illusion“¹²⁰, wie Richard Allen sie bezeichnet. Nach ihm gibt es zwar noch eine andere filmisch relevante Illusionsform, die „reproductive illusion“¹²¹, bei der das betrachtete Material als echt und in der Welt wirklich existierend angesehen wird, aber diese Form tritt primär bei nicht-fiktionalen Filmen wie Dokumentationen auf und ist im Falle dieser Arbeit irrelevant.¹²² Die projektive Illusion hingegen hat für fiktionale Filme eine allgemeine Gültigkeit und ist für deren Produzenten erstrebenswert.

Konnte man den ursprünglichen Kinematographen zu Beginn noch als bewegte Fotografie sehen, so hat das Kino, von welchem Allen spricht, und infolgedessen der Film, bei seiner stetigen Weiterentwicklung die Tore für die Darstellung von Fiktion geöffnet.¹²³

Bei der projektiven Illusion geht es grundlegend darum, dass der Zuschauer beim Schauen des Films mental in die diegetische Welt versetzt wird. Der Zuschauer erlebt eine fiktionale, aber komplette Welt.¹²⁴ Im Unterschied zur Illusion von Bewegung muss der Zuschauer die projektive Illusion jedoch nicht wahrnehmen. Anders als bei einer optischen Täuschung, die zwangsläufig wahrgenommen werden muss, obliegt es dem Zuschauer bei der projektiven Illusion, diese anzunehmen oder nicht, wobei diese

¹¹⁹ Christiane Voss: Filmerfahrung und Illusionsbildung. Der Zuschauer als Leihkörper des Kinos. In: Koch, Gertrud/Christiane Voss (Hg.): ...kraft der Illusion. München: Fink 2006, S. 74.

¹²⁰ Vgl. Richard Allen: Representation, Illusion, and the Cinema. In: Cinema Journal 32/2 1993, S. 41.

¹²¹ Vgl. Allen: Representation, Illusion, and the Cinema, S. 33.

¹²² Vgl. Ebd., S. 31.

¹²³ Vgl. Ebd., S. 40.

¹²⁴ Vgl. Ebd., S. 43.

Entscheidung eher unbewusst getroffen wird.¹²⁵ Wenn ein Zuschauer einen fiktionalen Film sieht, seine Handlung verfolgt, ist ihm im Grunde klar, dass er *nur* einen Film sieht. Er verliert, während er zusieht, aber das Bewusstsein für diesen Fakt. Er verwechselt das Gesehene aber nicht mit der Wirklichkeit, nicht wie bei der reproduktiven Illusion. Stattdessen kommt ihm das Bewusstsein dafür, dass es ein reiner Film ist, teilweise abhanden. Projektive Illusion nennt Allen diesen Illusionseffekt deshalb, weil der Zuschauer die Erlebnisse des Films von innen wahrnimmt. Der Zuschauer versetzt sich in den Film hinein und nimmt diese Welt wahr, die zwar fiktional, aber voll realisiert ist und die Unmittelbarkeit der eigenen realen Welt besitzt. Das bedeutet aber noch nicht, dass diese fiktionale Welt mit der realen gleichgesetzt wird. Keineswegs. Sie ist losgelöst, aber dennoch koexistent mit der realen Welt. Die Trennung von unserer Welt erfolgt dadurch, dass der Filmzuschauer die diegetische Welt nicht als Reproduktion der realen Welt sieht, sondern als aus sich selbst geschaffenes Original. In diese filmisch geschaffene Welt taucht der Zuschauer ein. Da der Zuschauer sich vollends bewusst ist, dass die Welt im fiktionalen Film nicht die ist, in der er sich befindet und sich deshalb nie fragt, was denn nun die Realität ist, kann der Zuschauer die Illusion annehmen oder sogar ablehnen.¹²⁶ Wenn der Zuschauer die projektive Illusion annimmt und die Illusion und ihre virtuelle Realität wahrnimmt, weiß er hintergründig, dass das, was er sieht, ein Film ist.¹²⁷

Nach Richard Allen gibt es zwei spezielle Arten, wie der Zuschauer in diese fiktionale Welt hineinversetzt wird, die beide auf eine Wahrnehmung aus dem Film heraus abzielen und mit dem Blick der Kamera in Verbindung stehen. Zum einen kann der Zuschauer den Blickwinkel der Kamera einnehmen. Dadurch versetzt sich der Zuschauer in die Welt dieser projektiven Illusion und kann sich mit einer oder mehreren Figuren der Geschichte identifizieren, die im Fokus der Kamera stehen. Der mentale Zustand der Figuren geht dabei auf den Zuschauer, der sie als Identifikationsfiguren gewählt hat, über.¹²⁸

Die andere Variante beruht ebenfalls auf dem Blickwinkel der Kamera. Aber der Zuschauer fühlt sich als Teil der diegetischen Welt, indem er Dinge und Begebenheiten sieht, als würde er sie höchstpersönlich wahrnehmen. Deshalb kann er emotional darauf reagieren. Diese Form der projektiven Illusion tritt aber zumeist nur dann auf, wenn

¹²⁵ Vgl. Allen: Representation, Illusion, and the Cinema, S. 40-41.

¹²⁶ Vgl. Ebd.

¹²⁷ Vgl. Ebd., S. 42.

¹²⁸ Vgl. Ebd., S. 43.

gerade keine der gewählten Identifikationsfiguren einen Auftritt hat und die Figuren, die die Szene beheimaten, beim Zuschauer keine Empathie hervorrufen. Wenn zu viele dieser Szenen vorkommen, kann es passieren, dass die Illusion gebrochen wird und das Medienbewusstsein in den Vordergrund rückt.¹²⁹ Identifikationsfiguren sind deshalb von gravierender Bedeutung für den fiktionalen Film.

Besonders das klassische Hollywood-Kino und fiktionale Blockbuster nutzen die projektive Illusion bewusst. Besonders fiktionale Filme im Stile Hollywoods nutzen sie bewusst und verwenden eine Anzahl von Strategien, um die Chancen, dass ein Film von projektiver Illusion getragen wird, zu steigern. Was den zeitgenössischen Film beziehungsweise das Kino angeht, vertritt Allen die Meinung, dass Illusion zentral für unsere Wahrnehmung davon ist.¹³⁰

Letztendlich lässt sich sagen, dass bei dem Effekt der projektiven Illusion eine diegetische Welt geschaffen wird, in die sich der Rezipient hineinversetzt und sie von innen wahrnimmt. Dabei ergibt er sich nicht einfach komplett dem Schein, sondern ist sich der Fiktionalität bewusst. Dieses Prinzip ist auf jede Form des fiktionalen Erzählens anwendbar.¹³¹ So wird eine solche diegetische Welt, in die sich der Rezipient hineinversetzt, auch in der Literatur geschaffen, jedoch selbstredend durch andere Mittel als den Blick der Kamera.¹³²

Im fiktionalen Film gibt es schlussendlich zwei stets präsente Formen eines Illusionseffekts, nämlich die Illusion von Bewegung, durch die Abfolge von Einzelbildern, und die projektive Illusion im Sinne einer diegetischen Filmwelt.

¹²⁹ Vgl. Allen: Representation, Illusion, and the Cinema, S. 44-46.

¹³⁰ Vgl. Ebd.

¹³¹ Vgl. Thorsten Kaufmann: Make me (not) believe. Illusionsverändernde Mechanismen des Making of. Berlin: wvb 2011, S. 15-17.

¹³² Wie Diegese in Romanen eingeleitet wird, wird ab Kapitel 4.3.1. erklärt.

4. Effektproduktion in *The Prestige*

4.1. Der Inhalt von Roman und Verfilmung

The Prestige wurde vom britischen Autor Christopher Priest verfasst. 1995 wurde der Roman erstmalig veröffentlicht. Seither wurde das Buch in Sprachen aus aller Welt übersetzt, darunter auch Deutsch. Im deutschsprachigen Raum wurde der Roman zuerst unter dem Titel *Das Kabinett des Magiers* verlegt. Inzwischen, seit der Veröffentlichung der Verfilmung, laufen neuere Auflagen unter dem Titel *Prestige – Die Meister der Magie*. Der Roman ist, seinem eigenen Klappentext zufolge, der Genre-Mischung des Mystery-Thrillers zuzuordnen.¹³³

Der Roman *Prestige* erzählt die Geschichte des Journalisten Andrew Westley, geborener Nicolas Julius Borden, der einer Spur folgend zum Anwesen von Lady Kate Angier gelockt wird. Sie erzählt ihm, dass seit 100 Jahren eine Fehde zwischen ihren beiden Familien herrscht, die auf dem ursprünglichen Streit der Vorfahren der beiden, den Bühnenmagiern Alfred Borden und Rupert Angier, beruht. Durch Bordens Autobiografie und Angiers Tagebuch erfährt Westley um deren Vergangenheit. Was als simple Uneinigkeit über das Handwerk der Magie begann, entwickelte sich nach dem Tod von Angiers ungeborenem Kind aufgrund von Bordens Verschulden, immer mehr zu einem Krieg, in welchem sie sich gegenseitig sabotierten. Am Leben gehalten wurde die Fehde dadurch, dass Angier nicht hinter das Geheimnis von Bordens größtem Trick, dem *Transmittierten Menschen*, kommen konnte, bei dem er so schnell von einem Ort zu einem anderen gelangte, dass es ihn hätte doppelt geben müssen. Scheinbar beendet ist ihr Krieg, als Borden die Arbeit der Maschine, die für Angiers eigene Version des Zauberkicks, *Schnell wie der Blitz*, zuständig ist, unterbricht und Angier Wochen später stirbt.

Die hinterlassenen Schriften von Rupert Angier eröffnen Westley jedoch, dass dem nicht so ist. Die Maschine, die sich Angier für seine Variante des *Transmittierten Menschen* von Nikola Tesla anfertigen ließ, funktionierte tatsächlich, indem sie bei Inbetriebnahme augenblicklich einen Klon von Angier erschuf und den Ursprungskörper leer zurückließ, der bei der Vorführung dann tricktechnisch schnell

¹³³ Vgl. Christopher Priest: *Prestige. Die Meister der Magie*. München: Heine 2007. (Deutsche Übersetzung von Michael Morgental. Original: *The Prestige* 1995), Klappentext.

entsorgt wurde. Bei der unterbrochenen Ausführung durch Borden lief aber etwas schief, und Angier teilte sich in zwei Wesen: in ein geisterähnliches Geschöpf, das zwar geistig vollkommen intakt war, aber körperlich durchscheinend, und in einen physisch festen Mann, der aber immer mehr erkrankte und letztendlich stirbt. Beide sind aber gänzlich Angier. Während der körperliche Angier im Kreise seiner Familie dahinsiecht, versteckt sich der Geister-Angier aufgrund seines gruseligen Daseins. Er hegt Rachegefühle gegenüber Borden, die er ausleben will und er versucht, ihn zu töten. Beim Versuch will er ihm das Geheimnis seines Tricks – dass Borden tatsächlich ein Zwillingpaar ist, das sich ein Leben teilt, um den perfekten unentschlüsselbaren Zaubertrick zu erschaffen – entlocken. Er bricht sein Vorhaben aber ab. Nach dem Tod des einen Angiers will der andere sich ein letztes Mal transmittieren, nämlich in die Leiche seines Prestigios, seines Ursprungskörpers, um sich so wieder zu vereinen. Damit endet Angiers Tagebuch.

Westley erfährt nun von Kate auch eine Geschichte aus seiner eigenen Vergangenheit. Als kleiner Junge, als er noch bei seinem Vater lebte und nicht adoptiert war, fuhr sein Vater mit ihm zum Anwesen der Angiers, um die Familienfehde zu beenden. Es kam jedoch zum Streit und Kate wurde Zeugin, wie ihr Vater den Jungen in die laufende Transmittierungsmaschine warf, woraufhin er scheinbar starb. Da er nun aber als Erwachsener vor ihr steht und somit nicht tot ist, war ihre ständige Frage, ob er einen Bruder hatte, was Westley verneinen musste, auch wenn er immer das Gefühl hatte, es wäre so.

An diesem Abend hat Westley das Gefühl, von seinem Bruder gerufen zu werden, und geht in die Angier-Familiengruft. Dort findet er in einem Gang aufgebahrt unzählige Leichen Rupert Angiers, seine bei den vorgeführten Zaubertricks verstorbenen Prestigios. Als letztes in der Reihe liegt eine Kinderleiche: er selbst, Nicky Borden. Als er mit der Leiche fliehen möchte, spürt er jedoch eine Präsenz im Nebenraum, die ihn anspricht. Von Angst gepackt flieht Westley mit der Leiche seines anderen Ichs. Kate wartet beim Haus auf ihn. Zuletzt sehen sie einen Herrn aus der Gruft treten und fortgehen, scheinbar der geisterähnliche Rupert Angier, dessen letzter Transmittierungsversuch nicht funktioniert hat.

The Prestige, der Film, kam im Jahr 2006 heraus und entfernt sich inhaltlich teilweise sehr stark von der Vorlage. Regie führte Christopher Nolan. Der Film wurde ebenfalls

den Genres Mystery und Thriller zugeordnet.¹³⁴ In den Hauptrollen finden sich Hugh Jackman als Rupert Angier, Christian Bale als Alfred Borden und Michael Cane als John Cutter, Angiers Ingenieur. In den 125 Minuten Laufzeit¹³⁵ wurde viel Material aus der über vierhundert-seitigen Buchvorlage bei der Filmadaption weggelassen und verändert.

Das ist eine häufig auftretende Praxis bei Literaturverfilmungen. Das Grundmaterial muss dem Filmumfang angepasst werden. Um das zu erreichen, werden Handlungsstränge und Szenen gekürzt oder ganz gestrichen. Informationen aus gestrichenen Szenen, wie Textpassagen oder Figuren, werden dann häufig aufgrund ihrer allgemeinen Wichtigkeit in im Film bleibende Szenen integriert.¹³⁶

In *The Prestige* findet eine besonders starke Kürzung und eine Verlagerung der Schwerpunkte im Vergleich zum Roman statt. Die Rahmenhandlung um Andrew Westley und Kate Angier, samt allem, was nach Alfred Borden und Rupert Angier geschehen ist, wurde komplett aus der Verfilmung gestrichen. Nur die Handlung, die im Roman aufgrund der beiden persönlichen Niederschriften von Borden und Angier rekonstruiert werden konnte, wird im Film erzählt. Zudem wurden neue Handlungselemente hinzugefügt und die Wichtigkeit von Nebenfiguren wie John Cutter gesteigert.

*The Prestige*¹³⁷, der Film, erzählt von Alfred Borden und Rupert Angier, die gegen Ende des 19. Jahrhunderts eine Fehde miteinander beginnen. Borden sitzt zu Beginn des Films im Gefängnis, weil er Angier bei dessen letzter Vorführung seiner Version des *Transportierten Mannes*¹³⁸ getötet haben soll. Dort liest Borden das Tagebuch Angiers, der in seiner Erzählung wiederum Bordens Tagebuch liest. In diesen Teilen des Films zeigt sich, wie die Fehde der beiden verlaufen ist. Angier gibt Borden die Schuld am Tod seiner Ehefrau, die bei einem Wassertank-Zaubertrick umkam, weil Borden angeblich den falschen Knoten gebunden hatte, den sie nicht lösen konnte. Von da an sabotieren die beiden gegenseitig ihre Shows und Angier versucht mit allen Mitteln,

¹³⁴ Vgl. IMDb – Internet Movie Database. *The Prestige*.

http://www.imdb.com/title/tt0482571/?ref_=fn_al_tt_1, zugegriffen am 16.12.2014.

¹³⁵ Vgl. *The Prestige*, DVD-Hülle.

¹³⁶ Vgl. Claudia Gladziejewski: Dramaturgie der Romanverfilmung. Systematik der praktischen Analyse und Versuch zur Theorie am Beispiel von vier Klassikern der Weltliteratur und ihren Filmadaptionen. Alfeld, Leine: Coppi 1998, S. 176-183.

