



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Gelächter im Abenteuerfilm. Der komische Beitrag der
Filmmusik in den Indiana-Jones-Filmen“

verfasst von / submitted by

Alexandra Lechner, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2020 / Vienna 2020

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium
Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Mag. Dr. Nicole Kandioler

Danksagung

Zu Beginn danke ich Frau Mag. Dr. Nicole Kandioler für ihre wissenschaftliche Unterstützung während des Schreibprozesses und ihre schnellen und freundlichen Rückmeldungen auf meine Fragen.

Mein Dank gilt auch Georg Fischer, Lisa Hinterleitner und Tamara Ennemoser für das Korrekturlesen meiner Masterarbeit.

Ich möchte mich auch bei Michael Hölbling, Kapellmeister der Musikkapelle Rum, Ehrenkapellmeister Josef Lechner und meinem Vater bedanken: Durch ihr musikalisches Wissen standen sie mir bei meinen Fragen stets mit Rat zur Seite. Meiner Schwester Elisabeth danke ich für Anregungen hinsichtlich der Komik in den Indiana-Jones-Filmen und für das Leihen ihrer DVDs.

Mein herzlicher Dank gebührt auch meinem Freund André für seinen Rückhalt und seine aufbauenden Worte. Ebenso danke ich meinen Freunden und Freundinnen, die mir während des Verfassens dieser Arbeit in Form von Ratschlägen oder neuer Motivation stets zur Seite standen.

Abschließend bedanke ich mich bei meinen Eltern für ihre finanzielle und moralische Unterstützung während meines gesamten Studiums.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	7
2	Von der Komik zur Komödie: Begriff und Theorie des Komischen im Film.....	10
2.1	Begriffserklärung: Komik und Humor.....	10
2.2	Schwarze Komik.....	12
2.3	Henri Bergsons Essaysammlung: <i>Laughter. An Essay on the Meaning of the Comic</i>	14
2.4	Komiktheorien mit Fokus auf den Film	15
2.5	Die Slapstick- und die Screwball-Komödie	17
2.6	Comic Events, Witze und Gags	18
2.7	Die Komik in den Indiana-Jones-Filmen	20
3	Der Abenteuerfilm.....	21
3.1	Beginn, Entwicklung und Eigenschaften dieses Genres	21
3.2	Die Subgenres des Abenteuerfilms	23
3.3	Verschiedene Typen von Abenteuerer*innen	24
3.4	INDIANA JONES – Die Renaissance des Abenteuerfilms	26
3.4.1	Indiana Jones: Der Archäologe mit Hut und Peitsche	27
3.4.2	Plot, Merkmale und Begleitfiguren	30
3.4.3	Rezeption.....	31
4	Filmmusik – Die klingende Sprache der Bilder	33
4.1	Einleitung: Das Wesen der Filmmusik	33
4.2	Die Geschichte der Filmmusik	37
4.3	Die Funktionen der Filmmusik.....	41
4.4	Filmmusik und Komik	46
4.5	John Williams: Stil und musikalisches Schaffen	47
5	Methode.....	50
6	Quantitative Analyse	54
7	Diskussion der quantitativen Analyse	58
8	Qualitative Analyse.....	60
8.1	INDIANA JONES AND THE RAIDERS OF THE LOST ARK	60
8.1.1	Filmdaten.....	60
8.1.2	Kurze Inhaltsangabe	60
8.1.3	Analyse der komischen Ereignisse.....	61
8.1.4	Zusammenfassung.....	73
8.2	INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM.....	74
8.2.1	Filmdaten.....	74
8.2.2	Kurze Inhaltsangabe	74

8.2.3	Analyse der komischen Ereignisse.....	75
8.2.4	Zusammenfassung.....	86
8.3	INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	88
8.3.1	Filmdaten.....	88
8.3.2	Kurze Inhaltsangabe	88
8.3.3	Analyse der komischen Ereignisse.....	89
8.3.4	Zusammenfassung.....	100
8.4	INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL	102
8.4.1	Filmdaten.....	102
8.4.2	Kurze Inhaltsangabe	102
8.4.3	Analyse der komischen Ereignisse.....	103
8.4.4	Zusammenfassung.....	114
9	Diskussion der qualitativen Analyse.....	116
10	Fazit	120
11	Quellenverzeichnis	123
12	Abbildungsverzeichnis.....	129
13	Tabellenverzeichnis	129
14	Anhang	130
14.1	Abstracts.....	130
14.2	Untersuchungsmaterial	132

1 Einleitung

Ein Großteil des Publikums nimmt sie nur unbewusst wahr, für die meisten Filme ist sie jedoch unerlässlich: Die Filmmusik. Sie ist mehr als ein Attribut für den Film, ihr Einsatz beeinflusst das Filmerlebnis und die Rezeption. In der heutigen Zeit, in der für den Film tendenziell weniger individuell komponiert, sondern auf technische Hilfsmittel zurückgegriffen wird,¹ ist dieses Thema meiner Meinung nach wichtig für die Qualitätssicherung in der Filmbranche. Abgesehen von ihrer Bedeutung für die Diegese, zeichnet sich die Filmmusik durch einen hohen Wiedererkennungswert aus. Man denke dabei nur an das pompöse Hauptthema aus *STAR WARS* (US 1977, George Lucas), die sanften Klänge des *Hedwig's Theme* aus *HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE* (UK/US 2001, Chris Columbus) oder die erhabene Melodie aus *JURASSIC PARK* (US 1993, Steven Spielberg).² Diese Beispiele stammen alle drei aus der Feder des US-amerikanischen Komponisten John Williams. Seit den 1970er Jahren ist sein Name einer der bedeutendsten in der US-amerikanischen Filmindustrie. Zuletzt komponierte er den Soundtrack für *STAR WARS: EPISODE IX - THE RISE OF SKYWALKER* (US 2019, J.J. Abrams). Williams arbeitete mit zwei der berühmtesten Filmschaffenden Hollywoods zusammen: George Lucas und Steven Spielberg. Diese Masterarbeit befasst sich mit der von ihnen kreierten, vierteiligen Abenteuerfilmreihe *INDIANA JONES*, welche einen einschlagenden Erfolg in den 1980ern verzeichnen konnte, der bis heute nachwirkt. Momentan ist ein fünfter Teil im Gespräch.

Im Hinblick auf die Themenfindung habe ich mir nach langer Zeit diesen Mehrteiler erneut angesehen. Dabei habe ich bewusst versucht, auf den Einsatz der Filmmusik zu achten, wobei mir auch die darin enthaltene Komik aufgefallen ist. Selbstverständlich gab es schon Abenteuerkomödien vor *INDIANA JONES*, man denke dabei nur an die Filme des Komikerduos Abbott und Costello. Diese zeichneten sich jedoch durch einen anderen Stil aus als die Indiana-Jones-Reihe, die sich mehr am Vorbild der Abenteuerfilme der 1930er und 1940er orientiert. Neben der Komik wurden noch weitere Gestaltungsmittel beigelegt, was im theoretischen Abschnitt erläutert wird.

Warum ist es mir wichtig, eine filmmusikalische Analyse der Komik in den Indiana-Jones-Filmen durchzuführen? Im Vergleich mit ihren erwähnten Vorbildern weist diese

¹ Diese Hypothese bezieht sich auf die Sampling-Technologie, die im Kapitel zur Filmmusik erklärt wird.

² Es handelt sich bei diesen drei Beispielen um Mehrteiler. Ich habe jeweils die Filmdata des ersten Teils angegeben, weil dort die gemeinten Musikstücke erstmals eingeführt wurden.

Abenteuerfilmreihe eine Vielfalt sozialer Thematiken auf. Es gibt darin unter anderem nicht mehr die früher angewandte, einfache Darstellung von Gut und Böse oder makellosen Held*innen.³ Die Filmmusik selbst sehe ich aufgrund der zu Beginn erwähnten Eigenschaften als ein Thema, das es wert ist, näher erforscht zu werden. Meine persönliche Motivation dafür liegt in meinem musikalischen Hintergrund begründet, da ich das Violin- und das Trompetenspiel gelernt habe und daher auch theoretisches Wissen für diese Arbeit mitbringe. Zum Einbezug des Aspektes der Komik hat mich definitiv ein Videoessay motiviert, welches ich gemeinsam mit meiner Kollegin Delila Rüffer für die Lehrveranstaltung ‚Videoessays in der Filmwissenschaft‘ des Dozenten Claus Tieber erstellt habe. Darin gingen wir auf den ‚Comic Relief‘⁴ und dessen auflockernde Wirkung in eher ernsten Filmen ein. Seitdem war ich mir sicher, dass meine Masterarbeit dieses Thema inkludieren sollte. Zugleich bin ich der Meinung, dass die Komik häufig zu Unrecht als niedere Kunst bezeichnet wird. Diesbezüglich möchte ich kurz das Ende des Films SULLIVAN’S TRAVELS (US 1941, Preston Sturges) darlegen: Darin lautet die Moral, dass es eine schwierige Kunst sei, die Menschen zum Lachen zu bringen. Diese Komik sei aber oft das Schönste, was ihnen in Trauer und Elend widerfahre. Auch wenn diese Einsicht nur oberflächlich angeschnitten wird, unterstütze ich sie im Kern.

Die Masterarbeit hat zum Ziel, Erkenntnisse zur Filmmusik und ihrem Einfluss auf die Komik in der Abenteuerfilmreihe INDIANA JONES zu liefern. Dafür habe ich folgende Fragestellung erstellt:

- Wie prägen sich Filmmusik und Komik gegenseitig in den Indiana-Jones-Filmen und welche Rolle spielt dabei das Genre des Abenteuerfilms?

Um diese Frage zu beantworten, habe ich verschiedene Autor*innen der drei Fachgebiete herangezogen. Hervorheben möchte ich dabei Georg Maas und Achim Schudack, deren Modell zu den Filmmusikfunktionen Verwendung finden wird, Uwe Wirth und sein Handbuch zur Komik, sowie ein von Bodo Traber und Hans J. Wulff herausgegebenes Werk über den Abenteuerfilm, welches wichtige Informationen liefern wird. Im Wesentlichen werden zuerst die komischen Begebenheiten in allen vier Teilen der Reihe herausgefiltert, um mit diesen vorerst eine quantitative Analyse zu vollziehen, die sich hauptsächlich um die

³ Bezüglich einer geschlechtergerechten Sprache sei gesagt, dass ich mich für die Anwendung des Asterisk entschieden habe. Sofern ich nur den männlichen oder weiblichen Singular oder Plural verwende, meine ich in diesen Fällen nur das beschriebene Geschlecht.

⁴ Der Begriff ‚Comic Relief‘ wird im Kapitel zur Komik erklärt.

einzelnen Funktionen der Filmmusik drehen wird. Danach bestimme ich in einer qualitativen Untersuchung detailliert die Eigenschaften der Komik und der Filmmusik. Eine genauere Beschreibung meiner Vorgangsweise erfolgt in Punkt 5 zur Methode. Dort stehen auch die entwickelten Hypothesen, die ich hier aufgrund spezifischer Begriffe, die in der Theorie geklärt werden, nicht aufführen werde. Erwartet werden jedoch viele Ergebnisse, die sich auf das überwiegende Anpassen der Musik an das Geschehen und das Verstärken der Komik belaufen.

Die Masterarbeit ist folgendermaßen aufgebaut: Zuerst wird mit einem theoretischen Einblick zur Komik begonnen, um ihre verschiedenen Begriffe, Arten und Theorien mit Bezug zum Untersuchungsgegenstand einzuführen. Anschließend werde ich zu der Geschichte und den Unterkategorien des Abenteuerfilms sowie einer Beschreibung wichtiger Abenteuer*innen dieses Genres übergehen. Danach folgt die Vorstellung der Indiana-Jones-Filme inklusive ihres Protagonisten. Im dritten Teil des theoretischen Abschnitts werde ich die Entwicklung und Funktionen der Filmmusik und ihre Verbindung zur Komik beschreiben. Zum Abschluss informiere ich über den US-amerikanischen Filmmusikkomponisten John Williams selbst. Auf den theoretischen Abschnitt folgt die Methode für die Analyse, in der ich das Modell von Georg Maas und Achim Schudack einführen, sowie einige untergeordnete Fragen und Hypothesen als Orientierungshilfe bestimmen werde. Der analytische Abschnitt beginnt mit der quantitativen Analyse und den zahlenbezogenen Ergebnissen, was mit Diagrammen darstellt wird. Dies wird gefolgt von der qualitativen Untersuchung, in der ich die Filme separat der präsentierten Methode nach begutachten werde. Abgeschlossen wird dies mit der Diskussion, im Zuge derer ich die Ergebnisse aufarbeiten und interpretieren sowie einen Ausblick geben werde. Es schließt das Fazit an, in dem ich einen Bezug zur Einleitung und der Fragestellung herstellen werde.

An dieser Stelle sei zu erwähnen, dass ich die Originalfassungen der Indiana-Jones-Filme und aus diesem Grund auch deren Originaltitel verwende. Dies begründe ich mit möglichen Witzen, die nur auf Englisch komisch sind und durch die Übersetzung ihre Komik verlieren könnten. Andere Filme, die in dieser Arbeit Verwendung finden, werden ebenfalls mit ihrem Originaltitel erwähnt. Sämtliche Filmangaben in dieser Masterarbeit wurden von der Internet Movie Database (IMDb) bezogen.

2 Von der Komik zur Komödie: Begriff und Theorie des Komischen im Film

Im Folgenden werde ich die unterschiedlichen Arten und Theorien der Komik sowie spezifische Begriffe dieser Thematik behandeln. Ich beginne mit dem Begriff der Komik und erkläre anschließend daran kurz den Unterschied zu Humor, da diese Termini häufig miteinander verwechselt werden. Es folgen die Schwarze Komik als Unterart dieser Thematik und einige relevante Termini nach Henri Bergson. Danach gehe ich auf die mit der Komik verbundenen Theorien ein. Zwar werde ich mich mit der Komödie als Genre aus Gründen der Themeneingrenzung nur begrenzt befassen, jedoch sehe ich es als notwendig an, die Slapstick- und die Screwball-Komödie heranzuziehen und ihre Eigenschaften zu erläutern, da in den Indiana-Jones-Filmen einige komische Stellen vorhanden sind, welche Slapstick-Effekte aufweisen. In der Kurz-Dokumentation *INDIANA JONES: MAKING THE TRILOGY*,⁵ die sich als Bonusmaterial in der 2003 erschienenen Indiana-Jones-DVD-Collection befindet, nennt Steven Spielberg die Filme des Regisseurs Preston Sturges als Einfluss für den Komik-Stil in der Abenteuerfilmreihe. Dieser war für seine Screwball-Komödien, wie beispielsweise die Abenteuerkomödie *SULLIVAN'S TRAVELS*, bekannt. Dieses Subgenre weist einige Aspekte auf, die Teil des Untersuchungsgegenstandes sind. Das Kapitel schließt mit der Erklärung von ‚Comic Event‘, ‚Witz‘ und ‚Gag‘ sowie einer Beschreibung der Komik in den Indiana-Jones-Filmen ab.

2.1 Begriffserklärung: Komik und Humor

Die Komik ist in vielen Genres zugegen, sie ist aber wesentlich für die Komödie. Darin schaffen es die einzelnen, komischen Episoden, die Diegese voranzutreiben, ohne jedoch eine richtige Motivation oder einen direkten Bezug zur eigentlichen Handlung aufzuweisen, da sie meist um der Komik willen geschehen.⁶ Eine der ersten Komödien war *L'ARROSEUR ARROSE* (France 1898, Louis Lumière). In diesem Kurzfilm wird einem ahnungslosen Gärtner

⁵ *Indiana Jones: Die Entstehung der Trilogie*, R.: Laurent Bouzereau, DVD-Video, Paramount Pictures, Lucasfilm Ltd. 2003 (*Indiana Jones: Making the Trilogy*, US 2003).

⁶ Vgl. Krutnik und Neale, *Popular Film and Television Comedy*, S. 31f.

ein Streich von einem Jungen gespielt, was als Slapstick-Komik bezeichnet werden kann. Dieser bekannte Streifen der Filmgeschichte wurde mehrmals neu aufgenommen.⁷

Ich möchte nun auf die einzelnen themenspezifischen Begriffe eingehen, die sich auf das Komische beziehen, beginnend mit der Komik selbst:

„Komik [...] gehört zu den auffälligsten und wichtigsten Mitteln, geltende Normen, Werte und Erwartungen, etablierte Verhältnisse, gängige Annahmen über Zustand und Lauf der Welt etc. mal sanft und mal derb, mal schrittweise und mal jäh, mal spielerisch und mal aggressiv in Frage zu stellen oder umzukehren, anzukratzen oder gleich vollständig ad absurdum zu führen.“⁸

Dieses Zitat stammt von Lutz Ellrich in dem von Uwe Wirth herausgegebenen Werk *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Dabei beschreibt er den Aspekt der Normabweichung, der auch für die Filmkomik von Bedeutung ist und später bei der Beschreibung der Inkongruenztheorie in Punkt 2.4 aufgegriffen wird. Die Komik kann laut der Autorin Selma Alic aufgrund von diversen Veränderungen oder Abweichungen vom Normalzustand auftreten, wie etwa „Überraschung, Übertreibung, Unangemessenheit, Missverhältnis, Assoziation oder Widerspruch.“⁹ Sie stört sozusagen den normalen Ablauf, sei es im alltäglichen Leben oder in der filmischen Narration. Zudem ist sie ein Merkmal, das sowohl Gegenständen und Situationen als auch Personen und deren Aussagen zugewiesen wird, sofern durch diese ein witziger Effekt auftritt.¹⁰ Letzteres kann in Form eines Witzes geschehen, durch den die Kurzfassung einer Geschichte erzählt wird, die mit einer lustigen Wende, der Pointe, abschließt. Als Witz wird auch die Charaktereigenschaft von Menschen bezeichnet, welche die Fähigkeit zu spontanen, komischen Äußerungen besitzen.¹¹ Komik ist meines Erachtens nach eine Funktion, die in Komödien zum Einsatz kommt, das Lachen sehe ich als Wirkung darauf. Es muss jedoch bei einer als lustig intendierten Szene nicht zwangsläufig zu Gelächter kommen.

Die Begriffe ‚Humor‘ und ‚Komik‘ werden oft synonym benutzt, müssen jedoch aufgrund unterschiedlicher Definitionen voneinander abgegrenzt werden.¹²

⁷ Vgl. Wirth, *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, S. 351f.

⁸ Wirth, S. 174.

⁹ Alic, *Comedy narrative. Erzählstrukturen und Komik in der Hollywood-Komödie*, S. 92.

¹⁰ Vgl. Wirth, *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, S. 2.

¹¹ Vgl. Wirth, S. 11.

¹² Vgl. Müller, *Schwarze Komik. Narrative Sinnirritationen zwischen Märe und Schwank*, S. 50.

Alic bezeichnet Humor als eine individuelle Fähigkeit, die Komik als solche zu erkennen.¹³ Man kann ihn außerdem als eine Haltung sehen, die es ermöglicht, trotz der Hindernisse und Schwierigkeiten, die das Leben bereithält, eine positive Einstellung zu behalten.¹⁴ Anders gesagt: „Humor ist, wenn man trotzdem lacht.“¹⁵ Verschiedene ethnische und gesellschaftliche Gruppen haben unterschiedliche Auffassungen von Humor, weshalb eine Komödie in einem Land als komisch, in einem anderen als seltsam empfunden werden kann.¹⁶ Jene Art von Humor, die sich auf komische Ereignisse mit einem positiven Hintergrund zurückführen lässt, steht dem Schwarzen Humor gegenüber,¹⁷ der an die Schwarze Komik gekoppelt ist. Personen, die Schwarzen Humor haben, lachen verhältnismäßig öfter, wenn im Film eine komische Situation mit einer Portion Schmerz einhergeht. Ereignisse, die neben Effekten wie Ekel oder Entrüstung auch Lachen hervorrufen, sprechen meist einen sogenannten ‚Schmuddel-Humor‘ an.¹⁸ Trotz dieser eher negativen Art des Humors findet Arne Kapitza, dass kein voreiliger Rückschluss auf die moralische Einstellung jener geschehen soll, die über Schwarze Komik lachen oder sie kreieren.¹⁹

2.2 Schwarze Komik

Der Philosoph Aristoteles war schon immer davon überzeugt, dass Menschen hin und wieder auch über das Leid anderer lachen. Laut Louise Peacock ist das meist der Fall, wenn ein*e Missetäter*in versucht, jemand anderem Schaden zuzufügen, dabei versagt und sich stattdessen selbst verletzt. Peacock schlussfolgert daraus, dass die Zusehenden sich anschließend darüber lustig machen, weil dieser Schmerz aufgrund gesellschaftlicher Denkweisen als verdiente Bestrafung gilt.²⁰ Das gleiche Prinzip lässt sich auch beim Film beobachten. Um die komische Auslegung einer Szene zu ermöglichen, in der Gewalt oder Schmerz dargestellt werden, muss verhindert werden, dass sich das Publikum emotional in

¹³ Vgl. Alic, *Comedy narrative. Erzählstrukturen und Komik in der Hollywood-Komödie*, S. 46.

¹⁴ Vgl. Müller, *Schwarze Komik. Narrative Sinnirritationen zwischen Märe und Schwank*, S. 51.

¹⁵ Müller, S. 51.

¹⁶ Vgl. Alic, *Comedy narrative. Erzählstrukturen und Komik in der Hollywood-Komödie*, S. 50.

¹⁷ Vgl. Hellenthal, *Schwarzer Humor. Theorie und Definition*, S. 42.

¹⁸ Vgl. Wirth, *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, S. 297.

¹⁹ Vgl. Wirth, S. 144.

²⁰ Vgl. Peacock, *Slapstick and Comic Performance. Comedy and Pain*, S.1f.

die Lage des Opfers einfühlt.²¹ Frank Zipfel bezeichnet diese Bedingung als ‚emotionale Distanz‘. Dazu gehört auch, dass aggressive Handlungen auf eine bestimmte Weise dargestellt werden, die sie automatisch harmloser wirken lässt.²² Dies geschieht vor allem in Zeichentrickfilmen und –serien wie beispielsweise TOM AND JERRY (US 1940, Joseph Barbera, William Hanna), wo sich Kater Tom und Maus Jerry gegenseitig reinlegen, was vor allem für Tom schmerzhaft endet. Ferner kommt auch in Horror-, Kriminal- oder Actionfilmen bei Szenen mit Gewalt Komik zum Einsatz, was je nach Genre auch mit Ekel einhergehen kann.²³ Als ein Beispiel nennt Kapitza hierfür den Film PULP FICTION (US 1994, Quentin Tarantino), der durch seine stark übertriebenen Gewaltszenen einen ironischen Unterton aufweist. Ebenso seien die Figuren im Film, die eigentlich harten Killer, durch unvorsichtiges und ungeschicktes Handeln auf gewisse Weise witzig.²⁴ Dies umschreibt Mareike von Müller als Schwarze Komik, bei der das Dunkle und Grausame der Filme im Mittelpunkt steht und in einen belustigenden Kontext gebracht wird. Voraussetzung dafür sei die verharmlosende Darstellung von gewaltsamen Handlungen. Dieser Bereich befinde sich in einem offenen Zustand zwischen Ernst und Spaß, den man durch die richtige Balance dementsprechend als lustig empfinde.²⁵ Auf diese Art tragen selbst Emotionen wie Angst oder Ekel, je nachdem wie unrealistisch und übertrieben sie vermittelt werden, zur Komik bei.²⁶ Peacock weist jedoch darauf hin, dass die als lustig vorgesehene Szene nicht mehr als solche wirkt, sobald man sich mit dem Opfer der Gewalt im Film identifiziert oder sich empathisch in die Szene einfühlt.²⁷ Dies trete vor allem dann ein, wenn man den Schmerz des Opfers auf reale Weise zeige und dieses Bild moralisch nicht mehr vertretbar sei.²⁸

In Zusammenhang mit diesen Darstellungen möchte ich an dieser Stelle die komischen Figuren vorstellen. Sie spielen vor allem in der Komödie eine wichtige Rolle, in der ihr spezielles Verhalten das Publikum zum Lachen bringt.²⁹ Sie zeichnen sich dabei durch

²¹ Vgl. Schmitt, „Charles Chaplin und die US-amerikanische Slapstick-Comedy. Aspekte der Inszenierungsarbeit. Als Fallbeispiel: City Lights“, S. 160.

²² Vgl. Zipfel, *Tragikomödien*, S. 61f.

²³ Vgl. Wirth, *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, S. 144.

²⁴ Vgl. Wirth, S. 144f.

²⁵ Vgl. Müller, *Schwarze Komik. Narrative Sinnirritationen zwischen Märe und Schwank*, S. 79.

²⁶ Vgl. Müller, S. 69.

²⁷ Vgl. Peacock, *Slapstick and Comic Performance. Comedy and Pain*, S. 66.

²⁸ Vgl. Peacock, S. 35.

²⁹ Vgl. Alic, *Comedy narrative. Erzählstrukturen und Komik in der Hollywood-Komödie*, S. 70.

Eigenschaften wie Tollpatschigkeit, Unvorsichtigkeit oder Naivität aus oder fallen durch ihr Aussehen oder ihre Kleidung auf komische Weise auf.³⁰

2.3 Henri Bergsons Essaysammlung:

Laughter. An Essay on the Meaning of the Comic

Im Zusammenhang von Komik wird häufig auf die Aufsätze des französischen Philosophen Henri Bergson, die 1900 erschienen, verwiesen. In diesem Unterkapitel wird auf seine Ausführungen eingegangen, jedoch soll dabei im Vorhinein betont werden, dass seine Ansichten etwas einseitig sind, da er zum einen vom bedingungslosen Gelächter bei der Komik ausgeht und sich zum anderen häufig auf das Lächerliche bezieht.

Alic fasst Bergsons Abfassungen als „Komik der Formen und der Bewegungen, Wort- und Situationskomik und Charakterkomik“³¹ zusammen. Einige der Phänomene, die Bergson diesbezüglich erklärt, möchte ich hier kurz erläutern, um sie später für das Verständnis der Komik im Untersuchungsgegenstand zu nutzen.

Werden Worte oder auch längere Phrasen wiederholt, was je nach Kontext einen belustigenden Effekt erzielen kann, so bezeichnet man dies nach Bergson als ‚Repetition‘.³² Dabei könne es sich auch um eine Situation handeln, die sich immer wieder in gleicher oder ähnlicher Form abspiele, wodurch ein gewisser Grad an Absurdität erreicht werde.³³ Bezogen auf den Film könnte es sich dabei zum Beispiel um einen ‚Running Gag‘ handeln. Die ‚Inversion‘ ist Bergsons Kategorisierung nach durch einen Rollentausch gekennzeichnet. Als Beispiel nennt er ein Kind, welches seine Eltern unterrichte oder den*die Bösewicht*in, der*die selbst Opfer seiner*ihrer bösen Tat wurde.³⁴ Die ‚Interferenz‘ sieht Bergson als eine Angelegenheit wechselseitiger Einflussnahme, was er mit einer multiperspektivischen Interpretation erklärt. Es entstehen Missverständnisse, wenn eine Situation von zwei Personen unterschiedlich wahrgenommen wird. Kommt dies in einem Theaterstück vor, so sieht nur das Publikum alle Perspektiven und lacht deshalb über den Irrtum, der zwischen

³⁰ Vgl. Krutnik und Neale, *Popular Film and Television Comedy*, S. 66.

³¹ Alic, *Comedy narrative. Erzählstrukturen und Komik in der Hollywood-Komödie*, S. 92.

³² Vgl. Bergson, *Laughter. An Essay on the Meaning of the Comic*, S. 67.

³³ Vgl. Bergson, S. 81.

³⁴ Vgl. Bergson, S. 84f.

den Figuren entsteht.³⁵ Dies lässt sich gewiss auch auf den Film anwenden. Die wörtliche Komik äußert sich in witzigen Aussagen, eventuell auch durch einen Witz, der unabhängig von der Person, die ihn erzählt, existieren und lustig sein kann. Dabei lacht man entweder über die Person und ihren witzigen Einfall, einen speziellen Umstand oder über sich selbst.³⁶ Als letzte von Bergsons Kategorien möchte ich noch die Übertreibung erwähnen, die kleine Dinge oder Sachverhalte und ihre Auswirkungen fataler darstellt, als sie in Wahrheit sind.³⁷

2.4 Komiktheorien mit Fokus auf den Film

Inkongruenztheorie

Peacock erklärt die Inkongruenztheorie folgendermaßen: Sie basiert auf Schriften der Philosophen Francis Hutcheson, Immanuel Kant und Arthur Schopenhauer und tritt dann auf, wenn etwas von der sozialen Norm abweicht und dabei mit den Erwartungen der Menschen spielt. Es entsteht eine Lücke zwischen dem erwarteten Ergebnis und dem, was wirklich passiert. Voraussetzung für das Gelingen einer Inkongruenz im Film ist eine Übereinstimmung zwischen dem, was das Publikum und die Filmemacher*innen jeweils unter einer Normabweichung verstehen. Inkongruenzen macht man sich beispielsweise zu Nutze, wenn ein häufig benutztes Filmereignis zu einem Klischee wird. Die Zuschauer*innen erwarten dabei möglicherweise schon einen bestimmten Ausgang des Ereignisses, welcher jedoch ausbleibt und sie dadurch mitunter zum Lachen bringt.³⁸ Stolpern und Ausrutschen zählen ebenfalls zu den Inkongruenzen, da dies vom normalen Gang eines Menschen abweicht. Wie bereits in Punkt 2.2 erwähnt, findet ein Großteil der Zusehenden nur dann das Ausrutschen als Normabweichung komisch, wenn kein bleibender Schaden entsteht und die emotionale Distanz gewahrt wird.³⁹

Alic zählt weitere Eigenschaften dieser Theorie auf: Man kann ihrer Ansicht nach auch ein Tier witzig finden, sofern es vom Normalzustand abfällt und sich anders verhält oder aussieht. Handelt es sich um einen bestimmten Gegenstand, so können unterschiedliche Eigenschaften von einer Inkongruenz betroffen werden, dazu zählen Form, Proportion oder

³⁵ Vgl. Bergson, S. 86, S. 106.

³⁶ Vgl. Bergson, S. 92f.

³⁷ Vgl. Bergson, S. 110.

³⁸ Vgl. Peacock, *Slapstick and Comic Performance. Comedy and Pain*, S. 6.

³⁹ Vgl. Zipfel, *Tragikomödien*, S. 60.

Farbe, aber auch die Ähnlichkeit mit etwas anderem. Weitere Eigenschaften, die auf der Inkongruenztheorie beruhen, sind Unangemessenheit und Widersprüchlichkeit. All diese Merkmale seien auf die von Menschen geschaffenen Normen zurückzuführen, ohne die eine komische Inkongruenz nicht möglich sei.⁴⁰ Ebenso darf hier nicht außer Acht gelassen werden, dass die festgesetzten Normen von verschiedenen Kulturen, ethnischen Gruppen und dem aktuellen Zeitabschnitt abhängig sind. In Hinblick auf Letzteres könnte ein Horrorfilm der 1980er Jahre in der heutigen Zeit lächerlich und komisch wirken.⁴¹ Abschließend lässt sich sagen, dass die Inkongruenztheorie eine der am weitesten verbreiteten und am häufigsten diskutierten Theorien ist. Jedoch gehen die Ansichten dabei häufig auseinander, da es verschiedene Merkmale für eine Normabweichung gibt und ‚die eine‘ Theorie nicht existiert.⁴²

Überlegenheitstheorie

Die Philosophen Aristoteles, Platon und Thomas Hobbes sind Vertreter der Überlegenheitstheorie. Nach dieser Theorie erfolgt das Gelächter meistens, weil jemandem ein Missgeschick passiert, man selbst davon jedoch nicht betroffen und dem Opfer gegenüber im Vorteil ist. Peacock vermutet zudem, dass manche Zusehender davon überzeugt sind, solch einen Fehler vermeiden zu können.⁴³ Im Prinzip ist es möglich, das als Schadenfreude zu bezeichnen, die auch eintritt, wenn man das Versagen einer anderen Person beobachtet. Dies beschert eventuell ein erleichterndes oder überlegenes Gefühl.⁴⁴

Entlastungstheorie

Einige Vertreter dieser Theorie, unter anderem Sigmund Freud, waren überzeugt, dass der Mensch seinen Körper im alltäglichen Leben ständig kontrollieren muss. Die Komik würde dabei helfen, diese Anstrengungen zu lösen.⁴⁵ Beim Betrachten eines Films kann ein ähnliches Verfahren eintreten, wenn sich etwa in einem Horrorfilm eine besonders beängstigende Szene abspielt und Spannung aufgebaut wird. Tritt der zu erwartende

⁴⁰ Vgl. Alic, *Comedy narrative. Erzählstrukturen und Komik in der Hollywood-Komödie*, S. 47f.

⁴¹ Vgl. Krutnik und Neale, *Popular Film and Television Comedy*, S. 70.

⁴² Vgl. Morreall, *Comic relief. A comprehensive philosophy of humor*, S. 12.

⁴³ Vgl. Peacock, *Slapstick and Comic Performance. Comedy and Pain*, S. 5.

⁴⁴ Vgl. Smith, *The Joy of Pain: Schadenfreude and the Dark Side of Human Nature*, S. 2.

⁴⁵ Vgl. Wirth, *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, S. 3.

Schockmoment nicht ein, fällt diese Bürde ab und eventuell lacht man vor Erleichterung.⁴⁶

Die Entlastungstheorie ist dabei eng mit der Inkongruenztheorie verknüpft. Weiters gibt es in Filmen auch bewusst eingeführte komische Momente, welche die Anspannung des Publikums nach einem aufregenden Ereignis lösen – den sogenannten Comic Relief.⁴⁷

Peacock betont jedoch, dass es auch Formen von Komik gibt, die von diesen Theorien nicht erfasst werden.⁴⁸

2.5 Die Slapstick- und die Screwball-Komödie

Slapstick-Komödie

Der Begriff ‚Slapstick‘ geht auf die ‚Commedia dell’arte‘ zurück, in der die lustige Figur ‚Arlecchino‘ eine hölzerne Klatsche für ihre Auftritte nutzte. Entweder schlug sie jemanden damit oder bekam die Schläge selbst ab. Die Requisite machte dabei ein lautes Geräusch, welches die Aktionen betonte, ohne wirklichen Schmerz zu verursachen.⁴⁹ Mit dem Aufkommen des Films zeichnet sich Slapstick durch komische Missgeschicke und häufiges Stolpern und Hinfallen aus. Die sonst so flüssig ablaufende Handlung wird durch diese Malheure unterbrochen.⁵⁰ Die typische, chaotische Slapstick-Komödie etablierte sich in den 1910er Jahren und amüsierte mit vielen aneinander gereihten Gags die Zusehenden. Der wohl berühmteste und erfolgreichste Protagonist dieses Subgenres war Charles ‚Charlie‘ Chaplin, der dafür in die Rolle seiner selbst entwickelten ‚Tramp-Figur‘ schlüpfte.⁵¹ Diese fügte er aus verschiedenen, bereits existierenden Slapstick-Typen zusammen und gab ihr eine gesellschaftskritische Funktion.⁵² Auch Buster Keaton mit seinem ernsten, maskenähnlichen Gesichtsausdruck war in diesem Genre häufig vertreten. Sowohl seine Figur, als auch die von Chaplin haben durch ihre übertriebenen Eigenschaften einen hohen Grad an Wiedererkennung.⁵³ Peacock führt zudem grundlegende Elemente des Slapsticks an,

⁴⁶ Vgl. Morreall, *Comic relief. A comprehensive philosophy of humor*, S. 80.

⁴⁷ Vgl. Wulff, „Comic relief - Lexikon der Filmbegriffe“.

⁴⁸ Vgl. Peacock, *Slapstick and Comic Performance. Comedy and Pain*, S. 6.

⁴⁹ Vgl. Peacock, S. 15.

⁵⁰ Vgl. Gotto, „Die Komödie“, S. 69.

⁵¹ Vgl. Schmitt, „Charles Chaplin und die US-amerikanische Slapstick-Comedy. Aspekte der Inszenierungsarbeit. Als Fallbeispiel: *City Lights*“, S. 155f.

⁵² Vgl. Schmitt, S. 161f.

⁵³ Vgl. Roesner, „Zweideutigkeit als komisches Erfolgsrezept. Komik und Kommerz in der *Commedia dell’arte* und den *Silent Slapstick Comedies*“, S. 482.

wie zum Beispiel den Doppelakt, bei dem zwei unterschiedliche Figur-Typen miteinander agieren, wie beispielweise das Komiker-Duo Laurel und Hardy. Ein anderes Kennzeichen ist der komisch dargestellte Schmerz, häufig auch verursacht durch Gewalt. Dies kann durch den jeweils anderen in einem Doppelakt oder durch eine dritte Instanz geschehen. Diverse Missgeschicke, sowie das Fallen schwerer Gegenstände auf die tollpatschigen Figuren zeichnen die Slapstick-Komödie ebenfalls aus. Als weiteres Merkmal erwähnt Peacock die akrobatischen Künste der Protagonist*innen.⁵⁴ Diesbezüglich fällt mir die Kaufhaus-Szene in *MODERN TIMES* (US 1936, Charles Chaplin) ein, in der Chaplin mit verbundenen Augen auf beeindruckende Weise Rollschuh fährt und dabei nur um Millimeter den Abgrund verfehlt.

Screwball-Komödie

Mit Aufkommen des Tonfilms etablierten sich die ersten Komödien, die vermehrt Dialoge für die Etablierung von Komik verwendeten, unter anderem die Screwball-Komödie. Während in der Slapstick-Komödie die visuellen Gags die Diegese unterbrechen, sind es in diesem Subgenre das Stottern oder sonstige menschliche Geräusche, die den Redefluss aufhalten. Beide Genres haben damit das nicht ordnungsgemäße Funktionieren des menschlichen Körpers, aber auch das Entstehen von kleinen Pannen als Gemeinsamkeit.⁵⁵ Die Screwball-Komödie zeichnet sich ferner durch flotte Dialoge aus, die weniger eine zielgerichtete Argumentation, sondern vielmehr durch gegenseitiges Unterbrechen ein „Sprechen um des Sprechens willen“⁵⁶ bewirken sollen. Die Protagonist*innen verhalten sich dabei auch ironisch. Nonverbale Komik kommt bei den verschiedenen Interaktionen nicht zu kurz.⁵⁷

2.6 Comic Events, Witze und Gags

Folgende Termini bezeichnen einige Formen der Komik, die im Film angetroffen werden können. Frank Krutnik und Stephen Neale sind jedoch der Meinung, dass einige dieser Typen

⁵⁴ Vgl. Peacock, *Slapstick and Comic Performance. Comedy and Pain*, S. 31f.

⁵⁵ Vgl. Gotto, „Die Komödie“, S. 74.

⁵⁶ Gotto, S. 72.

⁵⁷ Vgl. Richter, *Screwball-Comedies als Produkt ihrer Zeit. „Don't make them sexual - make them crazy instead“*, S. 30f.

ihre komischen Effekte auch losgelöst vom filmischen Narrativ erfüllen und somit beispielsweise in einem Kabarett genutzt werden können.⁵⁸

Comic Events

Als ‚Comic Event‘ bezeichnen Krutnik und Neale ein komisches Phänomen, welches auf zwei unterschiedliche Weisen auftritt: Es kann sich einerseits auf den narrativen Kontext berufen und darauf einwirken, wenn die entsprechende Handlung und die dazugehörigen Figuren maßgebend für den komischen Effekt sind. Andererseits kann ein Comic Event auch unabhängig von der Diegese existieren und deshalb keine erzählerischen Konsequenzen haben. Dieses Phänomen kann in Form von verbaler oder nonverbaler Komik auftreten, wobei die verbale definitiv kontextabhängig ist.⁵⁹

Witze

Krutnik und Neale beschreiben den Witz einerseits als eine geschlossene Form, die losgelöst vom filmischen Kontext verwendet werden kann. Andererseits könne er aber genauso an eine Situation gebunden sein, in der eine Figur einen als lustig intendierten oder aber unbeabsichtigt witzigen Einwurf tätigt.⁶⁰

Gags

Bei der Definition der ‚Gags‘ beschränken sich Krutnik und Neale auf die visuelle und physische Ebene. Gags führen zu Unterbrechungen im Verlauf einer Handlung und können eine einfache oder eine komplexe Struktur aufweisen, wodurch die Länge ihrer Wirkung bestimmt wird. Die Autoren geben dabei unter anderem Beispiele aus den Slapstick-Komödien der Stummfilmzeit.⁶¹ Ihre Erklärung zu diesem Phänomen inkludiert folglich die Slapstick-Komik. Gags kündigen sich entweder ausgiebig an, sofern man sie schon vorher erahnt, oder sie überraschen das Publikum.⁶²

⁵⁸ Vgl. Krutnik und Neale, *Popular Film and Television Comedy*, S. 43.

⁵⁹ Vgl. Krutnik und Neale, S. 44f.

⁶⁰ Vgl. Krutnik und Neale, S. 47.

⁶¹ Vgl. Krutnik und Neale, S. 51ff.

⁶² Vgl. Krutnik und Neale, S. 57.

2.7 Die Komik in den Indiana-Jones-Filmen

Im Anschluss an diese theoretischen Grundlagen habe ich hier einen kurzen Überblick zur Komik in den Indiana-Jones-Filmen aufgestellt. In allen Teilen der Abenteuerfilmreihe lassen sich die drei angesprochenen Theorien der Inkongruenz, Überlegenheit und Entlastung erkennen. Trotzdem geht die Komik über diese hinaus bzw. lassen sich nicht alle komischen Momente klar einordnen. Es ist aber möglich, sie in Kombination mit der übrigen Komik-Theorie zu beschreiben. In allen vier Filmen lassen sich sowohl visuelle (Gags und die darin inkludierten Slapstick-Elemente) als auch verbale Komik (witzige Einwürfe) feststellen.

Die diversen Subkategorien der Komik und des Humors betreffend, können sowohl Schwarze als auch Ekel-Komik beobachtet werden. Ersteres taucht unter anderem in Szenen auf, in denen jemand in eine lebensbedrohliche Situation gerät. Die Ekel erregenden Ereignisse, die einen bestimmten Humor des Publikums ansprechen, lassen sich meistens mit der Überlegenheitstheorie in Verbindung bringen. Diesbezüglich bleibt insbesondere die Bankettszene in *INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM* in Erinnerung. Ebenso erwähnenswert sind die Running Gags, die sich durch alle vier Teile ziehen: Indys panische Angst vor Schlangen, mit der er immer wieder auf eine für die Zuseher*innen lustige Weise konfrontiert wird und der wiederholte Einsatz des Wilhelmsschreis. Dieser signifikante Schrei wurde 1951 zum ersten Mal im Westernfilm *DISTANT DRUMS* (US 1951, Raoul Walsh) verwendet und ist seitdem immer wieder in Filmen als ein Witz unter Sound Designern zu hören.⁶³

Es gibt zudem komische Figuren, die Komik fördern und verursachen, insbesondere seien dabei Willie, Marcus und Henry Jones Sr. hervorzuheben. Sie zeichnen sich häufig durch eine fehlende Anpassungsfähigkeit an die Welt des Abenteuers, sowie durch Tollpatschigkeit und witzige, manchmal auch unangemessene Aussagen aus. Die Komik der Screwball-Komödien, wie bereits zu Beginn angedeutet, ist ebenso Teil aller vier Filme und kommt dann zum Einsatz, wenn sich Indiana Jones hitzige Unterhaltungen und schnelle Wortgefechte mit seinen weiblichen Begleitungen und seinem Vater liefert.