¹³⁷ Im weiteren Verlauf der Arbeit wird der Titel *The Prestige* für den Film verwendet und *Prestige*, ohne Artikel, für den Roman, wenn beide Werke in einem Absatz vorkommen und die Zugehörigkeit nicht anders deutlich gemacht wird.

¹³⁸ Der Name des Zaubertricks lautet im Film anders als im Roman.

hinter das Geheimnis von Bordens Zaubertrick, dem *Transportierten Mann*, zu kommen.

Es stellt sich am Ende heraus, dass Angier mit seiner Transportationsmaschine lebende und geistig wie körperlich vollkommene Doppelgänger von sich selbst herstellte. Während einer von zwei Angiers durch eine Falлтür in einen Wassertank fiel und ertrank, war der andere Angier derjenige, der im Applaus badete und weiterlebte. Borden wurde damit des Mordes an Angier, aber nicht unbedingt am *Original-Angier*, angeklagt. Angier tötete sich bei jedem Auftritt selbst. Unter dem Namen Earl von Colderdale lebt er weiter und ist dabei, die Tochter von Borden zu adoptieren. Er eröffnet Borden, dass er noch lebt, bevor dieser wegen Mordes gehängt wird. In dem Lager, in welchem Angier seine Leichen in den Wassertanks verstaut hat, wird er dann jedoch von Borden gestellt. Das Geheimnis von Bordens Zaubertrick war letztendlich doch, dass zwei Brüder sich ein Leben teilten. Wo nun einer der beiden tot ist, rächt sich der andere an Angier, indem er ihn erschießt und holt dann seine Tochter zu sich.

4.2. Mindgame Movies und die Strategie der Falschen Fährte in Film und Literatur

Mindgame Movies sind eine besondere Art von komplexen Filmen, die darauf abzielen, so schreibt Thomas Elsaesser, das Publikum vor Rätsel zu stellen und durch Irreführung zu desorientieren. Diese Irreführung vollzieht sich auf der Ebene der Handlung genauso wie auf der der Konstruktion. Elsaesser meint weiter, dass ein Mindgame Movie auf zwei Arten Spiele spielt. Einerseits wird innerhalb der Diegese mit der Hauptfigur ein Spiel getrieben, wobei die Figur nicht unbedingt weiß, wer es mit ihm treibt und wie. Die zweite Art von Spiel vollzieht sich auf Seiten des Publikums. Mit jenem wird durch die Zurückhaltung von Information oder Fütterung von Falschinformationen gespielt. Das Publikum wird dazu verleitet, die narratologischen Rätsel, die Mindgame Filme aufgeben, zu lösen, es muss aber während des Zuschens seine Annahmen aufgrund neuer oder scheinbarer Information immer wieder aktualisieren.¹³⁹

Mindgame Movies setzen darauf, dass das Publikum sich auf ihr Spiel einlässt. Es ist mit dem stillen Pakt, wie ihn die Zauberkunst mit ihrem Publikum geschlossen hat, zu

¹³⁹ Vgl. Thomas Elsaesser: Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino. Berlin: Bertz + Fischer 2009, S. 237-246.

vergleichen. *Spiel mit und du wirst verblüfft*, ist ebenso ein stummes Versprechen des Mindgame Movies wie der Zauberei. Mindgame Movies sind damit die Zaubertricks unter den Filmen.

The Prestige ist ein Film dieser Art. Er spielt auf beiden genannten Ebenen Spiele. Zum einen täuschen und sabotieren sich die Hauptfiguren Borden und Angier gegenseitig, wobei Unwissen über die Techniken des anderen herrscht, zum anderen ist der Film als Ganzes ein Spiel mit dem Publikum, das beim Versuch, hinter die Geheimnisse zu kommen, in die Irre geführt wird.

Christopher Nolan weiß dieses doppelte Spiel geschickt zu orchestrieren, indem er seinen Plot nicht nur wie einen Zaubertrick strukturiert¹⁴⁰, sondern auch eine Vielzahl von Techniken des Mindgame Movies einsetzt, die, wie Elsaesser anmerkt, auch Narratologen nicht fremd sind. Dazu zählen unzuverlässiges Erzählen, nicht-lineare Erzählweisen, subjektive Einstellungen, die nicht als solche markiert werden, und die verschachtelte Geschichte an sich.¹⁴¹

Mindgame Movies sind im Allgemeinen Filme, die klassische Erzähltechniken zurückweisen und sich auf *komplexes Storytelling* konzentrieren, wie Warren Buckland über den sogenannten Puzzle Film schreibt, der sich, was die Ebene der Narratologie angeht, mit dem Mindgame Movie deckt. Die Begriffe werden daher häufig synonym verwendet.¹⁴²

Mindgame Movies sind, aufgrund ihrer Techniken der Irreführung, Filme, die täuschen und dem Publikum immer wieder etwas vormachen. Das wohl wichtigste Mittel zur Erreichung dieses Ziels findet sich auf der Ebene der Narrative. Mindgame Movies nutzen eine Technik, die Aufmerksamkeit lenkt und das Publikum irreführt. Das wird primär durch Erzählstrategien vollbracht, die hier als *Falsche Fährten* bezeichnet werden.

Falsche Fährten können wie folgt beschrieben werden: Falsche Fährten ist ein Begriff für verschiedene narrative und dramaturgische Verfahren und Elemente, die dazu dienen, dass der Zuschauer Annahmen tätigt, die sich dann als falsch herausstellen. Der Zuschauer soll durch die Fährte dazu verleitet werden, vorschnelle Schlussfolgerungen

¹⁴⁰ Vgl. Cornelia Klecker: „Are You Watching Closely?“ The Conflict of Mind-Tricking Narratives in Recent Hollywood Film. In: Ljungberg, Christina (Hg.): *Cultures in conflict, conflicting cultures*. Tübingen: Narr 2013, S. 71.

¹⁴¹ Vgl. Elsaesser: *Hollywood heute*, S. 242-244. Dazu mehr in den Kapiteln 4.4. und 4.5.

¹⁴² Vgl. Warren Buckland: *Introduction. Puzzle Plots*. In: Buckland, Warren (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden: Wiley-Blackwell 2009, S. 1-8.

anzustellen. Er wird dahingehend durch die Fährte regelrecht provoziert. In manchen Fällen dient die Falsche Fährte nicht nur der kurzzeitigen Ablenkung oder Verwirrung. Stattdessen hat sie dann Auswirkungen auf die Grundfesten und den Kern der gezeigten Filmwelt. Durch die Freigabe bisher vorenthaltener Informationen wird dabei ein Situationsumbruch eingeleitet, der es nötig macht, das Gesehene rückwirkend neu zu bewerten. Der Wahrheitsgehalt der Darstellung und der Geschichte wird retrospektiv in Zweifel gezogen.¹⁴³

Zu den Fehldeutungen einer Fährte durch den Rezipienten kommt es, weil der Zuschauer die Fährten, die er präsentiert bekommt, korrekt lesen und deuten möchte und gerade dabei eben einer Täuschung aufsitzt.¹⁴⁴ Der Zuschauer hat den Drang, jede neue Information möglichst schnell zu verarbeiten, um die Filmsituation zu verstehen. Dabei fügt er jede neue Information seinem bisherigen Wissen über die diegetische Welt hinzu und versucht so, mit wenig Hinweisen schnelle Rückschlüsse auf die Handlung zu ziehen. Manchmal muss der Rezipient sogar extrem schnell Schlüsse ziehen, da er ansonsten vom Tempo der Erzählung her nicht mehr mitkommen könnte. Anton Fuxjäger begründet die schnellen Fehlrückschlüsse damit, dass der Zuschauer bei seinen Annahmen automatisch von der ihm nächstliegenden Erklärung ausgeht, weil der Mensch allgemein dazu neigt, Kausalzusammenhänge herzustellen. Diese Vermutungen können sich dann natürlich wiederum als Fehler beziehungsweise Täuschungen erweisen.¹⁴⁵ Es liegt jedoch nahe, dass es noch einen weiteren Grund für die fehlerhafte Interpretation gibt. Mindgame Movies halten sich nicht, wie bereits geklärt wurde, an konventionelle Erzählweisen. Der Zuschauer kommt jedoch aufgrund seines bisherigen Wissens und seiner Erfahrungen bezüglich Filmgrammatik zu seinen Schlüssen. Mindgame Movies entsprechen jedoch nicht dieser Filmgrammatik und der Zuschauer stellt deshalb nicht korrekte Kausalverbindungen her.

Was hier festzuhalten ist, ist, dass Falsche Fährten auf der Verbindung von Zuschauer und Vermittlung beruhen. Der Part der Vermittlung besteht darin, dass wichtige Informationen dem Rezipienten vorenthalten werden oder Falschinformationen

¹⁴³ Vgl. Britta Hartmann: Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten Falscher Fährten im Film. In: Blaser, Patric/Andrea Braidt/Anton Fuxjäger/Brigitte Mayr (Hg.): Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Falsche Fährten in Film und Fernsehen, 52 2/3. Wien: Böhlau 2007, S. 34.

¹⁴⁴ Vgl. Anton Fuxjäger: Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt. In: Blaser, Patric/Andrea Braidt/Anton Fuxjäger/Brigitte Mayr (Hg.): Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Falsche Fährten in Film und Fernsehen, 52 2/3. Wien: Böhlau 2007, S. 13-15.

¹⁴⁵ Vgl. Fuxjäger: Falsche Fährten, S. 22-32.

ausgegeben werden, oft durch unzuverlässiges Erzählen (Aussagen und Darstellungen der diegetischen Welt kann der Rezipient nicht immer trauen), was ebenfalls ein besonderes Merkmal der Mindgame Movies allgemein ist. Der Rezipient wiederum beteiligt sich durch die oben erwähnte, versuchte Schnellerfassung der diegetischen Situation, seinen selbst aufgestellten Kausalrelationen und der daraus resultierenden Irrung.¹⁴⁶

Falsche Fährten können in allen möglichen Formen im Film auftreten. Sie müssen nicht rein inhaltlich oder dramaturgisch sein. Sie können nicht nur zur Verdächtigung der falschen Figur als Täter, im Krimi beispielsweise, dienen, sondern den Zuschauer auch dazu verführen, einen Film einem anderen Genre zuzuschreiben oder Zeit- und Ortswechsel, Identitäten von Figuren oder Erzählperspektiven falsch zu interpretieren oder zu übersehen.¹⁴⁷

Es gibt zwei Formen von Rhetorik, deren sich die Narratologie der Falsche-Fährten-Filme bedient: eine „Dramaturgie des Zweifels“¹⁴⁸ und eine „Dramaturgie des Vertrauens“¹⁴⁹, wie Britta Hartmann sie nennt.

Bei einer Dramaturgie des Zweifels wird von Anfang an durch Genre, Stil oder Erzählweise angedeutet und gezeigt, dass nichts gewiss ist. Der Rezipient muss sich langsam an die Bildung von Annahmen herantasten, denn Täuschung kann jederzeit passieren. Bei solchen Filmen ist erkennbar, dass der Erzähler mehr weiß als der Zuschauer. Der Zuschauer nimmt deshalb eine skeptische Haltung ein und erwartet zu Recht plot twists und Täuschungen. Bei solchen Filmen liegt ein Teil der Unterhaltung darin begründet, meint Hartmann, dass der Zuschauer aufgrund seiner Skepsis Täuschung erwartet und deshalb automatisch versucht, sich nicht in die Irre führen zu lassen, aber hofft, dass es der Film doch schafft. Das größtmögliche Rezeptionsvergnügen entsteht, wenn der Film sich dann als raffinierter herausstellt, als der Zuschauer annahm und es schafft, ihn zu täuschen. Bei Filmen, die ein Versprechen in Form einer Dramaturgie des Zweifels machen und gar nicht versuchen, ihr Dasein als Täuschungsversuch zu vertuschen, ist die Skepsis der Zuschauer nötig.¹⁵⁰ Sie macht einen großen Teil der Faszination und des Effekts auf die Zuschauer aus.

Bei der Dramaturgie des Vertrauens findet das umgekehrte Prinzip statt. Es wird alles getan, damit der Zuschauer nicht skeptisch wird und den Figuren und Handlungen sein

¹⁴⁶ Vgl. Fuxjäger: Falsche Fährten, S. 19, 32.

¹⁴⁷ Vgl. Ebd., S. 14-19.

¹⁴⁸ Hartmann: Von roten Heringen und blinden Motiven, S. 46.

¹⁴⁹ Ebd.

¹⁵⁰ Vgl. Ebd.

Vertrauen schenkt. Dadurch erhöht sich das Schock-Potential, wenn erst die Aufdeckung der Falschen Fährten erfolgt.¹⁵¹ Am Ende wird durch die Falschen Fährten und ihre Aufdeckung oft eine neue Sinnebene dem Inhalt des Films hinzugefügt. Das Geschehene erhält eine neue Bedeutung.¹⁵²

Falsche Fährten sind letztendlich ein Mittel der Irreführung, eine Strategie, die täuscht. Ein Geschehen wird fingiert, lenkt die Aufmerksamkeit auf sich und lenkt dadurch wiederum oft von anderen Elementen ab. Die Falsche Fährte weist also Ähnlichkeiten zur Misdirection in der Zauberei auf, die durch Gesten und Sprache von Trickhandlungen ablenkt. Beide stehen im Zeichen einer Aufmerksamkeits- und Blicklenkung. Falsche Fährten und Misdirection lenken bewusst die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf von ihnen gewünschte Elemente.

Das grundlegende Prinzip der Falschen Fährte ist, extrahiert man filmspezifische Techniken, jedoch eigentlich generell in jedem narrativen Medium anzutreffen. Die Irreführung und die Täuschung können ebenso in Literatur auftreten. Die Fütterung des Rezipienten mit falschen Informationen oder das Verschweigen von Informationen ist literarisch ebenso möglich wie filmisch.

Beide Versionen von *The Prestige*, Literaturvorlage und Film, beruhen auf einer Dramaturgie des Zweifels. Von vornherein werden Zweifel an Wahrheit und Realität der diegetischen Welt gesät und sie bringen den Rezipienten dazu, alles zu hinterfragen. Diese skeptische Haltung wird im Film durch den Einführungsmonolog begünstigt, da darauf hingewiesen wird, dass man es mit einem Zaubertrick zu tun hat.¹⁵³

Der Zuschauer nimmt dieselbe Haltung ein wie die Filmfigur Rupert Angier. Der Film fordert es, die Geheimnisse hinter den Zaubertricks zu lösen, herauszufinden, was es mit Alfred Borden und seinen ungewöhnlichen Anwandlungen auf sich hat. Aufgrund dessen versucht der Rezipient immer mehr Indizien zu sammeln, die er mit jeder neuen Enthüllung aktualisieren muss.

Die Falschen Fährten, die in beiden Versionen gelegt werden, sind zu zahlreich, um sie in dieser Arbeit alle genau betrachten zu können. Es seien jedoch einige der wichtigsten Fährten genannt.

Bei beiden Umsetzungen kann der Zuschauer schon bereits bei der Genre-Zuteilung auf eine Falsche Fährte geführt werden. *The Prestige* wird zwar als Mystery-Thriller

¹⁵¹ Vgl. Hartmann: Von roten Heringen und blinden Motiven, S. 47.

¹⁵² Vgl. Ebd., S. 51-52.

¹⁵³ Vgl. *The Prestige*, 00:01:01-00:03:05.

bezeichnet, das historische Setting mit seiner Verwendung tatsächlich existierender Menschen, wie Nikola Tesla, und die ständige Berufung auf Wissenschaft¹⁵⁴ vermitteln jedoch den Eindruck, dass es sich bei der diegetischen Welt um eine handelt, die der unseren ähnelt. Schon was das Grundkonstrukt der Diegese angeht, sitzt man damit einer Falschen Fährte auf. Man geht, wie Britta Hartmann über alle Falsche-Fährten-Filme sagt, von einem Fundament fiktionaler Realität aus, das von Anfang an aufgebaut wurde.¹⁵⁵ Im Falle von *The Prestige*, mit seiner Handlung um zwei Täuschungskünstler, lässt sich das von Beginn an scheinbar aufgebaute Fundament so zusammenfassen: *In dieser Welt gibt es keine echte Magie, sondern nur Täuschungskunst, alles ist rational zu erklären.* Aber schon im ersten Drittel des Romans trifft Borden auf Angiers geisterhaften Klon, sucht jedoch sofort logische Erklärungen wie spezielle tricktechnische Kleidung und Schminke dafür, weil er die Begebenheit in seine Vorstellung der Wirklichkeit von Täuschungskunst einordnet.¹⁵⁶ Dadurch wird der Hinweis auf Science Fiction, der durch das Aufeinandertreffen von Borden mit dieser durchscheinenden und kalten Klon-Gestalt gegeben wurde, innerhalb des Textes sogleich entkräftet.

Wenn diese Grundannahme einer rationalen Welt dann beim Finale jedoch als falsch identifiziert wird, wird das gesamte Werk rückwirkend in ein neues Licht gerückt. Erst im letzten Drittel der Werke wird klargestellt, dass es sich tatsächlich auch um Science Fiction handelt, dass es nicht immer mit natürlichen Dingen zugeht und dass Angier, anders als Borden, durch eine Maschine wie *magisch* geklont wurde.

Die andere wohl größte gelegte Falsche Fährte ist die der Identitäten der Figuren. *Heimliche Mehrfach-Identitäten* nennt Hans Jürgen Wulff diese Form von Fährte. Es geht nach ihm bei diesen Identitäten darum, dass eine Figur in mehrere Rollen schlüpft, deren Existenz sich nicht alle beteiligten Figuren bewusst sind. Wobei hiermit nur Maskeraden gemeint sind, die auf Kostümierung beruhen, nicht aber auf echter Magie.¹⁵⁷

Ein Fall kostümierter Mehrfach-Identität sind die Borden-Brüder. Dabei ist dieses Beispiel jedoch um einiges komplexer als die von Wulff beschriebenen, üblichen

¹⁵⁴ Siehe für weitere Erklärung das folgende Kapitel 4.3.

¹⁵⁵ Vgl. Hartmann: Von roten Heringen und blinden Motiven, S. 49.

¹⁵⁶ Vgl. Priest: *Prestige*, S. 151-152.

¹⁵⁷ Vgl. Hans Jürgen Wulff: Mehrfachidentitäten, Maskierungen und Verkleidungen als empathisches Spiel. In: Blaser, Patric/Andrea Braidt/Anton Fuxjäger/Brigitte Mayr (Hg.): *Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Falsche Fährten in Film und Fernsehen*, 52 2/3. Wien: Böhlau 2007, S. 150.

Mehrfach-Identitäten. Bei der typischen Mehrfach-Identität handelt es sich um *eine* Figur, die *mehrere* Rollen hat. In *The Prestige* sind es jedoch zwei Brüder, die sich ein Leben und damit zwei Rollen teilen. Es sind *mehrere* Figuren, zwei, die gemeinsam *ein und dieselbe* Rolle spielen. Das ist eigentlich gegenteilig zu der von Wulff festgelegten Rollenverteilung. Dennoch handelt es sich bei den Bordens auch um Mehrfach-Identitäten, denn der Fakt, dass jeder von ihnen mehrere Rollen spielt, bleibt bestehen. Albert und Frederick¹⁵⁸ teilen sich ihre Rollen als Alfred Borden und seinem Assistenten Fellon. Während einer der beiden Alfred verkörpert, spielt der jeweils andere Fellon. Dadurch übernimmt aber jeder von ihnen einzeln mehrere Rollen.¹⁵⁹ Sie spielen niemals zur selben Zeit die gleiche Rolle. Um die wahre Identität beider Figuren weiß jedoch, wie auch Wulffs Definition fordert, niemand. Weder Rupert Angier noch die Rezipienten wissen bis zur Auflösung Bescheid. Bei den Borden-Brüdern handelt es sich damit letztlich um eine neue, abgewandelte Form von heimlicher Mehrfach-Identität, nämlich um *heimliche, geteilte Mehrfach-Identitäten*.

Es muss hier erwähnt werden, dass auch wenn die Leser lange nicht um die Identitäten wissen, im Roman doch stark Hinweise auf die Doppelidentität der Bordens gegeben werden. Schon Erstlesern des Romans kann nicht entgehen, dass bezüglich Bordens Identität etwas nicht stimmt. Bereits der zweite Satz aus Bordens Autobiografie im Roman lautet: „Mein Name – mein wirklicher Name – lautet Alfred Borden.“¹⁶⁰ Nicht nur damit wird auf die Existenz mehrerer Identitäten hingewiesen. Die ganze Autobiografie steckt voller Widersprüche und Fährten und einige einzelne Einträge sprechen direkt den Inhalt eines vorherigen Eintrags an. Dabei wird in einem Eintrag aufbrausend gegen den Inhalt eines anderen argumentiert und der Eindruck entsteht, als würde der Verfasser mit sich selbst streiten. Diese Einträge beginnen wie folgt:

„Davon habe ich mir überhaupt nichts gesagt!“¹⁶¹

„Nun gut, da wir uns jetzt ausgesprochen haben, darf ich weiterschreiben, einverstanden?“¹⁶²

„Ich habe es einige Male durchgelesen, & ich glaube, ich verstehe, worauf ich hinauswill.

Es war nur die Überraschung, die mich so reagieren ließ.“¹⁶³

¹⁵⁸ Das Portmanteau aus ihren Namen lautet Alfred, der Name, den sie ihrer Figur Borden gaben. Vgl. Priest: *Prestige*, S. 265

¹⁵⁹ Vgl. *The Prestige*, 01:53:00-01:55:32.

¹⁶⁰ Priest: *Prestige* S. 49.

¹⁶¹ Ebd., S. 66.

¹⁶² Ebd.

¹⁶³ Ebd., S. 67.

Die wiederholte ungewöhnliche Verwendung von *ich*, die anmutet, man hätte es mit einer gespaltenen Persönlichkeit zu tun, und das *uns* im zweiten Beispiel geben dem Rezipienten Anlass, das Geschriebene zu hinterfragen.

Die Tatsache, dass es sich um mehr als nur eine Person handelt, wie offensichtlich unzuverlässig der Erzähler der Autobiografie ist, wird also stärker durch Hinweise herausgearbeitet als im Film. Die Lösung der Identitätsfrage bei Borden wird im Roman dadurch viel früher geklärt, wobei das dem Autor der Biografie, Borden, und in diesem Fall auch in weiterer Folge dem Autor des Romans, Priest, durchaus bewusst ist.

„Andere haben es wahrscheinlich auch herausgefunden. Und wahrscheinlich wird jeder, der diesen Bericht liest, es selbst aufdecken.“¹⁶⁴

Im Film hingegen bleibt die Identität Bordens bis zum Schluss ein Geheimnis.

Falsche Identitäten brauchen, um als solche zu gelten, um noch einmal bei Wulff anzuknüpfen, Konterperspektiven. Es muss eine doppelte Perspektive auf die Figur, die Rolle, die sie spielt, geboten werden. Wenn der Rezipient mehrere Perspektiven auf dieselben Figuren und Szenen geboten bekommt, ist die Chance höher, Hinweise auf die Mehrfach-Identitäten zu entdecken. Was aus der einen Perspektive nicht auffällig erscheint, ist in einer anderen zu hinterfragen.¹⁶⁵ In *The Prestige*, dem Film, und in *Prestige*, dem Roman, werden mehrere Perspektiven geboten. Durch die persönlichen Niederschriften von Angier und Borden werden Teile desselben Geschehens aus zwei unterschiedlichen Perspektiven erzählt. Im Roman kommen noch weitere Perspektiven, die von Kate Angier und Andrew Westley, hinzu, die von einer anderen Zeitebene aus einen retrospektiven Blick auf Angiers und Bordens Niederschriften werfen. Diese Mehrzahl an Konterperspektiven führt dazu, dass der Rezipient Hinweise auf die versteckte Wahrheit findet, die den einzelnen Figuren verborgen bleiben und den Rezipienten somit den Falschen Fährten auf die Spur führen.

¹⁶⁴ Priest: *Prestige*, S. 96.

¹⁶⁵ Vgl. Wulff: *Mehrfachidentitäten, Maskierungen und Verkleidungen als empathisches Spiel*, S. 152.

4.3. Besonderheiten der Gestaltung einer diegetischen Welt

4.3.1. Die Erzähloberfläche – Setting und Beschreibungen

Wie die projektive Illusion im Film kann auch die Diegese in der Literatur, in die sich der Rezipient hineinversetzt, als Effekt verstanden werden. Die literarische diegetische Welt ist das Resultat eines Handlungs- beziehungsweise Schreibprozesses. Das Resultat wird von den Lesern als etwas wahrgenommen, worauf sie sich einlassen können, wobei ihnen bewusst ist, dass es sich um eine fiktionale Welt handelt, die ihnen präsentiert wird, dass das, was sie wahrnehmen, nicht real ist. Dennoch reagieren sie auf das Gelesene emotional, da sie sich, wie bei der projektiven Illusion im Film, mental hineinversetzt haben.

Erzähloberfläche ist der Begriff für die sprachliche Gestaltung von Erzählungen, also deren Form, in der Literatur. Sie bringt die Leser dazu, die fiktionale Welt in ihren Köpfen zu entwerfen, sich in sie zu vertiefen, und steuert infolgedessen die Reaktionen der Leser. Das geschieht auf der Textebene über *Beschreibungen* und *linguistische Ausgestaltung*.¹⁶⁶

Die literarische Erzählung wird durch schriftliche Sprache gestaltet. Dabei sind es Beschreibungstexte, die sich aus Sätzen über Schauplätze, Figuren, Zeit und Geschehen zusammensetzen, die zur Ausformung der Diegese führen. Durch diese Beschreibungstexte ist es möglich, sich die fiktionale Welt vorzustellen.

Der Leser füllt beim Leseakt Lücken im Text, indem er auch Vorstellungen über Dinge entwickelt, die im Text nicht näher definiert oder nur vage angedeutet werden. Diese Füllung von Unbestimmtheitsstellen ist bei Erzählungen nötig, da einiges im Text offen gelassen wird. Im Film hingegen vollzieht sich die Präsentation über die visuelle und akustische Darstellungsebene und dementsprechend muss vieles, was in Texten der Vorstellung des Lesers überlassen bleibt, wie die Kleidung von Figuren oder das genaue Aussehen von Orten, konkret dargestellt beziehungsweise gezeigt werden.¹⁶⁷

In der Literatur sind Leser in ihrer Vorstellung von der diegetischen Welt aufgrund der persönlichen Füllung von Unbestimmtheitsstellen sehr frei, aber nicht unbegrenzt. In literarischen Werken werden Informationen immer Stück um Stück nachgeliefert und so

¹⁶⁶ Vgl. Fludernik: Erzähltheorie, S. 51-53.

¹⁶⁷ Vgl. Ebd.

baut sich die Vorstellung dieser Welt immer weiter aus. Das Lesen ist ein ständiger Vorgang, währenddem sich die vorgestellte Diegese immer mehr ausbaut.¹⁶⁸

Das *Setting* dient der Orientierung des Rezipienten in der diegetischen Welt. Dadurch wird ein Kontext für alles folgende geschaffen.¹⁶⁹ Wie die Einnahme des Blickwinkels der Kamera bei der filmischen projektiven Illusion den Zuschauer dazu bringt, sich in die fiktionale Welt zu versetzen, ist das Setting essentiell dafür, dass der Leser eines Romans sich in dessen diegetische Welt hineinversetzt.

Das Setting ist eine Korrelation aus Raum und Zeit, in der sich die Erzählung abspielt, und wird in den meisten literarischen Texten gleich zu Beginn festgelegt. Dabei entwickeln viele Erzählungen ihr Setting dadurch, dass sie fiktionale Figuren in Settings einbringen, die auf reale Orte Bezug nehmen. Städte, die tatsächlich auch außerhalb der diegetischen Welt existieren oder beschriebene Landschaften, die an real existierende Orte erinnern, verwenden das Vorwissen des Lesers dazu, eine realistische Vorstellung der fiktionalen Welt zu erschaffen. Dennoch sind und bleiben die Orte, die im Roman beschrieben werden, fiktional.¹⁷⁰ Das London, welches Christopher Priest in *Prestige* beschreibt, ist trotz aller Ähnlichkeiten nicht das London unserer realen Welt.

Deiktika, Zeitadverbia und räumliche und zeitliche Präpositionalphrasen dienen bei der Setzung des Settings dazu, dem Leser zu helfen, sich zu orientieren. Dadurch werden das Wer, Wann und Wo der Handlung geklärt und genauer bestimmt. Der Text wird durch sie und durch *Beschreibungen*, die Vorstellungen ergänzen, ausgeformt. Mit Beschreibungen werden Dinge genauer bestimmt und Verhaltensweisen von Figuren konkretisiert.¹⁷¹ So heißt es dann auf der ersten Seite von *Prestige* „ein gebrauchtes, zusammengefaltetes Kuvert“¹⁷², anstatt nur ein Kuvert und „beruflich unterwegs“¹⁷³, anstatt nur unterwegs. Die Beschreibung dient dazu Details in den Text einzubringen, zumeist unter Verwendung von Adjektiven. Umso genauer Handlungen, Gegenstände und Figuren beschrieben werden, umso detaillierter fällt die diegetische Welt aus.

Alles in allem muss das literarische Werk somit zuerst Ort und Zeit durch das Setting festlegen, in welches die Figuren der Handlung eingeführt werden. Erst dann kann der Leser konkrete Vorstellungen ausformen, die über jene, die er schon vor dem

¹⁶⁸ Vgl. Fludernik: Erzähltheorie, S. 51-53.

¹⁶⁹ Vgl. Swantje Ehlers: Studienbuch zur Analyse und Didaktik literarischer Texte. Baltmannsweiler: Schneider 2010, S. 11.

¹⁷⁰ Vgl. Fludernik: Erzähltheorie, S. 53.

¹⁷¹ Vgl. Ebd., S. 53-54.

¹⁷² Priest: *Prestige*, S. 13.

¹⁷³ Ebd.

Aufschlagen des Buches hatte, hinausgehen. Im Gegensatz zu diesen Einführungsbeschreibungen, die oft über Seiten hinweg verteilt sind, meint die Redakteurin und ehemalige Lektorin Claudia Gladziejewski, findet der Einstieg in einen Film augenblicklich statt. Eine Flut von Informationen wird dem Rezipienten durch das Bild gleichzeitig übermittelt.¹⁷⁴ Wer, wann und wo kann mit dem Blick auf ein Bild oder eine Szene geklärt werden.

Im Roman besteht allerdings auch die Möglichkeit, sofort auf einen Blick, Bilder und Vorstellungen beim Rezipienten entstehen zu lassen. Wenn ein Text mit einer Überschrift oder einem ersten Satz eingeleitet wird, der Ort und Zeit direkt nennt, wie beispielsweise *Wien, 2015*, werden sofort detaillierte Vorstellungen beim Leser hervorgerufen.

Der Roman *Prestige* nutzt beide Varianten, um den Leser in seine Welt einzuführen.

Zu Beginn nutzt der Roman mindestens zehn Seiten, um zu klären, wer Andrew Westley ist, wo (in der Nähe Londons) und ungefähr in welcher Zeit (Ende des 20. Jahrhunderts) er sich befindet.¹⁷⁵ Der Teil des Romans, der Angiers Tagebuch beinhaltet, leitet wiederum jedes Kapitel ohne Umschweife mit dem konkreten Datum ein, was sofort eine Fülle von Vorstellungen hervorruft.

¹⁷⁴ Vgl. Gladziejewski: Dramaturgie der Romanverfilmung, S. 178.

¹⁷⁵ Vgl. Priest: *Prestige*, S. 13-23.