⁶³ Iten, „Aktuell - Das berühmteste «Aaaaah!» der Filmgeschichte“.

3 Der Abenteuerfilm

3.1 Beginn, Entwicklung und Eigenschaften dieses Genres

Der Abenteuerfilm verlor nach seinem Erfolg in den 1930er und 1940er Jahren zunehmend an Bedeutung. Der Kinoerfolg von RAIDERS OF THE LOST ARK, dem ersten Teil der Indiana-Jones-Filmreihe, leitete jedoch eine Art Renaissance ein⁶⁴ und leistete somit einen wichtigen Beitrag für dieses Genre. Umso wichtiger empfinde ich es, in dieser Arbeit über die Eigenschaften und die Geschichte dieses Genres zu schreiben, was gewiss hinsichtlich meines Forschungsgegenstandes bzw. des Zusammenhangs zwischen Abenteuerfilm und Komik von Bedeutung sein wird. Anschließend werden die Indiana-Jones-Filme aufgegriffen und der Protagonist Indiana Jones charakterisiert, um ihn in den filmhistorischen Kontext zu setzen. Abschließend wird die Rezeption dieser Abenteuerfilmreihe thematisiert.

Die mittelalterliche Literatur, in welcher edle Ritter auf ‚âventiure‘ gehen und Gefahren überwinden müssen, hat unsere moderne Vorstellung von Abenteuergeschichten sehr stark geprägt. Für die Abenteuerfilme waren jedoch besonders die Geschichten aus dem 19. Jahrhundert, wie jene des Autoren Alexandre Dumas, bedeutsam.⁶⁵ Laut Hans J. Wulff ist dieses Genre eng verwandt mit dem Actionfilm, denn in beiden Gattungen steht dem körperlichen Handeln eine große Rolle zu, das Innenleben der Figuren ist in den meisten dieser Filme aber nicht von großer Bedeutung.⁶⁶ Ebenso wichtig für den Abenteuerfilm sei die Landschaft, in welcher sich die Handlung abspielt, da sie häufig Einfluss auf den Ausgang der Ereignisse habe. Der*die Protagonist*in müsse sich gegen die Gefahren der Wildnis beweisen und Meere, Wüsten, Berge oder den Dschungel durchqueren.⁶⁷ In anderen Abenteuerfilmen mache sich der*die Protagonist*in auf die Suche nach Schätzen oder Überresten uralter Kulturen, wo er*sie auch mit dem Mythischen und Magischen konfrontiert werde.⁶⁸

Das Abenteuer beginnt meist mit einem Auftrag bzw. einer Mission, die sich der Held entweder selbst auferlegt oder die ihm in Aussicht gestellt wird.⁶⁹ Wie im Falle der Indiana-

⁶⁴ Vgl. Traber und Wulff, *Filmgenres. Abenteuerfilm*, S. 137.

⁶⁵ Vgl. Traber und Wulff, S. 9.

⁶⁶ Vgl. Traber und Wulff, S. 15f.

⁶⁷ Vgl. Traber und Wulff, S. 22f.

⁶⁸ Vgl. Traber und Wulff, S. 25.

⁶⁹ Vgl. Traber und Wulff, S. 10ff.

Jones-Reihe machen sich dabei auch Experten der Fachbereiche Archäologie, Afrikanistik oder Ägyptologie auf und verlassen ihre geschützten Innenräume wie beispielsweise Universitäten oder Bibliotheken, um die Geheimnisse ihrer Disziplin zu entdecken.⁷⁰ Einen Plot, der für alle Abenteuerfilme gleichermaßen gilt, gibt es Wulffs Meinung nach jedoch nicht.⁷¹ Sigrid Lange beschreibt aber eine stereotypische Grundhandlung: Diese besteht aus der Abreise in eine unbekannte, ferne Region, in welcher der*die Protagonist*in mit diversen Hindernissen konfrontiert wird, die es zu überwinden gilt. Schafft er*sie diverse Prüfungen, so kehrt er*sie schlussendlich mit einem Schatz nach Haus, bewirkt die Erfüllung einer wichtigen Aufgabe oder findet die Liebe fürs Leben.⁷² Der Tod des*der Held*in tritt eher selten ein, viel mehr findet ein Reifeprozess seines*ihrer Charakters statt.⁷³

Bis zu den 1960er Jahren gab es laut Lange in vielen Abenteuerfilmen eine durchwegs unreflektierte Darstellung der Kolonialisierung. Dabei wurde der ‚weiße Mann‘ als überlegenes Individuum dargestellt, das in die fremde Wildnis reisen muss, um diese zu erobern oder fremde Kulturen und Religionen zu bekehren.⁷⁴ Später in der Geschichte des Abenteuerfilmgenres erfolgte auch die „Entdeckung der dunklen Seiten des Abenteurers“⁷⁵, man parodierte vergangene Abenteuerfilme und reflektierte über die kolonialistischen Ansichten.⁷⁶ Wulff erklärt zudem, dass die Fremdheit eines fernen Landes in den meisten Abenteuerfilmen thematisiert wird und unter anderem auch eine Herausforderung für den*die Held*in darstellt. Nur durch die Aneignung bestimmter Handlungsweisen, der jeweiligen Landessprache und sonstiger Gepflogenheiten kann der*die Abenteurer*in den schwierigen Weg bestehen.⁷⁷ Dies stellt einen Gegenpol zu den zuvor erwähnten kolonialistischen Komponenten dar, da nicht versucht wird, fremde Kulturen zu verändern oder zu missachten, sondern sich ihnen anzupassen, selbst wenn das gegen die Werte und Normen der eigenen Kultur verstößt.

⁷⁰ Vgl. Seeßlen, *Filmwissen: Abenteuer. Grundlagen des populären Films*, S. 162.

⁷¹ Vgl. Traber und Wulff, *Filmgenres. Abenteuerfilm*, S. 13.

⁷² Vgl. Lange, *Einführung in die Filmwissenschaft*, S. 100.

⁷³ Vgl. Traber und Wulff, *Filmgenres. Abenteuerfilm*, S. 14.

⁷⁴ Vgl. Lange, *Einführung in die Filmwissenschaft*, S. 101.

⁷⁵ Lange, S. 102.

⁷⁶ Vgl. Lange, S. 102.

⁷⁷ Vgl. Traber und Wulff, *Filmgenres. Abenteuerfilm*, S. 26.

3.2 Die Subgenres des Abenteuerfilms

Der Abenteuerfilm ist ein breit gefächertes Genre, das einige Unterarten aufweist. Im Buch *Filmgenres. Abenteuerfilm*, herausgegeben von Bodo Traber und Hans J. Wulff, werden der Antikfilm, der Ritterfilm, der Piratenfilm, der Mantel-und-Degen-Film und der Samurai-Film vorgestellt.⁷⁸ Diese Subgenres werden kurz erläutert, um ihre jeweiligen Eigenschaften und ihren Zusammenhang mit dem (stereotypischen) Abenteuerfilm zu verdeutlichen. Die Geschichte des Antikfilms war von Höhen und Tiefen gekennzeichnet und er verschwand mit den Jahren schließlich komplett von der Bildfläche. Die Handlung ordnet man zwischen dem Historienfilm und dem fantastischen Genre ein.⁷⁹ Hier lassen sich unter anderem Bibelfilme lokalisieren, wobei ich als Beispiel BEN HUR (1959 US, William Wyler) nennen möchte. Der Ritterfilm war nach Vinzenz Hediger schon immer ein beliebtes Subgenre für Filmemacher, da die Stoffe dem Publikum bereits geläufig sind. Meistens befasst man sich dabei mit den realen Kreuzzügen und der Artus-Sage,⁸⁰ die sich um die Suche nach dem heiligen Gral dreht. Genau diese ist auch im dritten Teil der Indiana-Jones-Reihe das große Thema, in welchem der Darsteller Sean Connery einen wichtigen Part spielt. Er ist zudem für einige Ritterfilme bekannt, wie beispielsweise FIRST KNIGHT (US/UK 1995, Jerry Zucker) und SWORD OF THE VALIANT: THE LEGEND OF SIR GAWAIN AND THE GREEN KNIGHT (UK 1984, Stephen Weeks). Eng verwandt mit dem Ritterfilm ist der Mantel-und-Degenfilm. Er lässt sich auf französische Literatur, wie zum Beispiel die Werke des Autoren Alexandre Dumas zurückführen und thematisiert den*die Kavaliersheld*in. Diese*r kämpft im Auftrag eines Königs oder für sein*ihr Land, wie es bei der weltbekannten Geschichte um die drei Musketiere der Fall ist.⁸¹ Der*die Protagonist*in zeichnet sich im Gegensatz zum Ritter durch Flinkheit aus, die mitunter davon herrührt, dass nun keine schwere Rüstung die Bewegungen behindert und auch das unhandliche Schwert durch den Degen, das Rapier, den Säbel oder das Florett ersetzt wird.⁸² Der Piratenfilm konnte sich besonders in den 1930er und 1940er Jahren beweisen und erreichte in den 1950ern seine Blütezeit, bis er schließlich fast gänzlich verschwand. Als bekannte Beispiele dafür dienen CAPTAIN BLOOD (US 1935, Michael Curtiz), ANNE OF THE INDIES (US 1951, Jacques Tourneur) und THE SEA HAWK (US 1940, Michael Curtiz). Laut Aleta-Amirée von Holzen kam

⁷⁸ Vgl. Traber und Wulff, S. 5.

⁷⁹ Vgl. Traber und Wulff, S. 42.

⁸⁰ Vgl. Traber und Wulff, S. 43f.

⁸¹ Vgl. Traber und Wulff, S. 55.

⁸² Vgl. Traber und Wulff, S. 56ff.

die Idee für diese Unterkategorie des Abenteuerfilms von den Legenden über die Piraten der Karibik, die im 17. und 18. Jahrhundert auf hoher See umhersegelten und Schiffe und Städte plünderten. Mit *PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE CURSE OF THE BLACK PEARL* (US 2003, Gore Verbinski) erfreuten sich Piratengeschichten wieder neuer Beliebtheit.⁸³ Den Samuraifilm beschreibt Alain Silver grob als ein Subgenre, welches einen Kämpfer, ausgestattet mit dem für Samurais typischen Schwert, in den Mittelpunkt stellt. Üblicherweise läuft der Film auf einen finalen Zweikampf mit einem ebenbürtigen Gegner hinaus.⁸⁴

Nach dieser kurzen Vorstellung der einzelnen Subgenres möchte ich die verschiedenen Charakterisierungen von Abenteuerfiguren aufgreifen, um später aufzuzeigen, inwiefern diese sich von dem Archäologen Indiana Jones unterscheiden.

3.3 Verschiedene Typen von Abenteuer*innen

Der stereotypische Abenteuerer zeichnet sich Langes Darstellung nach durch folgende Dinge aus:

„Mut und Edelmut, Liebe zur Freiheit und zu den Frauen, anarchischer Unbekümmertheit und missionarischer Verantwortung für einen persönlichen Zweck, besser aber noch für ein allgemeines Ideal [...]. Er gibt nie auf und erreicht immer sein Ziel.“⁸⁵

Diese Beschreibung verdeutlicht, dass meist von einem männlichen Protagonisten die Rede ist. Das bestätigt, was in den meisten Abenteuerfilmen der Fall ist: Frauen verkörpern nur selten die Hauptrolle und stellen stattdessen meist die Figur dar, die vom Helden gerettet werden muss. Zwar werde ich bei der Beschreibung der Eigenschaften beide Geschlechter ansprechen, da es auch Abenteuerinnen gibt, jedoch sollte diese Überlegung im Hinterkopf behalten werden. Wulff beschreibt den*die typische*n Abenteuer*in folgendermaßen: Er*sie besitze einen athletischen Körperbau⁸⁶ und stehe für die Gerechtigkeit und die vorherrschende Ordnung ein.⁸⁷ Dieser stereotype Heldentypus nenne sich außerdem ‚Swashbuckler‘, ein Ausdruck, mit dem man früher einen ‚Maulhelden‘ bedachte. Diese Figur

⁸³ Vgl. Holzen, „Abenteuerkonzepte im Hollywood-Piratenfilm“, S. 153.

⁸⁴ Vgl. Silver, „Samurai“, S. 13.

⁸⁵ Lange, *Einführung in die Filmwissenschaft*, S. 100.

⁸⁶ Vgl. Traber und Wulff, *Filmgenres. Abenteuerfilm*, S. 16.

⁸⁷ Vgl. Traber und Wulff, S. 21.

zeige sich als überaus sportlich und triumphiere über andere in diversen Fertigkeiten wie Ringen, Reiten, Laufen, Schießen und Fechten.⁸⁸ Etwas abseits von diesen anscheinend perfekten Protagonist*innen geht Georg Seeßlen auf die Filme von Stephen Spielberg ein. Dort treten die durchschnittlichen Bürger*innen als Held*innen auf.⁸⁹ Auf diese Weise wird die Vollkommenheit des Swashbucklers gewissermaßen entkräftet.

Mithilfe von Seeßlens Monografie *Filmwissen: Abenteuer. Grundlagen des populären Films* werden einige ausgewählte Abenteuer*innen von den 1930er bis in die 1970er Jahre vorgestellt. Diese könnten Einfluss auf die Gestaltung der Figur Indiana Jones ausgeübt haben, wobei sie sich mit Sicherheit auch in einigen Punkten von ihr unterscheiden. Den Rückgriff auf vergangene Abenteuerfilme werde ich nicht nur bei der Beschreibung im nächsten Unterkapitel vornehmen, sondern auch immer wieder an passenden Stellen in der Analyse.

Ein Schauspieler, der sich zu seiner Zeit einen Namen in der Filmbranche machte, war Clark Gable. Er spielte diverse Abenteuer in Filmen, die das Abenteuer mit dem Melodram und den dazugehörigen Romanzen und Gefühlen verbanden.⁹⁰ Aus aktuellem Anlass möchte ich dabei *CALL OF THE WILD* (US 1935, William A. Wellman) erwähnen, welcher mit Harrison Ford in der Hauptrolle neu verfilmt wurde und Anfang 2020 in die Kinos kam (US/CAN 2020, Chris Sanders). Nach dem Zweiten Weltkrieg veränderte sich das Grundprinzip des Genres dahingehend, dass der*die Held*in auch mal Niederlagen einstecken muss und sich in Situationen wiederfindet, in denen ein Entkommen vorerst unmöglich erscheint. Auf der anderen Seite halten Komik und Schwarzer Humor Einzug, wobei sich auch Metaphern in politischer oder sozialer Hinsicht etablieren.⁹¹ Ein Darsteller, der in dieser Epoche vermehrt einen Abenteuerer der düsteren Sorte verkörperte, war Humphrey Bogart. Seine Figuren sehnen sich nach der Freiheit, die das Abenteuer verspricht oder nach Ruhm und Reichtum. Im Gegensatz zum Swashbuckler haben sich die von Bogart gespielten Abenteuerer der Resignation hingegeben und stehen auch gefährlich nahe am Rande des Wahnsinns und des Egoismus. Meistens verfolgen sie das Ziel der Gerechtigkeit, eine berühmte Ausnahme stellt *THE TREASURE OF THE SIERRA MADRE* (US/MEX 1948, John Huston) dar.⁹² Wenn das Abenteuer dem Bogart-Helden zu viel wird, greift er zum Alkohol oder wird sarkastisch, um seine Lage

⁸⁸ Vgl. Traber und Wulff, 18f.

⁸⁹ Vgl. Seeßlen, *Filmwissen: Abenteuer. Grundlagen des populären Films*, S. 166.

⁹⁰ Vgl. Seeßlen, S. 148.

⁹¹ Vgl. Seeßlen, S. 147.

⁹² Vgl. Seeßlen, S. 149f.

besser akzeptieren zu können. Der „schlecht rasierte, mürrische und faule Held“⁹³ wie man ihn in *THE AFRICAN QUEEN* (US/UK 1957, John Huston) sieht, steht im Widerspruch zur äußerlichen Beschreibung des*r athletischen, stereotypischen Abenteurer*in.⁹⁴

An dieser Stelle möchte ich den bereits erwähnten Film *ANNE OF THE INDIES* ansprechen – einer der wenigen Abenteuerfilme mit einer weiblichen Hauptfigur. Anne Providence wird anfangs als eine furchtlose und gnadenlose Anführerin und Kapitänin vorgestellt. Hier vermischt sich das Genre des Abenteuer- bzw. Piratenfilms mit dem Melodram. Sie verliebt sich in ihren Gefangenen LaRochelle, der sich später als Spion herausstellt, verheiratet ist und ihre Gefühle nur ausnutzt. Ein Happy End gibt es für Anne nicht – sie opfert sich, um LaRochelle und seine Frau zu beschützen. Sie wird teils als Swashbuckler dargestellt, jedoch bedeutet die Romanze in diesem Film ihren Untergang, während andere Abenteurer wie beispielsweise John Thornton in *CALL OF THE WILD* den Erfolg und die Liebe vereinen können.

Später folgten Schatzsucherfilme wie *MARU MARU* (US 1952, Gordon Douglas) oder *CITY BENEATH THE SEA* (US 1953, Budd Boetticher).⁹⁵ Ein Abenteuerfilm, der einen erfolgreichen Wendepunkt in der Karriere des Regisseurs Steven Spielberg darstellte, war *JAWS* (US 1975, Steven Spielberg). Darin wird das Abenteuer dreier eher gewöhnlicher Männer auf hoher See thematisiert, welche jedoch einen Sinn für Gerechtigkeit besitzen. Nach diesem Erfolg vergingen einige Jahre, bis Spielberg 1981 mit *RAIDERS OF THE LOST ARK* wieder einen Hit in diesem Genre erringen konnte.

3.4 INDIANA JONES – Die Renaissance des Abenteuerfilms

Der erste Film dieser aktuell vierteiligen Abenteuerfilmreihe, *RAIDERS OF THE LOST ARK*, feierte am 12. Juni 1981 Premiere. Als Kassenerfolg wurde er neun Mal für den Oscar nominiert und gewann davon fünf.⁹⁶ Die Idee für diese Geschichte kam vom Produzenten und Regisseur George Lucas, der sich schon vor seiner weltbekannten Science-Fiction-Reihe *STAR WARS* mit der Figur Indiana Jones beschäftigte. Im gemeinsamen Urlaub mit seinem Freund Steven

⁹³ Seeßlen, S. 151.

⁹⁴ Vgl. Seeßlen, S. 151.

⁹⁵ Vgl. Seeßlen, S. 157f.

⁹⁶ Vgl. Traber und Wulff, *Filmgenres. Abenteuerfilm*, S. 138. Felicitas Kleiner gibt an, dass *RAIDERS OF THE LOST ARK* elf Mal nominiert wurde, IMDb weist hingegen nur neun Nominierungen auf. IMDb. „Raiders of the Lost Ark - Awards“.

Spielberg in den späten 1970ern erzählte er ihm davon und die beiden feilten bei weiteren Treffen an dieser Neuschöpfung.⁹⁷ Dabei orientierten sich die beiden stark an den Abenteuerfilmen ihrer Kindheit und arbeiteten mit Spezialeffekten auf dem damals neuesten Stand der Technik. So entstand ein Film, der zwar modern war, jedoch einen klassischen Touch besaß.⁹⁸ Indiana Jones selbst sollte zudem eine postmoderne Hommage an die Abenteuerheld*innen der 1930er und 1940er sein,⁹⁹ jenem Zeitraum, in dem diese Filmreihe spielt. Das Wiederaufgreifen des Stoffs aus dieser Zeit muss für das damalige Publikum eine Art Zeitreise in die sorglose Zeit seiner Kindheit bedeutet haben, was vermutlich ein wichtiger Punkt hinsichtlich des Erfolgs war. Die Komik, die in dieser Reihe eine bedeutende Rolle spielt, wurde James Kendricks Vermutung nach unter anderem von Spielbergs Flop 1941 (US 1979, Steven Spielberg), einer Abenteuerfilmkomödie, übernommen.¹⁰⁰ Die Abenteuer von Indiana Jones spielen Seeßlens Ansicht nach in einer Zeit bevor „Faschismus und Krieg keinen Traum von Aufbruch und Weltflucht mehr zuließen“¹⁰¹. Dieser Aufstieg des deutschen Faschismus war sehr bedeutsam in Teil eins und drei der Indiana-Jones-Filme, wo jedoch der Nationalsozialismus als eher oberflächliche Vorstellung des Bösen dargestellt wurde.¹⁰² Das lukrative Einspielergebnis der Filme führte zur Produktion der TV-Serie THE YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES (US 1992-1993, George Lucas) und zur Massenproduktion von dazugehörigem Merchandise, was unter anderem Videospiele, Kleidung, Sammlerstücke und Comics miteinschloss.¹⁰³

3.4.1 Indiana Jones: Der Archäologe mit Hut und Peitsche

Der Archäologe und Universitätsprofessor Henry Jones Jr. alias Indiana Jones – der Name stammt von George Lucas' Hund ‚Indiana‘¹⁰⁴ – wird in den Filmen auch ‚Dr. Jones‘ oder ‚Indy‘ gerufen. Diese Hauptfigur basiert, wie bereits erwähnt, auf Abenteurern der 1930er und 1940er. Dies förderte die Ansichten der Kritiker*innen, dass Spielberg in diesen Filmen das Bild amerikanischer, weißer Helden zelebrieren würde. Ihn beeinflussten aber auch die zuvor

⁹⁷ Vgl. Kendrick, *Darkness in the Bliss-out. A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, S. 104f.

⁹⁸ Vgl. Kendrick, S. 107.

⁹⁹ Vgl. Seeßlen, *Filmwissen: Abenteuer. Grundlagen des populären Films*, S. 259.

¹⁰⁰ Vgl. Kendrick, *Darkness in the Bliss-out. A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, S. 119.

¹⁰¹ Seeßlen, *Filmwissen: Abenteuer. Grundlagen des populären Films*, S. 212.

¹⁰² Vgl. Seeßlen, S. 212.

¹⁰³ Vgl. Kendrick, *Darkness in the Bliss-out. A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, S. 102.

¹⁰⁴ *Indiana Jones: Die Entstehung der Trilogie*, R.: Laurent Bouzereau, DVD-Video, Paramount Pictures, Lucasfilm Ltd. 2003 (Indiana Jones: Making the Trilogy, US 2003).

beschriebenen Protagonist*innen des späteren Abenteuerfilms nach dem Zweiten Weltkrieg, die keine strahlenden Sieger*innen, sondern Außenseiter*innen, durchschnittlich oder gar asozial waren.¹⁰⁵ Bei der Gestaltung der Hauptfigur kam es zu einigen Uneinigkeiten zwischen Produzent Lucas, der Indiana Jones als heroischen Mann darstellen wollte, und Regisseur Spielberg, dem es wichtiger war, dass die Hauptfigur menschlich und realitätsnah war.¹⁰⁶ Kendricks Ansicht nach wird Indiana Jones in der Forschung zum Abenteuerfilm häufig als ein vollkommener oder stereotypischer Held, wie ihn Schauspieler Errol Flynn in diversen Abenteuerfilmen verkörperte, bezeichnet. Dabei lasse man seine Schattenseiten komplett außer Acht.¹⁰⁷ Dazu zähle insbesondere sein Verlangen, kostbare Schätze in seinen Besitz zu bringen und berühmt zu werden, selbst wenn er dadurch zum Grabräuber wird.¹⁰⁸ Dieses Merkmal der Schatzsuche weisen auch die Filme *THE TREASURE OF THE SIERRA MADRE* und *SECRET OF THE INCAS* (US 1954, Jerry Hopper) auf, doch auch dort gehen die Protagonisten entweder leer aus oder müssen mit dem Leben bezahlen.

In *INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM* zeigt sich Indy zuerst hilfsbereit gegenüber den Dorfbewohnern, um ihnen einen heiligen Stein zu beschaffen, im Gespräch mit seinem Begleiter Shorty offenbart er jedoch seinen Plan, dieses Objekt für seine eigenen Zwecke nutzen zu wollen.¹⁰⁹ Zu Beginn jedes Films hegt er den Wunsch, an eine bestimmte Rarität zu gelangen, um sie für die Forschung oder für ein Museum zu gewinnen, was ihm ein Vermögen bringen könnte. An die wundersamen Kräfte der Objekte glaubt er nicht. In jedem der Filme muss er diesen Gedanken an Ruhm jedoch loslassen, da ihm das Vorhaben nicht gelingt bzw. er sich dazu entschließt, auf den Schatz zu verzichten.¹¹⁰ So ein Sinneswandel lässt sich auch in *THE SECRET OF THE INCAS* beobachten. Der zuerst gierige und skrupellose Protagonist Harry Steele übergibt am Ende das Gold an die Eingeborenen. Einen ähnlichen Zusammenhang sehe ich außerdem mit der Hauptfigur David Jones in *CHINA* (US 1943, John Farrow). Dieser war zuerst nur an seinem eigenen Geschäft interessiert, am Ende beschließt er jedoch, drei chinesischen Brüdern im Kampf gegen die japanischen Kriegsmächte zu helfen und opfert sich dabei.

¹⁰⁵ Vgl. Kendrick, *Darkness in the Bliss-out. A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, S. 104.

¹⁰⁶ Vgl. Kendrick, S. 108f.

¹⁰⁷ Vgl. Kendrick, S. 110.

¹⁰⁸ Vgl. Kendrick, S. 131.

¹⁰⁹ Vgl. Kendrick, S. 126.

¹¹⁰ Vgl. Traber und Wulff, *Filmgenres. Abenteuerfilm*, S. 146.

Indiana Jones unterscheidet sich zudem auch körperlich von dem*der klassischen Held*in oder Swashbuckler: Während diese wenig bis gar keinen dauerhaften Schaden von Kämpfen davontragen müssen, leidet Jones häufig und intensiv auch lange Zeit nachdem er Prügel bezogen hat. Diese Verwundbarkeit macht ihn menschlich und bringt ihn dem Publikum näher, anders als die beinah unbezwingbaren Helden der 1930er und 1940er. Sein Körperbau ist nicht übermäßig muskulös, sondern eher athletisch,¹¹¹ was ihn nicht daran hindert, bei einem Angriff kräftig zuzuschlagen. Etwaige Nachteile, die durch einen ungleichen Kampf entstehen können, versucht er mit Logik und Tricks auszugleichen.¹¹²

An dieser Stelle möchte ich noch kurz auf Indiana Jones' äußere Erscheinung eingehen. Zieht man einige Abenteurer aus den vorangegangenen Abenteuerfilmen heran, so fallen unweigerlich ein paar Übereinstimmungen auf. Als Waffen dienen dem Archäologen ein Revolver und eine Peitsche, wie sie auch der Held Zorro in dem Abenteuer-Serial ZORRO RIDES AGAIN (US 1937, John English, William Witney) besitzt. Die weiteren signifikanten äußerlichen Merkmale Indys sind sein Hut, aber auch seine Lederjacke und die in beigen Farbtönen gehaltene Ober- und Unterbekleidung. Betrachtet man Harry Steele aus THE SECRET OF THE INCAS, so sticht gleich ins Auge, dass sich die Ausstattung der beiden im Grunde gleicht. David Jones aus dem Film CHINA trägt nicht nur dieselbe Art von Kleidung, sondern war womöglich auch ein Vorbild für die Namensgebung von Indiana Jones. Im Gegensatz zu Indy wirken Harry Steele und David Jones jedoch gepflegter, wobei Indy in seinem beruflichen Alltag auch Anzüge und zu Beginn von THE TEMPLE OF DOOM sogar einen weißen Smoking trägt. Letzteres erinnert stark an den Auftritt James Bonds in GOLDFINGER(UK 1964, Guy Hamilton). Wie Spielberg in der erwähnten Making-Of-Dokumentation erzählte, wurde das Team bei der Gestaltung des Protagonisten auch von der Figur Dobbs aus THE TREASURE OF THE SIERRA MADRE, gespielt von Humphrey Bogart, inspiriert.¹¹³ Dieser tritt die meiste Zeit über ungepflegt auf – er ist unrasiert und seine Kleidung schmutzig und alt. Bogart zeigt ein ähnliches Auftreten im Film THE AFRICAN QUEEN. Ein solches verschwitztes Gesicht mit sichtbaren Bartstoppeln zeichnet auch Indiana Jones aus. Eine weitere Parallele zwischen ihm und Dobbs offenbart sich in jener Szene, in der Indy seine Trauer über Marions vermeintlichen Tod mit Alkohol zu ertrinken versucht. Dieses Bild vom

¹¹¹ Vgl. Kendrick, *Darkness in the Bliss-out. A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, S. 115f.

¹¹² Vgl. Kendrick, S. 118.

¹¹³ *Indiana Jones: Die Entstehung der Trilogie*, R.: Laurent Bouzereau, DVD-Video, Paramount Pictures, Lucasfilm Ltd. 2003 (Indiana Jones: Making the Trilogy, US 2003).

heruntergekommenen Protagonisten taucht auch zu Beginn von *THE TREASURE OF THE SIERRA MADRE* aus.

3.4.2 Plot, Merkmale und Begleitfiguren

Die Eröffnungsszene jedes einzelnen Teils der Reihe zeigt Indiana Jones in Schwierigkeiten oder sein Versagen bei der Beschaffung eines Schatzes. Diese Niederlagen für den*die Abenteurer*in ab Mitte der 1940er Jahre wurden zuvor schon erwähnt und kristallisieren sich in den Indiana-Jones-Filmen heraus. Nach der Einleitung folgt der eigentliche Beginn der Handlung, in der Jones die Aufgabe annimmt, nach einem legendären, wertvollen Objekt zu suchen, um es vor seinen Feinden zu bergen. Jede dieser Raritäten besitzt übernatürliche Kräfte, die sich erst im Laufe der Geschichte offenbaren.¹¹⁴

Felicitas Kleiner beschreibt einige Motive, die in allen vier Filmen auftreten. Indiana Jones begibt sich immer wieder in Gräber und Höhlen, ein typisches Merkmal der Archäologie. Ekel-Faktoren wie Spinnen, Schlangen, Ratten oder Ungeziefer, die mit solchen Orten assoziiert werden, aber auch Schwarze Komik kommen dabei nicht zu kurz. Zudem ist die Täuschung des Gegners immer wieder von Belang, da der Protagonist sich nicht alleine auf seine Körperkraft verlässt, sondern beispielsweise durch Verkleidungen so manches Hindernis umgeht. Was noch hinzukommt, sind wilde Verfolgungsjagden ganz im Stil der Actionfilme.¹¹⁵ Einen interessanten Aspekt spricht Kendrick an, nämlich die Darstellung von Archäologie als ‚blutiger Sport‘, da man den Verlust des eigenen Lebens riskiert, während man im Kampf um ein begehrtes Objekt auch andere tötet.¹¹⁶ Ein Punkt, der im zweiten und dritten Teil thematisiert wird, ist die Ignoranz der westlichen Welt gegenüber anderen Kulturen. Das zeigt sich sowohl in den Reaktionen von Willie Scott, als auch im Erstaunen des Museumskurators Marcus Brody, als er bemerkt, dass niemand in Ägypten seine Sprache zu sprechen scheint.¹¹⁷ Die Gegner in den vier Filmen sind die Nationalsozialisten, eine indische Sekte und sowjetische Agent*innen.

Eine nicht unerhebliche Rolle spielen die Frauen und ihre romantische Beziehung zu Jones in allen Teilen der Indiana-Jones-Reihe. Die Barbesitzerin Marion Ravenwood in *INDIANA JONES*

¹¹⁴ Vgl. Traber und Wulff, *Filmgenres. Abenteuerfilm*, S. 139f.

¹¹⁵ Vgl. Traber und Wulff, S. 142f.

¹¹⁶ Vgl. Kendrick, *Darkness in the Bliss-out. A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, S. 114.

¹¹⁷ Vgl. Kendrick, S. 136.

AND THE RAIDERS OF THE LOST ARK ist die taffe Begleiterin des Abenteurers, die ihm in einigen heiklen Momenten unter die Arme greift. Trotzdem gerät sie in verwickelte Situationen, aus denen sie nur von Indiana Jones gerettet werden kann. Die Sängerin Willie Scott in INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM fällt vor allem zu Beginn durch ihr divenhaftes Benehmen auf, da sie sich angesichts der verschiedenen, ihr fremden Situationen unangemessen verhält und sich stets lautstark beschwert. In INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE begleitet Dr. Elsa Schneider, eine selbstbewusste und leidenschaftliche Femme Fatale, den Helden für eine Weile, bis sie sich als doppelzüngige Nazi-Kollaborateurin herausstellt. Ihren Platz nimmt schließlich Indys Vater Henry Jones ein, wodurch eine Vater-Sohn-Beziehung an die Stelle der Liebesgeschichte tritt.¹¹⁸ Schließlich kehrt im vorerst letzten Film, INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL, Marian Ravenwood an die Seite des Protagonisten zurück.

3.4.3 Rezeption

Neben den zahlreichen Preisen und Lobpreisungen der Abenteuerfilmreihe, wurde den Filmen aber auch vorgeworfen, sie würden politisch rechten Ideen eine Plattform bieten. Das bezog sich auf bestimmte Elemente, wie den männlichen, weißen Heroismus, die eher zweitrangige Rolle einer Frau und das Bereisen von ‚Entwicklungsländern‘. Zudem stelle man Amerika dadurch als übermächtiges Land und die westliche Kultur als unbezwingbar dar. Laut Kendrick missachte man dadurch folgende Dinge: Indiana Jones schafft es nicht, das Objekt, nach dem er die ganze Zeit sucht, für die westliche Forschung und Kultur zu erringen. Dieses Thema der westlichen Überlegenheit behandle man in den Filmen daher auf parodistische Weise. Ferner werde Indiana Jones‘ Nationalität nicht explizit im Film hervorgehoben, noch gebe er sich als übermäßig patriotisch.¹¹⁹

Die Abenteuerfilmreihe weist eine Besonderheit mit Einfluss auf die Entwicklung des Hollywoodfilms auf. INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM war teils dafür verantwortlich, dass die Altersbeschränkungen in den USA geändert wurden. Es gab viel Empörung bezüglich der expliziten Gewalt, man denke dabei nur an den Moment, wo ein Opfer bei lebendigem Leibe verbrannt wird. Spielberg wollte dieses Prequel nicht mit der Bewertung ‚R‘ kennzeichnen,

¹¹⁸ Vgl. Traber und Wulff, *Filmgenres. Abenteuerfilm*, S. 143f.

¹¹⁹ Vgl. Kendrick, *Darkness in the Bliss-out. A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, S. 129f. Eine eigene Anmerkung: Als Indy im vierten Teil der Reihe von den Sowjets bedroht wird, spricht er sehr wohl seine amerikanische Nationalität an.

da man es dadurch nur für Jugendliche ab 17 Jahren freigegeben hätte. Stattdessen wurde PG-13, ein Einschub zwischen ‚R‘ und dem kinderfreundlicheren ‚PG‘ entwickelt. Dieser Hinweis vermittelt, dass der Inhalt des Films für Kinder unter 13 Jahren nicht geeignet ist.¹²⁰

Mit den Indiana-Jones-Filmen wurde das Genre des Abenteuerfilms wiederbelebt, was auch Filme mit sich brachte, die diesen neuen Durchbruch ausnutzen wollten. So entstanden einige Abenteuerfilme, die mehr oder weniger erfolgreich das Schatzsuche-Schema imitierten. Dazu zählen ROMANCING THE STONE (MEX/US 1984, Robert Zemeckis), I LIKE FLYNN (US/CAN 1985, Richard Lang) und BLOODSTONE (US/IND 1988, Dwight H. Little).¹²¹

¹²⁰ Parker, „How ‚The Temple of Doom‘ Changed the MPAA Ratings System“.

¹²¹ Vgl. Seeßlen, *Filmwissen: Abenteuer. Grundlagen des populären Films*, S. 216f.

4 Filmmusik – Die klingende Sprache der Bilder

Alfred Hitchcock sagte über die Filmmusik: „It makes it possible to express the unspoken“.¹²² Dieses Zitat wurde auch von John Williams in einem Interview erwähnt.¹²³ Es beschreibt, dass Filmmusik die Fähigkeit besitzt, dem Publikum Facetten zu vermitteln, welche durch das alleinige Zeigen der Bilder oder das Gesprochene in ihnen nicht offenbart werden. Damit benennt Hitchcock jedoch nur eine der Filmmusikfunktionen. Die restlichen sowie die Eigenschaften der Filmmusik werden in diesem Kapitel erläutert.

Den Anfang dafür bilden die Erklärung der Bedeutung von Filmmusik im Allgemeinen, ihre Eigenschaften und die Arbeit von Komponist*innen. Es folgen der geschichtliche Hintergrund und anschließend daran die Funktionen sowie kurz die Wirkungen der Filmmusik. Zum Abschluss befaße ich mich mit dem Komponisten John Williams und seinem Score¹²⁴ in der Abenteuerfilmreihe INDIANA JONES.

4.1 Einleitung: Das Wesen der Filmmusik

Laut Filmmusikkomponist Andreas Weidinger sei eher wenig deutschsprachige Literatur über Filmmusik mit praxisbezogenem Schwerpunkt vorhanden, selbst an Filmhochschulen bringe man sie höchstens am Rande ein, weshalb ihre vielen, praktischen Möglichkeiten unbekannt blieben.¹²⁵ Diesbezüglich wurden bei der Literaturrecherche jedoch folgende deutschsprachige Werke zur Filmmusik gefunden: *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik* von Claudia Bullerjahn, *Filmmusik* von Andreas Weidinger, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen* herausgegeben von Josef Kloppenburg, *Musik und Film – Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis* von Georg Maas und Achim Schudack, *Handbuch Filmmusik. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film* von Norbert Jürgen Schneider und *Filmmusik. Eine systematische Beschreibung* von Helga de la Motte-Haber und Hans Emons. Ich habe mich bemüht, die Meinungen und Erkenntnisse dieser Expert*innen auf dem Gebiet der Filmmusik zu sammeln und in dieser Masterarbeit aufzuführen.

¹²² Gottlieb, *Hitchcock on Hitchcock. Selected Writings and Interviews*, S. 244.

¹²³ John Williams on the Power of Film Music.

¹²⁴ Die Termini ‚Soundtrack‘, ‚Score‘ und ‚Filmmusik‘ werden in dieser Arbeit synonym gebraucht.

¹²⁵ Vgl. Weidinger, *Filmmusik*, S. 13.

Die Musik verleiht jedem Film einen eigenen Charakter, der bei seiner Konstituierung eine grundlegende, kreative Rolle spielt.¹²⁶ Claudia Bullerjahn ist der Ansicht, die Filmmusik lenke die Aufmerksamkeit des Publikums.¹²⁷ Laut Josef Kloppenburg gelte sie zudem als Rezeptionshilfe, um etwaige Spannungen zu verstärken oder bestimmte Emotionen zu schüren.¹²⁸ Der Autor Ben Winters erläutert die Bedeutung von Filmmusik auf eine andere Weise und vergleicht sie mit dem Prinzip der ‚Macht‘ in der Science-Fiction-Reihe STAR WARS.¹²⁹ Die Figur Obi-Wan Kenobi beschreibt dort diese übernatürliche Kraft als „an energy field created by all living things. It surrounds us, it penetrates us, it binds the galaxy together.“¹³⁰ Meiner Meinung nach wäre die Gleichstellung der Filmmusik metaphorisch gesehen mit dem Begriff dieses Energiefeldes in STAR WARS durchaus denkbar, sofern man ‚galaxy‘ mit ‚elements of a given film‘ ersetzt. Kenobis Erklärung nach könnten Auserwählte, die Jedi-Ritter, die Macht in sich selbst spüren, was im späteren Verlauf des Films mit folgendem Dialog weitergeführt wird: „You mean it controls your actions?“ - „Partially. But it also obeys your commands.“¹³¹ Diese Erklärung sei für Winters mehr als passend für die Filmmusik, welche sowohl die Figuren und ihre Handlungen prägt, als auch auf sie reagiert.¹³² Die Figuren im Film können die nicht-diegetische Musik natürlich nicht hören. Das zweite Zitat bezieht sich deshalb auf das musikalische Formen und Schleifen des Charakters der Figuren, sowie deren Einfluss auf das Entstehen der Filmmusik.

Nach Bullerjahn nimmt man im heutigen Tonfilm meistens eine Abwechslung zwischen Musik und gesprochenen Sprache vor. So wird unter anderem die musikalische Untermalung bei einem Dialog zurückgenommen, da einige Rhythmen die Wahrnehmung der gesprochenen Worte stören könnten.¹³³ Musik ist wichtig für den Aufbau eines Films, sowie dessen Diegese.¹³⁴ Sie fungiert beispielsweise substituierend für Sinneswahrnehmungen, die durch das bloße Betrachten des Films nicht übermittelt werden können, wie Geruch, Temperatur und Feuchtigkeit.¹³⁵ Passend dazu bezeichnet Norbert Jürgen Schneider die

¹²⁶ Vgl. Winters, „The Non-diegetic Fallacy: Film, Music, and Narrative Space“, S. 231.

¹²⁷ Vgl. Bullerjahn, *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, S. 169.

¹²⁸ Vgl. Kloppenburg, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*, S. 23.

¹²⁹ Vgl. Winters, „The Non-diegetic Fallacy: Film, Music, and Narrative Space“, S. 233.

¹³⁰ Star Wars, R.: George Lucas, DVD-Video, 20th Century Fox, Lucasfilm Ltd. 2006 (Star Wars, US 1977). (0h38'26")

¹³¹ Star Wars, R.: George Lucas, DVD-Video, 20th Century Fox, Lucasfilm Ltd. 2006 (Star Wars, US 1977). (01h02'45")

¹³² Vgl. Winters, „The Non-diegetic Fallacy: Film, Music, and Narrative Space“, S. 233.

¹³³ Vgl. Bullerjahn, *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, S. 25.

¹³⁴ Vgl. Winters, „The Non-diegetic Fallacy: Film, Music, and Narrative Space“, S. 243.

¹³⁵ Vgl. Schneider, *Handbuch Filmmusik. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film*, S. 19.

Filmmusik als ‚Musikpsychologie‘, welche „immer auf menschliche Situationen, Stimmungen, auf sozialen Kontext bezogen ist“.¹³⁶ Dadurch sei es möglich, den Zusehenden rein durch das Spielen der Musik Geräusche, Farben und Stimmungen zu vermitteln.¹³⁷

Filmmusik kann als „Teil der Handlung selbst und als Begleitmusik“¹³⁸ erscheinen, oder in anderen Worten extradiegetisch (selbstständig und eventuell kommentierend) oder innerdiegetisch (dramaturgisch) eingesetzt werden.¹³⁹ Filmmusik und Dramaturgie sind sehr eng miteinander verknüpft, da jeder Einsatz von Musik einen dramaturgischen Sinn hat. Aus diesem Grund muss Filmmusik immer in Hinblick auf den Film und die Handlungen darin betrachtet werden.¹⁴⁰ Sie wird in zweierlei Bereiche aufgeteilt: Auf der einen Seite befindet sich die ‚source music‘, welche im Film bzw. als Teil der Diegese fungiert, auf der anderen die ‚score music‘, die außerhalb des Films existiert.¹⁴¹ Nach Bullerjahn könne die source music bzw. der Bildton all das beinhalten, was das Realitätsgefühl bei Betrachtung des Films stütze. Wo die Musik herkommt, muss jedoch klar nachvollziehbar sein, was durch die sichtbare Quelle oder den logischen Kontext geschieht. Den Fremdton können die Figuren nicht wahrnehmen, da er nicht in ihrer Welt zugegen ist. Bildton und Fremdton gehen im Verlauf des Films stets ineinander über.¹⁴² Es ist auch möglich, dass die diegetischen Klänge durch die nicht-diegetische Musik ersetzt werden, indem sie die dementsprechende Aufgabe übernimmt und Geräusche musikalisch darstellt.¹⁴³

Schneider unterscheidet Filmmusik, die für den Film komponiert wird, Archivmusik mit Stereotyp-Faktor und ‚Nicht-Filmmusik‘, wo Stücke, die bereits zuvor existent waren, wie etwa Pop-Songs, eingesetzt werden.¹⁴⁴ Die Stereotypen entstehen durch kontinuierliches Wiedergeben von bestimmten Zeichen, wodurch sich ein eigener Stil für die gezeigte Thematik entwickelt, die man dann wiedererkennt.¹⁴⁵

¹³⁶ Schneider, S. 21.