4.3.2. Konnotierte Wissenschaft

Einfluss auf die Zauberkunst hatte die Wissenschaft schon immer. Besonders stark war die Verbindung der beiden jedoch im 19. Jahrhundert und im Übergang ins 20. Jahrhundert, einer Zeit des wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Umbruchs. Im 19. Jahrhundert wurden so viele neue, technische Erfindungen und wissenschaftliche Erkenntnisse für die Magie genutzt wie zu kaum einer anderen Zeit. Wasserdampf, Magnetismus, Kinematographie, Elektrizität und andere Errungenschaften wurden von Zauberkünstlern in ihre Präsentationen eingebaut.¹⁷⁶ In dieser Zeit war es deshalb weit verbreitet, dass viele Zauberer sich selbst durch die Verwendung eines fiktiven Professorentitels und die Bezeichnung ihrer Vorführungen als Experimente in ein direktes Verwandtschaftsverhältnis mit der Wissenschaft stellten.¹⁷⁷

Diese Verbindung von Zauberkunst und Wissenschaft wird auch in *The Prestige* aufgegriffen und ist Bestandteil der diegetischen Welt. In beiden Versionen lautet Alfred Bordens Künstlernamen *Der Professor*. Rupert Angier nennt sich hingegen zwar *Der große Danton*, aber betitelt seine Version des *Transportierten Mannes* im Film als ein Experiment.

„In my travels, I have seen the future and it is a strange future indeed. The world, ladies and gentlemen, is on the brink of new and terrifying possibilities. What you’re about to witness is not magic. It is purely science.“¹⁷⁸

Angier gibt zu bedenken, dass es keine Magie ist, sondern Wissenschaft, die das Kunststück vollbringt. Das schmälert die Verblüffung und den Glauben des Publikums jedoch keinesfalls. Eingebettet in eine Zaubershow, dargebracht von einem Magier, wird dieses Experiment dennoch als Zauberkunst wahrgenommen. Es wird ein Geheimnis, ein Trick, dahinter vermutet, wie bei jeder anderen Darbietung. Dabei handelt es sich bei Angiers Aufführung tatsächlich um Wissenschaft. Im Film ist jedoch kein Groll von Angier gegenüber der Wissenschaft herauszulesen. Durch seine Ansprache vor Publikum wird klar, dass er nicht vorhat, die Beteiligung der Wissenschaft an seinem Erfolg zu verschweigen, nur den genauen Mechanismus. Die Erwähnung der Wissenschaft steigert viel eher das Ansehen seines Zauberkunststücks.

¹⁷⁶ Vgl. Benzing: Das Buch der Zauberer, S. 88.

¹⁷⁷ Vgl. Willmann: Handbuch der klassischen Zauberkunst, S. 42.

¹⁷⁸ *The Prestige*, 01:37:04-01:37:49.

In der literarischen Vorlage geht Angier jedoch anders damit um. Hier erzählt Angier seinem Publikum niemals direkt von der Beteiligung der Wissenschaft an seinem Kunststück, sondern schreibt nur darüber in sein Tagebuch.

„Für gewöhnlich offeriert ein Magier einen Effekt, der ‚unmöglich‘ ist: Ein Klavier scheint zu verschwinden, eine Billardkugel wird auf magischem Weg reproduziert, eine Dame geht durch eine Scheibe Spiegelglas. Die Zuschauer wissen natürlich, dass hier nicht das Unmögliche möglich gemacht wird. *Schnell wie der Blitz* hingegen verwirklicht mithilfe der Wissenschaft das bislang Unmögliche. Was die Zuschauer sehen, findet tatsächlich statt! Doch paradoxerweise kann ich nicht zulassen, dass dies je bekannt wird, denn dann hätte die Wissenschaft die Magie ersetzt.“¹⁷⁹

Angier weiß, dass das Publikum sich bei typischen Zaubertricks der Illusionen bewusst ist. Sein Zaubertrick ist aber eben keine Illusion, sondern real und wahrhaftig. Angiers dargelegte Grundhaltung über das Verhältnis von Magie und Wissenschaft ist im Roman ambivalent. Auf der einen Seite nutzt er die Maschine, welche auf wissenschaftlicher Entwicklung beruht, ohne die sein Kunststück gar nicht möglich wäre, und ist ihr dankbar. Auf der anderen Seite ist er sich des Zwiespalts, der zwischen Wissenschaft und Magie trotz ihrer Zusammenarbeit besteht, bewusst. Er fürchtet, dass die Wissenschaft der Magie überlegen ist und verschweigt die Beteiligung der Wissenschaft deshalb. Die unterschiedliche Darstellung von Angier kann als Veranschaulichung der gegensätzlichen Haltungen, die zu dieser Zeit unter Zauberern herrschten, gelesen werden.

Eine Entdeckung im Zeichen der Wissenschaft, die in *The Prestige* besonders hervorgehoben wird, ist die Elektrizität. Sie wird in Form der Transmittierungsbeziehungsweise Transportationsmaschine dargestellt, durch die sich Angier klont. Diese Maschine entlädt elektrische Stöße, die aussehen wie Blitze.

Die wirtschaftliche Erschließung der Elektrizität, die ein neues Zeitalter des Aufbruchs einläutete, begann im 19. Jahrhundert. Damals wurde auf dem Gebiet noch Entwicklungsarbeit geleistet. Von 1881 an wurden Ausstellungen über die Elektrizität rund um die Welt veranstaltet, die sie den Massen näher bringen sollte.¹⁸⁰

¹⁷⁹ Priest: *Prestige*, S. 362.

¹⁸⁰ Vgl. Roman Sandgruber: *Strom der Zeit. Das Jahrhundert der Elektrizität*. Linz: Veritas 1992, S. 15-20.

Einer solchen Demonstration wohnt Rupert Angier in *The Prestige* bei. Er überzeugt sich dort von Nikola Teslas Arbeit mit Wechselstrom.¹⁸¹ Er holt sich bewusst Ideen für seine Magie auf einer Wissenschaftsausstellung und damit versucht der Film, eine Verbindung zur Wissenschaft unserer realen Welt aufzubauen, indem er auf reale Personen und Begebenheiten verweist.

Strom im Allgemeinen galt Ende des 19. Jahrhunderts als nicht ungefährlich und die Meinungen, ob Gleich- oder Wechselstrom am ergiebigsten und gefahrlosesten wären, gingen auseinander. Dieser Zwist, der auch als Strom-Krieg bekannt ist, entstand zwischen Thomas Edison und Nikola Tesla. Edison war für die Nutzbarmachung des Gleichstroms, der auch zuerst kommerziell eingeführt wurde, während Tesla der Erfinder des Wechselstroms war, was sich letztendlich auf Dauer durchsetzte, wenn es Tesla selbst auch nicht mehr viel brachte, da er verarmte. Heutzutage ist Wechselstrom die gängige Methode.¹⁸²

Dieser Zwist wird in *The Prestige* kurzzeitig thematisiert. Edison taucht niemals als Figur im Film auf. Eine fiktionalisierte Version von Tesla spielt allerdings eine Schlüsselrolle als Erfinder der Transportationsmaschine.

Das Theater war immer bei den Ersten, wenn es um die Nutzung neuer Techniken ging. So waren die Theaterhäuser unter den ersten, die elektrische Beleuchtung nutzten.¹⁸³ Der Roman *Prestige* gibt die bisher beschriebene Haltung der Elektrizität gegenüber wieder.

„Während ich noch spreche, wird die Bühnenbeleuchtung heller und heller und erfasst allmählich die polierten Metallstützen, die golden schimmernden Drahtspulen und die glitzernden Glaskugeln. Die Apparatur ist schön, aber von einer bedrohlichen Schönheit, denn inzwischen hat wohl jeder von der tödlichen Macht des elektrischen Stroms gehört. Die Zeitungen haben Berichte gebracht über schreckliche Verbrennungen und Todesfälle durch die neue Energiequelle, die jetzt schon in vielen Städten verfügbar ist.“¹⁸⁴

Abschnitte in *Prestige*, die sich inhaltlich wiederum auf die Transportationsmaschine als wissenschaftliche Errungenschaft beziehen, tendieren dazu, ausschweifend lang und detailliert geschrieben zu sein, wie ein Beispiel hier zeigt.

¹⁸¹ Vgl. *The Prestige*, 00:42:45-00:44:03.

¹⁸² Vgl. Norbert Lossau: Nikola Tesla - Erfinder des Wechselstroms. In: Die Welt online. <http://www.welt.de/wissenschaft/article4093468/Nikola-Tesla-Erfinder-des-Wechselstroms.html>,
zugegriffen am 26.12.2014.

¹⁸³ Vgl. Sandgruber: *Strom der Zeit*, S. 59.

¹⁸⁴ Priest: *Prestige*, S. 112.

„In der Mitte der Szene war ein großer Dreifuß aufgestellt, drei lange Metallbeine, die zu einer Spitze zusammenliefen. Eine glänzende Metallkugel von etwa anderthalb Fuß Durchmesser war darüber angebracht. Unter dem Dreifuß gab es gerade genug Platz, dass ein Mensch dort stehen konnte. Zwischen Kugel und Spitze befand sich ein Objekt in Zylinderform, das fest mit dem Gelenk des Dreifußes verbunden war. Der Zylinder war aus Holzlatten gefertigt, die allerdings nicht direkt aneinandergesetzt waren, sondern Zwischenräume offenbarten. Dünne Drahtfäden wanden sich wohl einige hundert Mal um die Trommel. Von meinem Platz aus schätzte ich die Höhe des Zylinders auf mindestens vier Fuß und seinen Durchmesser auf vielleicht ebenso viel. Er rotierte langsam und reflektierte die Bühnenbeleuchtung. Lichtfetzen huschten über die Wände des Zuschauerraums. Die geschilderte Vorrichtung umgab in einem Radius von etwa zehn Fuß ein Kreis von acht Metallleisten, die ebenfalls mit vielen Drähten umwickelt waren. Zwischen den Leisten befanden sich breite, gleichmäßige Aussparungen.“¹⁸⁵

Ausschmückende Beschreibungen sucht man vergebens. Der Beschreibungstext wirkt im Ganzen nüchtern und in seinen Aufzählungen von Maßeinheiten nicht wie ein Text, der der Unterhaltung dienen soll. Das Erscheinungsbild der Maschine wird ins Zentrum gerückt und durch genaue Beschreibung wird versucht, einen Eindruck von Objektivität zu vermitteln. Objektivität ist im Allgemeinen ein Ideal der Wissenschaft. Die genaue Textbeschreibung soll in diesem Fall objektiv erscheinen und dadurch die Vorstellung einer Verbindung zur Wissenschaft evozieren. So objektiv der Text auch erscheinen mag, so stellt er Wissenschaft dennoch als etwas Geheimnisvolles dar. Nur Äußerlichkeiten werden beschrieben, aber keinerlei Funktionen. Fakt bleibt außerdem, dass es sich um einen Text in einem fiktionalen Roman handelt. Die nüchterne Beschreibungsart kann zudem nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich letztendlich um einen Beschreibungstext innerhalb eines Tagebuchs, dem Angiers, handelt – eine Textform, die immer subjektiv ist.

Der Text versucht demnach keinesfalls Wissenschaft zu sein, sondern Verbindungen zu ihr herzustellen, so dass es sich letztendlich um konnotierte Wissenschaft handelt.

Auch die Verfilmung versucht eine Thematik, die sonst reine Phantastik wäre, eine Klonungsmaschine, in Verbindung mit tatsächlicher Wissenschaft zu bringen. Elektrizität spielt dabei eine entscheidende Rolle. Elektrizität und Licht stehen in

¹⁸⁵ Priest: Prestige, S. 130-131.

Verbindung miteinander. Erstmals wurde dies festgestellt, als die Beschaffenheit des Blitzes als elektrisches Phänomen erkannt wurde.¹⁸⁶

Blitze beziehungsweise elektrische Entladungen und Lichteffekte sind es auch, die bei der Verwendung der Transportationsmaschine in *The Prestige* zu sehen sind. Durch ihre Visualisierung wird versucht, bestimmte Bilder beim Zuschauer hervorzurufen, die wir mit Wissenschaft verbinden. Sichtbare Elektrizität, gefährlich, leuchtend und zuckend, wird den Zuschauern dargeboten. Es sind Motive, die bei uns kulturgeschichtlich mit der Darstellung und Auffassung von Wissenschaft beziehungsweise Elektrizität verbunden werden, wie die bisherigen historischen Exkurse zeigen. In *The Prestige* sind es die Blitze der Transportationsmaschine, die Vorstellungen von Wissenschaft bei den Rezipienten hervorrufen.



*Elektrische Entladungen der Transportationsmaschine treffen Angier*¹⁸⁷



*Elektrische Entladungen der Transportationsmaschine*¹⁸⁸

Die gezeigten elektrischen Entladungen werden durch die Technik der Visual Effects produziert. Visual Effects sind Effekte, die der Manipulation von filmischen Bildern oder Szenen dienen.¹⁸⁹ Sie sind Spezialeffekte und, obwohl oft gleichgesetzt, können Visual Effects, nach Definitionen wie der von Frank Schlegel, doch von Special Effects abgegrenzt werden. Nach seiner Definition sind Special Effects Effekte, die schon direkt am Drehort produziert werden können, wie zum Beispiel Regen. Visual Effects sind hingegen Effekte, die zumeist erst im Nachhinein digital eingearbeitet werden.¹⁹⁰ Volker Engel bringt es dann noch kürzer auf den Punkt: „Visual Effects ist der

¹⁸⁶ Vgl. Sandgruber: Strom der Zeit, S. 27.

¹⁸⁷ *The Prestige*, 01:27:37, Screenshot. (Die Bildquellen aller Screenshots finden sich in den jeweils dazugehörigen Fußnoten und stammen aus den im Filmverzeichnis angeführten Filmen.)

¹⁸⁸ Ebd., 01:38:29, Screenshot.

¹⁸⁹ Vgl. Dietze: Visual Effects, S. 5.

¹⁹⁰ Vgl. Frank Schlegel: Auch mal Effekte verhindern. In: Gehr, Herbert/Stephan Ott: Film-Design. Visual Effects für Kino und Fernsehen. Bergisch Gladbach: Bastei-Lübbe 2000, S. 217.

Überbegriff für alles, was sich mittels Schauspieler, normalen Kulissen und so weiter nicht realisieren läßt.“¹⁹¹

Wenn neue Tricktechniken im Film Anwendung fanden, waren es oft zuallererst Filme mit Fantasy-Elementen, die sich in dieses Gebiet vorwagten. Fantastische Themen boten Möglichkeiten, solch neue Techniken zu verwenden. Filme mit Science Fiction-Elementen waren der Geburtsort digitaler Effekte.¹⁹²

The Prestige nimmt man über weite Strecken als Historiendrama wahr. Der Film stellt sich gegen Ende durch die Aufdeckung der Klonung jedoch auch der Science-Fiction zugehörig heraus. Es scheint daher angebracht, dass der Film digitale Visual Effects nutzt.

Die Verwendung von konkreten Visual Effects bezieht sich fast ausschließlich auf Szenen, in welchen die Transportationsmaschine oder Teslas Wechselstromgenerator instand gesetzt werden. Mithilfe digitaler Computertechnik werden sichtbare elektrische Entladungen in die Bilder hineingearbeitet, die zeigen sollen, wie Blitze und Strom Angiers Körper durchfahren. Der Strom wird durch die Verwendung von technischen Errungenschaften der Wissenschaft, wie der Computertechnik, visuell erfassbar.

Letztendlich versuchen Filme und Romane, die sich thematisch mit Wissenschaft befassen, eine Verbindung zu besagter Wissenschaft herzustellen, indem sie sie konnotieren. Durch augenscheinlich objektive Beschreibungen und den Einsatz von Visual Effects werden in beiden Umsetzungen von *The Prestige* Bilder im Rezipienten hervorgerufen, die dieser mit seiner kulturhistorisch geprägten Vorstellung von Wissenschaft assoziiert.

¹⁹¹ Volker Engel: Realdreh bis es nicht mehr geht. In: Gehr, Herbert/Stephan Ott: Film-Design. Visual Effects für Kino und Fernsehen. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe 2000, S. 123.

¹⁹² Vgl. Dietze: Visual Effects, S. 67.