¹³⁷ Vgl. Schneider, S. 70.

¹³⁸ Arnheim, *Film als Kunst*, S. 302.

¹³⁹ Vgl. Schneider, *Handbuch Filmmusik. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film*, S. 76.

¹⁴⁰ Vgl. Weidinger, *Filmmusik*, S. 16.

¹⁴¹ Kloppenburg, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*, S. 48. Es gibt noch weitere Bezeichnungen für score music/source music, wie zum Beispiel Bildton/Fremdton oder diegetische/nicht-diegetische Musik.

¹⁴² Vgl. Bullerjahn, *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, S. 19ff.

¹⁴³ Vgl. Bullerjahn, S. 23.

¹⁴⁴ Vgl. Schneider, *Handbuch Filmmusik. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film*, S. 19.

¹⁴⁵ Vgl. Schneider, S. 83.

Filmmusik stand stets in der Kritik, da sie als minderwertiges und unvollendetes Gebilde angesehen wurde, welches nur ein Beiwerk ohne jegliche Autonomie darstelle.¹⁴⁶ Helga de la Motte-Haber und Hans Emons sehen die Vorwürfe teilweise als gerechtfertigt an, sprechen von musikalischen Klischees sowie Plagiaten und bemängeln außerdem die knappen Zeitvorgaben Hollywoods, nach denen sich die Komponist*innen richten müssen.¹⁴⁷ Dass Filmmusik dafür kritisiert wird, „stillos, trivial, unkünstlerisch, kitschig, bombastisch oder affirmativ [...]“¹⁴⁸ zu sein, verlieh den Filmkomponist*innen einen schlechten Ruf und ließ ihre künstlerischen Fertigkeiten außer Acht.¹⁴⁹ Es wird dabei ignoriert, dass es weitaus mehr bedeute, Musik für den Film zu komponieren. Man müsse möglichst viele Stile verwenden, die zu den jeweiligen Handlungen passen und dabei diverse Funktionen erfüllen sollen.¹⁵⁰ Zudem sei es nötig, auf einen inneren Zusammenhang der gesamten Komposition zu achten und die einzelnen Stücke auf den Filmverlauf anzupassen. Der zuvor erwähnte Zeitdruck bedeute ebenfalls eine künstlerische Einschränkung, weshalb Filmkomponist*innen mit der Arbeit beginnen müssen, sobald sie die erste Rohfassung zu sehen bekommen.¹⁵¹ Es wird deutlich, dass man in diesem Beruf auf mehrere Dinge achten muss, die einen Erfolg garantieren sollen und man dadurch weitaus weniger Freiheiten besitzt als unabhängige Künstler*innen. Um einen mit der Handlung harmonierenden Score zu schaffen, wird Komponist*innen im *Handbuch Filmmusik. Musikdramaturgie im Neuen, Deutschen Film* empfohlen, sich mit dem Film zu identifizieren, sei es durch enge Zusammenarbeit mit dem*der Regisseur*in, konstante Anwesenheit bei der Aufzeichnung der Szenen oder eigene Erfahrungen zur Thematik.¹⁵² Anschließend muss entschieden werden, welche Abschnitte mit Musik unterlegt werden, welche man als ‚spots‘ bezeichnet. In den ‚spotting-sessions‘ werden diese mit all den anderen akustischen Beifügungen der Tonebene eines Films abgemischt.¹⁵³

¹⁴⁶ Vgl. Jaszoltowski und Riethmüller, „Musik im Film“, S. 161f.

¹⁴⁷ Vgl. De la Motte-Haber und Emons, *Filmmusik. Eine systematische Beschreibung*, S. 107.

¹⁴⁸ Kloppenburg, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*, S. 24.

¹⁴⁹ Vgl. Kloppenburg, S. 23.

¹⁵⁰ Vgl. Kloppenburg, S. 29.

¹⁵¹ Vgl. Maas und Schudack, *Musik und Film - Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis*, S. 40.

¹⁵² Vgl. Schneider, *Handbuch Filmmusik. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film*, S. 42f.

¹⁵³ Vgl. Kloppenburg, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*, S. 38.

4.2 Die Geschichte der Filmmusik

Hier möchte ich die historische Entwicklung der Filmmusik aufgreifen, indem ich vom Stummfilm, über den frühen Tonfilm bis in die 1980er Jahre gehen werde. Bis ins 21. Jahrhundert werde ich nicht vordringen, da dieses für das Kernthema meiner Arbeit nicht relevant ist. Zwar erschien der vierte Teil der Indiana-Jones-Reihe im Jahr 2008, jedoch hat sich der Stil des Soundtracks meiner Meinung nach nicht grundlegend verändert, weshalb für diese Arbeit die Geschichte der Filmmusik nur bis zum festgesetzten Limit von Bedeutung ist.

Für den Stummfilm bedeutete die Musik eine Art Ersatz für die fehlende Tonspur. Sie konnte dabei die fehlenden Worte, aber auch zu erwartende Geräusche imitieren.¹⁵⁴ Außer diesem Nutzen erfüllte die Filmmusik damals noch andere Aufgaben. So sollte sie störenden Geräuschen im Publikumsraum entgegenwirken, sowie die Angst vor der plötzlichen Dunkelheit beruhigen.¹⁵⁵ Während man die Kinovorstellungen damals wie einen Theaterabend gestaltete und mit einem ausführlichen Programm ergänzte, das vom anwesenden Orchester umrahmt wurde,¹⁵⁶ gab es in kleineren Kinos die Kinoorgel. Diese sollte nicht nur die fehlenden Instrumente nachahmen, sondern auch andere Effekte produzieren, wie zum Beispiel Tierlaute.¹⁵⁷ Die Stücke, die für den Stummfilm benutzt wurden, waren meistens Kompilationen aus bekannten Stücken, das Komponieren eigens für den Film war vorerst nicht üblich. Als Hilfestellung für eine passende Auswahl von Musikstücken gab es verschiedenste Ratgeber, der wohl bekannteste ist das *Allgemeine Handbuch der Film-Musik* von Hans Erdmann und Giuseppe Becce, welche die Werke in verschiedene Genres einteilten.¹⁵⁸ Man wählte beispielsweise zwischen Opern, Sinfonien oder musikalischen Formen wie zum Beispiel ‚Maestoso‘ aus und machte sich die vielen Stereotypen der Musik zunutze. Andere Hilfsmittel waren sogenannte ‚Cue-Sheets‘, die ab 1909 eingeführt wurden. Neben den bereits erwähnten Spielformen wurden auch Empfehlungen für bestimmte Situationen gegeben, die immer wieder auftauchten, wie beispielsweise für eine Action- oder eine Liebesszene. Je nach zeitlichem Rahmen mussten die entsprechenden Stücke mehrmals wiederholt werden.¹⁵⁹ Folgende Abbildung zeigt ein Cue-Sheet, welches für den Film *THE SWAMP* (US 1921, Colin Campbell) erstellt wurde. Die

¹⁵⁴ Vgl. Kloppenburg, S. 62.

¹⁵⁵ Vgl. De la Motte-Haber und Emons, *Filmmusik. Eine systematische Beschreibung*, S. 190.

¹⁵⁶ Vgl. Kloppenburg, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*, S. 61.

¹⁵⁷ Vgl. Kloppenburg, S. 76f.

¹⁵⁸ Vgl. Jaszoltowski und Riethmüller, „Musik im Film“, S. 151.

¹⁵⁹ Vgl. De la Motte-Haber und Emons, *Filmmusik. Eine systematische Beschreibung*, S. 78f.

Tabelle informiert über die Dauer des zu vertonenden Abschnitts, die Beschreibung der Szene, das Tempo, den Titel des Stücks und den*die Komponist*in.¹⁶⁰



Musical Synopsis

for

“The Swamp”

by

James C. Bradford



Love Theme

Wang Theme

“WILL YOU REMEMBER” (Maytime)

“ALL OF THE WORLD IS MY DREAMING PLACE”
(Lady of the Lamp)

Romberg

Carroll

MUSICAL PROGRAMME

No.	Min.	(T)itle or (D)escription.	Tempo	Selection	
1.	1/4	At Screening	3/4 Lento	Prelude Act 2nd “Iris”	Mascagni
2.	1	T—In the Lowest Quarters of Great Cities	3/4 Tempo di Valse	Old Timers	Lake
3.	2 1/4	T—Mary	2/4 Semplice	A Shepherd’s Tale	Nevin
				(Arcady Suite)	
4.	2 1/4	T—But After an Enchanted Summer	4/4 Moderato	Romance	Tschaikowsky
5.	1 1/4	T—Buster	3/4 Tempo di Valse	Sidewalks of New York	Old Tune
				(“PP”)	
6.	3 1/4	T—Wanderers in the Swamp	2/4 Allegro	Captain Cupid	Bratton
				(Intermezzo)	
7.	3 1/4	T—Come Upstairs	4/4 Andante	He Who Has Yearned Alone	Tschaikowsky
8.	1 1/4	D—Wang and Landlord on Street	3/4 Allegretto	Intermode Chinois	Barron
9.	2 1/4	T—The Daily Problem	4/4 Moderato	Mighty Like a Rose	Nevin
10.	1 1/4	T—When the Hour of Dusk	4/4 Moderato	Wang Theme	
11.	1	D—Wang Opens Package	4/4 Allegretto	Japanese Lullaby	Thomas
12.	1	T—A Celebration	2/4 Allegro	Chinatown	Popular
13.	2	D—Flash Back—Mary	6/8 Andantino	Boy of Nine	Ball
14.	1 1/4	T—Under Wang’s Careful Care	4/4 Lamentoso	Poeme Erotique	Madowell
				First Part Only)	
15.	2 1/4	T—But the Firm of Wang	2/4 Allegro	Kosetzki	Katz
16.	2 1/4	T—If You Don’t Pay It All	4/4 Moderato	Old Pal	Jerome
17.	3	T—Too Hopeless to Struggle	4/8 Lento	Erotik	Greig
				Con sordini “PP”)	
18.	1	T—Far from the More	2/4 Presto	Czardas	Delibes
19.	2 1/4	T—When Mary’s Spark of Life	4/4 Andantino	Hymn to the Sun	Korsakow
				Le Coq d’Or)	
20.	1 1/4	T—With the Return of Health	3/4 Valse Lente	Love Theme	
21.	3 1/4	T—With Their Quick Wits	2/4 Allegretto	Japanese Lantern Dance	Bratton
22.	1/4	T—After the Lights	3/8 Andantino	Air de Ballet	Massenet
				(Scènes Pittoresques)	
23.	2 1/4	D—Mary Finds Letter	4/4 Moderato	Romance	Grunfeld
24.	1	T—Spencer’s Preparations for Marriage	4/4 Allegretto	Midsummer	MacQuarre
25.	1	T—The Formal Announcement	6/8 Allegretto	Serenade	Saint-Saens
				Harp Effect)	
26.	2	D—Butler Strikes Gong	6/8 Allegretto	Oriental	Cui
27.	1 1/4	T—Take That Back	3/4 Andante	Appassionato	Borch
28.	3	D—Mary at Home—Wang Upstairs	4/4 Moderato	Melodic	Friml
29.	3 1/4	D—Wang Enters Mary’s Room Carrying Buster	4/4 Moderato	Wang Theme	Con Sordini “PP”)
30.	1 1/4	T—Behind Him the Friendly Garden	3/4 Valse Lente	Good Bye, Good Luck	Bull

THE END

The timing is based on a speed of 12 minutes per reel of 1,000 ft.

The complete musical score for “The Swamp” includes arrangement from piano to orchestra of thirty pieces. It can be played by the piano or organ alone, as it is arranged as piano solo. It is timed accurately and effectively with the action of the picture, with suitable character themes throughout the score. For information regarding the score, ask nearest branch office. R-C Pictures assume no responsibility whatever for the use of music that is taxable.

Abbildung 1: Cue-Sheet des Films The Swamp aus dem Jahr 1921¹⁶¹

¹⁶⁰ Vgl. Maas und Schudack, *Musik und Film - Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis*, S.

16.

¹⁶¹ Maas und Schudack, S. 17.

Kritik an der Filmmusik gab es schon zu Beginn, eine der lautesten Stimmen war die von Rudolf Arnheim. Seiner Ansicht nach sollte die Musik nur als Begleitung für den Film dienen und eine Distanz zwischen Film und Zuschauer*innen, sowie eine kritische Meinung derer bewirken.¹⁶² Im Grunde war er kein großer Befürworter der Filmmusik, da sie seiner Meinung nach dem künstlerischen, vollendeten Produkt, dem Film, Schaden zufüge. So sah er auch keinen Nutzen in Filmkompositionen.¹⁶³ In seinem Buch *Film als Kunst* machte er deutlich, dass er auch dem Tonfilm als neue Form der Filmkunst kritisch gegenüber stand. Dies offenbart sich beispielsweise wenn er schreibt: „Ton und Wort haben unwillkürlich zum Bühnenmäßigen verleitet“¹⁶⁴, was er abschätzig auch als „scheußliche[s – Anm. d. Verf.] Filmtheater“¹⁶⁵ bezeichnet.

Während im Stummfilm hauptsächlich noch die Musikstücke den jeweiligen Parts zugeordnet wurden, komponierte man mit Aufkommen des Tonfilms für das Bild selbst. Der Ablauf der jeweiligen Szene und die verschiedenen Funktionen der Filmmusik galten als Orientierungspunkte für eine passende Komposition.¹⁶⁶ Weiters erlangte man die Gleichzeitigkeit von Musik und Bild durch hörbare ‚clicks‘ oder sichtbare ‚punching holes‘ im Filmstreifen. Diese Methoden haben sich bis heute zur modernen Computertechnologie weiterentwickelt, die es möglich macht, die Musik exakt anzupassen und zu korrigieren.¹⁶⁷ Zuerst wehrte man sich jedoch, wie schon beim Stummfilm, gegen eine musikalische Begleitung des Films. Als Argument führte man an, dass eine nicht innerhalb der erzählten Welt vorhandene tönende Quelle eine Verstörung des Publikums verursachen würde.¹⁶⁸ Der erste sogenannte ‚Talkie‘ war THE JAZZ SINGER (US 1927, Alan Crosland), jedoch gab es kaum gesprochene Dialoge und nur einige Lieder, weshalb dieser Tonfilm grundsätzlich noch ‚stumm‘ war.¹⁶⁹ Der Tonfilm und dessen zugehörige Musik brachten neue Hürden für die Komponist*innen, welche die künstlerische Freiheit beeinträchtigten. Es wurden Teams formiert, um dem Zeitdruck, der durch die Produktionsfirmen auferlegt wurde, entgegen zu wirken. Als Vorlage nahm man die in den Cue-Sheets empfohlenen Orchesterstücke des 19.

¹⁶² Vgl. Kloppenburg, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*, S. 97.

¹⁶³ Vgl. Arnheim, *Film als Kunst*, S. 304f.

¹⁶⁴ Arnheim, S. 309.

¹⁶⁵ Arnheim, S. 309.

¹⁶⁶ Vgl. Kloppenburg, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*, S. 28.

¹⁶⁷ Vgl. Kloppenburg, S. 39f.

¹⁶⁸ Vgl. Kloppenburg, S. 94.

¹⁶⁹ Vgl. Kloppenburg, S. 78.

und 20. Jahrhunderts und Opernstücke zur Hand,¹⁷⁰ so wie sie auch in Abbildung Nummer 1 aufgelistet sind.

Durch die Nazifizierung der Filmbranche ab 1933 mussten viele Künstler*innen und Komponist*innen aus dem deutschsprachigen Raum fliehen.¹⁷¹ Einige relevante Namen jener, die nach Amerika emigrierten, lauteten: Franz Waxman, Erich Wolfgang Korngold und Max Steiner. Jeder Einzelne von ihnen durchlief in Europa eine musikalische Ausbildung und begann in Hollywood für den Film zu komponieren. Sie alle verfolgten dasselbe Ziel: durch den Stil der Orchestermusik des 19. Jahrhunderts die Handlungen und Bewegungen im Film expressiv zu untermalen. Die Darstellung von Emotionen spielte dabei eine große Rolle.¹⁷² Die Kompositionen von Max Steiner kennt man aus Filmen wie KING KONG (US 1933, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack) oder GONE WITH THE WIND (US 1939, Victor Fleming). Er war ein wichtiger Vertreter der Leitmotiv-Technik, sowie der Verwendung des Underscoring. Er arbeitete nach der Devise „Everyone should have a theme“¹⁷³, weshalb er jeder Figur und Situation ein eigenes Leitmotiv zugestand.¹⁷⁴ Auf diese musikalische Arbeitsweise gehe ich im nächsten Unterkapitel ein, in dem die verschiedenen Funktionen der Filmmusik thematisiert werden.

Nach diesem Abschnitt in der Geschichte der Filmmusik Hollywoods veränderte sich das System. Vorerst hatte nur das jeweilige Produktionsstudio die Urheberrechte inne, anstelle der Komponist*innen selbst, erst ab den 1970ern verbesserte sich dieser Umstand. Der Grund für diese Behandlung war die erwähnte Teamarbeit – anstatt jeden einzelnen Namen der betroffenen Musikabteilung zu nennen, wurde stattdessen nur deren Führungskraft genannt. Auch bezüglich der verwendeten Genres veränderte sich die Filmmusik durch die Jahre hindurch: Ab den 1960er Jahren gab es vermehrt Songs aus den Bereichen Pop, Rock’n’Roll, Hip Hop oder Techno, die als Filmmusik dienten.¹⁷⁵ In den 1970ern kam die symphonische, spätromantische Musik wieder auf, die bei großen Filmerfolgen wie STAR WARS und JAWS verwendet wurde, sowie die mit Synthesizern erstellte, elektronische Musik.¹⁷⁶ Ein Jahrzehnt später entwickelte man die Sampling-Technologie, welche es

¹⁷⁰ Vgl. Moormann, „Komponieren mit flexiblen Modulen. Zur Filmmusik von John Williams“, S. 105.

¹⁷¹ Vgl. Maas und Schudack, *Musik und Film - Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis*, S. 25f.

¹⁷² Vgl. Kloppenburg, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*, S. 24f.

¹⁷³ Kloppenburg, S. 30.

¹⁷⁴ Vgl. Kloppenburg, S. 30.

¹⁷⁵ Vgl. Jaszoltowski und Riethmüller, „Musik im Film“, S. 160f.

¹⁷⁶ Vgl. Moormann, *Klassiker der Filmmusik*, S. 15.

ermöglichte, ganze Soundtracks durch gespeicherte Klänge zu produzieren.¹⁷⁷ Im Online-Artikel „Filmmusik: Und es hat Braaams gemacht!“ von Simon Born wird mit Hans Zimmer ein bekannter Filmkomponist genannt, der sich dieser Methode bedient. Als Beispiele werden unter anderem die Soundtracks der Filme *PIRATES OF THE CARIBBEAN* oder *GLADIATOR* (US 2000, Ridley Scott) aufgezählt.¹⁷⁸

4.3 Die Funktionen der Filmmusik

Ich halte es für sinnvoll, an dieser Stelle eine Unterscheidung zwischen den beiden Termini ‚Funktion‘ und ‚Wirkung‘ vorzunehmen.¹⁷⁹ Unter einer Funktion verstehe ich das, was die Filmmusik erreichen soll, welche Aufgabe sie in Bezug auf den Film hat. Die Wirkung ist das, was bei dem rezipierenden Subjekt, in diesem Fall dem*der Zuseher*in, hervorgerufen wird. Es ist möglich, dass dies von der ursprünglichen Funktion abweicht. In dieser Arbeit soll der Fokus hauptsächlich auf den Funktionen von Filmmusik liegen, die Wirkungen, über welche ohne Datenerhebungen allerhöchstens spekuliert werden könnte, sollen am Ende kurz angeschnitten werden.

Schneider unterscheidet zwischen zwei Wahrnehmungsarten von Filmmusik, nämlich bewusst und unbewusst. Beim Betrachten eines Filmes nehme man die musikalische Umrahmung im Normalfall nicht aktiv wahr, was bedeutet, dass das Verständnis von wiederkehrenden Szenen konditioniert werden könne und der Fokus der Zuseher*innen auf eine gewisse Art gesteuert werde.¹⁸⁰ Allgemein seien Filmmusikfunktionen für die Spannung und Betonung bestimmter Geschehnisse verantwortlich und rufen Emotionen hervor. Musik könne dabei nicht nur Raum- und Zeitverhältnisse darstellen, sondern auch kulturelle und soziale Komponenten und Stimmungen anzeigen. Das alles hänge von dem ab, was gezeigt wird.¹⁸¹ Über die Aufgaben, welche die Musik für den Film erfüllen soll, beraten Regisseur*in, Komponist*in, Tonmeister*in und Filmeditor*in. Für das Komponieren wird die Rohfassung des Films zur Verfügung gestellt, an der man sich orientiert.¹⁸² Maas und Schudack nennen in

¹⁷⁷ Vgl. Bullerjahn, *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, S. 27.

¹⁷⁸ Vgl. Born, „Filmmusik: Und es hat Braaams gemacht!“

¹⁷⁹ Ich danke Frau Mag. Dr. Nicole Kandioler für diesen Anstoß. Sie hat mir bei der Konzeptpräsentation den Rat gegeben, mich weniger auf die Reaktionen des Publikums zu fokussieren.

¹⁸⁰ Vgl. Schneider, *Handbuch Filmmusik. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film*, S. 71f.

¹⁸¹ Vgl. Jaszoltowski und Riethmüller, „Musik im Film“, S. 170.

¹⁸² Vgl. Bullerjahn, *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, S. 12f.

ihrer Monografie *Musik und Film – Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis* einige wichtige Aspekte, die auch für meine Analyse von Bedeutung sein werden: Die Filmmusik muss in Beziehung zu den Elementen des Films, wie beispielsweise der Dramaturgie und dem Kameraverhalten, gesetzt werden.¹⁸³ Um die Funktionen erst bestimmen zu können, muss der „Einzelfall als Bezugs- und Ausgangspunkt aller Überlegungen“¹⁸⁴ gelten. Danach folgt das eigene Interpretieren des Einsatzes der Filmmusik.¹⁸⁵

Weidinger teilt grob in drei sich eventuell überschneidende Konzepte ein. Das erste beläuft sich auf das Spiel mit der Handlung im Film. Dazu gehört das musikalische Untermalen von Bewegungen, aber auch von sichtbaren Emotionen und Überzeugungen, wodurch das Gesehene verstärkt wird,¹⁸⁶ was Underscoring oder Deskription genannt wird. Eine exakte Übereinstimmung von Bild und Musik gibt es beim Mickey-Mousing, eine untergeordnete Technik der Deskription, die aber heutzutage hauptsächlich in Komödien oder im Zeichentrick vorzufinden ist.¹⁸⁷ Weidingers nächstes Konzept ist jenes des ‚Kontrapunktierens‘, wo das Ziel lautet, das Gegenteil der Abläufe zu spielen, wie beispielsweise eine aggressive Szene mit ruhiger Musik zu unterlegen. Dies kann Distanz zum Geschehen bewirken oder andere Bedeutungen hervorbringen.¹⁸⁸ Als drittes Konzept nennt Weidinger das Herausarbeiten eines Subtexts festgelegt. Damit meint er, dass eine eigentlich neutrale Szene mit Hilfe von Musik kommentiert oder mit Emotionen unterlegt wird. So soll den Zusehenden etwas vermittelt werden, das sie durch reines Beobachten nicht erkennen können.¹⁸⁹

Bullerjahn und Kloppenburg unterteilen den filmmusikalischen Einsatz nach bestimmten Filmmusiktechniken: Zu dem bereits erwähnten Underscoring bzw. der deskriptiven Technik kommen die Mood-Technik und die Leitmotiv-Technik hinzu. Für Ersteres wird eine eindeutige, musikalische Stimmung für die Bilder ausgewählt, welche der zu diesem Zeitpunkt herrschenden emotionalen Atmosphäre oder der aktuellen Ortssituation

¹⁸³ Vgl. Maas und Schudack, *Musik und Film – Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis*, S. 31.

¹⁸⁴ Maas und Schudack, S. 31.

¹⁸⁵ Vgl. Maas und Schudack, S. 31.

¹⁸⁶ Vgl. Weidinger, *Filmmusik*, S. 18.

¹⁸⁷ Vgl. Bullerjahn, *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, S. 78ff.

¹⁸⁸ Vgl. Weidinger, *Filmmusik*, S. 19f.

¹⁸⁹ Vgl. Weidinger, S. 20f.

entspricht.¹⁹⁰ Der Begriff der Leitmotivtechnik referiert auf Richard Wagners Kompositionen und die darin befindlichen Leitmotive. Er komponierte diese so, dass sie sich im Laufe des Musikstückes zusammenfügten oder auch veränderten.¹⁹¹ Für den Film bedeuten sie jedoch kurze, musikalische Einheiten, welche einen hohen Wiedererkennungswert besitzen, bestimmten Figuren oder Situationen zugeordnet werden und bei deren Erscheinen oder auch repräsentativ für sie ertönen. Sie sind wandelbar und können dadurch beispielsweise Emotionen und Entwicklungen der Protagonisten sowie Beziehungen untereinander anzeigen.¹⁹² Bullerjahn erwähnt zudem die Baukasten-Technik, bei der bereits vollständige Musiktake zusammengefügt werden.¹⁹³

Mit Ausnahme der Baukasten-Technik sind diese Verfahren Teil der Filmmusikfunktionen. Viele Autor*innen haben zur Filmmusik unterschiedliche Modelle entwickelt, die sich manchmal unterscheiden, aber häufig auch übereinstimmen. Zu diesen zählen unter anderem Schneider und Bullerjahn.¹⁹⁴

Schneider zerlegt die Filmmusikfunktionen in seinem Handbuch in sehr viele Gruppen, die aber meiner Meinung nach häufig nicht abgrenzbar sind. Zum Beispiel finde ich, dass sich die Funktion ‚Atmosphären herstellen‘ mit ‚Raumgefühl herstellen‘ überschneidet.¹⁹⁵ Hier fehlt mir außerdem eine klar strukturierte Übersicht. Bullerjahns Modell bezieht sich nicht nur auf den Spielfilm, sondern auch auf andere Formate, wie Propaganda- oder Werbefilme. Diese weit gefasste Anwendungsweise finde ich unpassend für meine Analyse. Hinzu kommt, dass ich einige Merkmale der Filmmusik anders einordnen würde. Beispielsweise ordnet Bullerjahn den musikalischen Kommentar des*der Komponist*in den epischen Funktionen zu,¹⁹⁶ obwohl dieser einen Einfluss auf die Wahrnehmung der Bilder ausüben könnte und somit eher zu den persuasiven Funktionen zählen würde.¹⁹⁷ Für die filmmusikalische Analyse habe ich mich daher für das Modell von Georg Maas und Achim Schudack entschieden:

¹⁹⁰ Vgl. Kloppenburg, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*, S. 43f.

¹⁹¹ Vgl. Sperl, *Die Semantisierung der Musik im filmischen Werk Stanley Kubricks*, S. 23.

¹⁹² Vgl. Jaszoltowski und Riethmüller, „Musik im Film“, S. 158f. In dieser Arbeit werden die Termini ‚Thema‘ und ‚Motiv‘ synonym für ‚Leitmotiv‘ gebraucht.

¹⁹³ Vgl. Bullerjahn, *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, S. 93.

¹⁹⁴ Vgl. Kloppenburg, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*, S. 54f.

¹⁹⁵ Schneider, *Handbuch Filmmusik. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film*, S. 90f.

¹⁹⁶ Vgl. Bullerjahn, *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, S. 70f.

¹⁹⁷ Vgl. Bullerjahn, S. 72f.

1. Tektonische Funktionen: Hier kann die Musik als Bestandteil des äußeren Aufbaus eines Films eingesetzt werden, wo sie im Vor- bzw. Nachspann gespielt wird. Eine weitere tektonische Funktion ist der Einsatz einer Musiknummer, die eigenständig und losgelöst von der restlichen Filmmusik existiert und nicht unbedingt mit der Handlung in Verbindung stehen muss.

2. Syntaktische Funktionen: Diese beziehen sich auf die filmische Erzählstruktur. Durch sie betont die Musik den Höhepunkt einer Szene oder stellt eine Überleitung dar. Eine andere syntaktische Funktion verbindet Szenen miteinander oder überbrückt Zeitsprünge in der Handlung. Den Anfang und das Ende von Traum- oder Halluzinationssequenzen anzuzeigen zählt ebenfalls zu diesen Funktionen.

3. Semantische Funktionen:

- a. konnotativ: Diese Art der semantischen Funktionen beinhaltet die Mood- und die deskriptive Technik sowie die davon abgeleitete, musikalische Verdoppelung des Mickey-Mousing. Gemeinsam mit den physiologischen Stimuli (zum Beispiel: Sensurround; das sind Schwingungen, die Vibrationen verursachen oder diese verstärken) dienen sie einer Ergänzung der sichtbaren Handlungen.
- b. denotativ: Semantisch-denotative Filmmusikfunktionen weisen auf jene Faktoren hin, die durch alleiniges Zusehen nicht deutlich werden, wie beispielsweise Gedankengänge. Dies geschieht unter anderem durch den Einsatz der Leitmotiv-Technik, wo auf an- oder abwesende Figuren angespielt wird. Weitere Funktionen sind geografische, historische oder soziale Deskriptionen, die meistens auf Stereotypen beruhen. Die bereits erklärte source music zählt ebenfalls zu den semantisch-denotativen Funktionen.
- c. reflexiv: Die semantisch-reflexiven Funktionen verweisen auf sich selbst bzw. konzentrieren sich auf das eigentliche Musikstück und nicht auf etwas, das außerhalb davon liegt.

4. Mediatisierende Funktionen: Sie haben zum Ziel, zwischen dem Film und den soziokulturellen Erfahrungen des Publikums zu vermitteln, was durch das Verwenden

zielgruppenspezifischer Musikgenres, in Verbindung mit der Erwartungshaltung beim Hören der Filmmusik, geschieht.¹⁹⁸

Um all diesen Funktionen Genüge zu tun, werden die verschiedensten musikalischen Qualitäten der Instrumente genutzt. Wie schon angeführt wurde, werden unsere Sinne durch das unbewusste Hören der Filmmusik konditioniert, weshalb sich Assoziationen zu bestimmten Klängen entwickeln. Klaus und Gisela Wüsthoff ordnen in ihrer Monografie *Die Rolle der Musik in der Film-, Funk- und Fernsehwerbung* solche Klischees, welche etwa Ort oder Zeit umschreiben, vielen unterschiedlichen Musikinstrumenten zu.¹⁹⁹ Marlin Skiles beschreibt in seiner Tabelle, welche Gefühle oder Stimmungen durch die jeweiligen Instrumentenregister hervorgerufen werden.²⁰⁰

Wirkungen

Wie die Filmmusik schlussendlich auf das Publikum wirkt, beruht unter anderem auf den angelernten Assoziationen, Seh- und Hörerfahrungen sowie persönlichen Erinnerungen in Hinblick auf die Musik.²⁰¹ Somit hängt es vom einzelnen Individuum ab, wie die Funktionen aufgenommen werden und die gewollte Wirkung sich entfaltet. Ferner kann die individuelle Empathie von Menschen eine Identifizierung mit einer Figur oder einer dargestellten Situation begünstigen.²⁰² Selbstverständlich passiert es auch, dass eine gegenteilige Wirkung in Kraft tritt, wenn die Absichten der Filmmusikfunktionen von den Zusehern nicht erkannt und missinterpretiert werden. Bullerjahn nennt hier als Beispiel den Einsatz von fröhlicher Filmmusik, wenn eine eigentlich ernste Szene in einem Konzentrationslager gezeigt wird. Hier soll aber der Kontrast zwischen dem sadistischen Amusement der Wächter*innen und dem Leiden der Insass*innen verdeutlicht werden.²⁰³

¹⁹⁸ Vgl. Maas und Schudack, *Musik und Film - Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis*, S. 35-38.

¹⁹⁹ Vgl. Wüsthoff und Wüsthoff, *Die Rolle der Musik in der Film-, Funk- und Fernsehwerbung*, S. 38-53.

²⁰⁰ Vgl. Skiles, *Music Scoring for TV & Motion Pictures*, S. 71.

²⁰¹ Vgl. Schneider, *Handbuch Filmmusik. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film*, S. 67.

²⁰² Vgl. Bullerjahn, *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, S. 192f.

²⁰³ Vgl. Bullerjahn, S. 142.

4.4 Filmmusik und Komik

Schon bei den Funktionen wurde das Mickey-Mousing als ein Merkmal der Komödie beschrieben. Diese übertriebene Art der deskriptiven Technik bedeutet ein exakt synchrones Abspielen von Musik und Bild, was vor allem bei Bewegungen karikaturhaft wirkt. Diese Vorgehensweise sehe ich bei Zeichentrickserien und -filmen, wie beispielsweise über Mickey Mouse oder Donald Duck. Es gibt noch weitere Anwendungen der Filmmusik, die zur Funktion haben, Komik zu erzeugen. So könne Komik entstehen, wenn Dinge, welche keinen Bezug zur musikalischen Metrik²⁰⁴ haben, eine musikalische (also metrische) Untermalung erhalten. Im *Lexikon der Filmmusik: Personen – Sachbegriffe zu Theorie und Praxis – Genres* wird als Beispiel das Fallen von Äpfeln im musikalischen Takt genannt, aber auch menschliche oder tierische Bewegungen zählen dazu. Als ein konkretes Beispiel fällt mir dazu ein komisches Ereignis aus *LES 12 TRAVAUX D'ASTÉRIX* (zu deutsch: *ASTERIX EROBERT ROM*, FR/UK 1976, René Goscinny, Henri Gruel, Albert Uderzo, Pierre Watrin) ein: Beim Judokampf mit Bombastik dem Teutonen wird Obelix im Takt der Musik hin und her geschleudert, was einen besonders komischen Effekt zur Folge hat. Eine andere Methode sei eine bewusst falsch eingesetzte Übertragung von Musik auf das gezeigte Bild, wodurch gewöhnlichen Gegenständen seltsame und unpassende Klänge zugeschrieben werden. In Bezug auf Laute, die wir aus der realen Welt kennen, wie beispielsweise Tierstimmen oder menschliche Geräusche, sei es der Filmmusik möglich, diese noch zu betonen oder zu stilisieren. Vogelgezwitscher könnte beispielsweise durch Querflöten imitiert werden. Der Klang der Musik selbst könne ebenfalls kurios wirken, indem große Sprünge oder schnelle Melodien auf als eher träge bekannten Instrumenten gespielt werden, wie zum Beispiel der Tuba. Außerdem könne ein Zusammenspiel von eigentlich unpassenden Instrumentenregistern als komisch empfunden werden. Um Letzteres als widersprüchlich zu erkennen, müsse man jedoch ein Gehör dafür entwickeln.²⁰⁵

Gewisse Normabweichungen mitten im Stück, die sich durch einen plötzlichen Genrewechsel oder ununterbrochene Wiederholungen auszeichnen, können einen komischen Effekt erzielen.²⁰⁶ Rainer Dachzelt informiert in *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch* über vier

²⁰⁴ Die Metrik ist die Taktlehre und behandelt die Anzahl und Betonung der Noten, die in Abschnitte (Takte) eingeteilt werden.

²⁰⁵ Vgl. Gervink und Bückle, *Lexikon der Filmmusik: Personen - Sachbegriffe zu Theorie und Praxis - Genres*, S. 167.

²⁰⁶ Vgl. Wirth, *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, S. 223.

Arten von Instrumentalmusikstücken, welche eine humoristische, beschwingte und eventuell satirische Gefühlslage vermitteln: Die Humoreske, die Burleske, die Groteske und das Scherzo. Die Humoreske stellt eine Komposition dar, welche sich nicht an den üblichen, musikalischen Traditionen orientiert und eher frei und formlos existiert. Die Burleske, ein Musikstück mit Ursprung im 18. Jahrhundert, weist sehr flinke, heitere und lebhaft Melodien auf. In der Groteske findet alles Unharmonische und Gegensätzliche seinen Platz, wobei sich auch ihre Übertreibung gegen die Ästhetik der Musik auflehnt. Das Ergebnis ist ein Stück, welches sich dafür eignet, Vulgäres darzustellen oder ein Grausen hervorzurufen und wird somit auch als Ästhetik des Hässlichen bezeichnet. Das schnelle Scherzo sorgt wiederum für eine erheiternde Stimmung.²⁰⁷

4.5 John Williams: Stil und musikalisches Schaffen

John Williams ist mit 52 Oscar-Nominierungen einer der erfolgreichsten Filmmusikkomponisten aller Zeiten. Er wurde am 8. Februar 1932 in New York geboren und studierte später in Los Angeles, sowie an der berühmten Juilliard School of Music, um Konzertpianist zu werden. Vor seinem Durchbruch schrieb er Musik für TV-Serien, wie beispielsweise CHECKMATE (US 1960-1962, Eric Ambler) und LOST IN SPACE (US 1965-1968, Irwin Allen), führte die Orchestrierung für so manche Komposition in Hollywood durch und komponierte schließlich für Fernsehfilme. Der Durchbruch gelang ihm 1975 mit dem Soundtrack zu JAWS, ein Film, der eine jahrelange Zusammenarbeit mit dem Regisseur Steven Spielberg einläutete.²⁰⁸ Wie zuvor im Punkt zur Filmmusikgeschichte beschrieben, hat auch Williams für seine Kompositionen nur wenig Zeit zur Verfügung, oft handelt es sich dabei um wenige Wochen. Peter Moormann vermutet hierbei, dass sich der Komponist dabei einiger bestimmter Grundmuster bediene, die er dann je nach Genre des Films variieren und verändern müsse.²⁰⁹

Der bekannteste seiner Soundtracks, außerhalb seiner Kollaboration mit Spielberg, ist der zu STAR WARS, die in diesem Kapitel mehrfach erwähnte, weltbekannte Science-Fiction-Reihe des Produzenten, Drehbuchautors und Regisseurs George Lucas. Jeder Film der drei Trilogien beginnt mit einer Art Ouvertüre, zu der das von Williams komponierte Hauptthema ertönt,

²⁰⁷ Vgl. Wirth, S. 226f.

²⁰⁸ Vgl. Kloppenburg, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*, S. 104.

²⁰⁹ Vgl. Moormann, „Komponieren mit flexiblen Modulen. Zur Filmmusik von John Williams“, S.105.

was an den Vorspann der Abenteuerfilme der 1930er erinnert.²¹⁰ Zudem enthält die Star-Wars-Saga ein „aufwendig gestaltetes Netz an Leitmotiven“,²¹¹ welche für die jeweiligen Figuren-Konstellationen vermischt werden. Diese Arbeitsweise findet sich generell bei Williams' Scores zu Science-Fiction- und Abenteuerfilmen wieder, wo er außerdem die deskriptive Technik und die Mood-Technik miteinander verbindet.²¹² Williams lehnt überdies einige seiner Kompositionen an Musikwerke der Romantik an, wie an jene von Richard Wagner oder Johannes Brahms.²¹³ So befinden sich in seiner Filmmusik diverse Anspielungen und Hommagen, die eventuell eine bestimmte Thematik andeuten könnten. Moormann nennt als Beispiel dafür das Leitmotiv *Imperial March* aus STAR WARS, welches sich auf das Tarnhelm-Motiv in Wagners *Ring der Nibelungen* bezieht. Damit soll die Demaskierung des Antagonisten Darth Vader symbolisiert werden.²¹⁴

Mit seinen Kompositionen zu STAR WARS kehrte Williams zu den Hollywood-Klängen der 1930er und 1940er zurück. Der Unterschied zu damals bestand in den Möglichkeiten moderner Technik hinsichtlich der Aufnahme und Verarbeitung der Filmmusik im Tonstudio. Williams gebrauchte aber genauso expressive Melodien und die Leitmotiv-Technik wie damals Max Steiner. Seine musikalische Begleitung durchzog beinahe den gesamten Film, wobei er dem Dialog den Vorrang gab. John Williams verwendete jedoch nicht nur den Stil des 18. und 19. Jahrhunderts, sondern mischte auch moderne und populäre Strömungen in seine Musik.²¹⁵

Wie zuvor angemerkt, verbindet Williams und Spielberg eine jahrelange, intensive Zusammenarbeit. Moormann findet auffällig, dass der Anteil von nicht-diegetischer Musik von fantastischen Elementen bzw. vom Realitätsbezug in diesen Filmen abhängt. In SCHINDLER'S LIST (US 1993, Steven Spielberg) halte sich die Musik beispielsweise eher zurück und Williams verwende source music, um eine authentische Atmosphäre zu kreieren.²¹⁶

Williams wird oft vorgeworfen, sich nur von der Musik der Spätromantik inspirieren zu lassen und sich auf dieselben Instrumente zu beschränken. Moormann tritt dagegen an und behauptet, dass es Williams vielmehr gelungen sei, für die Reihe an verschiedenen

²¹⁰ Vgl. Moormann, *Klassiker der Filmmusik*, S. 207f.

²¹¹ Moormann, „Komponieren mit flexiblen Modulen. Zur Filmmusik von John Williams“, S. 108.

²¹² Vgl. Moormann, S. 109.

²¹³ Vgl. Moormann, *Klassiker der Filmmusik*, S. 207ff.

²¹⁴ Vgl. Moormann, „Komponieren mit flexiblen Modulen. Zur Filmmusik von John Williams“, S. 209.

²¹⁵ Vgl. Kloppenburg, *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*, S. 104f.

²¹⁶ Vgl. Moormann, „Komponieren mit flexiblen Modulen. Zur Filmmusik von John Williams“, S. 109.

Filmgenres „adäquate musikalische Lösungen“²¹⁷ zu finden. Dies sollte auch in Zusammenhang mit den bereits aufgezeigten Umständen, unter denen Williams komponieren muss, gebracht werden.