4.4. Die Erzählsituation

4.4.1. Die Verwendung von Erzählsituationen im Roman

Den Rezipienten in die in der Literatur geschaffene diegetische Welt hineinzusetzen und ihn, wie bei der projektiven Illusion im Film, diese Welt von innen heraus wahrnehmen zu lassen, geschieht primär durch die im Roman verwendeten Erzählsituationen, die die Position, aus der erzählt wird, festlegen.

Das Typenmodell der Erzählsituationen des österreichischen Literaturwissenschaftlers Franz Karl Stanzel zählt heute noch zu den Grundansichten der Narratologie. Er unterscheidet drei Arten von typischen Erzählsituationen. Sein Modell unterscheidet zwischen der auktorialen, personalen und Ich-Erzählsituation. Dabei sind diese Formen Idealtypen. Sie müssen nicht zwangsweise immer in genau dieser Form auftreten, aber sie dienen als solides Analysemodell.¹⁹³

Die *auktoriale Erzählsituation* definiert sich dadurch, dass der Erzähler allwissend ist. Er befindet sich außerhalb der Welt der Handlung und beschreibt das Geschehen von dort aus. Dennoch weiß er über Gedanken und Innenleben der Figuren genau Bescheid. Er beschreibt die Außen- und Innenwelt seiner Figuren, kann Rückblenden, Vorausdeutungen und persönliche Wertungen von sich geben und von Ort zu Ort wechseln. Die Perspektive des auktorialen Erzählers ist uneingeschränkt.¹⁹⁴

Die *personale Erzählsituation* wiederum schildert „die Erzählung in der dritten Person aus der Perspektive einer bestimmten Figur.“¹⁹⁵ Es gibt keinen Erzähler im üblichen Sinn. Der Erzähler ist in diesem Fall eine so genannte Reflektorfigur. Die Geschichte wird durch das Bewusstsein einer bestimmten Figur gefiltert.¹⁹⁶ Diese Reflektorfigur befindet sich direkt in der Handlungswelt, tritt jedoch hinter das Geschehen zurück. Es ist eine Figur eben jener Erzählung, aus deren Perspektive die Geschichte erzählt wird. Dabei wird jedoch die Form der dritten Person – er, sie – verwendet.¹⁹⁷

¹⁹³ Vgl. Mario Andreotti: Die Struktur der modernen Literatur. Neue Wege in der Textinterpretation. Erzählprosa und Lyrik. Mit einem Glossar zu literarischen, linguistischen und philosophischen Grundbegriffen. Bern, Wien: Haupt 2009, S. 160.

¹⁹⁴ Vgl. Andreotti: Die Struktur der modernen Literatur, S. 160-161.

¹⁹⁵ Vgl. Benjamin Beil/Jürgen Kühnel/Christian Neuhaus: Studienhandbuch Filmanalyse. Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms. München: Wilhelm Fink 2012, S. 308.

¹⁹⁶ Vgl. Fludernik: Erzähltheorie, S. 49.

¹⁹⁷ Vgl. Andreotti: Die Struktur der modernen Literatur, S. 161.

Die *Ich-Erzählsituation* hat zwar einen Erzähler, dessen Perspektive ist aber wie die der Reflektorfigur eingeschränkt.¹⁹⁸ Wie der Name sagt, wird die erste Person, ich, bei diesen Erzählungen verwendet. Der Erzähler ist eine Figur inmitten der diegetischen Welt, meist eine der Hauptfiguren, und besitzt damit hohe Unmittelbarkeit. Der Ich-Erzähler kann nur sein eigenes Innerstes beschreiben und, was er sichtbar wahrnimmt. Die Innenwelt anderer Figuren bleibt ihm verborgen.¹⁹⁹

In *Prestige* dominiert die Ich-Erzählsituation. Das macht den Roman jedoch nicht gänzlich aus. Zwischen den einzelnen Teilen des Romans herrschen gravierende Unterschiede. Der Roman ist in fünf Teile gegliedert, die wiederum aus mehreren Kapiteln bestehen. Vier der Teile sind nach Figuren der Handlung benannt. Genauer gesagt, der jeweilige Teil ist nach der Figur benannt, aus dessen Perspektive der Part erzählt wird. Die Überschrift jedes Teils definiert also, wer der Ich-Erzähler der folgenden Kapitel ist. Die einzige Ausnahme bildet der letzte Teil, der wieder aus der Perspektive des ersten Ich-Erzählers erzählt wird, aber nicht nach ihm benannt ist. Das Schema der Kapitel sieht demnach wie folgt aus:

„Erster Teil. Andrew Westley“²⁰⁰, „Zweiter Teil. Alfred Borden“²⁰¹, „Dritter Teil. Kate Angier“²⁰², „Vierter Teil. Rupert Angier“²⁰³, „Fünfter Teil. Die Prestigios“²⁰⁴.

Innerhalb dieser fünf Teile wird mit unterschiedlichen Ausformungen der Ich-Erzählsituation gearbeitet, was zu einem ungewöhnlichen Gesamtbild führt.

Im ersten und fünften Teil ist der Ich-Erzähler die Figur Andrew Westley, aus dessen Perspektive dementsprechend in Ich-Form erzählt wird.

Sein Part ist die Rahmenerzählung des Romans. Er führt in die Handlung des Romans ein und mit der Beendigung seiner Erlebnisse schließt die Handlung auch.²⁰⁵ Dabei hält sich die Form seines Teils der Erzählung genau an den Idealtypus der Ich-Erzählung. Er ist eine der Hauptfiguren des Romans, erzählt in erster Person von den Geschehnissen, die er wahrnehmen kann, und seinem Innenleben.

¹⁹⁸ Vgl. Fludernik: Erzähltheorie, S. 49.

¹⁹⁹ Vgl. Andreotti: Die Struktur der modernen Literatur, S. 161.

²⁰⁰ Priest: *Prestige*, S. 11.

²⁰¹ Ebd., S. 47.

²⁰² Ebd., S. 161.

²⁰³ Ebd., S. 201.

²⁰⁴ Ebd., S. 443.

²⁰⁵ Vgl. Fludernik: Erzähltheorie, S. 39.

Der zweite Teil ist aus der Perspektive Alfred Bordens geschrieben und unterscheidet sich trotz Ich-Erzähler stark von Westleys Teil. Bei der Form der Ich-Erzählsituation, die in diesen Kapiteln verwendet wird, handelt es sich nämlich um eine Autobiografie. Als solche wird dieser Teil sogar von Borden selbst bezeichnet.

„Bereits jetzt ist es an der Zeit, innezuhalten, denn dieser Bericht soll nicht nach der üblichen Art der Autobiografien einfach von meinem Leben handeln, sondern er soll sich, wie schon dargelegt, mit den *Geheimnissen* meines Lebens befassen.“²⁰⁶

Er gesteht an dieser Stelle ein, dass es sich zweifelsohne um eine Autobiografie handelt, wenn auch eine ungewöhnliche. Eine Verwechslung mit einem Tagebuch wäre trotz Fehlens von Datumsvermerken sonst im Bereich des Möglichen gewesen, da die einzelnen Kapitel merkbar zu unterschiedlichen Zeiten verfasst wurden. Darauf deuten diverse Textzeilen hin, wie folgende: „Drei Wochen lang habe ich nichts in dieses Buch geschrieben.“²⁰⁷

Die Ich-Erzählsituation im Allgemeinen nähert sich dadurch, dass andere Figuren als der Ich-Erzähler nur in Außensicht geschildert werden, Wirklichkeitsberichten an, meint Mario Andreotti. Diese bieten ebenfalls keine Sicht auf das Innenleben von Figuren bis auf den Ich-Erzähler. Der Ich-Erzähler imitiert damit den Wirklichkeitsbericht und dieser ist formal literarischen Formen wie Autobiografien, Tagebüchern und Briefen nahe. Die Form der Ich-Erzählung wird auch gerne in der Literatur benutzt, um eine Identitätsproblematik darzustellen und sich damit auseinanderzusetzen.²⁰⁸

Diese Punkte finden im Teil Alfred Bordens Anwendung. Es handelt sich um eine Autobiografie, was sogar von der Figur selbst klar gesagt wird, wenn auch um eine Autobiografie, in der es um Geheimnisse geht und deshalb nahelegt wird, dass einiges verschwiegen wird. Das ist der Fall und steht in direkter Verbindung mit der eingearbeiteten Identitätsproblematik, die in Bordes Teil vorherrschend ist. Bei Borden handelt es sich schließlich um zwei Männer, die sich ein Leben teilen. Wer was tat und meint, ist nicht klar herauszulesen. Sie sind sich auch innerhalb ihrer Kapitel nicht immer handelseins. Diese spezielle Form der Ich-Erzählung vereint damit zwei Ich-Erzählungen zu einer.

Sie kann aber auch als ein getarnter Briefwechsel gelesen werden, wenn man bedenkt, dass ein Borden in Form eines Eintrags brüskiert auf den Eintrag des anderen antwortet,

²⁰⁶ Priest: Prestige, S. 50.

²⁰⁷ Ebd., S. 74.

²⁰⁸ Vgl. Andreotti: Die Struktur der modernen Literatur, S. 161-163.

weil er von den beschriebenen Begebenheiten nichts wusste.²⁰⁹ Dabei sprechen beide von sich selbst und dem anderen immer als *Ich*.

Durch das Verschweigen von Informationen, wie dem Geheimnis ihrer doppelten und geteilten Identität, und der Widersprüchlichkeit ihrer als eins suggerierten Aussagen handelt es sich bei Bordens Teil zwar um einen unzuverlässigen Erzähler ganz im Sinne des Mindgames, dessen Aussagen nicht gänzlich zu trauen ist, aber dennoch um eine Ich-Erzählsituation einer Autobiografie, geteilt von zwei Personen.

Der dritte Teil von *Prestige* gehört zum selben Erzählstrang wie die Teile um Andrew Westley, er wird jedoch aus der Perspektive von Kate Angier erzählt. Dieser Teil des Romans sticht dadurch hervor, dass sich der Teil wiederum in zwei Hälften gliedert. Der Großteil der Kapitel um Kate sind der Ich-Erzählsituation zuzuordnen. Das letzte Kapitel des Teils fällt, was die Erzählsituationskonstruktion des gesamten Romans angeht, komplett aus der Reihe und positioniert Kate als Reflektorfigur innerhalb einer personalen Erzählsituation. Damit ist letztendlich der ganze Teil aus Kates Sicht, aber die Person hat sich von der ersten (ich), auf die dritte (sie) verlagert.

Die erste Hälfte des Teils ist von Kate als Ich-Erzähler geprägt. Kate erzählt von ihren Beobachtungen in der Kindheit, was sie mitbekam, was Westley damals zustieß und wie sie später damit umging. Sie erzählt nun aus zeitlicher Distanz von ihren damaligen Beobachtungen.

Erst am Ende der Ich-Erzählsituation wird klar, dass es sich bei dieser Ich-Erzählung nicht nur um einen Monolog handelt, sondern, dass Kate dabei einen diegetischen Rezipienten hatte, den sie direkt anspricht: „Ich habe Sie, Andrew, aufgespürt, weil ich glaube, dass wir, Sie und ich, den Schlüssel zu der ganzen Geschichte in der Hand halten.“²¹⁰ Dadurch zeigt sich, dass es sich die ganze Zeit über um einen verbalen Monolog vor einer fiktionalen Figur gehandelt hat, nicht um eine Niederschrift. Westley ist ein Zuhörer, der ebenso Teil der Diegese ist wie sie selbst.

Nach dem Ende ihres Monologs springt die Erzählsituation mit Beginn des letzten Kapitels auf die personale Erzählsituation über. Kates Sicht wird weiterhin wiedergegeben, jedoch ist es jetzt eine Erzählung in dritter Person.

²⁰⁹ Vgl. Priest: *Prestige*, S. 66-67.

²¹⁰ Ebd., S. 194.

„Eigentlich war Kate müde und hatte keine Lust auf solche Gespräche. Also führte sie ihn um elf nach oben und zeigte ihm, wo das Gästezimmer war und welches Bad er benutzen konnte. Zu ihrer Überraschung machte er ihr keine Avancen mehr. Er dankte ihr höflich für die Gastfreundschaft, sagte Gute Nacht – und mehr war nicht.“²¹¹

Diese exemplarische Textpassage zeigt, dass der Rest des Teils noch immer aus Kates Perspektive erzählt wird, aber nun nicht in Ich-Form, sondern in dritter Person. Es wird wiedergegeben, wie sie die Dinge sieht, ihre Gefühle und Gedanken, aber bezüglich anderer Figuren wie Westley werden nur Äußerlichkeiten beschrieben. Es handelt sich eindeutig um eine personale Erzählsituation.

Der vierte Teil setzt Rupert Angier als Ich-Erzähler ein. Sein Teil ähnelt dem von Alfred Borden. Beide Teile sind auf derselben Zeitebene angesiedelt, befassen sich mit einer zweigeteilten Identität, was mit einem unzuverlässigen Erzähler einhergeht, und arbeiten mit einer ähnlichen literarischen Form.

War Bordens Teil gänzlich eine Autobiografie, handelt es sich bei Angiers Ich-Erzählung hauptsächlich um ein Tagebuch. Anstatt nummerierter Kapitel ist jeder Eintrag mit dem Datum der Niederschrift versehen. Als Angier stirbt, hören die Datumseinträge auf, stattdessen setzt eine Art autobiografische Retrospektive ein, da der geisterhafte Angier gesteht, für den nun verstorbenen anderen Angier das Tagebuch übernommen zu haben. Er schildert nun in nummerierten Kapiteln die Zeit, die er getrennt vom anderen Angier verbracht hat und wie sich die beiden wiederfanden.²¹² Als der neue Angier in seiner Erzählung zum Tode des anderen kommt, setzt danach zum letzten Mal ein einzelner Tagebucheintrag ein, der von seinem neuen Ziel berichtet – eine Art Abschiedseintrag.²¹³

Der vierte Teil ist damit eine Verschmelzung zweier spezieller Arten von Ich-Erzählungen, Tagebuch und Autobiografie. Es handelt sich dabei noch zusätzlich um Tagebucheinträge zweier Personen, ähnlich der Autobiografie der Bordens. Jedoch setzt hier der Part des zweiten Mannes erst nach Beendigung des Teils des ersten ein, während die Bordens immer inmitten der Autobiografie wechselten.

Der Roman schließt dann, wie bereits beschrieben, mit einer zweiten Ich-Erzählung aus Sicht Andrew Westleys. Die Rahmenhandlung schließt und bringt gleichzeitig beide

²¹¹ Priest: *Prestige*, S. 199.

²¹² Vgl. Ebd., S. 417-437.

²¹³ Vgl. Ebd., S. 438-442.

Erzählstränge, den um Andrew und Kate und jenen um Borden und Angier, zu einem Ende.

4.4.2. Erzählsituationen im Film

Der Zuschauer eines Films sieht, wenn es darum geht, den Effekt der projektiven Illusion und dadurch die diegetische Welt wahrzunehmen, den Film durch den Point of View der Kamera. Der Blick des Zuschauers wird dabei automatisch gelenkt. Der Zuschauer sieht, was die Kamera filmt und ihn sehen lässt. Anders als bei der Falschen Fährte, die Blicklenkung vollzieht, indem sie die Aufmerksamkeit des Rezipienten auf fingierte Geschehnisse innerhalb der Diegese lenkt, bringt die Kameraführung den Zuschauer durch die Sicht aus ihrer Perspektive dazu, sich durch Identifikation mit Figuren und durch das Gefühl, Teil der diegetischen Welt zu sein, auf die projektive Illusion einzulassen. Aber wie können diese Identifikation und das Hineinversetzen eigentlich durch die Perspektive der Kamera zustande kommen? So wie die Erzählsituation im Roman dazu beiträgt, die Diegese auszuformen, die der Rezipient von innen heraus wahrnimmt, so spielt die Erzählsituation auch beim Film eine Rolle, um das zu erreichen. Eine Möglichkeit, wie das im Film aussehen kann, findet sich in Anlehnung an Franz K. Stanzels Modell der Erzählsituationen.

Knut Hickethier nutzt eine Adaption der Erzählsituationen, um sie auf Filme übertragen zu können, wobei die Erzählsituationen durch die Perspektiven der Kamera und ihre Art, das Geschehen darzustellen beziehungsweise zu erzählen, zustande kommen. Dieses Modell bietet ebenfalls drei Möglichkeiten filmischer Erzählsituationen an.

Der *auktoriale Erzähler* im Film ist wie jener in der Literatur allwissend, weiß alles über die Außenwelt und die Innenwelt der Figuren, ist aber schwerer darzustellen. Die Kamera im Film besitzt immer Züge des Auktoralen, aber nicht genauso wie der auktoriale Erzähler in der Literatur. Der auktoriale Erzähler in der Literatur kann gleichermaßen eine Außen- und Innenperspektive wahrnehmen, er ist allwissend. Im Film ist beim auktorialen Erzähler auch beides wahrzunehmen, aber die Darstellung der Innenperspektive ist erschwert, da die Kamera „in der Regel an die fotografisch aufnehmbare Außenwelt gebunden“²¹⁴ ist. Darstellungen der Innenperspektive brauchen

²¹⁴ Knut Hickethier: Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart, Weimar: Metzler ⁵2012, S. 128-129.

in der auktorialen Erzählhaltung daher Konstruktionen wie Träume, innere Monologe und andere Darstellungen von Innerlichkeit. Die Innenperspektive der Figuren wird auch häufig durch Erzähler aus dem Off, einem *Voice over*, markiert.²¹⁵ Die Außenperspektive hingegen ist stärker von der erzählenden Kamera geprägt. „In der Organisation des Blicks und der Blickfolge“²¹⁶ ist im Film das Wissen über die gesamte Erzählung enthalten. Erzählerische Strategien werden vom Erzähler durch dieses Allwissen um die Geschichte entwickelt. Daher weiß die Kamera häufig, was die Figuren tun werden. Beim auktorialen Erzähler im Film wechseln die Erzählpositionen häufig, da er über die Außen- und Innenperspektive aller Figuren Bescheid weiß, und zeigen unterschiedliche Ansichten über das Geschehen, die das Gesamtbild ergeben.²¹⁷

Der *Ich-Erzähler* im Film ist an die *subjektive Kamera* gebunden. Die Perspektive eines Ich-Erzählers ist begrenzt, anders als der auktoriale Erzähler. Der Ich-Erzähler ist auf eine begrenzte Außenperspektive und Innenperspektive einer Figur beschränkt, welche gleichzeitig der Erzähler und die Handlungsfigur der Geschichte ist. Nur was diese Figur erlebt, sieht, denkt und empfindet wird dargestellt. Der Film hat kaum Möglichkeiten, diese subjektive Sicht darzustellen. Es wird kein Kamerablick von außen auf die Figur gerichtet. Den Zuschauern muss stattdessen klar werden, dass es sich um die Perspektive einer in die Handlung integrierten Figur handelt, die sie gerade wahrnehmen. Das wird durch die subjektive Kamera erreicht. Der Blick, den die Kamera einnimmt, ist dabei ein solcher, als würde man direkt aus den Augen der Figur heraus sehen. Ein solcher Eindruck kann dadurch verstärkt werden, wenn zum Beispiel auf der Schulter getragene Kameras, anstatt Stativ und Kamerawagen, verwendet werden. Dadurch wird das sonst ruhige Bild wackelig und andere kleine und große Unschärfen stellen sich ein, die gewollt sind, weil sie den Blick individualisieren. Es sieht aus, als würde man alles aus den Augen der Figur heraus sehen und ihre Bewegungen miterleben.²¹⁸

Filme, die gänzlich oder größtenteils mit subjektiver Kamera gefilmt sind, sind jedoch Raritäten. Ein seltenes Beispiel hierfür ist *The Lady in the Lake* aus dem Jahr 1947.²¹⁹

²¹⁵ Vgl. Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, S. 128-129.

²¹⁶ Ebd.

²¹⁷ Vgl. Ebd.

²¹⁸ Vgl. Ebd., S. 129-130.

²¹⁹ Vgl. Karl Juhnke: Subjektive Kamera. In: Lexikon der Filmbegriffe der Universität Kiel. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=758>, zugegriffen am 16.01.2015.

Kurzzeitige subjektive Einstellungen kommen weitaus häufiger in Filmen vor und werden meistens durch einen Blick auf die Figur eingeleitet, gefolgt von der Perspektive aus ihrer Sicht.²²⁰ Bei durchgängiger subjektiver Kamera ist die Figur, aus deren Perspektive das Geschehen wahrgenommen wird, hingegen nie selbst zu sehen.

Die subjektive Kamera der Ich-Erzählsituation wird auch oft durch eine Stimme aus dem Off, die durch einen Ich-Kommentar den Eindruck von Subjektivität steigert, ergänzt.²²¹

Hickethier stellt fest, dass im Film oft keine punktgenaue Trennung vorzunehmen ist, was die Unterscheidung zwischen den Erzählsituationen angeht. Auch Hybride der verschiedenen Erzählhaltungen können existieren. Mischungen der unterschiedlichen Eigenschaften sind möglich. Bei der dritten von Hickethier beschriebenen Erzählsituation ist das der Fall. Diese dritte Erzählhaltung, die Knut Hickethier in Filmen erkennt, nennt er nicht, wie in der Literatur, personale Erzählsituation, sondern die *Position der identifikatorischen Nähe*. Eine Mischung aus Aspekten der filmischen auktorialen und Ich-Erzählsituation macht den Kern dieser Form aus. Die auktoriale Position wird dabei teilweise zurückgenommen, damit der Rezipient die begrenzte Perspektive einer Handlungsfigur hat. Mit besonderen Kamerabewegungen wird für den Zuschauer der Eindruck erzeugt, als wäre er selbst ins Geschehen involviert. Ein Beispiel für die Position der identifikatorischen Nähe ist, wenn zwischen auktorialer Sicht und einer kurzzeitigen subjektiven Kamera gewechselt wird. Das kann so aussehen, dass zuerst eine Außensicht durch die objektive Kamera gezeigt wird. Dann folgt die subjektive Sicht, was eine Figur sieht. Daraufhin findet beispielsweise ein 360-Grad-Kameraschwenk statt, nachdem die Figur, aus deren Augen man bis jetzt gesehen hat, letztendlich wieder im Bild zu sehen ist. Man ist somit wieder bei einer auktorialen Position angekommen. Das Gefühl von Identifikation mit der Figur, identifikatorische Nähe, bleibt aber aufgrund der vorherigen subjektiven Sicht erhalten.²²²

The Prestige ist keiner filmischen Erzählsituation hundertprozentig zuzuordnen. Es handelt sich dabei um eine Mischform. Der Film wird größtenteils durch Alfred Bordens und Rupert Angiers Erinnerungen erzählt. Es sind zwei Flashbacks in Form von zwei Tagebüchern, die Erinnerungen, also subjektive Erfahrungen, der beiden

²²⁰ Vgl. Fludernik: Erzähltheorie, S. 128.

²²¹ Vgl. Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, S. 130.

²²² Vgl. Ebd., S. 130-131.

Handlungsfiguren zeigen. Durch die zwei Erzähler Borden und Angier nimmt der Rezipient zwei Narrationen wahr, die letztendlich gemeinsam ein großes Ganzes ergeben, welches in einer allwissenden Sicht für den Rezipienten resultiert.²²³

Der Film verwendet in seiner Erzählung keine durchgehend subjektive Kamera, allerdings auch keine klassische objektive Kamera. In einem Making of-Bonusfilm wird die ungewöhnliche Technik direkt angesprochen. „Most of the film is hand-held camera, and therefore it's always at eyelevel, it's always at the level of the characters engaged in the story.“²²⁴ Eine auf der Schulter getragene Kamera wird für Großteile des Films verwendet, wobei dementsprechend eine Art Unruhe des Bildes aufkommt. Unschärfen und Verwacklungen entstehen. So etwas wird zumeist bei einer subjektiven Kamera verwendet. Für gewöhnlich soll dadurch hervorgehoben werden, dass es sich um die Sicht aus den Augen einer Figur heraus handelt.²²⁵ Im Fall von *The Prestige* wird diese Technik aber über weite Strecken eingesetzt, ohne die Position einer Figur einzunehmen. Durch die Verwendung der schultergetragenen Kamera, mit ihren durch Bewegungen entstandenen Unschärfen, ist die Kameraführung zwar subjektiv gefärbt, aber keine tatsächliche subjektive Kamera. Denn auch, wenn gerade Erinnerungen einer Handlungsfigur dargestellt werden und man durch die ungewöhnliche Kameraführung als Rezipient das Gefühl hat, aus der Perspektive von jemandem heraus wahrzunehmen, sind die Figuren, deren Erinnerungen dargestellt werden, doch im Bild zu sehen, was ein entscheidendes Argument gegen die subjektive Kamera ist. *The Prestige* nutzt in seiner Gesamtheit einen eher personalisierten Blick.

Außen- und Innenansichten werden durch zwei Figuren, Borden und Angier, gezeigt, was zu einer auktorial anmutenden Übersicht über das Geschehen führt. Der Rezipient wird zuletzt zum allwissenden Zuschauer, während sich den einzelnen Figuren bis zum Ende noch nicht alle Details erschlossen haben. Dennoch ist er eben nicht komplett auktorial, denn die ungewöhnliche Kameraführung ist nicht das einzige, was im Film subjektive Tendenzen erkennen lässt. Das Filmen auf Augenhöhe der Figuren vermittelt den Eindruck, als wäre der Zuschauer auf Augenhöhe mit den Figuren und nehme so am Geschehen teil. Identifikatorische Nähe kommt allerdings durch das Einbringen von kurzen, tatsächlich subjektiven Kameraeinstellungen zustande. Häufig passiert es, dass, wenn gerade eine alles überschaubare Szene stattfindet, eine Figur im Speziellen

²²³ Vgl. Klecker: *Are you watching closely?*, S. 75.

²²⁴ *The Visual Maze*. (Special Features zu *The Prestige*) Regie: Christopher Nolan, DVD, USA/UK: Warner Bros. Pictures and Touchstone Pictures 2006, 00:00:34-00:00:38.

²²⁵ Vgl. Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*, S. 130-131.

gezeigt wird und daraufhin, was diese sieht. Ein Beispiel sind diverse Beobachtungs- und Verfolgungsszenen. So entdeckt Angier seinen Gegenspieler Borden bei einer Wissenschaftsausstellung. Zu Beginn wird gezeigt, wie Angier im Zuschauerraum sitzt. Dann folgt eine Aufnahme seines Gesichts, das einen konzentrierten Ausdruck annimmt, als er in eine bestimmte Richtung sieht. Daraufhin nimmt die für den Film typisch wackelige Kamera eine Position ein, die genau in diese Richtung blickt und man sieht durch die sitzende Menschenmasse hindurch zu dem auf der anderen Seite des Raumes sitzenden Borden. Dabei wird die Position eingenommen, als säße man auf einem Stuhl inmitten der Menschen. Die Sicht wird durch diese leicht eingeschränkt. Das ist genau die Position, die Angier in dieser Szene einnimmt. Aus seinen Augen heraus wird Borden beobachtet.²²⁶



*Angier erblickt Borden*²²⁷



*Blick aus Angiers Perspektive*²²⁸

Danach kehrt die Kamera wieder in ihr übliches Blickschema zurück. Sequenzen wie diese als subjektive Einstellungen oder Positionen identifikatorischer Nähe zu erkennen, ist in *The Prestige* insgesamt relativ schwer. Die Sequenzen sind extrem kurz, schnell und flüchtig. Es ist aufgrund der ungewöhnlichen Kameraführung nicht immer eindeutig, ob man es gerade mit einer auktorialen Perspektive zu tun hat oder ob in eine subjektive Einstellung gewechselt wird, wie bei Szenen identifikatorischer Nähe.

Christian Bale, Darsteller von Alfred Borden, meinte zur Art des Films in *The Prestige*: „And you don’t know if the camera’s on you, if it’s on somebody else. It’s a messy way of filming.“²²⁹ Dadurch, dass die Kamera ständig in Bewegung ist und in 360 Grad filmt²³⁰, ergibt sich ein alles überschauender Blick für den Zuschauer.

²²⁶ Vgl. *The Prestige*, 00:43:17-00:43:44.

²²⁷ Ebd., 00:43:37, Screenshot.

²²⁸ Ebd., 00:43:39, Screenshot.

²²⁹ *The Visual Maze*, 00:00:43-00:00:51.

²³⁰ Vgl. Ebd., 00:01:14-00:01:17.

In seinen Einzelteilen setzt sich die Erzählhaltung auf der Bildebene in *The Prestige* aus personalisierten beziehungsweise individuell wirkenden Positionen, kurzzeitigen Subjektiven in einer Szene identifikatorischer Nähe und einigen objektiven Kameraeinstellungen zusammen. Vor allem am Ende des Films, wenn die Erinnerungen von Borden und Angier zu einer Gesamtsicht verschmolzen sind und nicht mehr zu erkennen ist, wessen Erinnerung es nun ist, die gezeigt wird, wechselt die Kameraführung zwischenzeitlich immer wieder zu einer klassischeren objektiven Kamera. Die schultergetragene Kamera wird gegen Kamerawagen und Stativ eingetauscht und legt die chaotische Art zu filmen für den Moment ab, um im nächsten wieder zu ihr zurückzukehren.



Benützung des Kamerawagens²³¹

Auf der Tonebene wiederum setzt *The Prestige* bei einigen Szenen Kommentare aus dem Off ein. Es handelt sich dabei aber nicht um einen einzigen Off-Sprecher. Drei Figuren geben über den Film hinweg ihren Kommentar ab, wobei es kein laufender Kommentar ist, sondern nur stellenweise zum Einsatz kommt.

Nur bei zwei der Kommentatoren handelt es sich tatsächlich um Ich-Erzähler. Bordens und Angiers Stimmen sind aus dem Off zu hören, wenn ihr Gegenspieler beginnt oder damit aufhört, ihre Tagebucheinträge zu lesen. Die geschriebenen und gerade gelesenen Worte werden durch die Stimme des Tagebuchschreibers aus dem Off wiedergegeben. Bei solchen Off-Kommentaren wird manchmal das Gesicht des Tagebuchlesers gezeigt, um seine Reaktion auf das Gelesene zu zeigen, und andere Male werden die Sequenzen gezeigt, die der Off-Kommentar gerade schildert. Bordens letzter Tagebucheintrag wird von einem solchen Off-Kommentar eingeleitet. Die Momente der Handlung, die er schildert, werden in der für diesen Film typischen, subjektiv gefärbten Erzählart gezeigt.

²³¹ The Visual Maze, 00:03:18, Screenshot.

Dann, wenn er den Eintrag damit beendet, aufzudecken, dass er Angier das Tagebuch absichtlich zukommen ließ, um ihn in die Irre zu führen, wird Angiers Gesicht gezeigt, um seinen Schock zu verdeutlichen.²³²

Bei den Tagebüchern ist der jeweilige Autor der Kommentator der Passage. Seine Ich-Kommentare untermalen das Geschehen der Erinnerungen. Solche Ich-Kommentare dienen in Hickethiers Modell der Untermalung von subjektiver Kamera, um das Bild des Ich-Erzählers abzurunden.

Der dritte Off-Kommentator passt jedoch nicht in dieses Schema. Der Film wird durch einen Monolog über Zaubertricks von Cutter, Angiers Ingenieur, eingeleitet,²³³ und mit demselben Monolog endet der Film auch.²³⁴ Cutter ist dabei aber kein Ich-Erzähler. Weder verwendet er das Wort Ich, noch beschreibt er dezidiert Geschehnisse des Films. Sein Kommentar über die allgemeine Natur von Zaubertricks ist vielmehr eine Metapher für das, was passiert. Es ist ein Hinweis darauf, wie der Film aufgebaut ist, das Geheimnis, und womit die Rezipienten es zu tun haben. Dabei ist Cutter zwar eine in die Handlung integrierte Figur, seine Stimme kommentiert aber nicht in erster Person das Geschehene oder erzählt persönliche Erlebnisse. Durch sein Dasein als Handlungsfigur und seine emphatische Verstrickung in die Geschichte ist sein Kommentar nicht gänzlich distanziert, als Kommentar eines Ich-Erzählers kann er aber auch nicht bezeichnet werden.