John Williams' Score in der Indiana-Jones-Reihe

Moormanns Ansicht nach haben die Indiana-Jones-Filme und die Kompositionen von John Williams eines auf den ersten Blick gemeinsam: Beide leiteten eine Renaissance ein. Für den Film bedeutete das ein Auferstehen des Abenteuerfilms, für die Filmmusik ein Zurückkehren zu den Klängen Hollywoods der 1930er und 1940er.²¹⁸

Der Indiana-Jones-Soundtrack besitzt einen hohen Wiedererkennungswert. Ich spiele dabei besonders auf das Leitmotiv der Hauptfigur Indiana Jones an, den *Raider's March*. Dieses Motiv kann in drei Phasen eingeteilt werden: Blechbläser leiten es mit einem „heroisch, vorwärtsdrängenden Gestus“²¹⁹ ein, das mit „würdigem, stolzem Ausdruck“²²⁰ fortgeführt wird und am Ende mit voller Instrumentation das Gelingen des Abenteuers zu erkennen gibt. Wie man sieht, wird das Leitmotiv erst in voller Länge abgespielt, wenn der Protagonist die Herausforderung bestanden hat. Während des Films hört man immer wieder Ausschnitte, die je nach der vorherrschenden Situation variieren und so unter anderem eine emotionale Szene untermalen oder drohende Gefahr ankündigen können. Spielt eine Trompete das Thema als Solo, soll dies verdeutlichen, dass Indiana Jones als Einzelkämpfer bestehen muss. Doch nicht nur die Leitmotive des Titelhelden sind bedeutsam für den Verlauf der Handlung und die Dramaturgie. Die Gegner*innen werden mit Motiven charakterisiert, welche ihre böartige und heimtückische Seite hervorbringen. Selbst die wichtigen Artefakte, wie die Bundeslade im ersten und der heilige Gral im dritten Teil, weisen ein eigenes Thema auf. Für die unterschiedlichen Orte, die Indiana Jones aufsuchen muss, werden entsprechende Melodien gespielt, um deren Eigenschaften hervorzuheben.²²¹

²¹⁷ Moormann, S. 105.

²¹⁸ Vgl. Moormann, *Klassiker der Filmmusik*, S. 227.

²¹⁹ Moormann, S. 227.

²²⁰ Moormann, S. 228.

²²¹ Vgl. Moormann, S. 228.

5 Methode

Für die Analyse habe ich die nachfolgende Methode angewandt. Der erste Schritt der Analyse war die Erfassung aller als komisch intendierten Ereignisse in den vier Filmen der Indiana-Jones-Reihe. Die Frage, die dazu auftauchte, lautete: Was genau wirkt komisch auf die Zusehenden? Ich habe mich bemüht, möglichst alle lustigen Geschehnisse zu erkennen, jedoch beruht dieses Vorgehen auf meinem Humorverständnis und ist trotz Miteinbezug der Theorie subjektiv. In allen vier Filmen gibt es diverse visuelle, aber auch akustische Anspielungen auf andere Filme, wie beispielsweise auf STAR WARS. Diese habe ich jedoch mit einer Ausnahme im vierten Teil der Filmreihe,²²² nicht zum Korpus dazugezählt, da diese meist bei einmaligem Ansehen nicht sofort erkennbar sind. Eine andere Art der Anspielung, nämlich den bereits beschriebenen Wilhelmsschrei, der unüberhörbar und mindestens einmal in jedem der Filme auftaucht, habe ich jedoch herangezogen. Einen Scherz der Editor*innen habe ich ebenfalls zu den komischen Ereignissen gezählt.²²³

Manchmal war es schwierig, diese komischen Ereignisse genau abzugrenzen, da in einem bestimmten Zeitraum mehrere witzige Begebenheiten hintereinander eintreten oder eine Wiederholung desselben Vorganges erfolgt. Es kristallisierte sich diesbezüglich als geeignet heraus, ‚komische Sequenzen‘ zu bilden:

Wenn mehrere witzige Abläufe nicht ohne weiteres trennbar sind, weil sie eine enge Verbindung teilen, nenne ich das eine komische Sequenz. Diese Begebenheiten gehören zusammen, weil sie gemeinsam die jeweilige Komik ausmachen, wie beispielsweise das Hin- und-Her in einem witzigen Dialog oder das zeitgleiche Ablaufen zweier Handlungen oder Situationen, die ideell in engem Zusammenhang stehen und durch ihre Verknüpfung lustig sind. Als eine komische Sequenz zählt auch die Wiederholung eines Vorfalls, der dadurch an Komik erlangt. Wird entweder der Fokus auf eine bestimmte Handlung gelegt oder sticht eine musikalische Besonderheit hervor, wurde dies separat erwähnt. Beispiele für eine komische Sequenz sind die witzigen und schlagfertigen Dialoge zwischen Indiana Jones und seinen Begleiter*innen. Obwohl ein zweigeteilter Streit zwischen Willie Scott und Indiana

²²² Indiana Jones sagt am Ende in der Halle mit den Kristall-Skeletten „I’ve got a bad feeling about this“ (01h42’11“), was ein häufig verwendeter Satz in allen Star-Wars-Filmen ist. Dies ist ein eindeutiger Verweis, der zumindest von Fans dieses Science-Fiction-Mehrteilers als witzig erkannt wird, ohne, dass man genauer auf visuelle oder akustische Hinweise im Hintergrund achten muss.

²²³ Am Ende von RAIDERS OF THE LOST ARK kriecht scheinbar eine Fliege in Belloqs Mund hinein, in Wirklichkeit flog sie weg. (01h38’17“)

Jones im zweiten Teil der Reihe grundsätzlich zusammenhängt, habe ich hier eine Abgrenzung zwischen dem Dialog an der Zimmertür und jenem im Gang gezogen. Der Grund dafür liegt im signifikanten Wandel der Filmmusik, aber auch an der Veränderung des Gesprächs.

Alle komischen Ereignisse wurden in einer Tabelle²²⁴ aufgelistet und anschließend auf ihre Zugehörigkeit in folgende Kategorien der Filmmusik nach Maas und Schudack überprüft, wie ich sie schon im Kapitel zur Filmmusik vorgestellt habe:

- tektonische Funktionen
 - Anfangs- und Schlussmusik
 - Eigenständige Musiknummer
- syntaktische Funktionen
 - Szenenhöhepunkte
 - Szenenverbindung
 - strukturelle Abgrenzung zweier zugleich ablaufender Szenen²²⁵
- semantisch-konnotative Funktionen:
 - Mood-Technik
 - Deskriptive Technik bzw. Underscoring²²⁶
- semantisch-denotative Funktionen
 - Leitmotiv-Technik
 - source music/Bildton
 - Unsichtbares darstellen
 - geographische, historische oder soziale Deskription
- semantisch-reflexive Funktionen
- mediatisierende Funktionen

Zudem kommt folgender Abschnitt hinzu:

- keine Filmmusik

²²⁴ Diese kann im Anhang eingesehen werden.

²²⁵ Ich zähle es zu den syntaktischen Funktionen, wenn zwei Szenen zugleich ablaufen und dies durch die Musik auf struktureller Ebene betont wird. Zwar erwähnen das Maas und Schudack nicht, bei genauer Betrachtung verdeutlicht dies für mich aber eindeutig eine Unterstreichung der Szenenstruktur und der Schnitte.

²²⁶ Die Generalpause, eine unterbrechende und von allen Musizierenden eingehaltene Pause im Musikstück, zähle ich ebenso zum Underscoring, Sie dient in diesem Sinne dazu, den Fokus auf etwas Spezielles im Geschehen zu richten.

Für die filmmusikalische Analyse wurde festgelegt, wann ein komisches Ereignis beginnt, was dazugehört und wann es endet. Danach habe ich auf die Filmmusik und ihre Reaktion auf das Gesehene oder ihren Einfluss auf die Rezeption der Komik geachtet. Meist ist die Abgrenzung des betreffenden Abschnitts der Filmmusik wie beispielsweise beim Underscoring relativ eindeutig, manchmal endet die Musik aber auch kurz vor oder während des komischen Ereignisses, eine Pause entsteht oder eine neue Melodie beginnt. Wichtig war mir bei der Einteilung, was musikalisch vor sich geht, wenn die Pointe einer Aussage oder einer Handlung eintritt oder wie die Musik darauf vorbereitet.

Durch diese Einteilung wurden zuerst quantitative Aussagen bzw. Schlussfolgerungen bezüglich der einzelnen Kategorien und durch Vergleiche der Filme untereinander möglich. Hierfür dienten folgende vorab formulierte Fragestellungen:

- Wie viele komische Ereignisse gibt es insgesamt in jedem Film? Wie oft werden die jeweiligen Funktionen der Filmmusik verwendet?
- Was kann durch den Vergleich der Filme untereinander beobachtet werden?
- Wie oft wird eine Funktion mit anderen kombiniert? Welche wird am häufigsten kombiniert?

Dazu habe ich auch zwei quantitative Hypothesen entwickelt:

- Die semantisch-konnotativen Funktionen werden am häufigsten eingesetzt.
- Syntaktische Funktionen findet man überwiegend in Verbindung mit anderen Funktionen vor.

Anschließend daran habe ich die qualitative Analyse vorgenommen. Die Auswahl zehn komischer Ereignisse erfolgte manuell, um das Augenmerk auf jene Begebenheiten zu richten, welche auf den ersten Blick bedeutsam erschienen. Im Einzelnen bin ich folgendermaßen vorgegangen: Sofern die Filmmusik nicht unmittelbar mit der Komik zusammenhängt, habe ich mich zunächst auf das Geschehen und auf die darin enthaltene Komik konzentriert. Dafür habe ich das angeeignete Wissen angewandt, um die beschriebenen Theorien, Arten und Phänomene der Komik ausfindig zu machen. Danach folgten die Bestimmung der Filmmusikfunktionen, die Untersuchung der Spielweise sowie meine Annahmen zur Instrumentierung und etwaige zusätzliche Informationen zur betreffenden Szene. Folgende Fragen waren diesbezüglich eine Orientierung für mein Vorhaben:

- Wie setzt sich die Komik im jeweiligen Ereignis zusammen? Gibt es klare Zuordnungen, so wie sie in der Theorie beschrieben wurden?
- Wie tragen Filmmusikfunktionen zur Komik bei?
- Arbeitet die Musik mit oder gegen die Handlung?²²⁷

Ich habe auch eine Hypothese für die qualitative Analyse entwickelt:

- Bezüglich der Instrumentierung wurden Klischees zu Assoziationen von Klängen verwendet.

Die nötigen Informationen und Begriffe zur Musiktheorie werden an gegebener Stelle in einer Fußnote erläutert. Zur Analyse sei noch gesagt, dass ich die einzelnen Titel abkürze und beispielsweise statt INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL nur THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL schreibe.

An dieser Stelle möchte ich Folgendes anmerken: Der Fokus liegt hauptsächlich auf jenen Musikinstrumenten, die im Vordergrund spielen, um die Analyse nicht zu detailliert zu gestalten. Die Instrumentierung der separaten Musiknummern wird weniger in Betracht gezogen, da es sich um ein eigenes, festes Genre handelt und nicht aus John Williams' Kompositionen stammt.

Ich möchte aufzeigen, dass die Bestimmung der Instrumente und der Komik nicht immer eindeutig war bzw. es auch Zweifelsfälle gibt. Wenn es für mich aufgrund diverser Faktoren (Lärm, laute Dialoge) nicht möglich war, die Filmmusik deutlich zu hören, habe ich den offiziellen Soundtrack zu Hilfe genommen. Jene Zeitangaben in dieser Arbeit habe ich aus der bereits erwähnten Indiana-Jones-DVD-Collection sowie der 2008 erschienenen DVD zum vierten Teil beim Abspielen über den VLC-Media-Player entnommen. Sämtliche Daten können im Quellenverzeichnis nachgelesen werden.

²²⁷ Das dritte Konzept Weidingers, das Hervorheben eines Subtexts durch die Filmmusik, wird aus Gründen der Eingrenzung dieser Masterarbeit nicht in die Untersuchung miteinbezogen.

6 Quantitative Analyse

Dieser Teil der Analyse konzentriert sich auf die quantitativen Resultate meiner Untersuchung. Dabei präsentiere ich die wichtigsten und interessantesten Zahlen, veranschauliche diese in Diagrammen und interpretiere bedeutsame Ergebnisse am Ende in einer Diskussion. Insgesamt weist die Indiana-Jones-Reihe 329 komische Ereignisse auf, wobei THE TEMPLE OF DOOM mit 95 und THE LAST CRUSADE mit 93 Belegen an der Spitze stehen. THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL folgt danach mit 77 und zuletzt RAIDERS OF THE LOST ARK mit 64 Belegen. Interessant ist dabei auch, wie sich diese in den jeweiligen Filmen verteilen.

Zuerst zu RAIDERS OF THE LOST ARK: Beginnend mit dem Kampf in Marions Bar bis zu dem Zeitpunkt, wo sie vermeintlich stirbt, ereignen sich regelmäßig komische Momente. Danach treten diese zwar weiterhin auf, aber mit einigen Lücken dazwischen – eine davon ist die Szene, in der sich Indiana Jones bei dem Flieger prügelt.

In THE TEMPLE OF DOOM fällt auf, dass schon zu Beginn, als das Chaos im Club ausbricht, viele, oft kurz aufeinander folgende komische Ereignisse stattfinden. Diese Anhäufung setzt sich während der Verfolgungsjagd in Shanghai fort. Als die Panik im Flieger ausbricht und Indy, Shorty und Willie mit dem Schlauchboot nach draußen springen, ist dies alles trotz der eigentlichen Lebensgefahr recht komisch, zumindest bis die drei in das indische Dorf kommen und die Geschichte der Bewohner*innen hören. Regelmäßig lustige Ereignisse gibt es von der Reise zum Palast, über das Ekel-Bankett bis zu der Falle, von der Indy und Shorty beinahe aufgespießt werden. Danach werden diese durch die Entdeckung der Sekte und dem Anblick des grausamen Rituals unterbrochen. Ab hier wird die Komik rarer und der Film düsterer, zumindest bis sich Indy, Shorty und Willie auf den Weg nach draußen begeben, doch selbst da gibt es weniger komische Ereignisse als noch zu Beginn der Geschichte.

Am Anfang von THE LAST CRUSADE ereignen sich während der Rückblende immer wieder lustige Momente, bis Indy auf Donovan trifft und die Suche nach dem Gral beginnt. Diese Pause hält bis Venedig an, wo immer wieder einige, jedoch nicht dicht aneinander gereihte komische Ereignisse auftreten. Nachdem Indy aber auf seinen Vater Henry trifft, wachsen diese tendenziell an und tauchen relativ durchgehend auf, bis Henry im Gralstempel angeschossen wird.

In *THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL* kommen zu Beginn nur wenige komische Ereignisse zum Vorschein. Die Anzahl steigert sich bei Indys Flucht und später von dem Moment an, als er Mutt kennenlernt und die Verfolgungsjagd bis in die Universität stattfindet. Als beide in Peru Oxleys Zelle aufsuchen, entsteht dabei ein Bruch, danach gibt es aber wieder vermehrt lustige Ereignisse, etwa bei der kurzweiligen Flucht aus dem feindlichen Lager. Nach der Fahrt durch den Dschungel entsteht mit dem Angriff der Riesenameisen eine große Lücke, die bis zum Erreichen des Eingangs zu Akator anhält, wo vereinzelt witzige Geschehnisse bis zum Ende hin stattfinden. Ein Merkmal, das somit alle vier Filme innehaben, ist die Verringerung der Komik zum Ende hin.

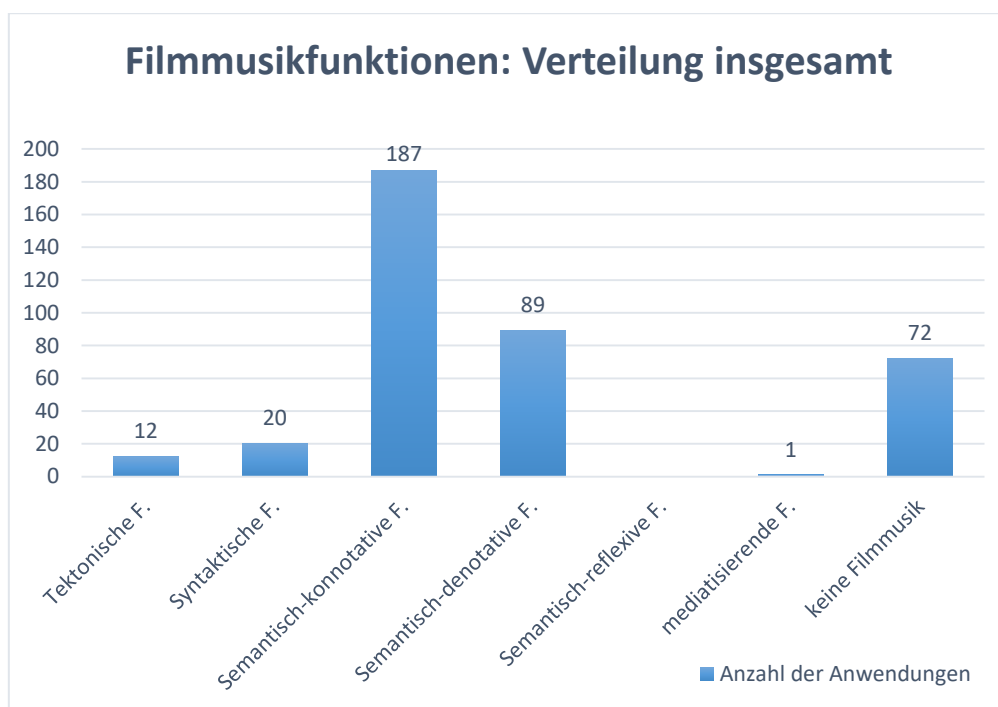


Tabelle 1: Filmmusikfunktionen in den komischen Ereignissen: Verteilung insgesamt

Um es gleich vorweg zu nehmen: Dem Gesamtergebnis von 329 komischen Ereignissen stehen deshalb 381 Funktionen gegenüber, da nicht jedes Ereignis nur eine Funktion erhält und Kombinationen vorkommen.

Semantisch-konnotative Funktionen tauchen in jedem Film am häufigsten auf und stehen mit zusammengezählt 187 Einsätzen an erster Stelle. Innerhalb dieser Kategorie fällt auf, dass die deskriptive Technik häufiger als die Mood-Technik angewandt wird. Gleich danach folgen 89 Belege für semantisch-denotative Funktionen und an dritter Stelle die Kategorie ‚keine Filmmusik‘ mit 72 Anwendungen. Auffällig ist vor allem, dass sich in keinem der Filme

semantisch-reflexive Funktionen finden und nur einmal eine mediatisierende Funktion zu Beginn von THE TEMPLE OF DOOM zugegen ist.

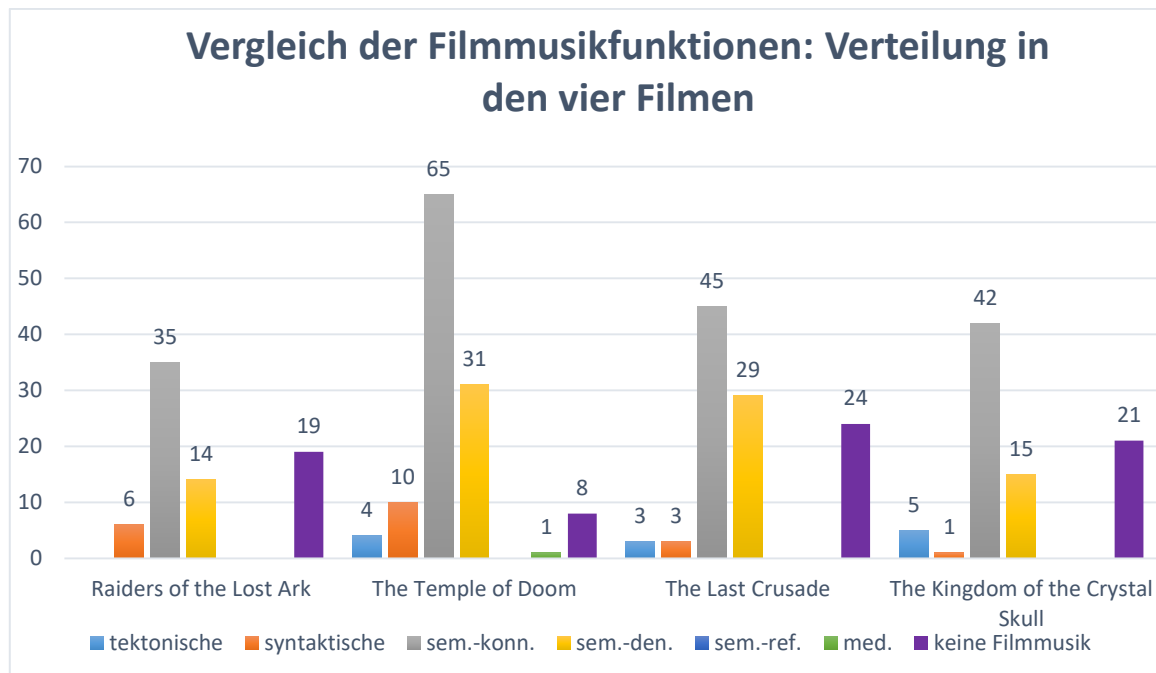


Tabelle 2: Vergleich der Filmmusikfunktionen in den komischen Ereignissen: Verteilung in den vier Filmen

Es bietet sich an, THE TEMPLE OF DOOM und THE LAST CRUSADE miteinander zu vergleichen, da sie beinahe dieselbe Anzahl an komischen Ereignissen aufweisen. Beim Blick auf das Diagramm sticht gleich ins Auge, dass THE TEMPLE OF DOOM einen wesentlich höheren Anteil an Belegen für die semantisch-konnotativen Funktionen aufweisen kann als THE LAST CRUSADE. Der dritte Teil der Filmreihe enthält hingegen vermehrt Ereignisse, die nicht von der Filmmusik begleitet werden. Das Gegenteil davon lässt sich beim zweiten Teil erkennen, wo nur acht lustige Momente stumm bleiben, so wenige, wie bei keinem der anderen Filme, obwohl diese Kategorie am dritthäufigsten in der Abenteuerfilmreihe auftritt. Dadurch stechen die 65 Anwendungen von semantisch-konnotativen Funktionen umso mehr heraus.

Weiters ist interessant zu beobachten, dass RAIDERS OF THE LOST ARK als einziger Film über keine tektonischen Funktionen verfügt. Hinsichtlich der syntaktischen Funktionen ist THE TEMPLE OF DOOM mit zehn Belegen in dieser Kategorie führend. Eine Besonderheit bei Betrachtung der Säulen des vierten Teils ist die Anzahl der Anwendungen von semantisch-konnotativen Funktionen. Diese ist doppelt so hoch wie jene der zweithäufigsten Kategorie ‚Keine Filmmusik‘.

Zwar treten die Funktionen meistens alleine auf, trotzdem formieren sich diesbezüglich einige Kombinationen. In Hinblick auf die betreffende Hypothese gibt es in RAIDERS OF THE LOST ARK nur eine von sechs syntaktischen Funktionen ohne Verbindung, bei THE LAST CRUSADE ist es eine von drei. THE TEMPLE OF DOOM und THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL weisen in Hinblick darauf nur Kombinationen auf.

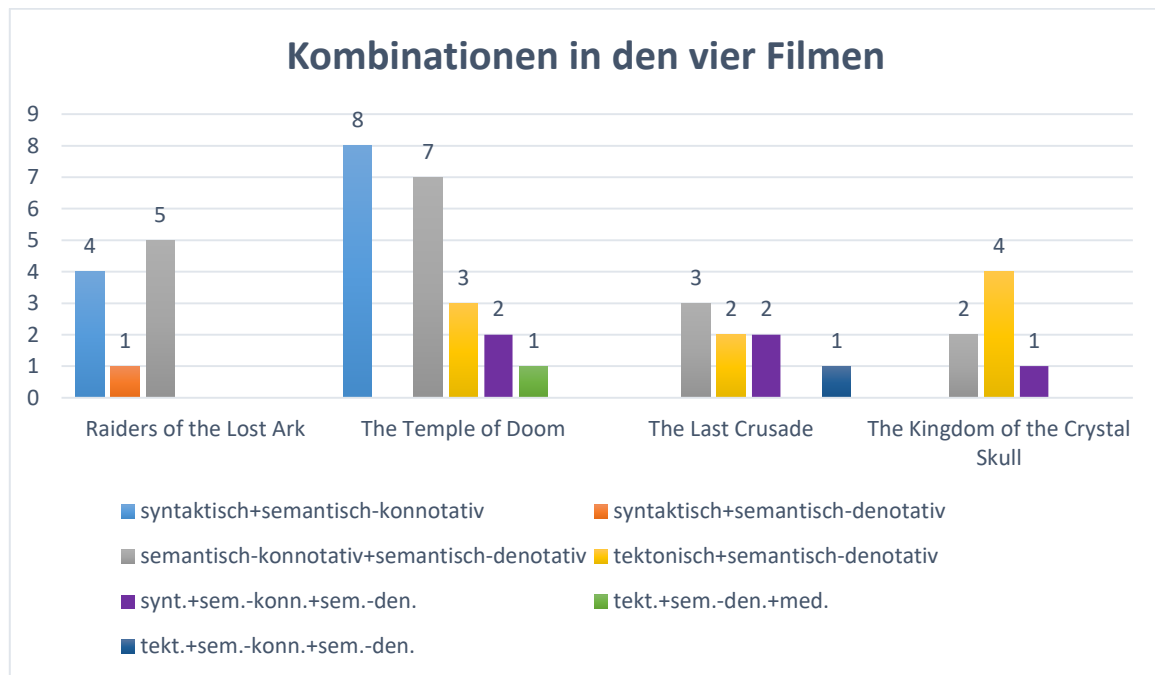


Tabelle 3: Übersicht aller Kombinationen der Filmmusikfunktionen in den komischen Ereignissen der vier Filme

Es gibt insgesamt 46 Kombinationen, wobei es sieben dreifache Kombinationen gibt, eine in THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL und jeweils drei in THE LAST CRUSADE und THE TEMPLE OF DOOM. Letzteres hat mit 21 die meisten Verbindungen, ebenso wie die meisten Kombinationsarten. Danach folgen RAIDERS OF THE LOST ARK mit zehn, THE LAST CRUSADE mit acht und zum Schluss THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL mit sieben Kombinationen. Am häufigsten treten Zusammensetzungen von semantisch-konnotativen mit semantisch-denotativen Funktionen auf, dahinter folgt die Verbindung von syntaktischen mit semantisch-konnotativen. Die semantisch-konnotativen Funktionen gehen dabei am öftesten eine Verbindung ein, die semantisch-denotativen kommen gleich dahinter. Jede Kategorie wird mindestens einmal kombiniert, mit Ausnahme von ‚Keine Filmmusik‘, da ich etwas nur dazu gezählt habe, wenn wirklich keine Musik zu hören ist.

7 Diskussion der quantitativen Analyse

Den Ergebnissen nach war die Komik vor allem in THE TEMPLE OF DOOM und THE LAST CRUSADE präsent. Als Grund dafür sehe ich die jeweiligen komischen Figuren Willie, Henry und Marcus und ihre Interaktionen mit Indy. Zudem bin ich mir sicher, dass in THE TEMPLE OF DOOM versucht wurde, durch den Einfluss der Komik einen Ausgleich zu der Thematik über eine brutale Sekte, Menschenopfer und Kindersklaven zu schaffen. Dies zeigt meiner Meinung nach, dass durch komische Figuren vermehrt lustige Situationen entstehen können, da sie diese Umstände aktiv verursachen.

Wie erwartet, setzte John Williams am häufigsten die semantisch-konnotativen Filmmusikfunktionen ein, da sie nicht nur die deskriptive, sondern auch die Mood-Technik miteinschließen. Diese zwei Techniken sind sehr beliebt für die filmmusikalische Begleitung, da sie die Emotionen des Publikums am effektivsten beeinflussen. Zudem ist aus der Filmmusikgeschichte bekannt, dass auch Max Steiner diese Techniken bevorzugt nutzte und sich Williams dem Vorgehen seines Vorbilds anschließt. Was mich überrascht hat, ist die hohe Anzahl der Kategorie ‚Keine Filmmusik‘ – Komik muss folglich nicht immer musikalisch umrahmt werden. Eventuell wird dadurch den Bildern selbst mehr Raum gegeben. Zudem könnte die Stille selbst auf eine Art das Gezeigte kommentieren, indem die Musik beispielsweise ‚geschockt‘ verstummt. Die Musik in den Indiana-Jones-Filmen verweist zu keiner Zeit auf sich selbst, weshalb auch die semantisch-reflexiven Funktionen nicht auftauchen. Bei genauerem Nachdenken ist die logische Schlussfolgerung, dass zwar eigene Musiknummern in dieser Abenteuerreihe auftauchen, diese jedoch nicht selbst in den Mittelpunkt gestellt werden, wie es bei einem Film über ein bestimmtes Lied der Fall wäre.

Die Vergleiche der Filme untereinander haben zu einigen Ergebnissen geführt, wobei diesbezüglich THE TEMPLE OF DOOM und THE LAST CRUSADE wohl am aussagekräftigsten sind, da sie dieselbe Anzahl an komischen Ereignissen vorweisen. Beim zweiten Teil der Reihe wird vermehrt auf semantisch-konnotative Funktionen gesetzt, innerhalb des dritten Teils ist jedoch der Anteil an Momenten, wo die Filmmusik stumm bleibt, am höchsten. Bei genauerer Untersuchung wird in THE TEMPLE OF DOOM offenbart, dass 52 der 65 Belege für die semantisch-konnotativen Funktionen das Underscoring aufweisen. Meine Interpretation lautet daher, dass durch das Untermalen von witzigen Momenten die Komik gefördert wurde, um positiven Einfluss auf die Zuseher*innen auszuüben.

Die verschiedenen Kombinationen zeigen, dass Filmmusik nicht einfach nur in eine Kategorie eingeordnet werden, sondern mehrere Funktionen in kurzer Zeit erfüllen kann. Die Häufigkeit an Kombinationen zwischen semantisch-konnotativen und semantisch-denotativen Funktionen war mit Blick auf die Gesamtzahl der Belege bereits anzunehmen. Da sie beide unter dem Begriff der Semantik stehen, passen sie der Logik nach zusammen, zudem enthalten sie die drei in der Theorie beschriebenen Techniken der Filmmusik. Die syntaktischen Funktionen sind fast ausschließlich in einer Verbindung anzutreffen. Da die meisten ihrer Anwendungen einen Aufbau auf einen dramatischen Akzent verursachen, kann die Mood-Technik diesen durch eine entsprechende Stimmung unterstützen. Kombinationen sind meines Erachtens nützlich, um ereignisreiche Situationen zu verstärken. Falls das Gezeigte jedoch ruhig oder intim ist, sollten weniger Verbindungen erfolgen, weil sonst die Musik überhand nehmen könnte.

8 Qualitative Analyse

8.1 INDIANA JONES AND THE RAIDERS OF THE LOST ARK

8.1.1 Filmdaten

Originaltitel:	Raiders of the Lost Ark
Originalsprache:	Englisch
Produktion:	Paramount Pictures, Lucasfilm
Budget:	18.000.000 \$
Einnahmen USA:	248.159.971 \$
Einnahmen weltweit:	390.133.212 \$
Erscheinungsjahr:	1981
Produktionsland:	USA
Genre:	Action/Abenteuer
Länge:	115 Minuten
Regie:	Steven Spielberg
Produzenten:	George Lucas, Frank Marshall, Howard G. Kazanjian, Robert Watts
Drehbuchautoren:	George Lucas, Lawrence Kasdan, Philip Kaufman
Filmmusik:	John Williams ²²⁸

8.1.2 Kurze Inhaltsangabe

Der Titel wurde später in INDIANA JONES AND THE RAIDERS OF THE LOST ARK umbenannt, was jedoch die ursprüngliche Bedeutung verändert. Bei dieser könnte man nämlich annehmen, dass Indiana Jones auch einer der Räuber ist, wodurch sich der Held und seine Gegner in derselben Kategorie befinden.²²⁹

Der Archäologe Indiana Jones, der als Dr. Henry Jones an einer Universität unterrichtet, wird von Vertretern der amerikanischen Regierung beauftragt, nach der sagenumwobenen Bundeslade zu suchen. Diese beinhalte die zehn Gebote Gottes und besitze unglaubliche Macht, weshalb sie vor den Nationalsozialisten in Sicherheit gebracht werden müsse, die

²²⁸ „Raiders of the Lost Ark (1981)“.

²²⁹ Vgl. Kendrick, *Darkness in the Bliss-out. A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, S. 122.

diese Kräfte für sich nutzen wollen. Die Lade wird in der ägyptischen Wüste vermutet, wobei man jedoch ein Amulett für eine erfolgreiche Suche benötigt. Dieses besitzt Jones' ehemalige Jugendliebe Marion Ravenwood, die sich ihm nach der Zerstörung ihrer Bar anschließt. Gemeinsam mit Freunden finden sie die Bundeslade, die jedoch später von den Nazis beschlagnahmt wird. Für eine Machtdemonstration öffnen sie diese, wodurch ihre Kräfte freigesetzt und die anwesenden, machtgierigen Nazis auf grausame Weise getötet werden. Indiana Jones und Marion überleben. Am Schluss wird die Bundeslade Regierungsvertretern übergeben, die diese aber aus Angst vor dem Inneren wegsperren.

8.1.3 Analyse der komischen Ereignisse

1) Indiana Jones fällt ins Wasser (0h11'21")

Auf der Flucht vor seinen Angreifern rutscht Indiana Jones einen Abhang zum Gewässer hinunter und schnappt sich eine Liane, um sich zum Flugzeug zu schwingen. Ein solches Manöver wurde schon bei früheren Filmen angewandt, wie beispielsweise im Abenteuer-Serial *ZORRO RIDES AGAIN*. Beim nächsten Schnitt wird klar, dass das Ziel zu weit entfernt ist und Indy fällt ins Wasser. Dabei wird die Überlegenheitstheorie sichtbar, denn man lacht darüber, wie das dem anfangs beinahe Furcht einflößenden Archäologen passieren konnte. Überlegt man jedoch genauer, in was für einer gestressten Situation er sich befindet und deshalb keine Zeit zum Abschätzen der Distanz hat, verschwindet die Komik. Zudem wird hier die Inkongruenztheorie erkennbar, da man zuerst annimmt, dass Jones auf dem Flieger landen wird, was sich durch den Perspektivenwechsel ändert.

Bei diesem Gag wird eine semantisch-denotative Funktion verwendet: Das Musikstück, welches mit dem Schwingen einsetzt, ist der *Raider's March*, das Hauptthema des Films und Indiana Jones' Leitmotiv, das bereits im theoretischen Kapitel zur Filmmusik genauer erläutert wurde. Hier ist es zum ersten Mal im Film zu hören und vermittelt dabei diesen heroischen Klang, der auch die Inkongruenz unterstützt, da man das Gelingen der Handlung erwartet.



Abbildung 2: Ausschnitt aus Raider's March, erstellt mit dem Programm PriMus.

Die Grafik zeigt den ersten Abschnitt des Themas, den ich mit den Eigenschaften ‚heldenhaft‘, ‚freudvoll‘, ‚motiviert‘ und ‚strahlend‘ beschreibe. Es steht in der Dur-Tonart und weist viele Tonsprünge nach oben und unten auf. Ganz dem musikalischen Klischee nach, dass Trompeten heroisch, stark und unabhängig klingen²³⁰, wird dadurch das Gesehene entsprechend unterstrichen, da wir hier eine gewagte Tat sehen. Neben den Trompeten sind Posaunen zu hören, welche das Fundament dieses Themas bilden, sowie leichte, durchgehende Streicherklänge. Das Leitmotiv wird hier jedoch nicht wie abgebildet gespielt: Es endet frühzeitig, die Notenangaben werden nicht eingehalten und das Tempo ist, passend zur brenzligen Situation, erhöht. Dieser schnelle und heroische Klang gibt uns zuerst das Gefühl, dass Indys Vorhaben glücken und er auf dem Flieger landen wird. Das erhöht mitunter die Erwartungen und trägt zur Verstärkung der Inkongruenz und somit zur Wirkung des komischen Ereignisses bei.

2) Marion bläst Toht ihren Zigarettenrauch ins Gesicht (0h28'26")

Auf die Frage, ob Marion das Medaillon noch habe, entsteht eine kurze Pause in der sie kühn den Rauch ihrer Zigarette in das Gesicht des Nationalsozialisten Toht bläst, was ihn zu einem hohen, schwachen Hüsteln bringt. Die Komik beruht auf der zuerst kreierte und anschließend gelösten Anspannung. Durch Tohts Reaktion auf den Zigarettenrauch wird sein gewollt gefährlicher Eindruck entschärft, da man eventuell ein aggressiveres Verhalten von ihm erwartet hätte. Diese Überraschung bewirkt möglicherweise auch ein Verspotten Tohts aufgrund des hohen Hüsteln. Dabei rücken die Entlastungstheorie, da ein Comic Relief eintrat, und die Überlegenheitstheorie, durch das Auslachen des Bösewichts, in den Fokus.

²³⁰ Vgl. Skiles, *Music Scoring for TV & Motion Pictures*, S. 71.

Das Abweichen vom vermuteten Ausgang der Situation ist ein Kennzeichen der Inkongruenztheorie.

Bei diesem Ereignis steuert die Musik einen lustigen Faktor im Sinne des Underscoring bei. Sie untermalt das Aufsteigen des Rauchs mit einer hohen, aufsteigenden Melodie, woraufhin eine Generalpause erfolgt, welche Spannung auf eine mögliche Reaktion erzeugt und das anschließende Husten betont. Es spielt eine Harfe in Kombination mit den hellen Klängen eines Glockenspiels oder einer Celesta²³¹. Einerseits steht die Leichtigkeit dieser Melodie im Kontrast zur bedrohlichen Mood-Musik, die mit dem Eintreten der Männer ertönt, spielt dadurch gegen die Handlung und entkräftet Tohts Auftreten als Bösewicht. Andererseits drückt sie die Schwerelosigkeit und das Auflösen des Rauchs aus.

3) Ein talentierter Schwertkämpfer wird aus dem Weg geräumt (0h38'39")

Eine weitere gefährliche Situation tritt ein: Ein Gegner versperrt Indiana Jones den Weg, schwingt seinen Säbel gekonnt und versucht offensichtlich, Indy einzuschüchtern. Der wirkt eher genervt als verängstigt, zieht seinen Revolver und macht kurzen Prozess mit dem Angreifer. Eine kleine Ergänzung an dieser Stelle: Zuerst war ein richtiger Kampf zwischen den beiden geplant gewesen, der aufgrund erschwerter Drehbedingungen (es war sehr heiß und Hauptdarsteller Harrison Ford fühlte sich unwohl) ersetzt wurde.²³² Hier kommt Schwarze Komik zum Einsatz, da das Thema ‚Tod‘ einen Teil des Gags darstellt. Wieder täuscht man die Zusehenden bezüglich ihrer Erwartung an das Kommende, da ein Zweikampf zuerst wahrscheinlich schien. Deshalb ordnet man das vorliegende, komische Ereignis der Inkongruenztheorie zu. Mit dem Schuss setzt zugleich die Überraschung über diese plötzliche Wendung ein, die vor allem dann komisch wirkt, wenn man über Schwarzen Humor verfügt. Es handelt sich um einen Bösewicht, weshalb es möglich ist, Distanz zu diesem Geschehen zu entwickeln, was es erleichtert, darüber zu lachen.

Während der Kämpfer gekonnt mit dem Säbel umgeht, spielen Hornist*innen zuerst eine arabisch klingende Musik (0h38'39"), welche eine geografische Deskription und somit eine semantisch-denotative Funktion darstellt. Das verweist auf die zu vermutende Herkunft des

²³¹ Die Celesta ist ein klavierähnliches Instrument, welches hohe, glöckchenartige Töne spielt. Vgl. Wüsthoff und Wüsthoff, *Die Rolle der Musik in der Film-, Funk- und Fernsehwerbung*, S. 51.

²³² Shanley, „Raiders of the Lost Ark‘ Producer Reveals Backstory of Film’s Famous Gun vs. Sword Scene | Producer Oscar Roundtable“.

Angreifers, zudem verdeutlicht sie laut und bewegt die Bedrohung. Hinzu kommen zackige Trompetentöne, welche die Bewegungen unterstreichen, gefolgt von Hörnern, deren Spielweise passend dazu an das Herumwirbeln eines Schwertes erinnert. Diese pompöse Musik wird unterbrochen, stattdessen vernimmt man pizzicato²³³ gespielte Streichinstrumente (0h38'46"). Dabei ertönen zwei Melodien, wobei sich eine nach unten, die andere aber nach oben bewegt, um schließlich gemeinsam mit Trompeten auf einem hohen, kurzen Ton zu enden (0h38'49"). Dieser erklingt im Rhythmus sofort nach dem Schuss, sodass er gewissermaßen Teil der Musik wird. Der letzte Abschnitt der Filmmusik spielt gegen das sichtbare Geschehen, wirkt gemeinsam mit dem Abschlusston witzig und fördert somit die Komik.

4) Körbe-Chaos (0h39'25")

Nachdem Indy angespannt etwas für die Zusehenden noch Unbekanntes beobachtet, wird der Blick mittels Kameraschwenk auf eine Menge gerichtet, wo jeweils zwei Personen einen Korb tragen, der ähnlich aussieht wie der, in dem sich Marion befindet. Der Archäologe entscheidet sich, jeden einzelnen Behälter von den Schultern der Tragenden zu werfen, wobei aber nur Kleidung und Stoffe herausfallen. Die Besitzer sind ganz und gar nicht glücklich darüber und entrüsten sich über das Verhalten des Protagonisten. Schlussendlich erkennt er, dass sich die Entführer hinter der Menge befinden. Dieses Ereignis ist lustig, wenn man folgende zwei Perspektiven betrachtet: jene von Jones, der in kurzer Zeit so viele Körbe wie möglich kontrollieren will und jene der Menschen, für die der Abenteurer wie ein Verrückter wirken muss, der mutwillig ihr Eigentum zu Boden wirft. Diese Interferenz, aber auch die übertrieben hohe Anzahl an gleich aussehenden Körben, die alle genau an diesem Ort sind, machen die Komik aus.

Das Signal einer großen Gruppe an Instrumenten erklingt beim Berühren des ersten Korbes und erfüllt den Zweck des Underscoring. Anschließend daran folgen rasche, kurze Töne von tieferen Blechblasinstrumenten, was das Gesehene antreibt. Danach setzt jene Musik ein, welche schon bei Beginn der Verfolgungssequenz in Ägypten zu hören war und auf der Mood-Technik basiert. Es handelt sich um eine bewegungsreiche, hohe Melodie, gespielt von Holzbläser*innen. Besonders präsent sind hier die Klarinetten, welche für einen

²³³ Pizzicato ist eine zupfende Spielweise bei Streichinstrumenten.

„lustigen“ Klang bekannt sind.²³⁴ Dabei ertönen schnelle Achtel- und Sechzehntelnoten, die eine kurze Tondauer besitzen und durch die Tonsprünge und unregelmäßigen Pausen dazwischen sehr verspielt wirken. Dazu hört man Tubist*innen, welche bei tieferen Stellen musizieren und den Unterschied zwischen hohen und tiefen Noten besonders hervorheben. Zudem klingt es so, als würden sie eine strenge Antwort auf die Scherzhaftigkeit der Klarinetten geben, da eine Entführung doch eher wenig zum Lachen ist.