The Prestige nutzt Aspekte und Eigenschaften aller drei von Knut Hickethier beschriebenen Erzählhaltungen. Szenen identifikatorischer Nähe, auktoriale Überblicke über die Situation für den Zuschauer und eine den Film größtenteils andauernde subjektive Färbung sind nicht von der Hand zu weisen. Letzten Endes lässt der Film sich aber keiner konkreten Erzählsituation zuordnen.

²³² Vgl. *The Prestige*, 01:18:24-01:19:30.

²³³ Vgl. Ebd., 00:01:02-00:02:51.

²³⁴ Vgl. Ebd., 01:58:20-01:50:58.

4.5. Die Zeitstruktur – Ordnung in Roman und Film

Wie die Erzählsituationen trägt auch der zeitliche Aufbau zur Wahrnehmung der diegetischen Welt durch den Rezipienten bei. Wie wird mit Zeit umgegangen, in welcher zeitlichen Form wird die Geschichte erzählt? Eine Möglichkeit, diese Frage zu beantworten, findet sich in der strukturalistischen Erzähltheorie nach Gérard Genette.²³⁵ Seine Erzähltheorie basiert zuallererst grundlegend auf der Unterscheidung zwischen *histoire*, *récit* und *narration*. Ersteres meint die Geschichte, die Ereignisse, wie sie in chronologischer Reihenfolge stattfinden. Zweiteres hingegen bezeichnet die Erzählung, den Diskurs, dessen Gegenstand die *histoire* ist. Der dritte Begriff ist die Bezeichnung für den Akt des Erzählens.²³⁶ Für die Zeitstrukturanalyse sind aber hauptsächlich *histoire* und *récit* von Bedeutung, deren Verhältnis unter drei Aspekten untersucht wird. Diese Analysepunkte sind Ordnung, Dauer und Frequenz.²³⁷ Diese drei Kategorien laufen auf drei Fragen hinaus. „*In welcher Reihenfolge?*, *Wie lange?* und *Wie oft?*“²³⁸

Die *Dauer* steht für das Verhältnis von *Erzählzeit* und *erzählter Zeit*, um die von Günther Müller eingeführten Begriffe zu verwenden. Erzählzeit ist jene Zeit, die ein Erzähler braucht, um seine Geschichte zu erzählen. Das wird in der Literatur als Seitenanzahl oder Lesedauer, wie lange man zum Lesen braucht, bemessen. Die erzählte Zeit hingegen meint, von welcher Zeitspanne die Geschichte erzählt.²³⁹ Im Roman *Prestige* wird die Erzählzeit durch 459 Seiten dargestellt, während die erzählte Zeit Ereignisse aus 100 Jahren beschreibt.

Auf den Film übertragen bedeutet das, dass die Erzählzeit die Filmlaufzeit ist, die erzählte Zeit ebenso wie in der Literatur, welche Dauer die erzählte Geschichte umfasst. Durch das Verhältnis von Erzählzeit und erzählter Zeit ergibt sich dann eine Erzählgeschwindigkeit. Innerhalb dessen gibt es fünf Möglichkeiten des Erzählens:

²³⁵ Mir ist bewusst, dass mit Stanzel und Genette zwei Modelle von Erzähltheorie verwendet werden, die aus unterschiedlichen Richtungen stammen. Diese Mischung ist aber gewollt. Die beiden Modelle sind gemeinsam für die Analyse von Effektproduktion hilfreich, da sie Mängel der jeweils anderen Theorie in Bezug auf Zeit- und Erzählsituation ausgleichen.

²³⁶ Genettes dreiteiliges Modell ist eine Weiterdifferenzierung des Gegensatzpaares *histoire* und *discours*. *Histoire* meint dabei die Geschichte, *discours* die Art, wie diese Geschichte dargestellt und gestaltet ist. In ihrer Bedeutung hierzu analog sind die englischen Begriffe *story* und *plot*. Der russische Formalismus setzte den Grundstein für diese beschriebene Trennung einer Geschichte in eine Inhalts- und eine Ausdrucksebene, was dargestellt wird und wie, mit dem Begriffspaar *Fabula* und *Syuzhet*.

Vgl. Fludernik: Erzähltheorie, S. 10-15

²³⁷ Vgl. Zeitstruktur nach G. Genette. Vorlesungsexzerpt auf der Homepage der Universität Duisburg-Essen. <https://www.uni-due.de/einladung/Vorlesungen/epik/zeitgenette.htm>, zugegriffen am 3.1.2015.

²³⁸ Matias Martinez/Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. München: Becker³2002, S. 32.

²³⁹ Vgl. Martinez: Einführung in die Erzähltheorie, S. 31.

zeitdeckendes Erzählen, zeitdehnendes Erzählen, Zeitraffung, Zeitsprünge und Pausen. In der Zeitraffung werden längere Ereignisse kurz zusammengefasst. Bei Zeitsprüngen wird Aussparung von meist irrelevanten Passagen betrieben oder Auslassungen, um die Spannung zu erhöhen. Zeitdehnendes Erzählen ist es, wenn eine Art Zeitlupe verwendet wird. Die Darstellung nimmt mehr Zeit ein, als das dargestellte Ereignis eigentlich dauert. Eine Pause bringt den Fortlauf der eigentlichen Handlung zum Stocken, durch beispielsweise eingeschobene Beschreibungen oder Kommentare des Erzählers. Die Geschichte, nicht wie sonst die Erzählzeit, macht eine Pause. Zeitdeckung ist, wenn Erzählzeit und erzählte Zeit dieselbe Dauer in Anspruch nehmen.²⁴⁰

Die *Frequenz* beschäftigt sich damit, wie oft ein Ereignis dargestellt wird. Es geht darum, wie oft die sich wiederholenden oder eben nicht wiederholenden Ereignisse gezeigt werden, mit welcher Frequenz sich Geschehnisse der Erzählung wiederholen.²⁴¹

Die *Ordnung* ist die, im Sinne der Effektproduktion, wohl wichtigste Kategorie von Genettes Zeitmodell, da sie darüber entscheidet, wie die Geschichte dem Rezipienten dargelegt wird. In welcher Reihenfolge dem Rezipienten Informationen präsentiert werden, führt zur stückweisen Erweiterung des Wissensstandes, den der Rezipient über die Diegese hat, und wie der Rezipient sie infolgedessen wahrnimmt.

Unter Ordnung versteht Genette das Verhältnis der chronologischen Anordnung der Geschehnisse, in welcher Reihenfolge sie tatsächlich passiert sind, also in der *histoire*, und wie sie im *récit* erscheinen.²⁴² Innerhalb der Kategorie der Ordnung gibt es deshalb auch eine Unterscheidung zwischen Chronologie und Anachronie. Die *histoire*, welche chronologisch ist, kann in eben jener zeitlichen Reihenfolge auch im *récit* erscheinen. Es können aber auch Abweichungen von der Chronologie der Geschichte auftreten, sodass die Geschichte in einer anderen Reihenfolge im *récit* erzählt wird, als sie sich zugetragen hat. Das ist dann Anachronie. Diese wird durch Prolepsen und Analepsen erreicht.²⁴³

Nach Genette wird eine Basiserzählung, *récit premier*, mit Anfang und Ende bestimmt. Innerhalb dieser Basiserzählung können dann im Sinne der Anachronie Prolepsen und Analepsen eingebracht werden. *Prolepsen* sind eine Art Vorausschau. Es werden Dinge erzählt, die noch nicht geschehen sind. Es werden also Ereignisse der Zukunft erzählt, bevor sie passieren. *Analepsen* sind das Gegenstück zu Prolepsen. Sie bezeichnen

²⁴⁰ Vgl. Martinez: Einführung in die Erzähltheorie, S. 39-44.

²⁴¹ Vgl. Ebd., S. 45.

²⁴² Vgl. Zeitstruktur nach G. Genette. Vorlesungsexzerpt auf der Homepage der Universität Duisburg-Essen, zugegriffen am 3.1.2015.

²⁴³ Vgl. Fludernik: Erzähltheorie, S. 168.

Rückblenden, im Film auch Flashbacks genannt. Bei Analepsen werden Ereignisse erzählt, die vor dem Zeitpunkt, an dem sie im Werk dargestellt werden, passiert sind. Es werden also nachträglich Geschehnisse dargestellt, die schon stattgefunden haben.²⁴⁴

Dabei kann zwischen *internen* und *externen* Analepsen unterschieden werden. Analepsen, die sich auf ein Ereignis beziehen, das sich, der Ordnung der *histoire* nach, zwischen dem Anfangs- und dem Endpunkt der Basiserzählung zugetragen hat, sind intern. Liegt das in der Analepse erzählte Ereignis außerhalb des durch die Basiserzählung gestellten zeitlichen Rahmens, gilt sie als extern.²⁴⁵

Bei den beiden Versionen von *The Prestige* handelt es sich um Anachronie. Es sind Analepsen, die diese Anachronie der Werke ausmachen.

Der Roman verwendet vor allem zwei extrem lange externe Analepsen, die mehr als die Hälfte des Romans ausmachen, um seine Geschichte zu erzählen. Die *histoire* des Romans ist chronologisch wie folgt grob abgelaufen: Rupert Angier und Alfred Borden führen Ende des 19. Jahrhunderts eine Fehde, mehrere Generationen später führen ihre Familien noch immer diese Fehde, Andrew Westley trifft Kate Angier und zuletzt findet Westley seine eigene Kinderleiche und den noch existierenden Angier.

Im *récit* werden die Ereignisse jedoch in anderer Reihenfolge, anachronisch, dargestellt. Der Roman beginnt mit dem Treffen von Andrew Westley und Kate Angier und endet mit ihrem Fund der Leichen und dem geisterähnlichen Angier. Anfangs- und Endpunkt der Erzählung bilden die Teile um Westley und Kate. Das Geschehen um diese beiden macht die Basiserzählung aus. Zwischen deren Einzelteilen befinden sich zwei Rückblicke, in Form einer Autobiografie und eines Tagebuchs, die die Fehde zwischen Angier und Borden beschreiben. Die Geschehnisse dieser beiden Teile befinden sich auf derselben Zeitebene und gehen parallel und miteinander verbunden vonstatten. Aber sie geschahen ein Jahrhundert vor dem Beginn der Basiserzählung um Andrew Westley und Kate Angiers Treffen, was sie als externe Analepsen auszeichnet.

Der Film verwendet ebenfalls externe Analepsen, was auch im Sinne nicht-linearer Erzählweisen derartiger Mindgame Movies ist. Die externen Analepsen in *The Prestige* werden verwendet, um den Großteil der Geschichte zu erzählen. Durch die Streichung der Handlung um Westley und Kate existiert der Part, der im Roman die Basiserzählung

²⁴⁴ Vgl. Raphael Kuch: *Intermediales Erzählen im frühneuzeitlichen illustrierten Roman. Zur Struktur und Wirkung der Medienkombination* bei Jörg Wickram. Berlin: De Gruyter 2014, S. 28-29.

²⁴⁵ Vgl. Kuch: *Intermediales Erzählen im frühneuzeitlichen illustrierten Roman*, S. 29.

ausgemacht hat, im Film gar nicht. Stattdessen ist es ein extra für den Film erfundenes Geschehen, das auf derselben Zeitebene angesiedelt ist wie die Analepsen im Roman und das die Basiserzählung darstellt.

Die Basiserzählung des Films, oder in diesem Fall auch das Diskurs-Jetzt, sind die Teile, in denen Borden ins Gefängnis kommt, auf seine Hinrichtung wartet und das Finale, bei welchem die Geheimnisse von Borden und Angier gelüftet werden und Angier vom anderen Borden-Bruder erschossen wird.²⁴⁶ Der Großteil der histoire ist schon vor dem Beginn der Basiserzählung passiert und wird in Form von Analepsen, über Bordens und Angiers Vergangenheit und wie es dazu kam, dass Borden des Mordes angeklagt wurde, in den Film eingebracht. Der Film wird damit von externen Analepsen dominiert.

Hervorzuheben ist dabei noch, dass die zwei tonangebenden externen Analepsen, diejenigen, die durch die Tagebücher Angiers und Bordens dargestellt werden und die den Beginn und Verlauf ihrer Fehde beschreiben, ineinander verschachtelt sind.



*Borden beginnt Angiers Tagebuch zu lesen*²⁴⁷

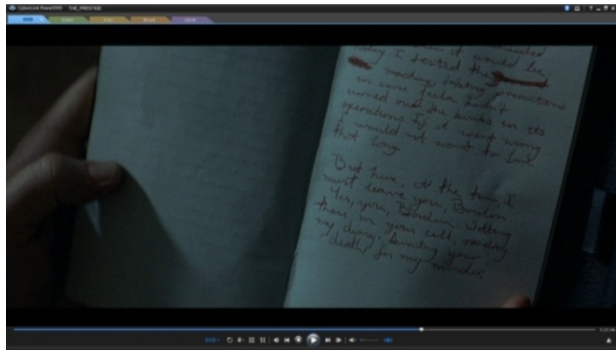


*Angier liest Bordens Tagebuch*²⁴⁸

²⁴⁶ Vgl. Klecker: Are you watching closely?, S. 72.

²⁴⁷ The Prestige, 00:07:15, Screenshot.

²⁴⁸ Ebd., 00:11:06, Screenshot.



Angiers Tagebuch²⁴⁹

Der erste der beiden Flashbacks startet, wenn Borden im Gefängnis Angiers Tagebuch liest. Dieses Tagebuch macht die erste Analepse aus. Innerhalb dieses Tagebuchs beginnt Angier dann Bordens Tagebuch zu lesen, womit der zweite Flashback ansetzt. Es ist somit ein Flashback innerhalb eines Flashbacks²⁵⁰, eine Analepse innerhalb einer Analepse.

Nachdem beide Tagebücher ihr Ende gefunden haben, wird die Geschichte weiterhin größtenteils über externe Analepsen erzählt. Dabei wird auf Erinnerungen der Figuren zurückgegriffen, die das Geschehen nach Beendigung des Lesens von Bordens Tagebuch durch Angier beschreiben. Diese Analepsen werden, anders als die zwei ineinander verschachtelten Analepsen, nicht durch Vergangenheit reproduzierende Texte wie Tagebücher oder die konkrete Markierung als Erinnerung angekündigt. Es ist aber anzunehmen, dass die Teile, die über Bordens weiteres Vorgehen berichten, aus seinen Erinnerungen bestehen und jene, die über Angiers Werdegang berichten, aus dessen Erinnerung stammen. Flashback-Szenen, die beide beinhalten, sind infolgedessen eine Verschmelzung der beiden Erinnerungen zu einem Bild.

Nach Beendigung dieser Analepsen kommt es zum Finale der Basiserzählung in Form der Tötung Angiers durch den anderen Borden-Bruder und damit zum Finale der gesamten Geschichte. Innerhalb dessen sind noch einmal kurze Erinnerungen in Form von Analepsen eingearbeitet, um die Trickgeheimnisse von Bordens und Angiers jeweiliger Umsetzung des *Transportierten Mannes* zu lüften.²⁵¹ Damit wird der Film von einem Finale abgeschlossen, von etwas wie im Zaubertrick Verblüffendem, das den Zuschauer noch lange über die Geheimnisse und Techniken des Films rätseln lässt.

²⁴⁹ The Prestige, 01:27:44, Screenshot.

²⁵⁰ Vgl. Klecker: Are you watching closely?, S. 72.

²⁵¹ Vgl. The Prestige, 01:53:00-01:56:17.

Resümee

Der Effekt in der Zauberkunst ist ein komplexes Konstrukt, das sich als das Ergebnis eines Handlungsprozesses auszeichnet, das von den Rezipienten wahrgenommen wird. Es gibt dabei einen Unterschied zwischen dem, was tatsächlich passiert und dem, was wahrgenommen wird, wobei der Rezipient sich bewusst ist, dass das, was er wahrnimmt, nicht der Wirklichkeit entspricht. Es führt dennoch zu einer emotionalen Reaktion des Rezipienten.

Von dieser Definition ausgehend zeigte sich im Laufe der Analyse der Dramaturgie von Zaubertricks, dass es sich bei jedem Grundeffekt in der Bühnenmagie immer um eine Illusion handelt. Die Definitionspunkte des Effekts passen in weiterer Folge genau auf die Illusion selbst, womit sich feststellen lässt, dass es sich hierbei um den übergeordneten Effekt in der Zauberkunst handelt: den Illusionseffekt.

Illusionen sind jedoch auch im Film entscheidende Faktoren. Es handelt sich bei der Illusion um einen übergeordneten, leitenden Effekt in Zauberkunst und Film. So sind entscheidende Faktoren bei der Wahrnehmung eines fiktionalen Films zwei grundsteinbildende Illusionen. Die erste Illusion ist die Illusion von Bewegung, die aufgrund der schnellen Abfolge von Bildern zustande kommt. Sie basiert wie eine Vielzahl von Zaubertricks auf optischer Täuschung und der Arbeit des menschlichen Gehirns. Die zweite Illusion ist die projektive Illusion, die daraus besteht, dass eine diegetische Welt vom Rezipienten wahrgenommen wird. Er versetzt sich in diese Welt hinein, nimmt sie von innen heraus wahr und ist sich dennoch ihrer Fiktionalität bewusst.

Von diesem Illusionseffekt ausgehend findet sich eine diegetische Welt, die diese Ansprüche erfüllt, auch in der Literatur wieder. Die diegetische Welt wird hierbei durch Setting, Erzählsituation, den zeitlichen Aufbau und im konkreten Fall von *The Prestige* durch die Konnotation von Wissenschaft geformt. Das sind auch genau die Aspekte, die dazu führen, dass sich der Rezipient in die diegetische Welt hineinversetzt, ohne ihren fiktionalen Charakter zu ignorieren. Es ist das literarische Gegenstück zum Effekt der projektiven Illusion im Film.

Was im Besonderen zur Wahrnehmung aus dem Film heraus führt, ist die Blicklenkung, die auch in der Zauberei zu finden ist. In der Illusionskunst werden Aufmerksamkeit und Blick des Zuschauers durch Techniken der Misdirection gelenkt. Besonders Gesten und Sprache sollen von geheimen Trickhandlungen ablenken. Im Film findet ebenfalls

Aufmerksamkeits- und Blicklenkung statt. Durch die Falsche Fährte, ein Verfahren, das der Irreführung des Rezipienten dient, wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf durch sie fingierte Ereignisse gelenkt. Eine weitere Form der Blicklenkung findet sich in der Erzählhaltung des Films. Die Perspektive der Kamera wird dabei eingenommen und lenkt somit gezielt den Blick des Zuschauers. Die Erzählhaltung wird durch die Erzählsituationen nach Franz K. Stanzel und der Adaption von Knut Hickethier beeinflusst und führt dazu, dass sich der Rezipient in die diegetische Welt hineinversetzt.

The Prestige veranschaulicht die analysierten Aspekte nicht nur durch seine thematische Verbindung zur Zauberei. *The Prestige*, Film und Roman, sind sowohl durch ihre Erzählsituationen als auch durch ihren zeitlichen Aufbau komplexe Beispiele unkonventioneller Erzählungen. Falsche Fährten, speziell jene über die Identitäten der Figuren, tragen in der literarischen und filmischen Umsetzung wegweisend zur Wahrnehmung der Werke und zur Irreführung der Rezipienten bei. Die Mischung verschiedener Erzählsituationen, die in beiden Werken auf der subjektiv gefärbten Seite ist, und die ineinander verschachtelten Analepsen, die die Anachronie beider Versionen ausmachen, heben *The Prestige* als Idealbeispiel zur Veranschaulichung der Komplexität und der gegenseitigen Beeinflussung der Effektproduktion in Bühnenillusionskunst, Film und Literatur hervor.

Quellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

Adrion, Alexander: Die Kunst zu zaubern. Mit einer Sammlung der interessantesten Kunststücke zum Nutzen und Vergnügen für jedermann. Köln: DuMont 1978.

Allen, Richard: Representation, Illusion, and the Cinema. In: Cinema Journal 32/2 1993, S. 21-48.

Andreotti, Mario: Die Struktur der modernen Literatur. Neue Wege in der Textinterpretation. Erzählprosa und Lyrik. Mit einem Glossar zu literarischen, linguistischen und philosophischen Grundbegriffen. Bern, Wien: Haupt ⁴2009.

Beil, Benjamin/Jürgen Kühnel/Christian Neuhaus: Studienhandbuch Filmanalyse. Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms. München: Wilhelm Fink 2012.

Benzinger, Olaf: Das Buch der Zauberer. München: dtv 2003.

Bhownagary, Jehangir: Creativity of the Magician. In: Leonardo 5/1 1972, S. 31-35.

Buckland, Warren: Introduction. Puzzle Plots. In: Buckland, Warren (Hg.): Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema. Malden: Wiley-Blackwell 2009.

Dietze, Eiko: Visual Effects. Leipzig: Leipziger Univ.-Verlag 2001.

Duden. Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache. Band 7. Berlin, Mannheim, Zürich: Duden ⁴2007.

Duden. Das Bedeutungswörterbuch. Band 10. Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich: Duden ⁴2010.

Ehlers, Swantje: Studienbuch zur Analyse und Didaktik literarischer Texte. Baltmannsweiler: Schneider 2010.

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

Engel, Volker: Realdreh bis es nicht mehr geht. In: Gehr, Herbert/Stephan Ott: Film-Design. Visual Effects für Kino und Fernsehen. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe 2000.

Fludernik, Monika: Erzähltheorie. Eine Einführung. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft ³2010.

Fuxjäger, Anton: Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt. In: Blaser, Patric/Andrea Braidt/Anton Fuxjäger/Brigitte Mayr (Hg.): Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Falsche Fährten in Film und Fernsehen, 52 2/3. Wien: Böhlau 2007, S. 13-32.

Gladziejewski, Claudia: Dramaturgie der Romanverfilmung. Systematik der praktischen Analyse und Versuch zur Theorie am Beispiel von vier Klassikern der Weltliteratur und ihren Filmadaptionen. Alfeld, Leine: Coppi 1998.

Hartmann, Britta: Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten Falscher Fährten im Film. In: Blaser, Patric/Andrea Braidt/Anton Fuxjäger/Brigitte Mayr (Hg.): Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Falsche Fährten in Film und Fernsehen, 52 2/3. Wien: Böhlau 2007, S. 33-52.

Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart, Weimar: Metzler 1993.

Kaldy-Karo, Robert: Meister der Magie. Sonderausstellung v. 16.2.-19.5.1991. Wien: Österreichisches Circus- und Clown-Museum 1991.

Kaufmann, Thorsten: Make me (not) believe. Illusionsverändernde Mechanismen des Making of. Berlin: wvb 2011.

Kemner, Gerhard/Gelia Eisert: Lebende Bilder. Eine Technikgeschichte des Films. Berlin: Nicolai 2000.

Klecker, Cornelia: „Are You Watching Closely?“ The Conflict of Mind-Tricking Narratives in Recent Hollywood Film. In: Ljungberg, Christina (Hg.): Cultures in conflict, conflicting cultures. Tübingen: Narr 2013, S. 65-78.

Klinckowstroem, Carl: Die Zauberkunst. Meister, Geschichte, Tricks. München: Heimeran 1954.

Koch, Gertrud: Müssen wir glauben, was wir sehen? Zur filmischen Illusionsästhetik. In: Koch, Gertrud/Christiane Voss (Hg.): ...kraft der Illusion. München: Fink 2006, S. 53-69.

Kuch, Raphael: Intermediales Erzählen im frühneuzeitlichen illustrierten Roman. Zur Struktur und Wirkung der Medienkombination bei Jörg Wickram. Berlin: De Gruyter 2014.

Lang, Berthold (Hg.): Hokuspokus fidibus. 120 Jahre Wiener Zaubertheater. Wien: Österreichisches Circus- und Clown-Museum 1984.

Leonhard, Pat: Zauberalmanach. Wien, München, Zürich: Verlag Perlen-Reihe 1991.

Macknik, Stephen L./Suzana Martinez-Conde/Sandra Blakeslee: Hirnforschung und Zauberei. Wie die Neuromagie die alltägliche Täuschung unserer Sinne enthüllt. Freiburg im Breisgau, Wien: Herder 2014.

Malaka, Rainer/Andreas Butz/Heinrich Hußmann: Medieninformatik. Eine Einführung. München: Pearson Studium 2009.

Martinez, Matias/Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. München: Becker³2002.

Michel-Andino, Andreas: Philosophie des Zauberns. Ein Essay über das Staunen. Mit einigen kleinen Täuschungen zur eigenen Erprobung. Hamburg: Krämer 1994.

Olf, Julian M.: The Actor and the Magician. In: The Drama Review 18/1 1974, S. 53-58.

Paech, Anne/Joachim Paech: Menschen im Kino. Film und Literatur erzählen. Stuttgart: Metzler 2000.

Priest, Christopher: Prestige. Die Meister der Magie. München: Heine 2007. (Deutsche Übersetzung von Michael Morgental. Original: The Prestige 1995)

Sandgruber, Roman: Strom der Zeit. Das Jahrhundert der Elektrizität. Linz: Veritas 1992.

Schlegel, Frank: Auch mal Effekte verhindern. In: Gehr, Herbert/Stephan Ott: Film-Design. Visual Effects für Kino und Fernsehen. Bergisch Gladbach: Bastei-Lübbe 2000.

Solomon, Matthew: Up-to-Date Magic. Theatrical Conjuring and the Trick Film. In: Theatre Journal 58/4 2006, S. 595-615.

Voss, Christiane: Filmerfahrung und Illusionsbildung. Der Zuschauer als Leihkörper des Kinos. In: Koch, Gertrud/Christiane Voss (Hg.): ...kraft der Illusion. München: Fink 2006, S. 71-86.

Waldmann, Werner: Zauberkunst. Magie, Illusionen, Tricks, Geschichte, Hilfsmittel, Anleitung. München: Hugendubel⁴1996.

Willmann, Carl: Handbuch der klassischen Zauberkunst. Köln: Anaconda 2005.

Winkler, Dietmar/Gisela Winkler: Das große Hokuspokus. Aus dem Leben berühmter Magier. Berlin: Henschel 1985.

Wulff, Hans Jürgen: Mehrfachidentitäten, Maskierungen und Verkleidungen als empathisches Spiel. In: Blaser, Patric/Andrea Braidt/Anton Fuxjäger/Brigitte Mayr (Hg.): Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Falsche Fährten in Film und Fernsehen, 52 2/3. Wien: Böhlau 2007, S. 149-161.

Internetquellen

Brownfield, Paul: Fox Isn't Disillusioned as Masked Magician Series Ends. In: Los Angeles Times online. <http://articles.latimes.com/1998/oct/31/entertainment/ca-37752>, zugegriffen am 1.11.2014.

Das digitale Wörterbuch der deutschen Sprache. Effekt.
<http://www.dwds.de/?qu=Effekt>, zugegriffen am 3.10.2014.

Duden online. Illusion. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Illusion>, zugegriffen am 28.10.2014.

Duden online. Manipulation. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Manipulation>, zugegriffen am 5.11.2014.

IMDb –Internet Movie Database. The Prestige.
http://www.imdb.com/title/tt0482571/?ref_=fn_al_tt_1, zugegriffen am 16.12.2014.

Juhnke, Karl: Subjektive Kamera. In: Lexikon der Filmbegriffe der Universität Kiel.
<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=758>, zugegriffen am 16.01.2015.

Lossau, Norbert: Nikola Tesla - Erfinder des Wechselstroms. In: Die Welt online.
<http://www.welt.de/wissenschaft/article4093468/Nikola-Tesla-Erfinder-des-Wechselstroms.html>, zugegriffen am 26.12.2014.

Magisches Auge. Das freie und unabhängige Treffen der Zauberkünstler.
<http://www.magisches-auge.at>, zugegriffen am 28.10.2014.

Tricky Niki Homepage. <http://www.trickyniki.com/>, zugegriffen am 4.11.2014.

Zeitstruktur nach G. Genette. Vorlesungsexzerpt der Universität Duisburg-Essen.
<https://www.uni-due.de/einladung/Vorlesungen/epik/zeitgenette.htm>, zugegriffen am 3.1.2015.

Filmverzeichnis

The Prestige. Regie: Christopher Nolan, DVD, USA/UK: Warner Bros. Pictures and Touchstone Pictures 2006.

The Visual Maze. (Special Features zu The Prestige) Regie: Christopher Nolan, DVD, USA/UK: Warner Bros. Pictures and Touchstone Pictures 2006.

Abstract

In dieser Arbeit wird die Produktion von Effekten in der Illusionskunst und in den Medien Film und Theater untersucht. Von der Annahme ausgehend, dass in Film und Literatur ähnliche, wenn nicht sogar die gleichen Effekte auftreten wie in der Zauberei, die noch dazu ähnlich hergestellt werden, wird zuerst definiert, was ein Effekt im Sinne der Zauberei überhaupt ist. Darauf folgt die Dramaturgie von Zaubertricks, die aufgeschlüsselt wird. Welche Täuschungen gibt es und wie kommen sie zustande? Wie sind Zaubertricks aufgebaut? Wie sieht die Rolle des Zauberers und des Rezipienten dabei aus? Diese und weitere Fragen über die Grundfesten der Zauberkunst werden geklärt. In Bezug auf die daraus resultierenden Feststellungen, wie das Wesen der Illusion als übergeordneter Effekt, werden Verbindungen zwischen Zauberkunst und Film herausgearbeitet. Darauffolgend werden weitere Möglichkeiten der Effektproduktion und Parallelen zur Zauberkunst in Literatur und Film, wie die Aufmerksamkeits- und Blicklenkung, anhand des Romans *Prestige – Meister der Magie* von Christopher Priest und der Verfilmung *The Prestige* von Christopher Nolan analysiert. Dabei wird die Entstehung der diegetischen Welt und wie der Rezipient in sie hineinversetzt wird, als literarisches Gegenstück zur filmischen projektiven Illusion, genauer beleuchtet. Das zuvor konstituierte Wissen über die Prinzipien der Zauberkunst und des fiktionalen Films dienen dabei genauso als Leitfaden wie die Bezugnahme auf Falsche Fährten, die Erzähloberfläche in der Literatur und narratologische Modelle.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Teresa Wicha
Aktueller Wohnort: 2460 Bruck an der Leitha
Staatsbürgerschaft: Österreich
Geburtsdaten: 18.7.1989, Hainburg an der Donau

Aus- und Weiterbildung

2009 - **Studium der Deutschen Philologie, Universität Wien**
Schwerpunkt: Neuere Deutsche Literatur

2008 – 2015 **Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Universität Wien**
Schwerpunkte: Filmwissenschaft, Dramaturgie

2008 **Unternehmerprüfung**
Mit Abschluss der Höheren Lehranstalt für Wirtschaft erworben

2003 – 2008 **Pannoneum, Höhere Lehranstalt für Wirtschaft, Neusiedl am See**
Mit Matura abgeschlossen

Berufserfahrung

2012 – 2013 **Firma H. Wicha, Sicherheits- und Brandschutzbeauftragter, Bruck an der Leitha**
Angestellte für administrative Tätigkeiten

- 2.8.2010 – 31.8.2010 **Styria Multi Media AG & Co KG / Sportverlag GmbH & Co KG, Wien**
Praktikantin. Recherche für den *Wiener*, das *Sportmagazin* und das *Motorradmagazin*. Fotoabrechnung, Kostenübersichtserstellung, Datenbearbeitung innerhalb eines Content-Engine-Projekts, administrative Tätigkeiten.
- 2009 – 2012 **Caritas, Abteilung Mobile Dienste – Verrechnung, Wien**
Freie Mitarbeiterin im Bereich Datenarchivierung