Dieses heitere Musikstück trägt deutlich zur Komik in dieser Szene bei, da es trotz der gestressten Lage eine recht fröhliche, musikalische Begleitung darstellt. Das Tempo passt zu Indys Vorgehen, der nicht zimperlich ist und möglichst viele Körbe zu Boden schlägt. Die Komposition lässt sich deshalb der Mood-Technik zuordnen, da sie, abgesehen vom ersten Ton, eher auf das Kreieren einer Atmosphäre abzielt. Durch Verwendung einer ernsten und tieferen Melodie hätte man sicherlich andere Ergebnisse erzielt und die Aufregung gesteigert. Stattdessen wird das Publikum belustigt, was ein Spielen gegen die Handlung ergibt.

5) Brandzeichen auf der Hand (0h55‘13“)

Dieser Moment ist vor allem in Verbindung mit dem Vorwissen witzig, dass sich Toht während des Kampfes in Marions Taverne die Hände am glühenden Medaillon verbrannte. Als er in dieser Szene den rechten Arm zum Hitlergruß hebt, kann man seine Handfläche begutachten, in der die Umrisse und einige Details des Medaillons eingebrannt sind. Die Komik beruht zu einem Teil auf der Erinnerung an seine Reaktion in der Bar. Nun wird die Strafe für seine Gier sichtbar, wodurch Schadenfreude beim Publikum aufkommt. Überdies ist der Anblick dieser detaillierten Abbildung des Medaillons abstoßend, aber auch absurd. Das Aussehen seiner Hand weicht dadurch vom Normalzustand ab, was eine komische Wirkung erzielt. Da die Schuld bei Toht liegt, weil er den kostbaren Grabhinweis stehlen wollte, tendiert man eher dazu, über seine Pein und die Unvorsichtigkeit zu lachen, welche ihm dieses Brandmal beschert hat. Infolgedessen ordne ich dieses komische Ereignis der Überlegenheitstheorie, aber durch die eben erwähnte Normabweichung auch der Inkongruenztheorie zu.

²³⁴ Vgl. Wüsthoff und Wüsthoff, *Die Rolle der Musik in der Film-, Funk- und Fernsehwerbung*, S. 39.



Abbildung 3: Die Abbildung des Medaillons auf Tohts Hand. (0h55'13")

Beim Heben seines Armes erfolgt zugleich ein kurzer, militärisch klingender Trommelwirbel, passend zu den anwesenden Soldaten, womit seine Bewegung nachgezeichnet wird. Im Hintergrund verklingt dabei ein Gong. Es folgt ein Signal in Moll, welches in einem Bogen über den nachfolgenden Schnitt zur nächsten Szene spielt und auf syntaktische Weise diese Abschnitte verklammert. Posaunist*innen spielen drei Töne, die in ihrer Einfachheit, gepaart mit den dramatischen Qualitäten dieses Blechblasinstruments²³⁵ einen Unheil verkündenden Effekt besitzen. In diesem Fall unterstützt die Musik die Komik nicht, sondern spielt vielmehr mit dem Gesehenen mit und verstärkt dadurch die Bedrohung. Noch dazu könnte das Gespielte eine Erkenntnis symbolisieren, da nun offenbart wird, wie die Nazis ohne das echte Medaillon so weit kommen konnten.

6) Marion ist trinkfest (01h02'13")

Belloq erhofft sich, Marion durch Alkohol gefügig zu machen. Er selbst schafft nur einen sehr kleinen Schluck von der Spirituose, woraufhin die trinkfeste Marion den gesamten Inhalt austrinkt. Die Verblüffung steht ihm ins Gesicht geschrieben und er will es ihr nachtun, was jedoch in einem Hustenanfall endet. Diese Szene wurde von den beiden Darstellenden Karen Allen und Paul Freeman improvisiert, um das Trinkspiel nochmals auf eine andere Weise zu

²³⁵ Vgl. Skiles, *Music Scoring for TV & Motion Pictures*, S. 71.

wiederholen.²³⁶ Dieses Ereignis ist besonders komisch, da es zwei Perspektiven gibt: Belloq weiß nicht um ihre Vergangenheit als Barbesitzerin oder ihre Besäufnisse mit den eigenen Gästen und sein Gesichtsausdruck verrät, dass er ihr auch nicht zutraut hätte, Alkohol gut zu vertragen. Er unterschätzt sie und überschätzt sich selbst, da er das Glas nicht problemlos leeren kann. Das wissende Publikum betrachtet amüsiert, wie er eines Besseren belehrt wird und macht sich eventuell über seine erstaunte Miene und sein Scheitern lustig. Dies zeigt die Überlegenheitstheorie, da man sich durch das Vorwissen ihm gegenüber erhaben fühlt und ihn schadenfroh beobachtet.

Während Belloq den ersten Schluck nimmt, hört man eine*n Klarinettenist*in, welche im tieferen Bereich eine schnelle, kurze Melodie nach unten spielt und somit die in seine Kehle rinnende Flüssigkeit mittels deskriptiver Technik nachzeichnet. Daraufhin ertönt ein leichtes Streicher-Tremolo,²³⁷ um seine Erwartung zu verdeutlichen. Als Marion austrinkt, erklingt eine Flötenmelodie im höheren Tonbereich, was durch Streicherklänge ergänzt wird. Das wirkt wie eine Antwort auf die vorherige, musikalische Untermalung, als Belloq trank. Nach ein paar zupfenden Geigen und einem lang gezogenen Ton – hier sind vermutlich Celli zu hören – was ihre Erwartung an Belloq widerspiegelt, folgen zwei sehr kurze Anwendungen des Underscoring: ein Triangel-Klang bei seinem unsicheren Blick zu ihr und ein tiefer Kontrabasston beim Trinken des Alkohols. Als er hustet, ertönen eine Harfe und leicht hörbar eine Klarinette, die beide eine schnelle Melodie in einem Bogen von oben nach unten spielen. Das zeichnet das Husten und sein leichtes Einknicken nach, aber die sanften Klangqualitäten der Harfe unterstreichen auch sein Unterliegen beim Trinken. Dieses Underscoring, welches in Richtung des Mickey-Mousing geht, verleiht der Szene zusätzliche Komik, die das Publikum eventuell entspannt, nachdem es in der Szene davor zu einer eher unangenehmen Begegnung mit Schlangen gekommen ist.

7) Kleiderbügel-Gag (01h05'07")

Toht, flankiert von zwei Soldaten, steht nun im Zelt, wo gerade noch heitere Stimmung herrschte. Ihm wird der Mantel abgenommen und er zieht einen Gegenstand aus seiner

²³⁶ In Marions Bar findet früher im Film ein Trinkspiel statt, bei dem sie gegen einen anderen Gast antritt. *Indiana Jones: Die Entstehung der Trilogie*, R.: Laurent Bouzereau, DVD-Video, Paramount Pictures, Lucasfilm Ltd. 2003 (*Indiana Jones: Making the Trilogy*, US 2003).

²³⁷ Unter dem Begriff ‚Tremolo‘ versteht man das schnelle Wiederholen von Noten mit dem Bogen.

Tasche. Auf den ersten Blick sieht dieser wie eine Waffe aus, die aus zwei mit einer Kette verbundenen Hölzern besteht. Einen ähnlichen Gedanken haben auch Belloq und die sichtlich verängstigte Marion, die stumm betrachten, wie Toht langsam an den Stäben entlangstreicht und sie dramatisch auseinanderzieht, nur um daraus einen Kleiderbügel für den abgelegten Mantel zu formen. Dieser Gag wäre eigentlich für den Film 1941 gedacht gewesen, wurde jedoch rausgeschnitten.²³⁸ Durch das gemächliche Tempo sowie das Entsetzen in Marions Augen wird Spannung aufgebaut, da man ein Folterinstrument in seinen Händen vermutet. Was diese Konstruktion in Wahrheit darstellt, ist auf eine lustige Weise absurd. Es wirkt unweigerlich komisch, dass er stets einen Kleiderbügel in seiner Tasche herumträgt, den er auf eine besonders langsame Art zusammenbaut. Das Ergebnis erzeugt gleichzeitig Erleichterung, weil man aufgrund seiner sadistischen Züge etwas Schrecklicheres erwartet hätte. Zwei Theorien lassen sich dabei erkennen: Die Entlastungstheorie, da durch etwaiges Lachen die Spannung gelöst wurde und die Inkongruenztheorie, aufgrund des unvermuteten Ausgangs dieser Situation.



Abbildung 4: Toht baut den Kleiderbügel zusammen. (01h05'18'')

Tiefe Blechblasinstrumente leiten die Musik dieses Akts mit militärisch klingenden, kurzen Tönen ein und untermalen gleichzeitig das Abnehmen des Mantels. Im Anschluss daran folgt eine lang gezogene Note durch ein tiefes Holzblasinstrument, vermutlich ein Fagott oder eine Bassklarinette, was das Herausnehmen des Kleiderbügels betont. Das hohe Streicher-Tremolo verkörpert Marions Zittern, während Trompeter*innen einzelne, sehr laute und

²³⁸ *Indiana Jones: Die Entstehung der Trilogie*, R.: Laurent Bouzereau, DVD-Video, Paramount Pictures, Lucasfilm Ltd. 2003 (*Indiana Jones: Making the Trilogy*, US 2003).

langsame Töne spielen, was durch die Mood-Technik eine bedrohliche Atmosphäre erzeugt, die mit der Handlung korrespondiert. Dies ist unter anderem auch den dramatischen Assoziationen, die von tiefen Trompeten ausgelöst werden, zu verdanken.²³⁹ Die Töne werden immer langsamer und höher, je näher man dem vollständigen Gegenstand kommt. Kurz vor dem Abbruch sind sie besonders hoch und auch die Streichinstrumente schwellen an, was aber alles mit dem Überhängen des Mantels verklingt. So zeigt sich die syntaktische Funktion durch den Aufbau der Spannung, die in ihrem Höhepunkt ohne dramatischen Akzent aufgelöst wird. Semantisch-konnotativ werden das Underscoring und die Mood-Technik verwendet, die jedoch nicht auf eine lustige, sondern eine beunruhigende, aufregende Weise zur Szenengestaltung beitragen. Das Spielen mit der Handlung hilft jedoch der Etablierung der Komik, da diese Situation bei einem lustigen Musikstück vermutlich nicht ernst genommen würde und der Gag erst wegen des bedrohlichen Kontrastes so intensiv wirkt.

8) Indy wird seine Verfolger los (01h21'33", 01h21'51", 01h22'05")

Dies ist eine komische Sequenz. Indiana Jones fährt den Lieferwagen mit der Bundeslade im Frachtraum. Dreimal versuchen Soldaten mit anderen Fahrzeugen nah genug an ihn heranzukommen, um anzugreifen, werden aber entweder vom Kurs abgebracht, kippen um oder fallen eine Schlucht hinunter. Während Letzteres nur dann komisch ist, wenn man sich auf den Schwarzen Humor mancher Zusehenden beruft, ist die Wiederholung dieser Momente durchaus witzig. Das rührt daher, dass die Nazis sehr unvorsichtig agieren und immer auf dieselbe Weise versuchen, den Laster zurückzugewinnen und dabei versagen. Da das Gesehene aber nur durch diese Repetition, wie Bergson sie beschreibt, lustig wirkt, habe ich das als komische Sequenz zusammengefasst. Da auch hier wieder die Gegner betroffen sind, kann man deshalb darüber lachen, weil sie diese Vergeltung verdient haben, wollten sie dem Protagonisten doch Schaden zufügen. Hier greift die Überlegenheitstheorie, eventuell auch die Entlastungstheorie, weil Indy heil aus den gefährlichen Situationen rauskommt.

Mit dem Näherkommen des ersten Autos ertönt die Melodie des *Raider's March*, jedoch wird er nicht auf die übliche Weise vorgetragen. Man spielt ihn mit Posaunen, außerdem

²³⁹ Vgl. Skiles, *Music Scoring for TV & Motion Pictures*, S. 71.

sind die Notenwerte²⁴⁰ anders als im Original, was einen eher ernsten als heroischen Klang vermittelt. Eine ähnliche Tonabfolge wird von Trompeter*innen gespielt, jedoch nicht fröhlich, sondern durchdringend und warnend. Es folgt ein Wechsel zurück zu den tiefen Blechbläser*innen, die jetzt den Zusammenstoß untermalen. Nach erfolgreichem Rammen ertönt der *Raider's March* wie gewohnt mit fröhlich klingenden Trompeten, da Indys Manöver gelungen ist und dies musikalisch bestätigt wird. Ein Motorrad rückt von anderer Seite heran und die Kamera konzentriert sich wieder auf Jones, während eine kurze Melodie mittels Flöten erklingt und vermutlich seinen Gedankengang darstellt, auch diese Verfolger zu beseitigen. Das nachfolgende Herumreißen des Lenkrads wird durch Posaunen mittels Underscoring hervorgehoben. Danach hört man jedoch nicht den *Raider's March*, sondern Musik auf Basis der Mood-Technik. Der dritte Wagen kommt näher und schnelle Streicherklänge werden mit einzelnen, lauten Trompetensignalen kombiniert – zwei davon betonen jeweils einen Keraschnitt, eines das Bereitmachen des Maschinengewehrs – bis auch dieser Wagen aus dem Weg geräumt wird. Diese Sequenz enthält dadurch eine Kombination aus den Filmmusikfunktionen semantisch-konnotativ und semantisch-denotativ. Sie ist durch die vier Faktoren Underscoring, Mood-Technik, Leitmotiv-Technik und Darstellung von Gedankengängen sehr abwechslungsreich. Der Wechsel zwischen ihnen fördert zudem die Spannung. Erstaunlich ist dabei die Veränderung des Leitmotivs, um dadurch andere assoziierte Gefühle zu erzeugen. Die deskriptive Technik wurde nicht nur für Bewegungen, sondern auch für zwei Schnitte verwendet. Überwiegend passt sich die Filmmusik der packenden Verfolgungsjagd an, denn wirklich lustig ist eigentlich nur die Repetition der Nazis, die nach dem sichtbaren Versagen ihrer Kollegen nicht schlauer werden.

9) Indy schläft ein (01h29'55")

Die Szene beginnt sehr romantisch, Indy und Marion küssen sich auf dem Bett. Plötzlich sinkt sein Kopf langsam in das Kissen, er schläft ein und beginnt leise zu schnarchen. Auch ein wiederholtes „Jones!“ von Seiten seiner Begleiterin weckt ihn nicht mehr. Einerseits ist dieses Ereignis witzig, weil man eventuell vermutet hat, dass sich diese Liebesszene fortsetzt. Stattdessen wird sie entgegen aller Erwartung auf diese ‚unromantische‘ Weise plötzlich

²⁴⁰ Der Wert einer Note wird durch ihre Dauer festgelegt.

abgebrochen. Dieser Bruch ist ein Kennzeichen der Inkongruenztheorie. Andererseits wird Indy hier sehr menschlich dargestellt, da er zwar wilde Abenteuer besteht und Feinde verprügelt, aber auch Erschöpfung verspüren kann und Pausen benötigt. Hier wird mehr Einblick in das Innenleben des Helden gegeben im Vergleich mit Protagonist*innen der früheren Abenteuerfilme. Als Beispiel möchte ich dafür CAPTAIN BLOOD erwähnen, wo die gleichnamige Hauptfigur kaum Schwäche zeigt und stets tapfer die jeweiligen Hindernisse meistert.

Während des Kusses, bis zu dem Moment, wo er einnickt, ist das Thema von Marion zu hören, welches hier als Liebesmotiv fungiert und die Gefühle der beiden zueinander betont. Sehr typisch für Liebesszenen sind dabei die vollen und hohen Klänge der Streicherabteilung, Maas und Schudack sprechen hier auch von einem „Geigenteppich“²⁴¹. Die Bewegungen dieser Melodie wandern stets von unten nach oben in einer schleifenden, gebundenen²⁴² Manier, was die Musik besonders weich klingen lässt. Das Motiv verlangsamt sich, als Indy nach unten sinkt, wird immer leiser und geht schließlich in glockenartige Klänge über, welche an eine Schlafmelodie wie die eines Mobiles für Kinder, erinnert. Dies ist nicht nur eine Verwendung des Underscoring, sondern weckt zudem die Assoziation eines schlafenden Babys. Hier wird vermutlich mit einem Glockenspiel oder einer Celesta gespielt. Laut Wüsthoff und Wüsthoff ist die Celesta imstande, intime Melodien zu erzeugen.²⁴³

10) Die Uniform ist zu klein (01h35'27")

Hierbei handelt es sich um die Täuschung des Feindes durch eine Verkleidung, die Indy öfters in seinen Abenteuern anwendet, jedoch will der Trick dieses Mal nicht ganz funktionieren. Der Protagonist hat einen Soldaten in sein Versteck gezogen und ihm das Bewusstsein und seine Uniform genommen. In dem Moment, als der Held die Jacke zuknöpfen will, bemerkt er fassungslos, dass seine Brust zu breit für das Kleidungsstück ist, welches sich auch nach wiederholtem Ziehen nicht schließen lässt. Das ist ebenfalls ein Moment, wo ein Gelingen von Indys Vorhaben erwartet wurde. Sein Gesichtsausdruck ist zudem witzig, da er selbst kaum fassen kann, wie breit sein Oberkörper ist, was bei den Zuschauer*innen mitunter

²⁴¹ Maas und Schudack, *Musik und Film - Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis*, S. 37.

²⁴² Eine Note wird direkt an die nächste angebunden. Diese Bindung macht es möglich, dass die Töne flüssiger klingen, da die einzelnen Noten nicht klar abgegrenzt werden.

²⁴³ Vgl. Wüsthoff und Wüsthoff, *Die Rolle der Musik in der Film-, Funk- und Fernsehwerbung*, S. 51.

Schadenfreude auslöst. Die beiden Theorien, die für mich sichtbar werden, sind daher die Überlegenheitstheorie, aber auch die Inkongruenztheorie.



Abbildung 5: Die Uniform lässt sich nicht schließen. (01h35'30")

Bei diesem Gag wird nur eine semantisch-denotative Funktion verwendet, da der *Raider's March* zu hören ist. Er wird sehr sanft, leise, langsam, mit gebundenen Noten und von Querflötist*innen gespielt. Als Antwort darauf wiederholt ein Kontrabass dasselbe, aber mit der Pizzicato-Spielweise. Die Querflöte sorgt für weiche und liebevolle Klänge, so wie es von Wüsthoff und Wüsthoff beschrieben wird.²⁴⁴ Die Musik unterstützt dabei die Komik und bringt durch diese Spielweise wieder Leichtigkeit in das Geschehen, vor allem da ab jetzt deutlich weniger komische Ereignisse auftreten. Bei der Verfolgungsjagd wurde das Leitmotiv als Bestätigung für den Triumph gespielt. Hier ist Indy zwar an eine Verkleidung gekommen, diese bringt ihm jedoch nicht den gewünschten Nutzen. So könnte die Art, wie der *Raider's March* hier gespielt wird, eine Art musikalischer Kommentar dafür sein, dass ein voller Erfolg zwar theoretisch möglich gewesen wäre, die Oberkörperweite jedoch ein Hindernis darstellt. Es handelt sich aber eher um eine Lappalie, die Indy nicht aufhalten wird, weshalb keine ernste, sondern heitere Musik ertönt.

²⁴⁴ Wüsthoff und Wüsthoff, S. 38.

8.1.4 Zusammenfassung

Abschließend kann man festhalten, dass die Inkongruenz am häufigsten Verwendung findet. Sie scheint auf, wenn der Anschein erweckt wird, dass ein Vorhaben gelingen könnte oder etwas auf eine bestimmte Weise von der Norm abweicht. Die Überlegenheitstheorie steht dann im Mittelpunkt, wenn man sich den Figuren überlegen fühlen kann und dabei eventuell Schadenfreude hinzukommt. In kritischen Momenten werden beruhigende Effekte durch die Komik eingesetzt, was auf der Entlastungstheorie beruht. Zwei Phänomene können ebenso beobachtet werden, nämlich die Interferenz durch mehrere Perspektiven und die Repetition. Musikalisch gesehen tauchen die semantisch-konnotativen Filmmusikfunktionen auf, um auf die Komik zu reagieren oder sie zu verstärken. Die syntaktischen weisen auf die Verklammerung der Szene und einen unterlassenen Höhepunkt hin. Besonders auffällig ist die Anwendung der Leitmotiv-Technik mit Fokus auf den *Raider's March*. Dieser kommt zum Einsatz, um die Komik, begünstigt durch die Inkongruenz, zu verstärken. Er wird aber auch verändert, um beispielsweise mit beschwingten Klängen von Holzblasinstrumenten das komische Ereignis zu unterstreichen oder aber mit durchdringenden und tiefen Blechblasinstrumenten Gefahr zu verdeutlichen. Weiters ist es aufschlussreich, wie mit Glockenschlägen eine Einschlafmelodie imitiert und auf welche Weise mit Kontrasten und daraus resultierenden musikalischen Antworten gearbeitet wird.

8.2 INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

8.2.1 Filmdaten

Titel:	Indiana Jones and the Temple of Doom
Originalsprache:	Englisch
Produktion:	Paramount Pictures, Lucasfilm
Budget:	28.000.000 \$
Einnahmen USA:	179.870.271 \$
Einnahmen weltweit:	333.107.271 \$
Erscheinungsjahr:	1984
Produktionsland:	USA
Genre:	Action/Abenteuer
Länge:	118 Minuten
Regie:	Steven Spielberg
Produzenten:	George Lucas, Frank Marshall, Kathleen Kennedy, Robert Watts
Drehbuchautoren:	George Lucas, Willard Huyck, Gloria Katz
Filmmusik:	John Williams ²⁴⁵

8.2.2 Kurze Inhaltsangabe

Dieser Teil unterscheidet sich vom ersten vor allem dadurch, dass keine weiten Reisen stattfinden und das Abenteuer gleich nach der Eröffnungsszene beginnt.²⁴⁶

Dieses Prequel spielt im Jahr 1935 in Shanghai. Indiana Jones flieht mit der Sängerin Willie Scott vor Gangstern aus einem Nachtclub. Gemeinsam mit seinem ca. 11-jährigen Kumpanen Short Round, genannt Shorty, besteigen sie ein Flugzeug, das jedoch abstürzt. Sie retten sich mit einem Gummiboot und treiben einen Fluss entlang bis zu einem indischen Dorf. Dort werden sie von den halb verhungerten Bewohner*innen angefleht, den wertvollen Sankara-Stein wieder zu bringen, den eine indische Sekte gestohlen hatte, ebenso wie die Kinder der Dorfbewohner*innen. Die drei machen sich auf zum Palast, wo sich besagte Sekte befinden soll, jedoch werden dort die Anschuldigungen des Dorfes abgetan. In der Nacht folgen

²⁴⁵ „Indiana Jones and the Temple of Doom (1984)“.

²⁴⁶ Vgl. Traber und Wulff, *Filmgenres. Abenteuerfilm*, S. 141.

Indiana, Willie und Shorty einem geheimen Pfad und werden Zeuge einer Zeremonie. Sie finden drei Sankara-Steine. Bei dem Versuch, diese zu bergen, werden sie gefangen genommen. Beinahe wird Willie grausam geopfert, es gelingt den dreien jedoch zu fliehen, wobei sie auch die dort arbeitenden Dorfkinder befreien. Nach einem Kampf, bei dem viele Mitglieder der Sekte von Krokodilen gefressen werden, schaffen es die Drei ins Dorf und übergeben den letzten, übrig gebliebenen Stein.

8.2.3 Analyse der komischen Ereignisse

1) „Anything Goes“ (0h00'19")

Der Witz liegt hier in dem Eröffnungslied selbst, das je eine tektonische und eine mediatisierende Filmmusikfunktion erfüllt. Man spielt vor allem mit der Erwartungshaltung der Zuschauer*innen, mit der sie sich zum ersten Mal das Prequel von RAIDERS OF THE LOST ARK ansehen. Eventuell erwartet man einen ähnlichen, düsteren Start. Hier eignet sich ein kurzer Vergleich mit dem Film CHINA (US 1943, John Farrow), welcher, wie sein Name schon vermuten lässt, im selben Land spielt, in dem THE TEMPLE OF DOOM beginnt. Dabei zeigt sich jedoch ein scharfer Kontrast zu Beginn: Während man in CHINA mit Krieg und Elend in das Geschehen einführt, wird in THE TEMPLE OF DOOM stattdessen eine Showeinlage mit Steptänzerinnen und einer Sängerin dargeboten, die auf Mandarin das Lied *Anything Goes* performt.

Die Kamera schwenkt nach dem Fokus auf einen Gong zu einem chinesischen Drachenkopf, dessen geöffnetes Maul einen rot beleuchteten Eingang freigibt. Bis dahin verhält sich die Musik eher mysteriös, es folgen drei Signale durch Hörner, während man dieser Öffnung näherkommt. Die von Streicher*innen erzeugte Spannung wird durch helle Stimmen von Backgroundsängerinnen und Harfenklängen aufgelöst. Während Willie Scott herausschreitet, spielen Blechbläser*innen vor dem Song eine Einleitung, welche durch ihre bestimmte Notenabfolge nach chinesischer Traditionsmusik klingt und eine geografische Deskription darstellt. Witzig ist dies auch in Verbindung mit Willies dramatischer Pose, die mit dem heiteren Beginn des eigentlichen Songs aufgelöst wird.

Der Song *Anything Goes* stammt ursprünglich aus dem gleichnamigen Broadway-Musical von 1934, welches der US-Amerikaner Cole Porter komponierte und schrieb.²⁴⁷ Es wirkt ein wenig kurios, dass ein Abenteuerfilm mit einer Musicalnummer einsetzt, deren Titel mit ‚Alles geht‘ oder ‚Alles ist erlaubt‘ übersetzt werden kann. Als wenig später das Chaos ausbricht, spielt eine zu diesem Zeitpunkt nun sichtbare Kapelle, unbeeindruckt von dem, was im Club vor sich geht, dieses Lied erneut, was für zusätzliche Absurdität sorgt. Hier wird die Inkongruenztheorie sichtbar: Die Eröffnungsszene von *THE TEMPLE OF DOOM* kontrastiert die zu vermutende Erwartungshaltung des Publikums hinsichtlich des zweiten Teils, jedoch wird dies augenzwinkernd mit einem ‚Anything Goes‘ entschuldigt.

Da es sich um einen Hit handelt, der seit seiner Entstehung immer wieder neu interpretiert wurde, gibt es nicht nur die eine Ausführung, die ich mit jener in diesem Prequel vergleichen könnte. Auf YouTube habe ich nach einer Version gesucht, die vom Songschreiber persönlich gesungen wurde.²⁴⁸ Diese gestaltet sich relativ schlicht, da nur seine Stimme und die Klavierbegleitung zu hören sind und geht gemächlich dahin. Dem steht die weitaus flottere Performance am Anfang dieses Films gegenüber, die durch Frauenchöre im Hintergrund und Instrumentalparts für die Tanzabschnitte ergänzt wurden. Sie unterscheidet sich aber auch durch das Auslassen der einzelnen Strophen, da Willie direkt mit dem Refrain beginnt.

2) „You call him ‚Doctor Jones‘, doll!“ (0h15’31’)

Als sich Willie des drohenden Absturzes bewusst wird, rüttelt sie am schlafenden Indiana Jones. Da sie offensichtlich seinen Namen vergessen hat, spricht sie ihn mit ‚Mister‘ an. Während sie weiterhin versucht, den Archäologen zu wecken, taucht plötzlich Shortys Gesicht unter ihrem Arm auf, um sie zu rügen: „You call him ‚Doctor Jones‘, doll!“. In diesem Moment zeigt sich sehr deutlich die Inversion nach Bergson, da ein Kind eine erwachsene Frau bezüglich ihrer Anrede an einen Universitätsprofessor rügt. Vermutlich würde Willie den jungen Mann in jeder anderen, nicht lebensbedrohlichen Situation schelten, sie als ‚Puppe‘²⁴⁹ zu bezeichnen. In diesem Moment akzeptiert sie protestlos diese Frechheit und schüttelt energisch den Mann, den sie jetzt ‚Doctor Jones‘ ruft. Diese aufregende Szene wird durch Shortys Wortkomik, der auf den Titel seines Mentors besteht, kurz gelockert, was der

²⁴⁷ „Anything Goes – Broadway Musical – Original“.

²⁴⁸ *Anything Goes* [Song by Cole Porter] 1934.

²⁴⁹ In der deutschen Synchronfassung wird ‚doll‘ mit ‚Schätzchen‘ übersetzt.

Entlastungstheorie entspricht. Das Witzige daran ist die Unterbrechung von Willies Weckversuchen, obwohl es weitaus wichtiger wäre, einen Ausweg in dieser lebensbedrohlichen Situation zu finden. Dieser unerwartete Bruch passt zu den Normabweichungen, die auf der Inkongruenztheorie beruhen.



Abbildung 6: Shorty rügt Willie. (0h15'31")

Schnell gespielte Streichinstrumente der mittleren Tonlage, sowie hinzukommende Trompeten, welche hoch und durchdringend die Panik Willies verstärken, halten mit Shortys Auftauchen abrupt an. An dieser Stelle handelt es sich um eine Generalpause, die ich dem Underscoring zurechne. Die daraus folgende, kurze Stille steigert die Komik, da sie die unpassende Unterbrechung durch den witzigen Einwurf betont. Die Wirkung der Generalpause ist umso größer, da zuvor auf eine ernste Weise mit der Handlung gespielt wurde. Die von Skiles beschriebenen dramatischen und entschiedenen Klangqualitäten tiefer Sektionen der Violinen, Violen und Celli entsprechen den gezeigten Bildern.²⁵⁰

3) Willie schreit diverse Tiere an, während Indy und Shorty pokern (ab 0h31'05")

Folgende komische Sequenz zieht sich über ca. eine Minute des Films und demonstriert Willies Eigenschaften als komische Figur, die unfreiwillig in dieses Abenteuer gerät. Jedes Tier, das ihr beim panischen Umkreisen des Lagerplatzes begegnet, bringt sie zum Schreien,

²⁵⁰ Vgl. Skiles, *Music Scoring for TV & Motion Pictures*, S. 71.

was eine Repetition darstellt. Ihre übertriebene Reaktion gewinnt durch den Gegensatz von Indys und Shortys Beschäftigung an Komik. Anfangs beschwert sich Jones noch über ihr lautes Organ, danach sind beide jedoch völlig vertieft in ihr Spiel und streiten über etwaigen Betrug, während man im Hintergrund Willies lautstarkes Kreischen vernimmt (wie etwa bei 0h31'16" oder 0h31'42"). Diese Szene bringt durch Willies fehlende Anpassungsfähigkeit an den Dschungel und ihre extreme Furcht, sowie durch die Gleichgültigkeit ihrer Begleiter das Publikum zum Lachen. Das lässt sich der Inkongruenztheorie zuordnen, da jemand anderes eventuell versuchen würde, die hysterische Sängerin zu beruhigen. Man sieht jedoch, dass Indy und Shorty nur noch genervt von ihrem Benehmen sind. Eventuell könnten zudem die Eigenschaften der Überlegenheitstheorie zu dieser Sequenz passen, da sich die Zuschauer*innen selbst nicht in dieser Lage befinden, sondern Willies hysterische Anfälle gefahrlos beobachten können.

In dieser komischen Sequenz ist keine Musik zu hören. Ich habe sie trotzdem ausgewählt, um aufzuzeigen, welche Möglichkeiten für eine musikalische Gestaltung denkbar wären und welchen Effekt diese musikalisch stumme Szene erbringt. Ein Weg wäre gewesen, jede Begegnung Willies mit einem Tier, sowie jeden ihrer Schreie mittels Underscoring hervorzuheben. Anders wäre auch die Mood-Technik, kombiniert mit einer geographischen Deskription, möglich gewesen, um entweder eine bedrohliche oder eine heitere Atmosphäre zu schaffen. Willies Thema, das später noch zur Sprache kommen wird, hätte verändert werden können, um sich dem Geschehen anzupassen und ihr Verhalten dadurch zu kommentieren. Als Letztes gebe es noch die syntaktische Funktion, bei der die Musik mit einem Höhepunkt enden könnte wenn Willie wieder vollständig im Bild zu sehen ist (0h31'56").

John Williams entschied sich jedoch, für diesen Ablauf auf den Einsatz von Musik zu verzichten. Über mögliche Gründe kann man aber nur spekulieren: Willies Geschrei ist unweigerlich im Fokus dieser Szene. Je nachdem, auf welche Art und mit welcher Lautstärke die Musik spielen würde, könnte ihre Stimme und somit dieser entnervende Effekt untergehen. Es könnte auch ein unpassendes Verhältnis zwischen den Schreien und den Instrumenten entstehen. Zudem wird durch das Fehlen von Filmmusik die Stille des Dschungels verdeutlicht, was wiederum den Lärm hervorstechen lässt. Dieser Kontrast unterstreicht Willies westliches Verhalten, das für ein Abenteuer in der Wildnis nicht geeignet ist.

4) Willies Reaktion auf Affenhirn (0h44'24")

Während des Banketts offenbart sich mitunter die Ekel-Komik, eine Unterkategorie, die von Menschen mit entsprechendem Humor als lustig empfunden wird. Komisch ist jedoch auch die für Willie typische Reaktion auf das, was ihr gerade dargeboten wird. Beim Anblick der Delikatesse ‚chilled monkeybrain‘ verdreht sie die Augen und fällt ohnmächtig nach hinten. Auch hier wird die Überlegenheitstheorie sichtbar. Das Publikum reagiert eventuell schadenfroh auf das Geschehen, da man selbst nicht diese für westliche Verhältnisse unappetitlichen Speisen vor Ort ansehen, riechen oder kosten muss. Für Willie ist es weitaus schwieriger, diese Umstände zu akzeptieren, Indy und Captain Blumburtt reagieren da gelassener. Doch genau das macht sie zu einer der komischen Figuren. Ferner beinhaltet dieser Gag Slapstick-Effekte.



Abbildung 7: Willie beim Anblick der Nachspeise. (0h44'25")

In kurzer Zeit sind hier verschiedene Instrumente zu hören. Ein Bediensteter steckt einen Löffel in den Affenkopf, was durch Chimes²⁵¹ mittels deskriptiver Technik untermalt wird. Das geht direkt über in einen lang gezogenen Ton. Es ist schwierig, das Instrument auszumachen, ich vermute aber, dass hier an der höchsten Saite einer Violine entlanggestrichen und dieser Effekt nachbearbeitet wurde. Die Untermalung bezieht sich auf Willies Gesichtsausdruck, als ihre Augen sich nach innen drehen und sie nach hinten sinkt. Man hört das schnelle Entlangstreichen der Saiten einer Harfe, bis Willie schließlich am

²⁵¹ Dieser Klang wird durch kleine, nebeneinander hängende, metallische Stäbe, die mit der Hand angestoßen werden, verursacht.

Boden liegt. Das wird im Stil des Mickey-Mousing exakt nachgezeichnet, was die Komik in diesem Moment verstärkt. Der Aufprall wird mit etwas betont, das wie eine Pfanne oder ein ähnlich klingendes Instrument der Percussion-Abteilung klingt. Bis zu diesem Moment handelt es sich um sanfte Klangqualitäten, was ihren Schwächeanfall unterstreicht. Das Geräusch am Ende unterstützt den Slapstick-Effekt und stellt durch diesen witzigen Nachdruck einen Kontrast zu den feineren Klängen dar. Je nachdem spielt man hier mit oder gegen die Handlung. Willies Reaktion ist für die Zusehenden witzig – somit stimmt die Filmmusik mit diesem Ereignis überein. Es handelt sich aber auch um eine unangenehme Situation für Menschen, die durch die westliche Kultur geprägt sind, womit kontrapunktierend zum Gesehenen musiziert wird.

5) Dialog im Gang (0h46'52")

Mittels Dialogkomik werden die Zuseher*innen in der vorliegenden komischen Sequenz zum Schmunzeln gebracht. Indy und Willie stehen sich im Gang gegenüber und zanken sich darüber, wer den*die jeweils andere*n mehr begehrt. Ihre Art zu diskutieren erinnert mich stark an die Screwball-Komödien und die dort angesiedelten, zackigen Dialoge. Mir fallen diesbezüglich die Abenteuerkomödien TOO HOT TO HANDLE (US 1938, Jack Conway), THEY MET IN BOMBAY (US 1941, Clarence Brown) und SULLIVAN'S TRAVELS ein, wo es einige dieser Gespräche zwischen den jeweiligen Hauptfiguren gibt. So wie in jenen Klassikern, lässt sich auch hier beobachten, dass ein schnelles Tempo und schnell aneinander anschließende, freche Bemerkungen die Komik des Streits ausmachen. Wie bereits erwähnt, hat Spielberg dazu den Regisseur Preston Sturges als Vorbild für das Wesen der Indiana-Jones-Reihe genannt. Man kann deshalb davon ausgehen, dass Screwball-Komödien und Abenteuerfilme mit solchen Dialogen die Darstellung von Indys Umgang mit seinen Begleiter*innen beeinflussten.

Mittels der Mood-Technik wurde eine dem Streit entsprechende, aufbrausende Atmosphäre geschaffen. Dabei spielen die Streicher*innen eine schnelle Pizzicato-Melodie, während mal Violinen und Violen, dann wieder Celli und Kontrabässe zu hören sind. Durch diese Schnelligkeit, die freche, zupfende Spielweise und die Abwechslung von hohen und tiefen Streichinstrumenten klingt es so, als würde gleichzeitig ein musikalischer Screwball-Dialog stattfinden. Infolgedessen zeigt sich hier zusätzlich das Konzept des Underscoring, da nicht

nur eine passende Stimmung erzeugt, sondern das Zanken gewissermaßen imitiert wird. In dieser Hinsicht passt sich die Filmmusik dem Geschehen auf der Leinwand an.

6) „There’re gonna be two dead people in here!” (0h54’49”)

Zwar handelt es sich hierbei um verbale Komik, jedoch wirkt sie insbesondere durch den Gegensatz der lebensbedrohlichen Lage, in der sich Indiana Jones und Short Round befinden. Willie hat die Leichen an der Wand entdeckt und verzögert die Rettung, indem sie sich darüber aufregt: „There are two dead people down here!“ (0h54’45”) Indy, gestresst wegen der sich langsam schließenden Todesfalle, gibt daraufhin zurück: „There’re gonna be two dead people in here! Hurry!“ Diese Aussage grenzt an Galgenhumor, da der Archäologe in diesem Moment höchstwahrscheinlich nicht witzig sein will, sein Spruch aber trotzdem einen lustigen Beigeschmack hat. Normalerweise würde man in einer solch gefährlichen Situation den Grund für die Aufregung verdeutlichen. Stattdessen referiert er auf das von ihr Gesagte, um auf etwas undeutliche Weise zu erklären, dass die Zeit drängt. Diese Absurdität, angesichts des Todes einen Einwurf mit Schwarzer Komik zu tätigen, erheitert wahrscheinlich das Publikum und weist zudem auf die Inkongruenztheorie hin. Zudem können die Zusehenden am besten einen Überblick über die Szene gewinnen: Sie sehen Willie, wie sie sich empört und den Ernst der Lage erkennt, aber auch die gestresste Perspektive der beiden Gefangenen, die nicht verstehen können, warum ihre Befreiung so lange dauert.

Während die beiden ihren kurzen Dialog sprechen, baut die Musik im Hintergrund Spannung auf, die schließlich bei „Hurry!“ den Höhepunkt erreicht. Statt eines dramatischen Akzents setzt jedoch der Marsch ein, auf den ich im nachfolgenden Beispiel eingehen möchte. Diese syntaktische Funktion dient der Etablierung eines dramatischen Moments, aber auch der Überleitung zu dem neuen Musikstück, welches den anschließenden Verlauf antreibt. Das Orchester spielt durch den Einsatz von Mood-Musik mit der aufregenden Handlung, denn bei einer fröhlichen Melodie würde der nachfolgende Nervenkitzel nicht in dieser Intensität wirken. Entscheidend ist die Spielweise der jeweiligen Instrumente. Violinist*innen spielen im Vordergrund schnelle, schleifende Töne, die immer weiter in die Höhe gehen. Zwischendurch sind vereinzelte Paukenschläge zu hören. Hinzu kommen Trompeten, die

zusammen mit den hoch spielenden Streicher*innen im stetigen Crescendo²⁵² den Höhepunkt bei „Hurry!“ ankündigen. Da die Blechbläser*innen dabei eher im tieferen Bereich spielen, passt das zum Klischee nach Skiles, der ihnen einen besonders dramatischen Effekt zuschreibt.²⁵³

7) Indy und Shorty in der Falle vs. Willie draußen (0h55'08")

Abermals zeigt sich die Gegenüberstellung zweier unterschiedlicher Perspektiven und somit eine Interferenz. Willie versteht noch immer nicht, dass sich Indy und Shorty in Lebensgefahr befinden, beschwert sich über die Dunkelheit und ist genervt, als sie ein weiteres „Hurry!“ aus dem Inneren der Falle vernimmt. Nachdem sie mit einem Streichholz die Umgebung erhellt und sich über einen eingerissenen Fingernagel beschwert, erleidet sie einen Schock beim Anblick eines riesigen Insekts auf der Rückseite ihrer Hand. Dieser Augenblick ist trotz des Vorwissens um die anwesenden Insekten ein Überraschungsmoment. Das Publikum hat dabei wieder den Vorteil, beide konträren Abläufe beobachten zu können. Abermals sorgt Willies Verhalten einerseits für Stress beim Zusehen, aber andererseits für Belustigung, da es für Außenstehende unlogisch scheint, in diesem Moment einen eingerissenen Fingernagel zu priorisieren. Aus diesem Grund wird die Inkongruenztheorie wieder in den Fokus gerückt.

Es liegt eine Kombination aus drei verschiedenen Filmmusikfunktionen vor: syntaktisch, semantisch-konnotativ und semantisch-denotativ. Durch die Verbindung untereinander wird der bereits erwähnte Kontrast betont. Obwohl sie so nicht von Maas und Schudack beschrieben wurde, habe ich eine Funktion in dieser Sequenz als syntaktisch gezählt, da sie einen Kontrast in der Musik und in der Erzählstruktur verursacht, was schon unter dem Punkt zur Methode erklärt wurde. Dieser Marsch (0h55'11"), den ich schon im vorherigen Beispiel erwähnt habe, erfüllt die Aufgaben der Mood-Technik: Er treibt das Geschehen voran, da er kurze Zeit später immer schneller wird und durch die verwendeten Instrumente sowie die Tonhöhe und die Spielweise eine bedrohliche Atmosphäre schafft. In dieser Sequenz wird der Marsch aber durch den Schnitt verkürzt. Der Ausschnitt ist sehr simpel: Man hört zwei Noten, die mit Tuben und Posaunen gespielt werden und ein kraftvolles Stampfen imitieren. Die obere Streichersektion bietet dazu einen Gegensatz durch die hohe

²⁵² Ein Begriff, der sich auf das Ansteigen der Lautstärke in der Musik bezieht.

²⁵³ Vgl. Skiles, *Music Scoring for TV & Motion Pictures*, S. 71.

Lage und eine kurze, springende Tonabfolge am Ende, was das gestresste Gefühl der Zuseher*innen verstärkt. Anschließend daran folgt Willies Thema, welches die genannte Lappalie, über die sie lamentiert und somit ihre Mentalität in dieser Situation unterstreicht. Diese leichte, bewegungsreiche Melodie wird von einer Flöte, einer Triangel und mittleren Streichinstrumenten im Pizzicato-Stil gespielt. Da die Tonlage der Flöten eher im mittleren Bereich ist, könnte man hier auf ihre Charakterisierung als fein und romantisch verweisen,²⁵⁴ was die noch vorhandene Unwissenheit Willies verdeutlicht. Das Umdrehen ihrer Hand, auf der sich das Untier befindet, wird mittels deskriptiver Technik verstärkt und sorgt somit für doppelten Schrecken (0h55'16"). Nun spielen sehr viele Instrumente auf einmal – ich bemühe mich, alle für mich hörbaren aufzuzählen: Mit einer Klarinette wird ein hohes, warnendes Signal abgegeben, welches zugleich ein musikalisches Zitat darstellt, das man schon in RAIDERS OF THE LOST ARK in der Schlangengrube vernehmen konnte. Hohe Bläsergruppen spielen sehr viele kurze, ebenfalls hohe und schnelle Noten. Währenddessen ist im Hintergrund das Spiel einer Harfe oder eines Xylophons mit schnellen Auf-und-Ab-Bewegungen zu hören, sowie anfangs der kurze Einsatz eines ratternden Percussion-Instruments. Alles ertönt in einer hohen Lautstärke, die sich dem vorherigen, sanften Motiv entgegensetzt. Die Trompeten erfüllen wieder ihre signalgebende Funktion²⁵⁵ und die Klarinetten zeigen ihre Durchsetzungsfähigkeit durch die hohen und lauten Töne.²⁵⁶

8) Willie schlägt zu (01h35'06")

Während der Verfolgungsjagd mit den Güterloren tritt dieses komische Ereignis mit Slapstick-Charakter auf. Indy wird von einer Wache geschlagen und für einen Moment außer Gefecht gesetzt. Der Angreifer steht nun bedrohlich vor Willie und hebt seine Faust, aber Willie, anfangs noch undenkbar für sie, boxt ihm mit einem Faustschlag ins Gesicht und er fällt vom Wagen. In diesem Fall sieht man eine Entwicklung Willies, was gewissermaßen komisch ist, da man diesen Faustschlag von ihr vermutlich nicht erwartet hätte. Aus diesem Grund wird hier die Inkongruenztheorie sichtbar, da ihre Handlung von ihrem ursprünglichen Benehmen abweicht und das Publikum eventuell einen anderen Ausgang erwartet hätte. Gewissermaßen erkenne ich hier auch die Überlegenheitstheorie, da man schadenfroh das

²⁵⁴ Vgl. Skiles, S. 71.

²⁵⁵ Vgl. Wüsthoff und Wüsthoff, *Die Rolle der Musik in der Film-, Funk- und Fernsehwerbung*, S. 51.

²⁵⁶ Vgl. Skiles, *Music Scoring for TV & Motion Pictures*, S. 71.

Versagen der Wache beobachtet, auch wenn das in Richtung Schwarze Komik geht, da er vom nachfolgenden Wagen überfahren wird. Eventuell wird dieser Spott gesteigert, da es die anfangs noch zimperliche Willie ist, die ihn überwältigt. Die Entlastungstheorie ist dann vorhanden, wenn in dieser kurzen Zeit eine wirkliche Anspannung bei den Zusehenden entsteht.

Bei diesem Beispiel lässt sich eine Kombination aus einer syntaktischen und einer semantisch-konnotativen Filmmusikfunktion ausmachen. Es erfolgt ein musikalischer Aufbau, der durch ein Crescendo immer lauter wird und schließlich in einem Höhepunkt endet, der gleichzeitig Willies Schlag exakt nachzeichnet. Im Vordergrund spielen dabei Violinen und Violen, deren Melodie bis zu dem Moment, als Willie trifft, immer weiter in die Höhe steigt und schließlich auf einem Akzent endet. Hier wird definitiv mit der Handlung gespielt, wobei das erneut für einen gesteigerten Effekt der Komik sorgt, da dieser unerwartete Faustschlag heraussticht.

9) Flashback zu RAIDERS OF THE LOST ARK, Part 1 (01h38'09'')

Wie der Titel schon verrät, handelt es sich um einen Verweis auf den ersten Teil der Indiana-Jones-Reihe. Zwei Kämpfer mit Säbeln versperren Indys Weg, indem sie sich vor ihm aufbauen und wilde Bewegungen mit ihren Waffen vollführen. Dies erinnert unweigerlich an das bereits bearbeitete Beispiel des Angreifers in Kairo. Indys Hand wandert lässig zu seinem Holster, jedoch bemerkt er, dass sein Revolver nicht an seinem eigentlichen Platz ist. Seine Reaktion ist ein verlegenes Grinsen. Vermutlich würde man hier denken, dass Indy hinsichtlich seiner Erfahrung mit Säbelkämpfern wie von selbst zu seiner Waffe greift. Man darf jedoch nicht außer Acht lassen, dass THE TEMPLE OF DOOM das Prequel zum ersten Film ist. Für uns Zusehenden ist das eine Repetition, nicht aber für Indy, obwohl er den Eindruck macht, als würde er aus Gewohnheit seinen Revolver zücken wollen. Dieses Malheur ist erneut eine Vermenschlichung des Archäologen, der trotz aller Abenteuer nicht vor solchen Momenten verschont bleibt. Durch das Geschehen im ersten Film wird in den Zusehenden eine Erwartungshaltung erzeugt, die jedoch, durch Einsatz der Inkongruenztheorie, nicht erfüllt wird.



Abbildung 8: Indy bemerkt die fehlende Waffe. (01h38'15'')

Die Musik ist dabei ein weiterer Faktor, diese eben erwähnte Einstellung des Publikums zu verstärken. Zuerst wird mittels einer Posaune und vielleicht auch einer Pauke der Vorwärtssprung der beiden Feinde imitiert. Nun erfolgt dieselbe schnelle Tonabfolge durch Blechbläser*innen, die man schon bei der Szene in Kairo beim Schwingen des Säbels vernehmen konnte. Danach hören wir jedoch jenen Teil des Musikstücks *Basket Game*, der Marions Situation bei der Flucht vor den beauftragten Angreifern musikalisch unterlegt. Querflötist*innen spielen dabei eine heitere, hohe Melodie, welche im Kontrast zu einzelnen, tiefen Posaumentönen steht, während Streicher*innen einen durchgehenden, fast summenden Klangteppich erzeugen. Das erste musikalische Zitat wird genutzt, um eine Art Rückblende für das Publikum zu schaffen. Man hört die Musik in Kombination mit den Bildern und glaubt, dass die Lage auf dieselbe Weise ausgehen wird, wie in *RAIDERS OF THE LOST ARK*. Dieser Umschwung auf das lustige Musikstück und somit das zweite Zitat, unterstreicht die ihm unangenehme Situation. Sein Lächeln wird dabei von einem zupfenden Geräusch mittels Underscoring untermalt. In Bezug auf die schwingenden Säbel spielt die Musik klar mit dem Geschehen mit, die lustige Melodie steht jedoch im Gegensatz zum hektischen Betasten des Holsters.

10) Indy wird überrascht (01h38'34'')

Dieses komische Ereignis erfolgt kurz nach dem vorherigen und beinhaltet eine dreifache Kombination aus Filmmusikfunktionen. Indy hat es geschafft, die beiden Angreifer erfolgreich zu überwältigen. Mit einem Kampfschrei setzt er einem der Gegner nach, bleibt

jedoch abrupt stehen. Wieder sieht der Archäologe etwas, was dem Publikum noch verborgen bleibt. Er tritt den Rückzug an und rennt in die entgegengesetzte Richtung, als plötzlich eine Horde an Palastwachen mit erhobenen Säbeln hinter ihm her rennt. Witzig ist dies, da er zuerst überzeugt und furchtlos den noch verbliebenen Angreifer verscheucht, anstatt selbst das Weite zu suchen, nur um dann derjenige zu sein, der flüchtet. Außerdem werden die Zuseher*innen für eine Weile im Dunkeln gelassen, da das Geschrei der Feinde erst zu hören ist, als sie sichtbar ins Bild laufen. Dieses abrupte Stoppen und das plötzliche Auftauchen dieser Masse stellen gewissermaßen Abweichungen vom Ausgangszustand dar, beides Einsätze der Inkongruenztheorie. Die Überlegenheitstheorie ist mitunter vorhanden, weil Indys Übermut ausgelacht wird.

Ich beginne die musikalische Analyse wieder mit der syntaktischen Funktion: Es erfolgt ein sehr kurzer Aufbau, welcher einen dramatischen Akzent anstrebt, jedoch bricht dieser in dem Moment ab, als Indy anhält. Trompeten erfüllen hier ihre heroische Qualität und spielen dabei einen kurzen Ausschnitt aus dem *Raider's March*, wodurch die kühne Verfolgung unterstützt wird. Beim Beobachten des entsetzten Protagonisten, hört man hohe, lang gezogene, dissonante Töne von Querflöten und tief zupfenden Streicher*innen. Sie spielen deskriptiv die sichtbaren Emotionen in Indys Gesichtsausdruck und sein Zögern nach, bevor er sich umdreht. Der Nachklang dieses Spiels dient der Aufrechterhaltung der Spannung, bis die Wachen überraschend ins Bild kommen und laute Musik erklingt. Dabei erfolgt eine geographische Deskription, da die Filmmusik einen fernöstlichen Klang vermittelt. Akzentuierte Töne werden dafür mit tieferen Blechblasinstrumenten gespielt, die dann in Schleifbewegungen übergehen. Die Melodie und die Spielweise ergeben zusammengefasst diese Assoziation.

8.2.4 Zusammenfassung

Die Inkongruenztheorie offenbart sich in Stresssituationen, wo das Verhalten oder das Handeln der Figuren von der Norm abweicht. Ich denke dabei an Indys undeutliche Anweisungen und Willies anfängliche Gelassenheit, als Indy und Shorty in der Klemme stecken. Generell zeigen sich Willies Eigenschaften als komische Figur, da die Überlegenheitstheorie und die Schadenfreude mit ihr in Verbindung stehen. Die Entlastungstheorie taucht in aufregenden Momenten auf. Bei der qualitativen Analyse

können im Vergleich mit RAIDERS OF THE LOST ARK vermehrt komische Phänomene beobachtet werden. Ekel-Komik, Schwarze Komik, Galgenhumor, Screwball-Komik, Repetition, Interferenz und Slapstick-Komik wurden vorgefunden, was die Untersuchung abwechslungsreich gestaltet. Bezüglich der Filmmusik erkannte ich zu Beginn die selten vorkommenden tektonischen und mediatisierenden Filmmusikfunktionen. Die Filmmusik ist dabei mit der Komik eng verwoben. Es zeigt sich auch hier wieder der Einsatz von Instrumenten, die durch ihre tiefen und durchdringenden Klangqualitäten für die gefährlich klingende Mood-Musik gewählt wurden. Das Ereignis in der Falle beinhaltet dabei einen Marsch, wo mittels Posaunen ein Stampfen imitiert wird. Erwähnenswert ist zudem die musikalische Nachahmung des Screwball-Dialogs. Kontraste gibt es auch hier, am deutlichsten erscheint mir dies in dem Moment, als Willies heiteres und mit leichten Klängen durchzogenes Leitmotiv gespielt wird, nachdem kurz zuvor ernste Musik zu hören war. Es gibt auch Ereignisse, wo es schwierig war, die Instrumente zu bestimmen, das gilt vor allem für den Augenblick, als die Sängerin ihre Hand umdreht. Abschließend lässt sich noch sagen, dass zwei musikalische Zitate mit Referenz auf den ersten Film verwendet werden.

8.3 INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

8.3.1 Filmdaten

Titel:	Indiana Jones and the Last Crusade
Originalsprache:	Englisch
Produktion:	Paramount Pictures, Lucasfilm
Budget:	48.000.000 \$
Einnahmen USA:	197.171.806 \$
Einnahmen weltweit:	474.310.887 \$
Erscheinungsjahr:	1989
Produktionsland:	USA
Genre:	Action/Abenteuer
Länge:	127 Minuten
Regie:	Steven Spielberg
Produzenten:	George Lucas, Frank Marshall, Arthur F. Repola, Robert Watts
Drehbuchautoren:	George Lucas, Jeffrey Boam, Menno Meyjes, Philip Kaufman
Filmmusik:	John Williams ²⁵⁷

8.3.2 Kurze Inhaltsangabe

Der dritte Teil der Reihe beginnt mit einem jungen Indiana Jones, der schon damals an Archäologie interessiert war und zeigt, wie er zu seinem Hut und seiner Peitsche kam. Auch das schlechte Verhältnis zu seinem Vater Henry Jones Sr. wird angesprochen. Danach befinden wir uns im Jahr 1938: Indy erfährt, dass sein Vater während der Suche nach dem heiligen Gral verschwunden ist. Er erhält das Tagebuch Henrys mit den Aufzeichnungen zu diesem Artefakt und macht sich mit Museumskurator Marcus Brody und der Kollegin Henrys, Dr. Elsa Schneider, auf den Weg, um Henry zu suchen. Sie finden ihn auf Schloss Brunwald in Österreich und befreien ihn, jedoch werden sie von Dr. Schneider hinters Licht geführt.²⁵⁸ Sie arbeitet für die Nazis, welche den Gral ebenfalls finden wollen. Nach einigen Verfolgungsjagden und Reisen erreichen sowohl die Nazis als auch Indiana Jones und seine

²⁵⁷ „Indiana Jones and the Last Crusade (1989)“.

²⁵⁸ Hier offenbart sich eine Parallele zu ANNE OF THE INDIES: Die Piratenkapitänin Anne erfährt, dass ihr Geliebter ebenfalls heimlich gegen sie arbeitet.

Begleiter die Stätte dieses Schatzes. Indiana Jones stellt sich drei Prüfungen und findet den Gral, muss ihn jedoch zurücklassen.

Die Bereitschaft, diese tödlichen Fallen zu überwinden, wird für ihn nicht nur eine selbstlose Tat, sondern auch eine spirituelle Erfahrung, da Glaube eine wichtige Rolle dabei spielt.²⁵⁹

8.3.3 Analyse der komischen Ereignisse

1) Indys Schrei (0h06'33")

Zur Abwechslung sehen wir Indiana Jones als Teenager. Auf der Flucht vor Grabräubern gerät er in den Waggon eines Zirkuszuges, der als Wohnraum für Schlangen dient. Der Anblick der Reptilien ist für einen Großteil der Zuschauer*innen vermutlich weniger zum Lachen. Lustig ist hingegen folgende Situation, die mich an eine Methode erinnert, die in Cartoons angewandt wird, wo man auf gewisse Art zensiert, was in einem geschlossenen Raum passiert. Dafür gehen zwei Figuren zum Beispiel in ein Zelt, wo es im Inneren zu einer Rangelei kommt. Die können Außenstehende bzw. Beobachter*innen zwar nicht sehen, jedoch nehmen sie diese durch andere Indikatoren wie Geräusche oder Musik wahr. Je nachdem wie das endet, kommen die Betroffenen, äußerlich gezeichnet von der Schlägerei, wieder hervor. Auch in der vorliegenden Szene wurde diese Art von Zensur angewandt, wobei die Außenseite des Waggons fokussiert wurde, während Indys lang gezogener Schrei zu hören ist. Für die Zusehenden ist nun klar, dass sich die Angst vor Schlangen des Abenteurers in diesem Moment etabliert, da er kurze Zeit zuvor noch in der Höhle lässig eine Schlange aus dem Gürtel seines Kumpanen zog. Diesbezüglich kommt eventuell Schadenfreude beim Publikum auf, was der Überlegenheitstheorie entsprechen würde.

²⁵⁹ Vgl. Kendrick, *Darkness in the Bliss-out. A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, S. 127.

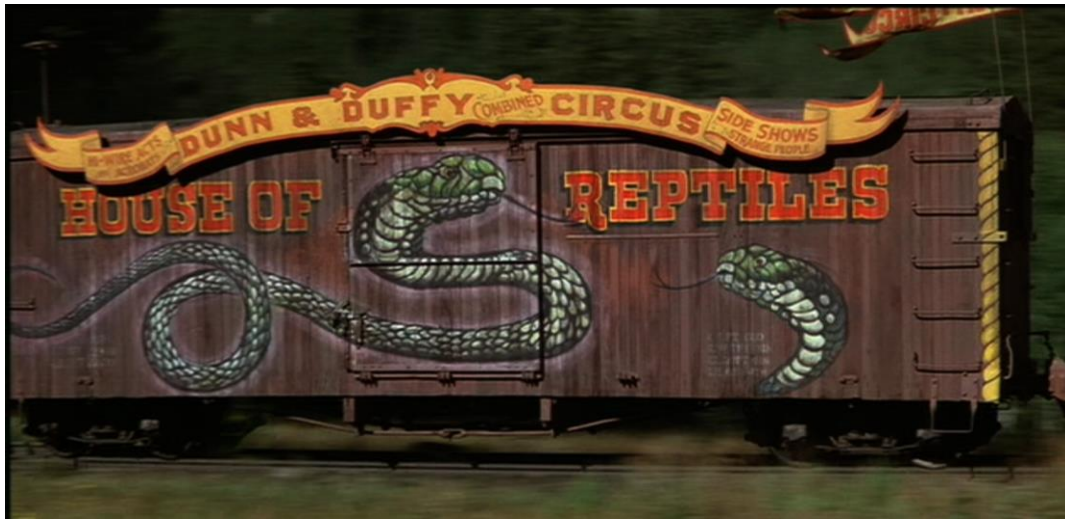


Abbildung 9: Die Außenseite des Reptilien-Waggons während Indy schreit. (0h6'33")

Es erwies sich zunächst als schwierig, die Musik in dieser Szene einzuordnen, da sie eventuell das Underscoring des Schreis darstellen könnte. Ich tendiere jedoch zu der Annahme, dass etwas Unsichtbares, also Denotatives, dargestellt werden soll. Zu diesem Entschluss bin ich einerseits durch die vorhin erwähnte Zensur und andererseits durch die Beweglichkeit der Melodie gekommen, die zu diesem linearen Schrei weniger passt, als zu einer aktiven Handlung. Die bekommt man nicht zu Gesicht, weshalb man nur erraten kann, was im Waggon vor sich geht. Trompeter*innen spielen dabei hohe, akzentuierte Töne in einer schnellen Auf-und-Abwärtsbewegung, während Streicher*innen einen tiefen Gegensatz bieten. Am Ende ertönt ein Signal des tiefen Blechbläserensembles. In kurzer Zeit passiert auf musikalischer Ebene relativ viel. Damit könnte das hastige Rausstürzen aus der Box und das Entfliehen aus dem Wagen oder ein kurzes Handgemenge zwischen Indy und den beiden Verfolgern bespielt werden.

2) Lauter Stempel (0h28'18")

Die vorliegende Sequenz erstreckt sich ungefähr über eine halbe Minute. Der Archäologe steht kurz davor, mit dem Ständer einer Absperrung ein Loch in den Boden zu schlagen, was ihn kurz zögern lässt. Zur gleichen Zeit stempelt ein Beamter der Bibliothek Bücher ab, was mit einem schnellen Schnittwechsel gezeigt wird. In dem Moment, als der Stempel das Papier berührt, schlägt Indy mit dem Sockel auf den Boden ein. Der daraus resultierende Knall lässt den älteren Herren stutzig den Stempel in seiner Hand betrachten. Dieser Vorgang wiederholt sich noch einmal, beim dritten Mal platziert er den vermeintlichen Übeltäter vor

sich hin und beäugt ihn argwöhnisch. Die Komik offenbart sich hier auf mehrere Arten. Zum einen enthält dieser visuelle Gag durch die Verbindung des Abstempelns und des lauten Aufpralls ein Slapstick-Element. Zum anderen sieht man in diesem Gag wieder eine Interferenz, wo keiner der beiden von dem Tun des anderen weiß. Dabei realisiert der Mann auch beim dritten Mal nicht, dass der Lärm unmöglich von seinem Stempel kommen kann, ein Umstand, der ebenfalls zum Schmunzeln bringt. Zusätzlich sorgen die Mimik des Beamten und das deutliche, innere Ringen Indys mit sich selbst, da er eine Bibliothek beschädigt, für Komik.

Ein durchgehender Ton bildet die Basis, welcher vermutlich den Hörnern entspringt. Das Zögern des Archäologen wird musikalisch durch pizzicato gespielte Streichinstrumente auf mittlerer Tonhöhe ausgedrückt. Die Kamera fokussiert den arbeitenden Mann, der nach dem Krach seinen Stempel umdreht und ihn inspiziert. Es erklingen Flöten, welche die sichtbare Verblüffung in seinem Gesichtsausdruck durch zwei kurze Töne verdeutlichen, wobei die Streichersektion einen tiefen Gegensatz beisteuert. Nach dem zweiten Knall hört man wieder denselben Horn-Ton wie zu Beginn. Nun musizieren Streicher*innen das Pizzicato im mittleren Bereich nach dem Aufprall, jedoch zeigt die Kamera diesmal Jones, der zum dritten Mal auf den Boden einschlägt. Dieses Zupfen wird deshalb seinem sichtbaren Unbehagen und Zögern zugeordnet. Als der Beamte seinen Stempel vor sich hinstellt, ertönen wieder die Flöten mit einer bewegten Melodie, diesmal aber lauter. Wie beim ersten Mal wird damit seine Verwirrung hervorgehoben, welche sich, erkennbar durch das Crescendo, vergrößert hat. Hinzu kommt eine Leichtigkeit in der Filmmusik, welche durch die Auswahl der Instrumente und die Spielweise entsteht. Das suggeriert gewissermaßen, dass man die Sachbeschädigung lustig finden darf. Dieses komische Ereignis weist einen klaren Fall von deskriptiver Technik auf. Die Musik spielt dabei eigentlich gegen das Vorgehen, weil dieses illegal ist und Konsequenzen mit sich ziehen kann. Sie spielt aber zugleich mit der Handlung, da die Verwirrung des Angestellten lustig ist und dies musikalisch betont und hervorgehoben wird.

3) „Don't call me Junior“ (0h49'18")

Indiana Jones wollte gerade seinen Vater Henry befreien, als sie von den Soldaten überrumpelt werden. Nachdem Henry seinen Sohn erneut ‚Junior‘ nennt, setzt Indy zu „I told

you...“(0h49’10”) an, reißt eine Waffe an sich und erschießt die Gegner. Nach diesem kurzen, vor allem für den Vater schockierenden Massaker, wendet sich Indy an ihn und sagt nur grollend: „Don’t call me Junior!“ In diesem komischen Ereignis ist Schwarze Komik zugegen. Das Erschießen selbst ist an und für sich nicht witzig, jedoch die anschließende Aussage. Durch den seltsamen, aber auch überraschenden Ablauf des Geschehens, erkennt man die Inkongruenztheorie. Als wäre nichts passiert, fährt Indy mit dem fort, was er zuvor loswerden wollte – er beschwert sich mit sichtbarem Ärger über den unerwünschten Spitznamen. Es ist ihm offensichtlich sehr wichtig, diesen Verdruss nochmals zu betonen, anstatt mit seinem Vater auf der Stelle zu fliehen. Diese Verzögerung ist in diesem kritischen Moment etwas absurd, aber auch lustig. Die Nazis bewirken durch ihre Rolle als Bösewichte eine Distanz zwischen ihrem Schicksal und dem Publikum, weshalb es möglich ist, nach der Schießerei den nachfolgenden Einwurf trotzdem lustig zu finden.

Die Filmmusik zeigt bei diesem Beispiel eine dreifache Kombination aus den syntaktischen, den semantisch-konnotativen und den semantisch-denotativen Funktionen. Den musikalischen Beginn habe ich vor Indys Aussage festgemacht, da der Ton in diesem Moment zu dem zuvor gespielten *Raider’s March* gehört (0h49’12”). Wie üblich hören wir dabei im Vordergrund die heroisch konnotierten Trompeten. Diese heben die Botschaft hervor, dass Indy als Held die Situation rettet und passen somit zum Gesehenen. Hinzu kommen Querflöten und Streichinstrumente. Die Leitmotiv-Technik erhält hier aber zugleich eine syntaktische Funktion, da sich die Musik steigert und schließlich in Richtung eines Höhepunkts anschwellt. Dabei wird nicht nur die Musik lauter, eine Harfe spielt mit dem Aufbau mit, während die Trompeter*innen auf einem Ton verbleiben und diesen verstärken. Anstatt mit der Handlung zu spielen, beeinflusst die Musik hier die Erwartung der Zuseher*innen, da sie vermittelt, dass jetzt etwas Bedeutungsvolles geschehen wird. Ein dramatischer Akzent durch die Musik bleibt jedoch aus, denn der Klimax wird durch Indys verärgerte Aussage aufgelöst. Es entsteht eine Generalpause, bevor es mit dem nächsten Thema weitergeht. Dieser dramatische Abbruch der Musik hebt das Gesagte hervor, welches etwas fehl am Platz, aber deswegen auch witzig wirkt. Aufgrund dieser Betonung zähle ich diese musikalische Unterbrechung zum Underscoring.

4) Indy ist überzeugt – Cut zu Marcus (0h52'15")

An dieser Stelle zeigt sich besonders, wie eine lustige Szene in Verbindung mit etwas Ernstem an Komik gelangen kann. Die Tatsache, dass Marcus verwirrt durch eine ihm fremde Stadt wandert und dabei versucht, sich in der Traube von Menschen erfolglos zu verständigen, bringt allein schon zum Schmunzeln. Da aber Indy zuerst mit voller Überzeugung vor den Nazis mit Marcus' angeblicher Gerissenheit und Tarnfähigkeit prahlt und der Schnitt das komplette Gegenteil bezeugt, ist das durchaus ein Grund zum Lachen. Zwar gibt der Archäologe später zu, den Zustand absichtlich geschönt zu haben, die multiperspektivische Lage und die Abweichung von dem kurzen Monolog weisen trotzdem auf eine lustige Interferenz hin. Marcus Brody zeigt zudem die Eigenschaften einer komischen Figur, indem er sich etwas naiv, unvorsichtig und unvorbereitet in ein anderes Land begibt und noch dazu wenig später in die Hände des Feindes fällt. Mitunter kann diese Abweichung der Realität von den Aussagen Indys als Inversion bezeichnet werden.

Während Jones den Nazis diese Behauptung aufischt, ist keine Filmmusik zu hören. Diese Stille verleiht nicht nur seinen Worten einen ernsten Nachklang, sondern bildet, wie schon einige Male in vergangenen Beispielen, einen Gegensatz zum nachfolgenden Ablauf. Mit dem Schnitt zur nächsten Szene setzt augenblicklich eine geographische Deskription und somit eine semantisch-denotative Funktion ein. Besonders stark wahrnehmbar ist ein mir unbekanntes Saiteninstrument, welches dem Klang nach aus dem Nahen Osten, sprich Türkei oder einem umliegenden Land stammen könnte. Diese Vermutung mache ich unter anderem an dem Ort der Handlung, dem türkischen Iskenderun fest. Ich habe mir aber auch einige potenziell in Frage kommende Instrumente aus diesem Land bei einer Youtube-Recherche angehört. Dabei klingen die Sipsi-Flöte und die türkische Sackpfeife eventuell nach den verwendeten Instrumenten. Ferner kann man die Klänge von Percussion-Instrumenten wie der Handtrommel und dem Tamburin erfassen. Es handelt sich um ein sehr rhythmisches Musikstück, welches auch einige Passagen mit niedrigeren Notenwerten, aber im Gesamten keine schnelle Melodie innehat. Die Lautstärke betont außerdem den Schnitt und entkräftet durch ihren Gegensatz das soeben Gesagte auf Schloss Brunwald.

5) Henry glaubt, dass Elsa mit ihm spricht (0h55'15")

Hier entsteht eine Interferenz durch unterschiedliche Perspektiven, wobei der*die Zuseher*in aber wahrnimmt, dass Elsa dabei zu Indy spricht. Als sie ihn an Venedig erinnert und ihm versichert, wie wundervoll es damals war, glaubt Henry, der mit dem Rücken zu ihr sitzt, dass er gemeint ist. Einige Minuten zuvor gab der Vater preis, mit ihr eine Affäre gehabt zu haben. Er bedankt sich und stimmt ihr zu, woraufhin Indy sich perplex zu ihm umdreht, bevor er und Elsa sich küssen. Dies bemerkt auch Henry, der nun versteht, dass es nicht um ihn geht, was ihn etwas misstrauisch stimmt. Die förmliche Aussage Henrys kam für die Zusehenden relativ unerwartet und wird der Inkongruenztheorie zugeordnet. Da es sich hier um ein Missverständnis des unwissenden Henry handelt, stellt dieses Ereignis zudem eine Interferenz dar. Indy ist es sichtlich unangenehm, dass sein Vater auch mit Elsa intim geworden ist. Dieser Kontrast zwischen seiner fassungslosen Miene und Henrys seligem, zufriedenen Gesichtsausdruck wirkt komisch.



Abbildung 10: Henry glaubt, dass Elsa mit ihm spricht. (0h55'22")

Es liegt eine dreifache Kombination aus Filmmusikfunktionen vor. Meiner Vermutung nach spielt ein Saxofon solistisch eine zärtliche Melodie. Diese verläuft zuerst nach unten, als sich Elsa zu Indys Ohr beugt und untermalt diese Bewegung mit der deskriptiven Technik. Handelt es sich hier um ein Sopran- oder Alt-Saxofon, werden dessen Qualitäten laut Wüsthoff und Wüsthoff²⁶⁰ für sentimentale Momente genutzt. Sofern diese Eigenschaft nicht im Sinne von ‚übertrieben gefühlvoll‘ gemeint ist, ist sie für diese Szene durchaus passend

²⁶⁰ Vgl. Wüsthoff und Wüsthoff, *Die Rolle der Musik in der Film-, Funk- und Fernsehwerbung*, S. 40.

und verleiht ihr einen romantischen Touch. Das Solo wird von einem ‚Geigenteppich‘ umrahmt, welcher sich durch langsame Auf-und-Abwärtsbewegungen auszeichnet. Im Moment des Kusses steigen sowohl die Lautstärke mit einem Crescendo, als auch die Tonhöhe an. Durch diesen Aufbau offenbart sich die hier angewandte, syntaktische Funktion, trotz weggelassenen Höhepunkts. Zudem sehe ich diese Begebenheit als einen eigenen Abschnitt, ähnlich einer Traumsequenz. Durch das Underscoring wird die Leidenschaft in Elsas Stimme untermalt. Ferner ordne ich dieses Ereignis durch die Darstellung der Gedanken und Erinnerungen, welche von Elsa hervorgerufen und durch die Musik symbolisiert werden, den semantisch-denotativen Funktionen zu.

6) „I ought to tell you something“ (0h56’59”)

In diesem Fall handelt es sich um einen kurzen Dialog, der angesichts der brenzligen Lage trotzdem witzig ist. Nachdem Henry vergeblich versucht, das Feuer auszupusten, wendet er sich recht gelassen an seinen Sohn mit den Worten: „I ought to tell you something.“ Wie schon in *THE TEMPLE OF DOOM*, als Indy und Shorty in der Falle sitzen, wird nicht klar verdeutlicht, worin die eigentliche Gefahr besteht. Da es auch der Vater war, der zuerst das Feuerzeug fallen ließ und das Feuer anfachte, windet er sich etwas, als es darum geht, seinem Sohn die Hiobsbotschaft zu überbringen. Es wirkt beinahe so, als wäre es ihm peinlich, dieses Malheur seinem Sohn zu beichten. Dadurch zeichnet sich Henry außerdem als eine der lustigen Figuren aus. Indy glaubt, dass sein Vater den Zeitpunkt nutzen möchte, irgendetwas Sentimentales zu sagen. Diese jeweiligen Perspektiven der beiden Figuren zählen folglich zur Interferenz, da ein Missverständnis vorliegt. Nachdem Henry nun eindeutig auf das Ausbreiten des Feuers hinweist, schrickt der Archäologe auf und sie handeln. Die Art und Weise, wie trotz dieser lebensbedrohlichen Situation gesprochen wird, bringt auf der Basis der Inkongruenztheorie Komik ins Spiel. Statt panisch zu reagieren, äußert Henry sehr sachlich, dass der Fußboden brennt, was unter den gegebenen Umständen absurd erscheint.

Dieses Mal hören wir mit *Scherzo for Motorcycle and Orchestra* ein Stück, das schon zuvor beim Verlassen des Zimmers, etwas später während der Flucht auf dem Motorrad und beim Angriff der Kampfflugzeuge erklingt. Da es mehrmals vorkommt, zähle ich es zu den Motiven und somit zu den semantisch-denotativen Filmmusikfunktionen. In diesem Beispiel erfüllt es

zudem auch die Aufgabe der deskriptiven Technik. Das Scherzo beginnt mit Holzblasinstrumenten, welche von zupfenden und durchgehend spielenden Streicher*innen unterstützt eine tänzerische, zunächst nach oben steigende Melodie ergeben, die danach mit tiefen Streichinstrumenten wieder nach unten geführt wird. Durch den Einsatz dieser Instrumente, die eher sanfte Klangqualitäten besitzen, werden Henrys sinnloser Versuch, das Feuer auszublasen, sowie seine zögerliche Ansprache nochmals besonders dargelegt. Tiefe Posaunen symbolisieren schließlich mit ihren dramatischen und kräftigen Eigenschaften²⁶¹ die Einsicht des Vaters, dass die Zeit doch drängt. Nun wird dieselbe Anfangsmelodie des Scherzos mit Trompeten gespielt, welche durch ihre signalhaften Kompetenzen das Aufschrecken Indys verdeutlichen. Da sich dieses Motiv auf die anbahnende Flucht bezieht, begleitet die Filmmusik die zu sehende Handlung.

7) Lächeln – „Alarm!“ (0h58'37")

Während Indy versucht, sich aus den Fesseln zu winden, betätigt er versehentlich zweimal den Mechanismus einer versteckten Tür an der Rückseite des Kamins. Dieser rastet ein und sie befinden sich in einem Raum, in dem Nazis mit Kommunikationsgeräten arbeiten. Eine Frau bemerkt die beiden zuerst. Eine ähnliche Reaktion wie in jenem Moment in *THE TEMPLE OF DOOM*, als Indy seine Waffe nicht finden konnte, tritt ein. Vater und Sohn versuchen es mit einem Lächeln, welches die Frau zuerst erwidert, bis sie jedoch lauthals „Alarm!“ (0h58'43") schreit und ihre Kollegen die Eindringlinge ebenfalls bemerken. Aufgrund folgender Normabweichung zeigt sich die Inkongruenztheorie: Die Art, wie Indy und Henry versuchen, sich aus dieser Lage heraus zu winden, wirkt etwas merkwürdig und realitätsfremd. Zugleich ist es auch absurd, dass die Beamtin lächelt, anstatt direkt auf die beiden zuzugehen oder die restlichen Nazis auf andere Weise darauf aufmerksam zu machen. Hier wird jedoch, wie so oft, mit Kontrasten gearbeitet: Zuerst erweckt man den Anschein, dass alles in Ordnung sei und das gegenseitige Lächeln bestätige das. Diese ruhige Atmosphäre, beruhend auf der Entlastungstheorie, wird jedoch durch den schrillen Schrei unterbrochen.

Für die musikalische Analyse kann das Underscoring festgestellt werden. Zuerst hört man als Untermalung der Anspannung einen sehr hohen Streicherton. Passend dazu gibt es in

²⁶¹ Vgl. Skiles, *Music Scoring for TV & Motion Pictures*, S. 71.

diesem Tonbereich eine als fesselnd beschriebene Qualität der Violinen bei Skiles.²⁶² Im Augenblick des Lächelns der beiden Gefangenen ertönen Klarinetten mit kurzen, verspielten Tönen sowie eine Triangel, dasselbe spielt sich bei ihrem Lächeln mit Querflöten ab. Die hohen Melodien klingen heiter und täuschen zuerst eine sichere und ungefährliche Situation vor. So eine exakte Nachahmung zählt zum Mickey-Mousing und fördert dabei die Komik in dieser Situation. Es folgen scharf angerissene, erregt gespielte²⁶³ und tiefe, gezupfte Streichinstrumente, welche auf die alarmierten Nazis und ihre schnellen Kopfbewegungen referieren. Zwar handelt es sich in diesem Fall um eine Anwendung der deskriptiven Technik, aber betrachtet man stattdessen die Bedrohung in diesem Moment, so spielt die Musik klar dagegen.

8) Hitler gibt Indy ein Autogramm (01h07'18")

Eigentlich wollte sich Indy von dieser Veranstaltung der Nationalsozialist*innen entfernen, er wird jedoch von einem Strom an Journalist*innen und Autogrammjäger*innen zurückgedrängt. Wie es der Zufall will, stößt er dabei mit Adolf Hitler persönlich zusammen. Beide starren sich zuerst unbewegt an; der*die Zuschauer*in fühlt bei dieser Anspannung mitunter schon Nervosität aufsteigen. Hitler nimmt ihm nach einer Weile das Tagebuch aus der Hand – der Archäologe schluckt beunruhigt – und unterschreibt schließlich mitten in den Zeichnungen des Vaters. Bei diesem komischen Ereignis wurde zuerst Spannung erzeugt, die sich langsam in die Länge zieht, dann jedoch im Sinne der Entlastungstheorie aufgelöst wird. Die Inkongruenztheorie ist hier ebenfalls vertreten, da man eventuell einen ernsten Ausgang dieses unglücklichen Zusammentreffens erwartet hätte. Hitlers Annahme, dass es sich um ein Notizbuch für Autogramme handelt, stellt eine Interferenz dar.

Bei dieser Szene ist der *Königgrätzer-Marsch* von Gottfried Piefke zu hören, welcher sich auf den preußischen Sieg in der Schlacht bei Königgrätz 1866 über die österreichischen Habsburger bezieht.²⁶⁴ Eine andere Quelle berichtet, dass er zudem ein Lieblingsmarsch von Adolf Hitler gewesen sei.²⁶⁵ Passend dazu wird er bei diesem öffentlichen Auftritt im Film gespielt und fungiert als source music, auch wenn keine Kapelle sichtbar ist. Der Marsch

²⁶² Vgl. Skiles, S. 71.

²⁶³ Vgl. Wüsthoff und Wüsthoff, *Die Rolle der Musik in der Film-, Funk- und Fernsehwerbung*, S. 44.

²⁶⁴ Frühbeis, „Was heute geschah – 03. Juli 1866: Gottfried Piefke komponiert den ‚Königgrätzer Marsch‘“.

²⁶⁵ Winkler, „SWR2 Musikstunde mit Thomas Ruebenacker. Der „Gemeine Paucken-Würbel“ oder: Kleine Geschichte der Militärmusik (2)“.

erfüllt durch die historische Deskription und den Bildton eine semantisch-denotative und als eigenständiges Musikstück auch eine tektonische Funktion. Der *Königgrätzer Marsch* wird in dem Moment modifiziert, als Indy mit Hitler zusammenstößt, denn anstelle der strahlenden Blechblasinstrumente sind nun lediglich die Trommeln zu hören. Als Indy das Buch aus der Hand genommen wird, tritt die kleine Marschtrommel in den Vordergrund, beim wortlosen Blickkontakt der beiden kommen Pauken hinzu. Das trägt zur Anspannung und möglichen Bedrohung dieses Moments bei, da das Tagebuch eindeutig in den falschen Händen ist. Nachdem Indy jedoch mit Erleichterung feststellt, dass er nochmal davongekommen ist, ertönen wieder die fröhlichen Bläsergruppen. Zwar handelt es sich, wie bereits gesagt, um einen separaten Marsch, jedoch wurde die Verwendung der Instrumente eindeutig der Handlung angepasst. Aufgrund dessen erfüllt die Musik in diesem Moment gleichsam auch die Technik des Underscoring.

9) Indy wirft General Vogel hinaus – „No Ticket“ (01h09'57")

Indy, verkleidet als Fahrscheinkontrolleur, überrascht den Nazigeneral Vogel in dem Moment, als dieser Henry entdeckt. Im Augenblick des Erkennens schlägt der Protagonist zu und wirft Vogel aus dem Zeppelin hinaus, wo er auf herumliegendes Gepäck fällt. Die anderen Fahrgäste sind über das Verhalten des mutmaßlichen Beamten sichtlich erschrocken. Als Indy die Situation mit den Worten „No Ticket“ (01h10'11") erklärt, bricht Unruhe aus. Alle zücken sofort ihren Fahrschein und wedeln eifrig damit in der Luft herum. Der erste Teil dieses Ablaufs ist komisch, da Indy gar nicht lange fackelt, sondern, wie so oft in dieser Abenteuerfilmreihe, die Fäuste fliegen lässt. Aufgrund der Distanz zu dem Bösewicht hat man als Zuseher*in kein Mitleid mit ihm und ist auch davon überzeugt, dass es ihm Recht geschieht, was es möglich macht, schadenfroh über ihn zu lachen. Dadurch wird die Überlegenheitstheorie sichtbar. Im zweiten Abschnitt der Sequenz kommt eine Interferenz zum Vorschein: Die Komik entsteht dabei durch ein Missverständnis aufgrund der unterschiedlichen Perspektiven. Die Fahrgäste wissen nicht, was zwischen Indy, Henry und Vogel ablief und befürchten, dass sie auf dieselbe, unsanfte Weise aus dem Transportmittel befördert werden könnten. Deshalb ist es besonders witzig, wie schnell und hektisch sie mit ihren Tickets herumwedeln.

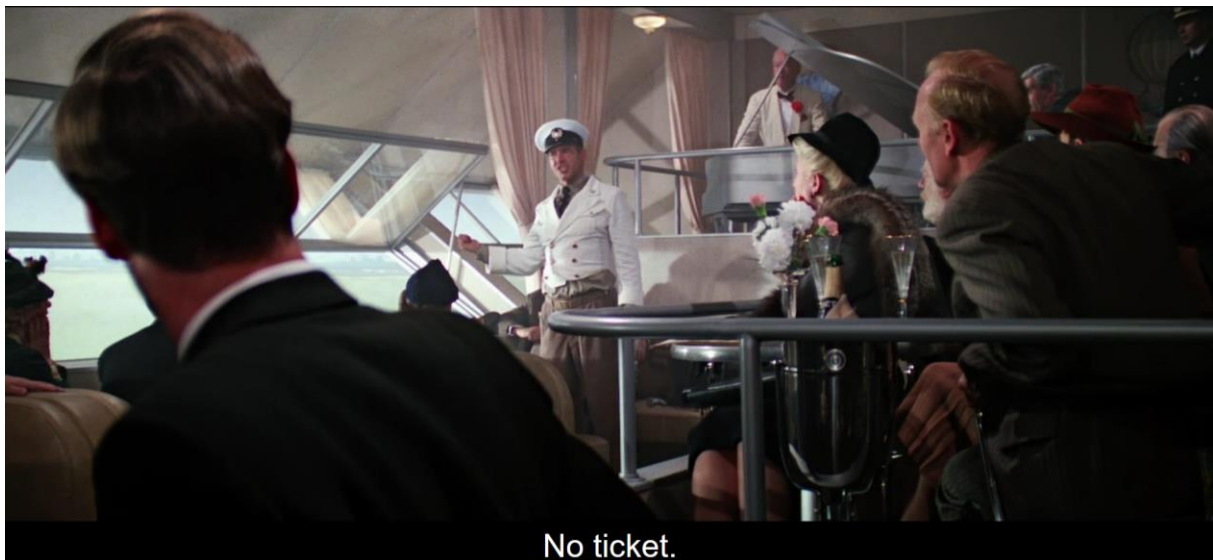


Abbildung 11: Indy 'erklärt' die Situation. (01h10'11")

Die betreffende Filmmusik ertönt bereits bei der Ankunft des Generals. Sie kennzeichnet sich durch springende Tonabfolgen der tieferen Streicher- und Holzblassektion und klingt dabei anfangs etwas strenger als in dieser komischen Sequenz. Hier wird die Melodie durch hohe Violinen, Holzblasinstrumente und einen Triangelschlag ergänzt, wobei der letzte Tonsprung den Schlag ins Gesicht untermalt und Slapstick-Komik erzeugt. Es ertönt eine nach unten schleifende Melodie, die am Ende mit zwei betonten Akzenten abschließt. Letzteres markiert mittels Underscoring auf lustige Weise den Flug nach draußen und den Aufprall auf den Koffern. Es handelt sich bei diesem Stück *No Ticket* um Mood-Musik, die zugleich auch die deskriptive Technik beinhaltet. Zu Beginn ist sie etwas ernster und rigoroser, doch im weiteren Verlauf erhält sie durch die höheren Klänge, gespielt von Holzbläser*innen, einen verspielten Beigeschmack. Dadurch wirkt die Stimmung keinesfalls gestresst oder beunruhigend. Die Musik spielt gegen die Handlung, indem sie in eine eher positive Richtung geht. Zudem hat das Underscoring einen zusätzlichen, komischen Effekt. Die Musik fährt nach dem Rauswurf mit Trillern²⁶⁶ durch Klarinetten und Pizzicato-Streichern fort, um die Anspannung im Raum zu verdeutlichen. Nach Indys Erklärung ertönt wieder die Mood-Musik. Diesmal trillern sehr vordergründig die Querflötist*innen, was eventuell auf die Hektik der Leute referiert.

²⁶⁶ Dabei spielt man die entsprechende Note in schneller Abwechslung mit der Note darüber.

10) „Henry, the pen!“ (01h29‘43“)

Nachdem Henry einem Nazi die Tinte seines Füllers in die Augen spritzen und ihn dadurch überwältigen konnte, gibt Marcus einen gewitzten Kommentar ab. Er zitiert den Autoren Edward Bulwer-Lytton, welcher in eines seiner Theaterstücke den Satz „The pen is mightier than the sword“²⁶⁷ schrieb. Die Anekdote wird in diesem Kontext unweigerlich witzig, da sie nicht, wie ursprünglich gedacht, metaphorisch, sondern wörtlich gemeint ist. Die Komik erfolgt gleich nach dem Zweikampf, den Henry beinahe verloren hätte, weshalb die Entlastungstheorie in den Fokus rückt. Generell fällt auf, dass sich Marcus und Henry in Situationen des Kampfes oder der Verfolgung entweder verwirrt oder lustig verhalten. Das passiert zudem kurze Zeit später, als Henry eine für die Lage eher unpassend heitere Aussage von sich gibt (01h31‘26“), was sein Sohn weniger amüsant findet. Marcus gehört daher genauso wie Indys Vater zu den lustigen Figuren, die hin und wieder für Auflockerungen sorgen.

Während Marcus‘ komischen Kommentars werden mittels Underscoring semantisch-konnotative Funktionen erfüllt. Einerseits untermalt die Musik sein fröhliches Gemüt, da er eventuell über seinen eigenen Einfall lacht, andererseits werden seine Handbewegungen nachgezeichnet, die wiederum das Schreiben mit einem Füller imitieren. Die hohe Melodie klingt unbeschwert und heiter, was unter anderem an den verwendeten Holzblasinstrumenten und am Glockenspiel liegt. Angesichts dessen, was außerhalb des Panzers vor sich geht, ist dieser Moment auch im musikalischen Sinne ein Comic Relief, da vorher hauptsächlich tiefere Blechbläser*innen und hektische Streichertöne zu vernehmen waren. Bezogen auf diese fröhliche Unterbrechung spielt die Musik mit der Handlung, in Anbetracht der ernsten Situation jedoch dagegen.

8.3.4 Zusammenfassung

Im dritten Teil sind ebenfalls viele Situationen vorhanden, in denen die Inkongruenztheorie aufgrund von unpassendem oder normabweichendem Verhalten eintritt. Zum Vorschein kommt dies vor allem bei den Ereignissen mit den komischen Figuren Henry und Marcus: Ob im Kampf, kurz vor dem Ausbruch eines Feuers oder wenn Henry irrtümlich auf Elsas

²⁶⁷ Gee, „Who First Said ‚The Pen Is Mightier than the Sword‘?“

Aussage reagiert. Die Entlastungstheorie zeigt sich ebenfalls, insbesondere dann, als Indy auf Hitler trifft. Es gibt mehrere Interferenzen aufgrund von Missverständnissen. Zudem werden auch der Running Gag mit der Schlange und das Slapstick-Element in der Bibliothek ersichtlich, sowie Schwarze Komik in ernstesten Situationen. Eine Inversion hinsichtlich Marcus findet statt, da er das Gegenteil von dem verkörpert, was Indy den anderen weismachen will. Bezüglich des musikalischen Aspekts möchte ich als Erstes jenes Ereignis erwähnen, wo der junge Indiana Jones im Schlangenwaggon fest sitzt. Dabei wird entweder die deskriptive Technik verwendet oder der unsichtbare Vorgang im Inneren des Wagens verdeutlicht. Weiters ist der Moment erwähnenswert, als die Musik bewusst Spannung erzeugt, nur um dann in Indys entrüstete Aussage ‚Don’t call me Junior‘ zu enden. Die gefühlvollen Klangqualitäten von Geigen und Saxofon offenbaren sich in den Erinnerungen, die Elsa auf Schloss Brunwald anspricht. Mit dem *Königgrätzer Marsch* kommt eine Musiknummer ins Spiel, die modifiziert wurde, um die Spannung zu erhöhen und um Entwarnung zu geben. Generell gibt es wieder einige fröhliche Melodien durch Holzblasinstrumente, die für Entlastung sorgen.

8.4 INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL

8.4.1 Filmdaten

Titel:	Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull
Originalsprache:	Englisch
Produktion:	Paramount Pictures, Lucasfilm
Budget:	185.000.000 \$
Einnahmen USA:	317.101.119 \$
Einnahmen weltweit:	790.653.942 \$
Erscheinungsjahr:	2008
Produktionsland:	USA
Genre:	Action/Abenteuer
Länge:	122 Minuten
Regie:	Steven Spielberg
Produzenten:	George Lucas, Frank Marshall, Kathleen Kennedy, Kristie Macosko Krieger, Denis L. Stewart, Flávio Ramos Tambellini
Drehbuchautoren:	George Lucas, David Koepp, Jeff Nathanson, Philip Kaufman
Filmmusik:	John Williams ²⁶⁸

8.4.2 Kurze Inhaltsangabe

Der Film spielt im Jahr 1957: Indiana Jones ist sichtlich gealtert, sein Vater ist mittlerweile verstorben. Nach der Anfangssequenz, in der ihn sein Kumpane Mac verrät, trifft er auf einen jungen Biker namens Mutt Williams. Dieser erzählt ihm von einem Freund Indianas, Harold Oxley, der auf der Suche nach einem Kristallschädel war, jedoch vor kurzem verschwunden ist. Sie finden durch diverse Hinweise den besagten Schädel in einem Grab, werden jedoch von sowjetischen Soldaten gefangen genommen, die auch hinter diesem Artefakt her sind. In deren Lager treffen sie auf Oxley, aber auch auf Mutts Mutter Marion Ravenwood. Jones erfährt dabei, dass er Mutts Vater ist. Sie entkommen und eilen zum Tempel von Akator, wo der Schädel hingbracht werden müsse, um sein Geheimnis zu lüften. Dort angekommen erblicken sie eine Halle mit 13 Kristallskeletten, wobei ein Schädel

²⁶⁸ „Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull (2008)“.

fehlt. Nachdem dieser an seinen Platz gebracht wurde, erscheinen nichtmenschliche Wesen. In dem Moment kommt die sowjetische Anführerin Irina hinzu, die es durch einen Tracker geschafft hat, Indy, Marion, Mutt, Oxley und Mac zu folgen. Sie stirbt bei der von ihr gewünschten Wissensübermittlung durch die Aliens und der Tempel stürzt ein. Die anderen, mit Ausnahme von Mac, schaffen es, zu entkommen und beobachten, wie ein Raumschiff aus den Trümmern emporsteigt. Der Film endet mit der Hochzeit von Indy und Marion.

8.4.3 Analyse der komischen Ereignisse

1) Flashback zu RAIDERS OF THE LOST ARK Part 2 (0h14'09")

Wie der Titel schon vermittelt, habe ich mit diesem komischen Ereignis einen weiteren Rückgriff auf den ersten Teil der Abenteuerfilmreihe ausgewählt. Dieses Mal referiert der Film auf Indys missglückten Versuch, mit einer Liane das Fluchtflugzeug zu erreichen. Die Situation ist hier eine ähnliche: Der Abenteurer schätzt die Entfernung für sein Manöver falsch ein und landet nicht am gewünschten Zielort. Er versucht die Sowjetin Irina aufzuhalten und benutzt seine Peitsche, um ihr Fahrzeug rechtzeitig zu erreichen. Etwas unelegant segelt er dabei zurück und landet im Fahrerhaus eines kleinen Lasters dahinter. Sein trockener Kommentar: „Damn, I thought that was closer!“ (0h14'15") Auch wenn die Zuseher*innen mittlerweile wissen, dass dem Archäologen nicht immer alles gelingt, so ist auch das wieder ein Moment, wo man vermutlich den Erfolg seiner Aktion erwartet hätte. Diese Erwartungshaltung wird jedoch nicht erfüllt, wodurch das Ereignis der Inkongruenztheorie zugeordnet wird. Da sich dieses Schema im Sinne einer Repetition wiederholt, ist ein zusätzlicher Grund zum Schmunzeln.



Abbildung 12: Indy verfehlt das Ziel und landet im Wagen dahinter. (0h14'15")

Bei dem unglücklichen Versuch, Irina zu erreichen, erklingt wiederholend eine schnell nach oben schweifende Tonabfolge durch Streichinstrumente, die jedes Mal weiter aufsteigt. Als Indy hilflos mit den Beinen strampelt, kommen kurz Hörner im Hintergrund dazu. Damit werden durch die deskriptive Technik das Schwingen und das Vorbeischießen am Ziel untermalt. Eine weitere Repetition bezüglich des genannten Ereignisses aus *RAIDERS OF THE LOST ARK* ist die Verwendung des Leitmotivs, wobei das Stück so positioniert wurde, dass Indys Fall durch einen Ton hervorgehoben wird. Anders als im ersten Film wird der *Raider's March* hier etwas höher und länger gespielt. Dies liegt vermutlich daran, dass er es geschafft hat, den Wagen zu übernehmen. Außerdem klingt das Thema an dieser Stelle voller, da hörbar weitere Blechblas- sowie Holzblasinstrumente hinzugefügt werden.

2) Mutt nutzt das Nachbarsglas zur Befeuchtung des Kamms (0h28'00")

Als Indy und Mutt in dem Café sitzen und sich unterhalten, nimmt der junge Mann wie selbstverständlich seinen Kamm und tunkt ihn in das Cola seines Nachbarn. Er kämmt sich die Haare, um ihnen so besseren Halt zu geben, was von den Leuten am Nachbarstisch und von Indy bemerkt, aber unkommentiert gelassen wird. Dadurch wird die Inkongruenztheorie in den Fokus gerückt, da man in unserer Gesellschaft normalerweise nicht toleriert, das Getränk anderer Mitmenschen auf diese Art zu benutzen. Da aber niemand durch sein ungeniertes Handeln wirklich zu Schaden kommt, wird es von den Zuseher*innen auf lustige Weise aufgenommen. Frisuren wurden zur Zeit der Diegese meist mit Haarspray oder Gel in

Form gehalten. Für jemanden, der nicht zu jener Zeit gelebt hat, ist dieses Verhalten Mutts, der sich immer wieder um sein Aussehen sorgt, zudem suspekt.

In dieser Sequenz ist im Café source music zu hören, vermutlich aus einer für damals typischen Jukebox. Die Musiknummer *Wake up little Susie* bleibt während des Gesprächs stets im Hintergrund. Sie soll lediglich beim Publikum ein Nostalgie-Gefühl erzeugen und für die Handlung selbst historisch akkurat sein, zudem hört man sie nicht sehr deutlich, da die Unterhaltung sie übertönt. Als eigenständiges Stück gehört es zu den tektonischen Funktionen, hat jedoch keinen Einfluss auf das Geschehen. 1957 brachten die Everly Brothers dieses Lied heraus, welches sich um ein Pärchen dreht, das im Kino einschlieft. Durch die Missinterpretation, dass es sich hier um Geschlechtsverkehr handeln würde, einem damals noch sehr verpönten Thema, verbot man das Lied in den Bostoner Radiosendern.²⁶⁹ Indy und Mutt sitzen hier aber in einem Diner in Connecticut im Jahr 1957, weshalb der Einsatz des Songs passend ist.

3) „Get that Greaser!“ (0h31'48“)

Mit dieser Ansage bricht im Diner das Chaos aus. Mutt schnappt sich einen Trinkkrug und zerdeppert diesen auf dem Kopf eines Mitglieds der verfeindeten Gruppe, woraufhin sich der Rest ebenfalls aufeinander stürzt. Dabei fliegen einige Personen über die Theke, zwei andere holen sich Stühle, was die Szene von einer Sekunde auf die andere in eine chaotische Schlägerei verwandelt. Die Atmosphäre entwickelt sich relativ schnell von gemäßigt zu angespannt und führt schließlich zu diesem Durcheinander, weshalb man von einer Normabweichung und deshalb von der Inkongruenztheorie sprechen kann. Durch die übertrieben brutale Darstellung, wo scheinbar jede*r ohne zu zögern über den*die andere*n herfällt, ist diese Schlägerei unweigerlich komisch. Indy wusste offenbar, dass es soweit kommen würde, denn nun können sie einfacher entkommen.

Die Musik trägt definitiv dazu bei, die Komik dieses Ereignisses zu intensivieren. Diesmal handelt es sich jedoch nicht um source music, sondern vielmehr um eine historische bzw. soziale Deskription, die in dem Moment losgeht, als Mutt zum Krug greift. Der Titel des beschwingten Liedes lautet *Shake, Rattle and Roll*, welches ursprünglich als Blues-Song von Big Joe Turner gesungen wurde. Die Band Billy Haley and the Comets spielte ein Cover dieses

²⁶⁹ Hurst, „Everly Brothers Again Waking up Nation to Innocent, Wonderful“.

Hits und veränderten dabei das Genre zu Rock'n'Roll sowie einige sexuell konnotierte Phrasen. Sie hatten damit weitaus mehr Erfolg als der Originalsänger. Richard Corliss erklärt in einem Artikel, dass der Songtext von einer jungen Liebhaberin handelt. ‚Shake, rattle and roll‘ beziehe sich auf die erste Strophe, in der es heißt: „Get out in that kitchen and rattle those pots and pans“, was auch im Film zu hören ist (0h31'55"). Es gehe hier entweder um das Kochen oder man referiere damit auf den Geschlechtsakt.²⁷⁰ In dieser Szene fliegen zwar keine Töpfe oder Pfannen, dafür aber Gläser, Stühle und Fäuste. Eine Möglichkeit wäre, dass dieser Song bewusst gewählt wurde, um eine eigene Bedeutung für die Worte ‚shake, rattle and roll‘ zu etablieren. Auch wenn man nicht die Geschichte des Songs kennt, so ist es doch lustig, wie ein schneller und gut gelaunter Song in dieser Szene eingesetzt wird. Durch diese Positivität ist man ermutigt, über die Szene zu lachen. Zudem unterstützt sie den beschriebenen, abrupten Wechsel der Situation, da sofort durchdringend ein Saxofon ertönt. Neben der semantisch-denotativen erfüllt diese Musiknummer auch die tektonische Filmmusikfunktion.

4) Indy wird in das Auto gezogen (0h32'46")

Die Komik in dieser Szene ist sehr eng mit der Filmmusik verbunden, weshalb hier übergreifend analysiert wird. Indy und Mutt fliehen auf dem Motorrad vor den sowjetischen Agenten. Als deren Auto gleichauf ist, wird der Protagonist während der Fahrt durch das offene Fenster in das Fahrzeug gezogen. Drinnen verprügelt er die beiden und kommt auf der anderen Seite wieder heraus, wo Mutt auf ihn wartet. Ganz schafft er es nicht, auf den Sitz zu klettern und er schlittert eine Weile hinter dem Motorrad über die Straße. Diese actionreichen Manöver sind im Grunde genommen nicht witzig, sondern spannend und gefährlich. Durch die verwendete Filmmusik wird dem Gesamtbild erst die entsprechende Grundlage gegeben, um es möglich zu machen, das Geschehen als komische Sequenz zu behandeln.

²⁷⁰ Corliss, „Ahmet's Atlantic: Shake, Rattle and Roll“.



Abbildung 13: Indy klettert wieder aus dem Wagen heraus. (0h32'58")

Von dieser Perspektive aus sehe ich in der Szene die Verwendung der Inkongruenztheorie, da sich uns ein unwirkliches und fast absurdes Schauspiel mitten auf einer belebten Straße bietet. Zuerst wird Indy in das Auto gezogen. Als seine Beine von außen betrachtet verschwinden, ertönen Pauken, Holzblasinstrumente, eventuell auch Streichinstrumente und auf einem hohen Ton schmetternde Trompeten. Sie alle spielen einen hohen und lauten Akzent, welcher sich bei Mutts Kopfbewegung wiederholt. Durch dieses exakte und lustige Underscoring wirkt Mutts Gesichtsausdruck auf einmal nicht verängstigt oder schockiert, sondern überrascht und witzig. Die Betonung des Tritts, mit dem Indy den Fahrer kurz außer Gefecht setzt, zählt ebenfalls zum Mickey-Mousing und lockert die Handlung auf. Mutts Bewegungen mit dem Motorrad werden mit sich abwechselnden Tonabfolgen durch Klarinetten, Streicher und Querflöten untermalt. Ebenfalls zur deskriptiven Technik zähle ich das anschließende Solo auf einem Xylophon, welches sich auf Indys Versuch, den Sitz hinaufzuklettern, bezieht. Dieses Stabspiel wird bevorzugt für lustige Gags und helle sowie schnelle Melodien eingesetzt.²⁷¹ Die enge Beziehung von Musik und Handlung bewirkt ein komisches Auffassen einer ernstesten Szene, weshalb man eher lacht anstatt angespannt auf das Geschehen zu blicken. Die Filmmusik vermittelt dadurch dem*der Zuseher*in, dass nichts Schlimmes geschehen wird.

²⁷¹ Vgl. Wüsthoff und Wüsthoff, *Die Rolle der Musik in der Film-, Funk- und Fernsehwerbung*, S. 50.

5) Wilhelmsschrei (0h34'51")

Mutt und Indy versuchen sich mit dem Motorrad einen Weg durch die Menge an Student*innen in der Bibliothek zu bahnen. Der Biker will dabei nicht einsehen, dass er viel zu schnell unterwegs ist, bis sie beinahe einen jungen Mann überfahren. Der stößt einen Schrei aus, wobei sie gerade noch rechtzeitig ausweichen können. Dieser Schrei ist nicht irgendein gewöhnlicher, sondern der sogenannte ‚Wilhelmsschrei‘, der schon im theoretischen Kapitel zur Komik angesprochen wurde. Es handelt sich um einen Soundeffekt, der in dieser Abenteuerfilmreihe meist nebensächlich als Running Gag bei Kämpfen oder kleinen Unfällen angewandt wird. In diesem Fall steht er jedoch im Mittelpunkt dieses komischen Ereignisses und weicht somit von der Norm seiner eigenen Anwendung ab. Zugleich unterscheidet er sich durch das Vorwissen um dieses Klischee von einem ‚normalen‘ Schrei. Beide Punkte verweisen auf die Inkongruenztheorie. Die Kamera fokussiert das Gesicht des Studenten, welches erst mit dem Senken des riesigen Bücherstapels in seinen Händen offenbart wird. Die weit aufgerissenen Augen und der offene Mund sorgen zusätzlich für optische Komik. Durch den komisch konnotierten Schrei wird signalisiert, dass keine ernste Gefahr besteht.

Die Filmmusik ist ebenso wie das komische Ereignis nur sehr kurz und zudem schwierig auszumachen, da sie durch den Lärm etwas untergeht. Das Heranziehen des Titels *A Whirl through Academe* aus dem offiziellen Soundtrack offenbarte dazu mehr. Zu hören ist die mittlere Streichersektion, welche schnelle und scharf angerissene Töne nach oben spielt. Bezüglich der Einordnung bin ich mir zwar sicher, dass es sich um semantisch-konnotative Filmmusikfunktionen handelt, jedoch schwanke ich hier zwischen Mood- und deskriptiver Technik. Das Gespielte könnte nämlich zu einem Aufbau gehören, welcher das baldige Ende der Fahrt andeuten soll und somit auf eine Stimmung abzielt. Handelt es sich jedoch um das Underscoring, wird dadurch das Annähern an den Studenten beschrieben. Die Musik trägt hier jedenfalls keine hohe Bedeutung, denn auditiv gesehen ist der Lärm, der mit dem Ereignis einhergeht, im Vordergrund.

6) „Get out of the library!“ (0h35'18")

“If you want to be a good archeologist, you got to get out of the library!” Passend zu diesen Worten verlässt Indy hinter Mutt auf dem Motorrad sitzend die Bibliothek. Dabei

widerspricht sich Jones im Grunde selbst, da er bei einer Vorlesung in *THE LAST CRUSADE* noch meinte: „70 percent of all archaeology is done in the library.“ (0h14'09“) Dieser ungewöhnliche Abgang eines Universitätsprofessors und die verdatterte Menge an Student*innen, die den beiden nachblickt, machen die Komik aus. Wie selbstverständlich geht Indy auf die Frage eines Studenten ein, anstatt sich schnell aus dem Staub zu machen, bevor sie erwischt werden. Diese Gelassenheit, die man sonst bei Vater Henry beobachten konnte, ist nun auf Indy übergegangen, obwohl dieser gewiss auch durch die vielen Erlebnisse in seinem Leben geprägt wurde. Zudem offenbart sich, dass er in bestimmten Situationen nicht anders kann, als seiner Rolle als Professor gerecht zu werden. Ganz klar zeigt sich die Inkongruenztheorie, da ein solches Verhalten in einer Bibliothek unangebracht ist und somit von einer Norm abweicht. Zudem erinnert mich dieser Aufbruch an einen Ritter, der jemandem noch einen guten Rat erteilt, bevor er davongaloppiert, was in diesem Kontext komisch wirkt. Abschließend sei noch zu sagen, dass hier eine Interferenz vorliegt, da die Studierenden von ihrer Perspektive aus nicht verstehen können, warum ein Professor und ein Biker mit einem Motorrad durch den Lesesaal rasen.

Diesmal besteht eine Verknüpfung von semantisch-konnotativen und semantisch-denotativen Funktionen. Zuerst erklingen kurze, springende Töne von Holzbläsern, aber auch einem Xylophon, was mit einem Posaunenton abgeschlossen wird. Dies verleiht eine fröhliche und heitere Stimmung. Der *Raider's March* wurde bei diesem komischen Ereignis mit der Mood-Technik verwebt. Üblicherweise spielen bei diesem heroisch konnotierten Leitmotiv die Trompeter*innen. Dieses Mal klingen die Instrumente der Melodie jedoch entweder nach einer Bassklarinette, einem Fagott oder aber einem Baritonsaxofon. Durchgehend spielende Cellist*innen dienen dabei als Fundament. Durch diese Instrumentierung wird möglicherweise der Umstand kommentiert, dass der *Raider's March* dann auftaucht, wenn Indy etwas gelingt. Auch dieses Mal haben sie es geschafft, die Verfolger abzuschütteln, jedoch wurde nicht gerade der Ruf Indys an der Universität verbessert, von der er suspendiert wurde. Durch den Einsatz dieser Instrumente klingt das Thema stumpfer, als würde man dadurch den Triumph ein bisschen dämpfen. Es könnte sich aber auch auf den auffällig unauffälligen Abgang Indys beziehen.

Zum Schluss spielen Streicher*innen eine schnelle Melodie, die immer weiter in die Höhe steigt. Die Mood-Musik endet mit zwei sehr lauten aber fröhlichen Akzenten, wobei der

Fokus auf den Studierenden liegt, die immer noch verblüfft auf den Ausgang blicken, wo Indy und Mutt gerade verschwunden sind.

7) Indy bläst den Pfeil zurück (0h44'17")

Dieser Moment hätte für Mutt tödlich enden können, wenn Indy nicht mit dieser unerwarteten Methode eingegriffen hätte. Einer der Angreifer zielt mit seinem Blasrohr, in dem sich ein Giftpfeil befindet, auf den Biker. Plötzlich taucht der Archäologe vor der Waffe auf und bläst vom anderen Ende hinein. Die tödliche Dosis trifft den Rachen des Mannes, der die Augen verdreht und mit einem lang gezogenen „Ah“ (0h44'22") zu Boden sinkt. Die Entlastungstheorie und die Inkongruenztheorie sind dabei eng miteinander verbunden, weil Indy überraschend auftaucht und genau diese Aktion Mutt das Leben rettet und somit für Erleichterung sorgt. Es ist möglich, darüber zu lachen, da die emotionale Distanz zum Gegner aufrecht bleibt und somit kein Mitleid, sondern moralische Gerechtigkeit empfunden wird. Die Laute, mit denen er auf den Gegenangriff reagiert, haben ebenfalls eine witzige Funktion. Der Schwarze Humor des Publikums ist jedoch notwendig, um diesen Moment lustig zu finden.

Die Filmmusik fördert die bedrohliche Atmosphäre in dieser Szene, wobei eine dreifache Kombination an Filmmusikfunktionen vorhanden ist. Dabei sind mehrere Instrumente zu hören: Congas, Bongos, ein Percussion-Instrument für raschelnde Effekte und eine Flöte, welche einen durchgehenden Ton abgibt. Diesbezüglich können einige Klischees festgestellt werden: Die Congas werden meist mit Lateinamerika in Verbindung gesetzt, was hier durchaus genutzt wird, da sich beide Figuren in Peru befinden. Die leichten, von Fingern erzeugten Trommelgeräusche, die ich als jene von Bongos identifiziere, sorgen für eine typische Urwald-Atmosphäre.²⁷² Zudem könnte es sich bei der Flöte dem Klang nach um eine Pan-Flöte aus Südamerika handeln, welche bei dieser geografischen Deskription hinzugefügt wird. Momentan sind die zwei zwar an einem Friedhof, sie könnten sich jedoch in unmittelbarer Nähe zur Wildnis befinden.

Die Musik arbeitet aufbauend und immer lauter werdend auf einen Höhepunkt hin, der beim Hineinpusten in das Rohr erfolgt. Dieser wird erneut durch Anhören des Original-Soundtracks deutlich, da der Bildton zu laut ist. Zudem erfüllt man hier die semantisch-

²⁷² Vgl. Wüsthoff und Wüsthoff, S. 46.

konnotative Funktion durch die deskriptive Technik. Es stellte sich als besonders schwierig heraus zu erkennen, welche Instrumente hier eingesetzt wurden. Ich vermute, dass man ein Percussion-Instrument mit tiefen Klaviertönen kombiniert hat. Es könnte auch sein, dass ein Soundeffekt im Synthesizer bearbeitet wurde, um einen metallischen Klang zu erzeugen. Dieser ertönt nochmals kurz bevor er zu Boden sinkt, was möglicherweise etwas Unsichtbares ausdrückt. Es liegt nahe, dass es sich dabei um das Wirken des Gifts handelt, da der Kämpfer gleich danach die Augen verdreht.

8) Mutt „tanzt“ – große vs. kleine Skorpione (0h46'13")

Als Mutt von einem Skorpion gestochen wird, versucht er die übrigen Kriechtiere durch wildes Schütteln seines Körpers loszuwerden. Die komische Sequenz startet, als Indy ganz gelassen meint „Dance on your own dime, will you?“ (0h46'13") Da sein Begleiter aber ziemlich aufgelöst ist, fragt er nach der Größe des Skorpions, der laut Mutts Angaben gigantisch war. Unbeeindruckt meint der Archäologe: „Good. [...] When it comes to scorpions the bigger the better. A small one bites you, don't keep it to yourself.“ (0h46'20") Lustig ist der Gegensatz der beiden: Auf der einen Seite steht der in Todesangst versetzte Mutt, auf der anderen der fast desinteressierte Indiana Jones. Hier erfolgt gewissermaßen eine Inversion, da es in THE LAST CRUSADE stets Indy war, der sich gestresst oder beunruhigt verhielt, Henry war hingegen der Ruhepol. Der*die Zuseher*in weiß jetzt noch nicht, dass es sich hier wieder um eine Vater-Sohn-Konstellation handelt. Trotzdem erinnert dieser Kontrast unweigerlich an die komischen Ereignisse im dritten Teil der Reihe. Das zeigt sich schon bei dem witzigen Einwurf nach dem ‚Tanz‘, wodurch Indy dem Publikum vermittelt, dass es keinen Grund zur Beunruhigung gibt. Was er danach über große und kleine Skorpione und die Chance auf einen tödlichen Ausgang erzählt, grenzt angesichts des Themas an Schwarze Komik. Eventuell ist hier die Überlegenheitstheorie vorhanden, da man Mutts Reaktion als übertrieben erkennt und sie deswegen belächelt. Zudem lässt sich wieder die Inkongruenztheorie erkennen, da man eventuell eine ernste Reaktion Indys erwartet hätte. Die Entlastungstheorie zeigt sich ebenfalls, da man nun über die Harmlosigkeit des Stichs Bescheid weiß.

Während dieses Dialogs sind hauptsächlich Streicher*innen zu hören. Zuvor war die Filmmusik sehr laut und unangenehm hoch, jetzt passiert genau das Gegenteil. Es ertönt ein durchgehender Ton in mittlerer Lage, als Indy zu sprechen beginnt. Dieser plötzliche

Abbruch betont dabei die spottende Aussage und lässt das wilde Schütteln wie eine Überreaktion wirken. Mit Mutts ängstlichem Nachfragen kommen schleifende Melodien der Kontrabässe und eventuell Celli hinzu, die jedes Mal weiter in die Tiefe gehen. Nach der Erklärung zu den Skorpionen enden die Streichinstrumente mit einem dumpfen Pizzicato. Die verwendete Filmmusikfunktion ist semantisch-konnotativ, jedoch ist es nicht ganz eindeutig, um welche Unterteilung es sich dabei genau handelt. Einerseits könnte hier der Einsatz der Mood-Technik erfolgen, um eine beruhigende Atmosphäre zu schaffen, was wiederum eng mit der Entlastungstheorie verknüpft wäre. Andererseits werden durch das Underscoring auch eventuell Indys beschwichtigende Worte und die sich entspannende Situation untermalt.

9) Dialog über die Schlange (01h08'02")

Tief versunken im Sand weigert sich Indy vehement, die Schlange zu packen, um von Marion und Mutt rausgezogen zu werden. Dabei äußert er zuerst Zweifel, dass es sich wirklich um eine Rattenschlange handeln würde und weist seinen Sohn an, nach etwas anderem zu suchen. Als seine Abwehr zu viel für Mutt wird und er ihn mit „Grab the snake!“ (01h08'24") anfährt, erwidert Indy nicht minder gereizt: „Stop calling it that!“ (01h08'26) Er würde nur danach greifen, wenn die beiden das Tier nicht als Schlange, sondern als Seil bezeichnen. Diese Diskussion wird in die Länge gezogen, obwohl die Rettung eigentlich einfach wäre. Schon bei den vorangegangenen Filmen konnte etwas Ähnliches beobachtet werden, beispielsweise wenn Henry nicht zugeben wollte, welches Missgeschick ihm bezüglich des Feuerzeugs passiert war. Dieses Mal ist es aber Indy, der den Prozess verlangsamt und auf eine für ihn bessere Lösung hofft. Seine Angst vor Schlangen fungiert wieder als Running Gag, wobei er sich ihr nun stellen muss. Zieht man das vorherige komische Ereignis zu den Skorpionen heran, so ist der Dialog über die Schlange eine Inversion in Hinblick auf Indys Gelassenheit und Mutts Panik, die sich hier ins Gegenteil verkehrt. Die Szene wird durch Indys Verhalten so präsentiert, als würde er sich zu sehr anstellen, da wertvolle Zeit verschwendet wird und die Schlange ohnehin nicht giftig ist. Der Wortwechsel, der zwischen den dreien erfolgt, erinnert dabei an die Screwball-Dialoge.



Abbildung 14: Indy will sich nicht an der Schlange festhalten. (01h08'23'')

Man nimmt gleich zu Beginn die Klarinettenspieler*innen im Hintergrund wahr, welche schnelle und kurze Noten erzeugen, was an das Ticken einer Stoppuhr oder einer Bombe erinnert. Diese Spielweise ist in der komischen Sequenz fast durchgehend zu hören. Darüber legt sich die Melodie eines anderen Instruments der Holzbläsersektion, ich schwanke dabei zwischen Bassklarinette und Fagott. Obwohl dabei in der Tiefe gespielt wird, klingt es doch beschwingt und lustig. Ganz im Sinne der Mood-Technik wird dabei eine Atmosphäre geschaffen, die einerseits fröhlich, aber andererseits auch gestresst klingt. Als Mutt das Tier näher zum Archäologen wirft, wird dies exakt durch Geigen und mittels Mickey Mousing nachgezeichnet. Die anfängliche Musik, die aus schnell gespielten Noten besteht, kehrt zurück und steigt immer weiter in die Höhe. Man vernimmt dabei abwechselnd entweder Klarinetten oder Pizzicato spielende Streichinstrumente. Als sich Indy über das Wort ‚Schlange‘ empört, erfolgt eine Generalpause, bevor wieder die musikalische Imitation einer Stoppuhr ertönt. Sowohl die deskriptive, als auch die Mood-Technik verstärken die Komik in diesem Ereignis, da die witzige Filmmusik dadurch die Annahme unterstützt, dass Indys Phobie nicht ernst genommen werden müsse und er übertreibe.

10) Der neue Junior (01h49'11'')

Mutt will nicht länger rumsitzen, sondern noch vor Einbruch der Nacht den Rückweg antreten. Als er sich den Stufen zuwendet, ruft ihm Indy „Why don’t you stick around, Junior“ hinterher. In diesem Moment bricht man zwar nicht in lautes Gelächter aus, trotzdem ist dieses Ereignis amüsant. Man weiß nach dem dritten Teil der Reihe, dass Indy

es nie leiden konnte, wenn Henry ihn als ‚Junior‘ bezeichnete und seine Entrüstung diesbezüglich immer laut kundtat. Nun, da er selber einen Sohn hat, schlägt er ganz seinem Vater nach und es scheint ihn zu belustigen, selbst diesen Namen benutzen zu können, da er ihn mit einer Pause betont hinten dranhängt. In gewisser Weise wird dieser Running Gag aus THE LAST CRUSADE wiederholt, die Repetition wird aber von einer anderen Person weitergeführt. Es handelt sich zugleich um eine Inversion, da nun Indy der ‚Dad‘ ist.

Während des Dialogs wird ein musikalisches Zitat verwendet, das dem dritten Teil entnommen wurde und auf den soeben beschriebenen Ablauf passt. Es handelt sich um ein Thema, das ich als Henrys Leitmotiv bezeichne. Es ertönt, als Indy in Venedig an seinen Vater denkt, als Henry sich für das interessiert, was sein Sohn ihm über das Rittergrab erzählt oder als der Archäologe den Gralsbeschützer trifft und ihm klar wird, dass all das, woran sein Vater glaubt und wofür er gearbeitet hat, wahr ist. Das Motiv wird auch am Ende von THE LAST CRUSADE gespielt, als Henry von einer Erleuchtung spricht, womit er vermutlich auch darauf anspielt, dass er Indy bis dahin nicht die Liebe gegeben hatte, die er brauchte. Diese Melodie ertönt demnach in den guten Momenten, die er mit Henry erlebte. Indy war ebenfalls nicht für seinen Sohn da, weil er Marion verließ und den Kontakt abbrach. Deshalb erfuhr er auch nicht von ihrer Schwangerschaft. Nun sind sie jedoch nach diesem Abenteuer alle vereint, was die Vermutung nahelegt, dass sich diese Umstände bessern werden. Das wird durch die positive Konnotation dieses Zitats unterstützt. Diese ruhige und erhabene Melodie wird mit einer Oboe gespielt. Dazu erklingt eine Harfe, die begleitend im Hintergrund sanfte Töne spielt. Ein Klangteppich aus Streichinstrumenten verleiht dem Motiv Fülle. Es klingt harmonisch und ausgeglichen, aber auch nachdenklich. Eventuell spielt es auf die besser werdende Vater-Sohn-Beziehung an.

8.4.4 Zusammenfassung

Die Inkongruenztheorie tritt am häufigsten in Erscheinung. Sie ist präsent, wenn ein absurdes Benehmen erfolgt, ein Manöver nicht gelingt, ein Schrei unnatürlich wirkt und wenn auf gefährliche Situationen unpassend reagiert wird. Dieses Mal sind weniger diverse Phänomene der Komik zu erkennen. Es gibt eine kurze Erwähnung der Schwarzen Komik und zwei Inversionen, ansonsten kann häufiger die Repetition und der Running Gag beobachtet werden. Eine nennenswerte Repetition ist jene, wo auf das misslungene Schwing-Manöver

in RAIDERS OF THE LOST ARK hingewiesen wird. Daneben wird auf den Nicknamen ‚Junior‘, den Wilhelmsschrei und Indys Schlangenphobie verwiesen. Abgesehen von der häufig auftauchenden Inkongruenztheorie wird die Entlastungstheorie bei Beruhigung oder Rettung sichtbar. Die Überlegenheitstheorie beläuft sich auf das Belächeln von Mutts Tanz. Zwei Musiknummern haben ihren Auftritt, die mal aktiv als Kontrast bei der Schlägerei und mal als historische Deskription und source music fungieren. Der *Raider's March* wird einmal trotz eines Missgeschicks gespielt, da die Situation gerade noch gut ausgeht. In der Bibliothek verändert sich der Klang des Leitmotivs durch das Verwenden tiefer Holzblasinstrumente, um so den Sieg oder den Abgang zu dämpfen. Auch in der qualitativen Analyse des vierten Teils kommen lustige Spielweisen vor, die beispielsweise im Falle des Ereignisses ‚Indy wird in das Auto gezogen‘ die Komik erst etablieren. Erwähnenswert ist unter anderem das Xylophon-Solo. Auf dem Friedhof benutzt man Instrumente, die eine Assoziation mit Lateinamerika hervorriefen und somit eine geografische Deskription darstellen. An dieser Stelle möchte ich noch die Imitation einer Stoppuhr während des komischen Ereignisses bei der Sandgrube erwähnen. Abschließend sei noch zu sagen, dass mit Henrys Leitmotiv ein musikalisches Zitat aus THE LAST CRUSADE verwendet wird, welches passend die Inversion unterstützt.

9 Diskussion der qualitativen Analyse

Aufgrund ihrer Häufigkeit und der daraus folgenden Vielfalt sind die Ergebnisse zur Inkongruenztheorie am aufschlussreichsten. Sie wird sichtbar, wenn Vorhaben nicht glücken oder konkrete Dinge, wie beispielsweise der Schrei eines Studenten in *THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL* oder Tohts Hand in *RAIDERS OF THE LOST ARK*, von ihrer eigentlichen Norm abweichen. Besonderes Augenmerk verlangt jedoch das manchmal unpassende Verhalten der Figuren in gefährlichen oder gestressten Situationen. Dies findet zum Großteil in Verbindung mit komischen Figuren statt, die tollpatschig, naiv und unvorsichtig sind. Es zeigt sich, dass ihr Einsatz zu einem höheren Anteil an Komik führt, was schon bei der quantitativen Analyse erklärt wurde. Die Überlegenheitstheorie taucht wiederum dann auf, wenn die Zusehenden auf schmerzbehaftete Situationen mit Schadenfreude oder moralisch gerechtfertigtem Lachen reagieren. Der Nutzen der Entlastungstheorie beweist sich vor allem in brenzligen Momenten und eignet sich daher besonders, wenn starke Emotionen nicht überhandnehmen sollen. Dieses Abfallen der Anspannung soll für eine Befreiung und der Kontrast für eine Abwechslung in der Diegese sorgen.

Eine ähnliche Funktion äußert sich beim Einsatz von Schwarzer Komik, der die ernstesten Situationen auflockert. Bezüglich der Repetitionen erweisen sich ihre verschiedenen Formen als erwähnenswert. Diese offenbaren sich als Running Gag (Wilhelmsschrei), innerhalb einer Szene ablaufend (wiederholtes Rammen) und übergreifend in der Abenteuerreihe selbst (misslungenes Schwing-Manöver). Die Anwendung der übrigen komischen Phänomene – Interferenz, Inversion sowie Slapstick- und Screwball-Komik – tragen überdies zu einem abwechslungsreichen Filmerlebnis bei. Hier würde sich eine Möglichkeit zur weiterführenden Forschung anbieten, um eine detaillierte Untersuchung dieser einzelnen Merkmale durchzuführen. Dadurch könnten mehr Eigenschaften und neuartige Einsätze offenbart werden.

Hinsichtlich der filmmusikalischen Analyse möchte ich an dieser Stelle die wichtigsten Ergebnisse präsentieren. Als erstes beginne ich mit dem *Raider's March*, der als Leitmotiv kommentierend wirkt und die Rezeption beeinflusst. Je nachdem entsteht dabei entweder ein heroischer, bedrohlicher oder lustiger Klang, aus dem sich zudem erschließen lässt, ob bzw. wie ein Vorhaben geklappt hat. Dadurch wird direkt auf die Figur Indiana Jones Bezug genommen. Willies Thema zeigt hingegen die Naivität der Sängerin in einer gefährlichen

Situation. Durch das Verwenden dieser Motive wird eine deutliche Einordnung der Figur in der Erzählung ermöglicht.

Williams nutzte durchaus einige Klischees oder spezifische Klangqualitäten, um beispielsweise den Ort der Handlung zu demonstrieren. Dabei konnte beobachtet werden, dass eine beschwingte Spielweise bevorzugt durch Holzblasinstrumente oder das Xylophon erfolgt. Hervorheben möchte ich insbesondere das Saxofon, da seine gefühlvollen Qualitäten in der Theorie zwar kurz angeschnitten, aber nicht separat behandelt wurden wie etwa beim ‚romantischen Geigenteppich‘. Solche Verbindungen bzw. Klischees, die durch unser etabliertes Filmwissen entstehen, beeinflussen unseren Blick auf das Geschehen – ganz gleich ob durch ‚warnende Trompetensignale‘, ‚dramatische Posaunen‘ oder ‚lebhaftes Querflöten‘. Meiner Meinung nach wählte Williams diesbezüglich ein ausgeglichenes Maß, da eine übertriebene Anwendung dieser Assoziationen das Gehör überfordern könnte.

Weitere aufschlussreiche Ergebnisse zeigten sich durch die Spielweise, wo durch Imitation konkreter Bilder das Ticken einer Bombe, das Stampfen oder die Schlafmelodie eines Babymobils nachgeahmt werden. Dabei wird vermittelt, dass die Zeit knapp wird, eine Bedrohung immer näher kommt oder der Protagonist selig schläft. Diese Nachahmungen beeinflussen die Wirkung auf das Publikum. Auf musikalischer Ebene konnte ich zu diesem Punkt Gegensätze von Höhe und Tiefe beobachten, die musikalische Antworten darstellen. Die in der Musik imitierten Screwball-Dialoge stechen dabei insbesondere heraus. Sie alle unterstreichen die abgebildeten Handlungen, doch auch hier sollte das Prinzip ‚Weniger ist mehr‘ gelten.

Bezüglich der Filmmusikfunktionen habe ich schon einiges in der quantitativen Analyse erwähnt, auf eine semantisch-denotative Funktion gehe ich trotzdem ein. Die Möglichkeit, mit der Musik unsichtbare Vorgänge darzustellen, wird nur gelegentlich verwendet, wie beispielsweise in dem Moment, als der junge Indiana Jones mit seiner späteren Phobie konfrontiert wird. Solche Einsätze regen jedoch die Fantasie der Zuschauer*innen an. An dieser Stelle scheint es mir geeignet, einen Rückgriff auf das Zitat von Hitchcock aus dem filmtheoretischen Kapitel zu tätigen. Seine Aussage über die Filmmusik passt sowohl auf die Szene im Zug, als auch auf die Gedankenvorgänge in der Szene auf Schloss Brunwald. In diesen Fällen wurde etwas verborgen, jedoch zugleich durch die Filmmusik ersetzt. Diese Darstellung von unsichtbaren Abläufen sollte in zukünftigen Arbeiten zu dieser Thematik losgelöst vom komischen Kontext einer genaueren Beobachtung unterzogen werden. Die

verwendeten Musiknummern hatten stets einen Bezug zur Handlung und der Komik. Dadurch wird deutlich, dass sie mit Bedacht gewählt wurden, wodurch sie einen Erinnerungswert für das Publikum innehaben. Durch den Einsatz einiger musikalischen Zitate aus den eigenen Kompositionen erzeugte Williams bewusst Erinnerungen, was zum einen ein Geflecht zwischen den Filmen schuf und zum anderen den Kontext bestimmter Vorgänge verdeutlichte.

Nun möchte ich auf Winters Vergleich mit der ‚Macht‘ in STAR WARS zurückkommen. Die Filmmusik ist definitiv in der Lage, Einfluss auf unsere Rezeption auszuüben, wenn sie beispielsweise Spannung erzeugt, die dann aber mit der unspektakulären Aussage „Don’t call me Junior!“ endet. Aber auch das Verstärken der Komik durch die deskriptive oder die Mood-Technik üben Einfluss auf das Filmerlebnis des Publikums aus. Darüber hinaus bleiben gewisse Melodien im Gedächtnis, wie zum Beispiel jene des bekannten *Raider’s March*, des *Scherzo for Motorcycle and Orchestra* oder auch des Stücks *Basket Game*, welches die Handlung in Ägypten mal heiter, mal aufregend und dann wieder belustigend gestaltet. Die Musik bewegt etwas in den Zusehenden, weshalb ich Winters Überlegungen nach dem Durchführen dieser Analyse zustimme.

Hier möchte ich einige Schwierigkeiten dieser Arbeit anführen. Wie es an den entsprechenden Stellen vermerkt wurde, war es nicht immer leicht, die Instrumente korrekt zuzuordnen. Expert*innen dieses Fachs könnten an diesem Punkt ansetzen und eine detaillierte Bestimmung der Instrumente, aber auch der Arten von Instrumentalmusikstücken, wie beispielsweise der Humoreske durchführen. Beim Erstellen komischer Sequenzen war es manchmal schwierig, diese abzugrenzen, da der Fokus zugleich auf der Filmmusik liegen sollte. Dieser Vorgang sollte sich erleichtern, wenn eine Untersuchung ausschließlich zur Komik durchgeführt wird. Doch auch dabei ist es von Bedeutung, ein geeignetes System dafür zu kreieren.

Abschließend erscheint es mir passend, noch einige zusätzliche Ideen bezüglich einer Weiterführung des Themas zu geben. Ziel dieser Arbeit war es nicht, den Einsatz der Filmmusik in Bezug auf Gewalt oder das Lachen über gewaltvolle Aktionen zu untersuchen. Eine Empfehlung lautet daher, auf diese Aspekte weiter einzugehen, um den Einfluss der Musik darauf zu erforschen. Ferner habe ich einige Themen in dieser Abenteuerfilmreihe entdeckt, die einen genaueren Fokus verdient haben. Dazu zählen White Saviorism und die

Darstellung von Black People und People of Color sowie das Bild der weiblichen Begleitungen Indys, um dabei vor allem auf Willie einzugehen.

10 Fazit

Ziel der vorliegenden Masterarbeit war es, ein Bild der filmmusikalischen Gestaltung in Bezug auf die komischen Begebenheiten in den Indiana-Jones-Filmen zu erhalten. Dieses wurde nach Merkmalen und Theorien der Komik untersucht, hinzu kam das Auswerten von Funktionen, Phänomenen oder besonderen Auffälligkeiten der Filmmusik. Dabei galt vor allem, den vorgesehenen Rahmen der Arbeit im Auge zu behalten und nicht über die ausgewählten Szenen hinaus Musik heranzuziehen.

Folgende Fragestellung wurde in der Einleitung bestimmt:

- Wie prägen sich Filmmusik und Komik gegenseitig in den Indiana-Jones-Filmen und welche Rolle spielt dabei das Genre des Abenteuerfilms?

Für die Beantwortung habe ich die Fragestellung in der Methode unterteilt, um ihre verschiedenen Einflüsse orten zu können. Die daraus resultierenden, untergeordneten Fragen werde ich in diesem Fazit beantworten. Aus der Datenerhebung ging hervor, dass in den vier Teilen der Abenteuerreihe insgesamt 329 komische Ereignisse zum Vorschein kommen, wobei THE TEMPLE OF DOOM und THE LAST CRUSADE mit 95 bzw. 93 Ereignissen vorne liegen und RAIDERS OF THE LOST ARK das quantitative Schlusslicht bildet. Hinsichtlich der Filmmusikfunktionen konnte beobachtet werden, dass die semantisch-konnotativen Funktionen mit 187 Belegen mehr als doppelt so viele Anwendungen aufweisen, wie die nachfolgende Kategorie ‚semantisch-denotativ‘. Als besonders auffällig erweist sich der unterlassene Einsatz von semantisch-reflexiven Funktionen. Die Unterteilung nach Filmen ergab weitere Ergebnisse, wobei diesbezüglich ein Vergleich mit THE TEMPLE OF DOOM und THE LAST CRUSADE am aussagekräftigsten war. Der zweite Teil der Reihe zeichnet sich durch einen hohen Anteil an semantisch-konnotativen Funktionen aus, während der dritte Teil eine höhere Anzahl in der Kategorie ‚Keine Filmmusik‘ aufweist. Insgesamt treten 47 Kombinationen von Filmmusikfunktionen auf, wobei THE TEMPLE OF DOOM in Bezug darauf erneut führt. Die beiden quantitativen Hypothesen können bestätigt werden, da die semantisch-konnotativen Funktionen an erster Stelle stehen und syntaktische Funktionen überwiegend eine Verbindung mit anderen Funktionen eingehen.

Die Fragen zur qualitativen Analyse befassen sich mit der Zusammenstellung der Komik und dem Einfluss durch die Filmmusik. Nicht immer kann eine Komiktheorie eindeutig bestimmt werden, da dies in bestimmten Situationen von der Einstellung des Publikums abhängt. Bei

jedem einzelnen komischen Ereignis war es trotzdem möglich, das theoretische Wissen anzuwenden und musikalische Merkmale aufzuzeigen. Hier sei nochmals die Inkongruenz hervorgehoben, da sie durch die häufige Verwendung unterschiedliche Formen der Normabweichung aufzeigt. Zudem möchte ich betonen, dass sich Überlegenheitstheorie und Schwarze Komik immer wieder überschneiden, wodurch die Komik nicht immer klar zugeordnet werden konnte.

Im Zusammenhang mit der Erzeugung von Komik bilden die Filmmusikfunktionen Kontraste, welche den Witz einer Situation oder die Ursachen eines komischen Ereignisses verstärken können. Inkongruenztheorie und Filmmusik sind dabei manchmal miteinander verbunden. Wird durch Anwendung der Leitmotivtechnik oder der Mood-Technik eine Erwartungshaltung der Zuschauer*innen erzeugt, fällt der damit getätigte Bruch größer und effektiver aus. Während der Untersuchung hat sich herausgestellt, dass die von Weidinger vorgestellten Spielweisen des Mit- oder Gegen-die-Handlung-Spielens in Bezug auf die Komik nicht immer eindeutig zugeordnet werden konnten. Das war vor allem dann der Fall, wenn zwar das Publikum lachen kann, die Figuren sich jedoch in Stresssituation befinden. Bezüglich der qualitativen Hypothese wurden bereits in der Diskussion Klischees und Assoziationsmittel besprochen, welche in einigen der ausgewählten Ereignisse durchaus auftauchten.

An dieser Stelle möchte ich kurz auf das Genre des Abenteuerfilms und seine Verbindung mit der Filmmusik und der Komik zu sprechen kommen. In diesem Bereich hat sich herausgestellt, dass der *Raider's March* einen der präsenten Berührungspunkte zwischen Abenteuerfilm und Musik darstellt. Er wird in heroischen Momenten oder bei waghalsigen Vorhaben gespielt. Dies verursacht durch den Einfluss auf die Inkongruenz auch eine Verknüpfung zur Komik. Ein weiterer Zusammenhang entsteht, wenn Indy beim Versuch, etwas Mutiges oder Abenteuerliches zu wagen, auf witzige oder peinliche Weise versagt.

In dieser Arbeit wurde existierende Forschung zur Filmmusik herangezogen, um sie anhand eines konkreten Beispiels praktisch anzuwenden. Durch die Untersuchung wurden verschiedene Erkenntnisse zutage gefördert, welche die Bereiche Abenteuerfilm, Komik und Filmmusik vereinten. Zudem wurde auch neues Wissen eröffnet, welches eine Weiterführung anregt. Es wurden bereits Schwierigkeiten aufgezählt, die sich während der Analyse ergaben, jedoch wurden auch bewusst Begrenzungen eingeführt. Diese Masterarbeit hatte nicht zum Ziel, jedes einzelne Instrument zu untersuchen, sondern sich in

Bezug darauf auf die Musik zu beschränken, die bedeutsam für das komische Ereignis schien. Es hätte ebenfalls den Rahmen gesprengt, eine detaillierte musikalische Analyse auf hohem Niveau durchzuführen, da diese Vorgangsweise vom eigentlich gesetzten Ziel weggeführt hätte.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Filmmusik in der Abenteuerfilmreihe INDIANA JONES in Hinblick auf die Komik eine aktive Rolle erfüllt. John Williams setzte sie auf abwechslungsreiche Weise ein, die nicht nur das Gesehene untermalt, sondern einige Male selbst den Ton angibt. Dadurch unterstützt dieser musikalische Beitrag ein abwechslungsreiches Filmerlebnis und beeinflusst unweigerlich den Erfolg dieser Filme.

11 Quellenverzeichnis

Primärquellen

Indiana Jones. Jäger des verlorenen Schatzes, R.: Steven Spielberg, DVD-Video, Paramount Pictures, Lucasfilm Ltd. 2003 (Orig. *Raiders of the Lost Ark*, US 1981)

Indiana Jones und der Tempel des Todes, R.: Steven Spielberg, DVD-Video, Paramount Pictures, Lucasfilm Ltd. 2003 (Orig. *Indiana Jones and the Temple of Doom*, US 1984)

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug, R.: Steven Spielberg, DVD-Video, Paramount Pictures, Lucasfilm Ltd. 2003 (Orig. *Indiana Jones and the Last Crusade*, US 1989)

Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels, R.: Steven Spielberg, DVD-Video, Paramount Pictures, Lucasfilm Ltd. 2008 (Orig. *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, US 2008)

Sekundärquellen

Literatur

Alic, Selma. *Comedy narrative. Erzählstrukturen und Komik in der Hollywood-Komödie*. Marburg: Tectum-Verlag, 2014.

Arnheim, Rudolf. *Film als Kunst*. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 1979.

Bergson, Henri. *Laughter. An Essay on the Meaning of the Comic*. Auckland: Floating Press, 2008.

Born, Simon. „Filmmusik: Und es hat Braaams gemacht!“ *epd Film*, <https://www.epd-film.de/themen/filmmusik-und-es-hat-braaams-gemacht> 2.1.2018, Zugriffen 23.7.2020.

- Bullerjahn, Claudia. *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*. Forum Musikpädagogik. Augsburg: Wißner Musikbuch, 2016.
- Corliss, Richard. „Ahmet’s Atlantic: Shake, Rattle and Roll“. *Time*, <https://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,169279,00.html> 28.7.2001, Zugriffen 13.7.2020.
- De la Motte-Haber, Helga und Hans Emons. *Filmmusik. Eine systematische Beschreibung*. München/Wien: C. Hanser, 1980.
- Frühbeis, Xaver. „Was heute geschah – 03. Juli 1866: Gottfried Piefke komponiert den ‚Königgrätzer Marsch‘“. *BR Klassik*, <https://www.br-klassik.de/themen/klassik-entdecken/was-heute-geschah-03071866-gottfried-piefke-komponist-koeniggraetzer-marsch-100.html> 2.7.2020, Zugriffen 9.7.2020.
- Gee, Alison. „Who First Said ‚The Pen Is Mightier than the Sword‘?“ *BBC News*, <https://www.bbc.com/news/magazine-30729480> 9.1.2015, Zugriffen 9.7.2020.
- Gervink, Manuel und Matthias Bückle, Hrsg. *Lexikon der Filmmusik: Personen - Sachbegriffe zu Theorie und Praxis - Genres*. Laaber: Laaber-Verlag, 2012.
- Gottlieb, Sidney, Hrsg. *Hitchcock on Hitchcock. Selected Writings and Interviews*. Berkeley: University of California Press, 1995.
- Gotto, Lisa. „Die Komödie“. In *Filmwissenschaftliche Genreanalyse: eine Einführung*, S. 67-85. De Gruyter Studium. Berlin: De Gruyter, 2013.
- Hellenthal, Michael. *Schwarzer Humor. Theorie und Definition*. Literaturwissenschaft in der Blauen Eule, Bd. 1. Essen: Verlag Die Blaue Eule, 1989.
- Holzen, Aleta-Amirée von. „Abenteurerkonzepte im Hollywood-Piratenfilm“. *Schweizerisches Archiv für Volkskunde* 105, Nr. 2 (2009).
- Hurst, Jack. „Everly Brothers Again Waking up Nation to Innocent, Wonderful“. *Chicago Tribune*, <https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-1986-08-03-8602260042-story.html> 3.8.1986, Zugriffen 12.7.2020.

- Iten, Dominique Marcel. „Aktuell - Das berühmteste «Aaaaah!» der Filmgeschichte“. *Schweizer Radio und Fernsehen (SRF)*, <https://www.srf.ch/radio-srf-3/aktuell/das-beruehmteste-aaaaah-der-filmgeschichte> 22.2.2018, 6.6.2020.
- Jaszoltowski, Saskia und Albrecht Riethmüller. „Musik im Film“. In *Handbuch Musik und Medien*, S. 149-176. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2009.
- Kendrick, James. *Darkness in the Bliss-out. A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*. New York/London: Bloomsbury, 2014.
- Kloppenburg, Josef, Hrsg. *Musik multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*. Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert. Laaber: Laaber-Verlag, 2000.
- Krutnik, Frank und Steve Neale. *Popular Film and Television Comedy*. London, New York: Taylor&Francis e-Library, 2001.
- Kuhn, Markus, Irina Scheidgen und Nicola Valeska Weber, Hrsg. *Filmwissenschaftliche Genreanalyse: Eine Einführung*. De Gruyter Studium. Berlin/Boston: De Gruyter, 2013.
- Lange, Sigrid. *Einführung in die Filmwissenschaft*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2007.
- Maas, Georg und Achim Schudack. *Musik und Film - Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis*. Mainz: Schott's Söhne, 1994.
- Moormann, Peter, Hrsg. *Klassiker der Filmmusik*. Stuttgart: Reclam, 2009.
- Moormann, Peter. „Komponieren mit flexiblen Modulen. Zur Filmmusik von John Williams“. *Archiv für Musikwissenschaft* 67, Nr. 2 (1. Januar 2010): 104–19.
- Morreall, John. *Comic relief. A comprehensive philosophy of humor*. Chichester, Malden, Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.
- Müller, Mareike von. *Schwarze Komik. Narrative Sinnirritationen zwischen Märe und Schwank*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 2017.

- Parker, Ryan. „How ‚The Temple of Doom‘ Changed the MPAA Ratings System“. *The Hollywood Reporter*, <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/indiana-jones-temple-doom-changed-mpaa-ratings-system-999618> 23.5.2017, Zugegriffen 1.8.2020.
- Peacock, Louise. *Slapstick and Comic Performance. Comedy and Pain*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.
- Richter, Karola. *Screwball-Comedies als Produkt ihrer Zeit. „Don’t make them sexual - make them crazy instead“*. Hamburg: Diplomica Verlag, 2009.
- Roesner, David. „Zweideutigkeit als komisches Erfolgsrezept. Komik und Kommerz in der Commedia dell’arte und den Silent Slapstick Comedies“. *Maske und Kothurn* 51, Nr. 4 (2005): 479–491.
- Schmitt, Johannes. „Charles Chaplin und die US-amerikanische Slapstick-Comedy. Aspekte der Inszenierungsarbeit. Als Fallbeispiel: City Lights“. *Maske und Kothurn* 49, Nr. 3–4 (1. Dezember 2003): 155–78.
- Schneider, Norbert Jürgen. *Handbuch Filmmusik. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film*. Kommunikation audiovisuell. München: Verlag Ölschläger, 1986.
- Schramm, Holger, Hrsg. *Handbuch Musik und Medien*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2009.
- Seeßlen, Georg. *Filmwissen: Abenteuer. Grundlagen des populären Films*. Erw. Neuaufl. der Ausg. von 1996. Marburg: Schüren, 2011.
- Shanley, Patrick. „‚Raiders of the Lost Ark‘ Producer Reveals Backstory of Film’s Famous Gun vs. Sword Scene | Producer Oscar Roundtable“. *The Hollywood Reporter*, <https://www.hollywoodreporter.com/news/raiders-lost-ark-producer-reveals-backstory-films-famous-gun-sword-scene-producer-oscar-roundta> 11.10. 2016, 20.6.2020.
- Silver, Alain. „Samurai“. *Film Comment*, 1. September 1975.
- Skiles, Marlin. *Music Scoring for TV & Motion Pictures*. Blue Ridge Summit: Tab Books, 1976.

Smith, Richard H. *The Joy of Pain: Schadenfreude and the Dark Side of Human Nature*.
Oxford: Oxford University Press, 2013.

Sperl, Stephan. *Die Semantisierung der Musik im filmischen Werk Stanley Kubricks*.
Würzburg: Königshausen & Neumann, 2006.

Traber, Bodo und Hans J. Wulff, Hrsg. *Filmgenres. Abenteuerfilm*. Stuttgart: Reclam, 2004.

Weidinger, Andreas. *Filmmusik*. 2., überarbeitete Auflage. Praxis Film. Konstanz: UVK-
Verlagsgesellschaft mbH, 2011.

Winkler, Bettina. „SWR2 Musikstunde mit Thomas Ruebenacker. Der ‚Gemeine Paucken-
Würbel‘ oder: Kleine Geschichte der Militärmusik (2)“. SWR2, <https://www.swr.de/-/id=6000464/property=download/nid=659552/d8hplk/swr2-musikstunde-20100323.pdf> 23.3.2010, Zugriffen 12.8.2020.

Winters, Ben. „The Non-diegetic Fallacy: Film, Music, and Narrative Space“. *Music and Letters* 91, Nr. 2 (Mai 2010): 224–44.

Wirth, Uwe, Hrsg. *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, 2017.

Wüsthoff, Klaus und Gisela Wüsthoff. *Die Rolle der Musik in der Film-, Funk- und Fernsehwerbung*. Berlin: Merseburger, 1978.

Zipfel, Frank. *Tragikomödien: Kombinationsformen von Tragik und Komik im europäischen Drama des 19. und 20. Jahrhunderts*. Schriften zur Weltliteratur, Band 1. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, 2017.

Internet-Links

IMDB. „Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull (2008)“. Zugriffen 14.8.2020.
https://www.imdb.com/title/tt0367882/?ref_=nv_sr_srsrg_0.

IMDB. „Indiana Jones and the Last Crusade (1989)“. Zugriffen 14.8.2020.
https://www.imdb.com/title/tt0097576/?ref_=nv_sr_srsrg_0.

IMDB. „Indiana Jones and the Temple of Doom (1984)“. Zugegriffen 14.8.2020.

https://www.imdb.com/title/tt0087469/?ref_=nv_sr_srs_g_0.

IMDB. „Raiders of the Lost Ark (1981)“. Zugegriffen 14.8.2020.

https://www.imdb.com/title/tt0082971/?ref_=nv_sr_srs_g_0.

IMDB. „Raiders of the Lost Ark - Awards“. Zugegriffen 21.8.2020.

https://www.imdb.com/title/tt0082971/awards?ref_=tt_awd.

Internet Broadway Database. „Anything Goes – Broadway Musical – Original“. Zugegriffen

29.6.2020. <https://www.ibdb.com/broadway-production/anything-goes-9382#Songs>.

Wulff, Hans Jürgen. „Comic relief - Lexikon der Filmbegriffe“. Zugegriffen 7.5.2020.

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1581>.

Videos

Anything Goes [Song by Cole Porter] 1934,

<https://www.youtube.com/watch?v=59MoVTcSYT8> 14.1.2013, 15.8.2020.

Indiana Jones: Die Entstehung der Trilogie, R.: Laurent Bouzereau, DVD-Video, Paramount Pictures, Lucasfilm Ltd. 2003 (Indiana Jones: Making the Trilogy, US 2003).

John Williams on the Power of Film Music,

https://www.youtube.com/watch?v=_heFn4nmScI 22.7.2014, 25.7.2020.

Star Wars, R.: George Lucas, DVD-Video, 20th Century Fox, Lucasfilm Ltd. 2006 (*Star Wars*, US 1977)

Soundtracks

Raiders of the Lost Ark, John Williams, CD, Concord Records 2008.

Indiana Jones and the Temple of Doom, John Williams, CD, Concord Records 2008.

Indiana Jones and the Last Crusade, John Williams, CD, Concord Records 2008.

Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull, John Williams, CD, Concord Records 2008.

12 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Cue-Sheet des Films THE SWAMP aus dem Jahr 1921.....	38
Abbildung 2: Ausschnitt aus <i>Raider's March</i> , erstellt mit dem Programm PriMus.	62
Abbildung 3: Die Abbildung des Medaillons auf Tohts Hand. (0h55'13")	66
Abbildung 4: Toht baut den Kleiderbügel zusammen. (01h05'18")	68
Abbildung 5: Die Uniform lässt sich nicht schließen. (01h35'30").....	72
Abbildung 6: Shorty rügt Willie. (0h15'31").....	77
Abbildung 7: Willie beim Anblick der Nachspeise. (0h44'25")	79
Abbildung 8: Indy bemerkt die fehlende Waffe. (01h38'15")	85
Abbildung 9: Die Außenseite des Reptilien-Waggons während Indy schreit. (0h6'33")	90
Abbildung 10: Henry glaubt, dass Elsa mit ihm spricht. (0h55'22")	94
Abbildung 11: Indy 'erklärt' die Situation. (01h10'11")	99
Abbildung 12: Indy verfehlt das Ziel und landet im Wagen dahinter. (0h14'15").....	104
Abbildung 13: Indy klettert wieder aus dem Wagen heraus. (0h32'58")	107
Abbildung 14: Indy will sich nicht an der Schlange festhalten. (01h08'23")	113

13 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Filmmusikfunktionen in den komischen Ereignissen: Verteilung insgesamt	55
Tabelle 2: Vergleich der Filmmusikfunktionen in den komischen Ereignissen: Verteilung in den vier Filmen.....	56
Tabelle 3: Übersicht aller Kombinationen der Filmmusikfunktionen in den komischen Ereignissen der vier Filme	57

14 Anhang

14.1 Abstracts

Diese Masterarbeit hat sich zum Ziel gesetzt, die von John Williams komponierte Filmmusik und ihren Einfluss auf die Komik in der Abenteuerfilmreihe INDIANA JONES zu untersuchen. Dazu wird die Fragestellung ‚Wie prägen sich Filmmusik und Komik gegenseitig in den Indiana-Jones-Filmen und welche Rolle spielt dabei das Genre des Abenteuerfilms?‘ als Grundlage verwendet. Um die Forschungsfrage zu beantworten, werden zuerst im theoretischen Part die Themengebiete Komik, Abenteuerfilm und Filmmusik abgedeckt. Darauf aufbauend werden anschließend eine quantitative und eine qualitative Analyse durchgeführt. Nach Sichtung der Filme werden mithilfe des theoretischen Wissens komische Ereignisse voneinander abgegrenzt und nach den in ihnen verorteten Filmmusikfunktionen in einer Excel-Tabelle eingeordnet. Dabei erhalten jene Szenen ohne Filmmusik eine eigene Kategorie. Die gewonnenen quantitativen Resultate werden zuerst miteinander und danach im Kontext der einzelnen Filme verglichen und in einer ersten Diskussion interpretiert. Anschließend erfolgt eine manuelle Auswahl von zehn komischen Ereignissen aus jedem Film, um den Fokus auf jene Begebenheiten zu richten, die bedeutsam erscheinen. Sie werden zuerst nach Theorien und Begriffen der Komik untersucht. Danach wird ermittelt, auf welche Weise die Filmmusik auf die Komik einwirkt und ob sie diese kommentiert, unterstreicht oder verstärkt. Die abschließende Diskussion und das Fazit setzen sich mit den daraus folgenden Ergebnissen auseinander.

The aim of this master thesis is to examine the film score written by John Williams and its influence on comedy in the adventure movie series INDIANA JONES. Therefor the following question was provided as a base: ‚How do film music and comedy shape each other in the Indiana Jones films and which role does the adventure film genre play?‘ To answer this question, the topics on comedy, adventure film and film music have to be covered. Based on this, a quantitative and a qualitative analysis will be done. With the help of theoretical knowledge, the comic events within the movies will be separated from each other and then sorted into a table in Excel according to the functions of the film music located in them. The scenes without film music will be given their own category. The obtained quantitative results will first be compared with each other and then in the context of the individual films. After

that, they will be interpreted in a discussion. This will be followed by a manual selection of ten comic events from each film, in order to focus on those events that appear to be important. They will first be examined for theories and terms of comedy. Then it will be determined how the film music affects the comedy and whether it comments, underlines or intensifies it. The final discussion and the conclusion will deal with these results.

14.2 Untersuchungsmaterial

Raiders of the Lost Ark

	Ereignis	tekt. syntaktische	sem.-konnot.	sem.-den.	sem.-refl.	med.	keine Filmmusik	Zeitstempel
1.	Mann schreit wegen Statue	dram. Akzent	Underscore					00:01:22
2.	Spinnen auf Satipos Rücken		Underscore					00:04:50
3.	Satipos Gesicht, Grimasse		Underscore					00:05:22
4.	zu lange Umarmung mit Indy		Underscore					00:05:48
5.	Pfeil trifft Stock, keine Reaktion		Underscore					00:06:37
6.	alle Pfeile gehen ab		Underscore					00:07:57
7.	unsichere Liane		Underscore					00:08:32
8.	Indys Gesichtsausdruck						stumm	00:09:52
9.	Jock will Fang nicht aufgeben		Underscore					00:11:07
10.	Indy fällt ins Wasser			Leitmotiv				00:11:21
11.	Schlange zwischen den Beinen		Underscore	Leitmotiv				00:11:55
12.	Wie schreibt man "neolithic"						stumm	00:12:30
13.	"Love You"-Make-Up						stumm	00:13:21
14.	Was auch die Hebräer dachten			Leitmotiv				00:19:05
15.	Indy is "a cautious fellow"	Überleitung mit Akzent						00:21:20
16.	Trinkspiel						stumm	00:22:36
17.	Zigarettenrauch ins Gesicht		Underscore					00:28:26
18.	Sie verschwendet keinen Alkohol						stumm	00:30:30
19.	Bad Guy wird ausgeknockt						stumm	00:30:37
20.	"Whiskey!"						stumm	00:30:52
21.	"Shoot them both" - verbünden						stumm	00:31:03
22.	Toht verbrennt sich und schluchzt						stumm	00:31:23
23.	"show a lady a good time"						stumm	00:32:05
24.	Screwball-Dialog			source music				00:34:56
25.	Datteln kann man essen			source music				00:35:24
26.	Affe macht den Hitlergruß			source music				00:35:41
27.	Screwball-Dialog Part 2		Mood					00:36:32
28.	Marion bückt sich rechtzeitig		Under.+Mood					00:36:44
29.	Äpfel durch Mann aufgespießt		Mood					00:37:15
30.	Pfanne übern Schädel gezogen		Under.+Mood					00:37:50
31.	talentierter Schwertkämpfer		Underscore	geogr. Beschreibung				00:38:39
32.	"I'm an American"		Mood					00:39:05
33.	Körbe-Chaos		Under.+Mood					00:39:25
34.	Affe grapscht Nazi-Ohr			source music				00:41:23
35.	"Try the local sewer"						stumm	00:42:24
36.	"uh-oh"-Affe						stumm	00:44:36
37.	Nazifahne ins Gesicht	Überleitung		Ark-Motiv endet				00:52:27
38.	Sallah ist übereifrig		Mood					00:52:49
39.	Brandzeichen auf der Hand	Aufbau+Überleitung	Underscore					00:55:13
40.	Sallah fürchtet sich		Underscore					00:57:36
41.	Running-Gag zu Schlangen		Underscore					00:58:19
42.	"You go first"		Mood	Gedanken				00:58:31
43.	"I told you it will be alright"		Under.+Mood					01:01:11
44.	Marion ist trinkfest		Underscore					01:02:13
45.	Belloq findet Messer lustig		underscore					01:04:30
46.	Kleiderbügel-Gag	Aufbau+Höhepunkt	Under.+Mood					01:05:07
47.	witziger Wortwechsel						stumm	01:07:50
48.	Oh! Snakes!						stumm	01:08:55
49.	Peitsche als Schlange						stumm	01:09:53
50.	Schlange im Nacken		Mood					01:10:53
51.	Schrecken und Schrei	dram. Akzent	Underscore					01:11:58
52.	Wilhelmsschrei		underscore					01:20:38
53.	Mann schaut ins Auto		underscore					01:20:52
54.	Lachen und rauskicken		underscore					01:20:54
55.	Indy wird seine Verfolger los		Under.+Mood	Leitmotiv				01:21:33
56.	schmerzvolle Umarmung						stumm	01:27:04
57.	Sie dreht den Spiegel um						stumm	01:28:31
58.	"it's the mileage"			Marions Theme				01:28:53
59.	Indy schläft ein		Underscore	Theme endet				01:29:55
60.	*Quietsch* im Hintergrund						stumm	01:32:15
61.	Die Uniform ist zu klein			Leitmotiv				01:35:27
62.	Kickt die Kappe nach oben		Underscore					01:35:52
63.	Fliege im Mund - Editorscherz						stumm	01:38:17
64.	Gesicht Toht + hoher Schrei		Mood					01:42:49

Indiana Jones and the Temple of Doom

	Ereignis	tekt.	syntaktische	sem.-konnot.	sem.-denotativ	sem.-ref.	med.	keine Filmmusik	Zeitstempel
1.	"Anything goes"	Musiknr.			source+Deskr.		Erwartung		00:00:19
2.	Archeologists search for mommies				source-music				00:03:54
3.	"...or 'anything goes'"			Mood					00:04:18
4.	"Oh Lao ouch"			Underscore					00:05:04
5.	Bad Guy hat nichts mehr zu lachen			Underscore					00:07:51
6.	Wilhelmsschrei			Under.+ Mood					00:08:32
7.	Willie erwischt den Diamanten nicht			Underscore					00:08:35
8.	Kapelle spielt in dem Chaos	Musiknr.			source-music				00:08:37
9.	Indy und Willie krabbeln herum	Musiknr.			source-music				00:08:47
10.	Tänzerinnen kreischen aber tanzen	Musiknr.			source-music				00:08:53
11.	Tschinellenfrisbee			Underscore	source endet				00:09:13
12.	Eisbehälter kippt auf den Diamanten			Underscore					00:09:15
13.	"Stay there" + Luftballone			Underscore					00:09:23
14.	"Holy Smoke! "				Leitmotiv Shorty				00:10:26
15.	"Hold onto your potatoes"			Underscore					00:10:33
16.	So fährt ein Kind Auto			Underscore					00:10:38
17.	"Wow!Wow!"			Underscore					00:10:52
18.	"No time for love"			Underscore					00:11:02
19.	"Oh I hope you choke!"				Leitmotiv				00:11:11
20.	Shorty rammt			Underscore					00:11:32
21.	Wilhelmsschrei 2			Underscore					00:11:45
22.	Zwei Gangster landen im Müll			Underscore					00:11:46
23.	Radfahrer fährt in Müll			Underscore					00:11:52
24.	Willie wirft Pistole raus			Underscore					00:12:00
25.	"Nice try Lao Che"			Underscore					00:12:49
26.	Ist Indy "a liontamer"?				Leitmotiv (endet)				00:13:35
27.	zanken			Underscore					00:13:37
28.	"You call him Doctor Jones, doll!"			Underscore					00:15:31
29.	Indy: "Oh boy"		dram. Akzent	Underscore					00:15:45
30.	Keiner kann fliegen.			Under.+ Mood					00:15:52
31.	Willies Reaktionen im Hintergrund			Underscore					00:15:58
32.	Willies Gesicht			Underscore					00:16:34
33.	"We're crashing"		syn. Aufbau	Mood					00:16:46
34.	"I hate the water, I ..."				Willies Theme				00:17:58
35.	Willie plumpst um im Boot			Mood					00:18:19
36.	Shorty macht Indy nach				geo.Desk.				00:23:40
37.	Willie versucht aufzusteigen				Leitmotiv				00:27:39
38.	Gesichter der Leute			Underscore					00:27:50
39.	"You really need a bath"			Underscore					00:29:48
40.	Willie wird hysterisch							stumm	00:30:22
41.	Willie schreit diverse Tiere an							stumm	00:31:05
42.	"That's my professional name"							stumm	00:32:20
43.	sleep with a snake		Aufbau	Underscore					00:33:31
44.	"This is Mr. Round"- "Short Round"							stumm	00:36:45
45.	von Tänzerinnen verfolgt				source music				00:38:23
46.	Maharaja ist ein Kind				Deskription				00:39:20
47.	"Maybe he likes older women"				source music				00:39:47
48.	Willie träufelt Parfum auf Nachbarn				source music				00:40:20
49.	Reaktion Shorty			Underscore	source music				00:40:40
50.	in die Kappe erbrechen				source music				00:42:00
51.	Rülpser				source music				00:42:04
52.	Suppe			Underscore					00:42:45
53.	Willies Reaktion auf Affenhirn			Underscore					00:44:24
54.	neugieriger Shorty							stumm	00:44:42
55.	Willie öffnet vorzeitig							stumm	00:44:53
56.	Willie isst aus seiner Hand							stumm	00:45:10
57.	Indy als "palast slave"							stumm	00:45:18
58.	Dialog bei der Tür			Underscore					00:46:40
59.	Dialog im Gang			Under.+ Mood					00:46:52
60.	zeitgleiches Verhalten Willie und Indy			Mood					00:47:21

61.	Willie fällt runter			Underscore					00:48:17
62.	beide regen sich auf		Aufbau	Underscore					00:48:21
63.	Willies Rede / Indys Situation		2 Situationen	Underscore					00:49:01
64.	"Oh Indy, be gentle", Verwirrung Willies			Underscore					00:49:59
65.	Indy betatscht Statue - Missverständnis			Underscore					00:50:54
66.	Shorty berührt trotz Warnung etwas			Underscore					00:52:01
67.	Willie tatscht die andere Statue an			Underscore					00:52:33
68.	Fortune Cookies			Mood					00:52:42
69.	Shorty verteidigt sich			Mood					00:54:10
70.	"Bet I get all dirty again"			Mood					00:54:20
71.	sieht Skelette, kurze Pause - Schrei			Underscore					00:54:29
72.	"There're gonna be 2 dead people in here"		Aufbau	Mood					00:54:49
73.	"Hurry or you won't get to hear it"			Mood					00:54:58
74.	beide in der Falle vs. Willie draußen		2 Situationen	Under.+ Mood	Willie's Theme				00:55:08
75.	"Let me in" - "Let us out"			Mood					00:55:37
76.	Indy ergreift ihre Hand			Underscore					00:56:01
77.	"Do it now"			Mood					00:56:18
78.	Indys genervtes Gesicht			Underscore	Shortys Theme				00:57:02
79.	Willie betätigt einen andren Schalter			Underscore					00:57:08
80.	Respekt vor der Schlange			Underscore					01:05:59
81.	bedrohlicher Typ. Indy: "Hi."				Deskription				01:10:39
82.	Ohrfeige			Underscore	Motiv				01:23:02
83.	Slapstick, Hammer auf Kopf			Underscore					01:25:10
84.	Indy und Shorty schlagen sich zugleich			Underscore	Leitmotiv				01:28:22
85.	"Quit fooling around with that kid"				Leitmotiv				01:29:38
86.	Willie fällt in den Wagen				Leitmotiv				01:30:29
87.	Willie schlägt zu		Aufbau	Underscore					01:35:06
88.	"Water!"			Underscore					01:36:34
89.	"Strong bridge"		Aufbau+Akzer	Underscore					01:37:51
90.	Flashback zu Raiders Part 1			Under.+ Mood	musik.Zitat				01:38:09
91.	Indy wird überrascht		Aufbau	Underscore	Leitmotiv+Desk.				01:38:34
92.	"Oh my god" und jammert rum			Mood	Deskription				01:40:42
93.	Wilhelmsschrei			Underscore					01:44:13
94.	Willie beschwert sich				Leitmotiv				01:47:31
95.	Elefant spritzt mit Wasser + Ende				Leitmotiv				01:48:02

Indiana Jones and the Last Crusade

	Ereignis	tektonisch	syntaktische	sem.-konnot.	sem.-denotativ	sem.-ref. med.	keine Filmmusik	Zeitstempel
1.	Junge fällt vom Pferd			Underscore				00:01:58
2.	"It's only a snake"			Underscore				00:03:58
3.	Räuber fallen übereinander			Underscore				00:04:34
4.	Indy verfehlt das Pferd			Underscore				00:05:01
5.	Indy Schrei				Unsichtbares			00:06:33
6.	Nashorn verfehlt knapp			Underscore				00:07:16
7.	Indy schwingt um den Zug			Underscore				00:07:38
8.	Schlange kriecht in den Ärmel			Underscore				00:08:41
9.	"out of the box now"			Underscore				00:09:11
10.	schnatternde Studenten						stumm	00:15:12
11.	Studenten belagern Büro				Leitmotiv			00:15:54
12.	Indy schleicht sich davon			Mood				00:16:03
13.	"I hate to interrupt you..."						stumm	00:25:30
14.	Lauter Stempel			Underscore				00:28:18
15.	"Are you sure?" - "Pretty sure"				Motiv+musik.Zitat			00:30:24
16.	"I should sink a well and retire"			Mood				00:31:00
17.	"Ah, Venice"				Deskr./source			00:35:16
18.	"Don't go between them"			Underscore				00:36:21
19.	"How dare you kiss me"						stumm	00:42:20
20.	"Ah, Venice"				source+Deskr.			00:42:45
21.	Verkleidung - Dialog						stumm	00:43:38
22.	"Junior?" - Dialog						stumm	00:45:59
23.	Vase ist Henrys größte Sorge						stumm	00:46:21
24.	"They are coming through the door"						stumm	00:46:53
25.	Henry glaubt, das Buch ist sicher			Underscore				00:48:13

26.	"Dr. Jones?" - "Yes?"			Mood				00:48:25
27.	Henry und Indy zanken			Underscore				00:48:56
28.	"Don't call me Junior"		Höhepunkt, Überleit.	Underscore	Leitmotiv			00:49:18
29.	Henry kann es nicht glauben				Fluchtmotiv			00:49:27
30.	"She talks in her sleep"						stumm	00:50:51
31.	Indy überzeugt - Cut zu Marcus				Deskription			00:52:15
32.	Verbeugung wird fast zur Kopfnuss				Deskription			00:53:11
33.	"Run" - Marcus kapierts nicht				Deskription			00:53:30
34.	Henry glaubt, dass Elsa mit ihm spricht		Aufbau+Höhepunkt	Underscore	Unsichtbares			00:55:15
35.	Goodbye in Germany		Aufbau+Höhepunkt					00:55:50
36.	"I like the Austrian way better"			Mood				00:56:02
37.	"He got lost in his own museum"			Mood				00:56:14
38.	Henry bläst das Feuer an			Mood				00:56:48
39.	"I ought to tell you something"			Underscore	Fluchtmotiv			00:56:59
40.	"Dad"- "What"				Fluchtmotiv			00:57:51
41.	"Our situation has not improved"			Mood				00:58:24
42.	Lächeln - Alarm!			Underscore				00:58:37
43.	"This is intolerable"			Mood				00:58:53
44.	Henry passt nicht mehr durch			Underscore				00:59:16
45.	Henry setzt sich - "Daaaaad"				Fluchtmotiv			00:59:48
46.	"Another typical day for you?"				Fluchtmotiv			01:00:14
47.	Motorrad-Überraschung				Leitmotiv			01:00:41
48.	Nazis fallen in den Fluss				Leitmotiv			01:00:46
49.	Indy hat seinen Spaß, Henry nicht			Underscore				01:00:52
50.	Henry verliert fast den Koffer				Fluchtmotiv			01:01:23
51.	Indy als Turnierritter			Under.+Mood	Fluchtmotiv			01:02:01
52.	Henry zieht seine Uhr auf				Fluchtmotiv (endet)			01:02:42
53.	"Can't you remember?"-Dialog						stumm	01:03:40
54.	Hitler gibt Indy ein Autogramm	Marsch		Underscore	Deskription, source			01:07:18
55.	3 Leute mit Zeitung			Mood				01:08:07
56.	Relax! - Vogel taucht auf			Mood				01:08:49
57.	wirft Vogel raus - "no Ticket"			Under.+Mood				01:09:57
58.	"I'm as human as the next man"				source			01:10:48
59.	"Fly, yes. Land, no"						stumm	01:13:36
60.	"What happens at 11 o'clock?"						stumm	01:14:10
61.	Schießt aufs Heck						stumm	01:14:35
62.	"They got us"						stumm	01:14:51
63.	"Nice landing"- "Thanks"						stumm	01:15:10
64.	Henry ist es nicht gewöhnt						stumm	01:15:31
65.	Wagen wird gestohlen						stumm	01:15:45
66.	"This is intolerable"						stumm	01:16:05
67.	Pilot überholt						stumm	01:16:22
68.	"They don't come any closer than that"						stumm	01:16:35
69.	Henry hat einen Einfall				Fluchtmotiv			01:17:16
70.	sein Kommentar danach			Underscore	Fluchtmotiv			01:17:38
71.	Sultan schätzt den Schatz nicht				Deskription			01:18:40
72.	Marcus will trinken			Mood				01:20:27
73.	"We are out of range"						stumm	01:21:17
74.	Wilhelmsschrei						stumm	01:22:26
75.	"No Camels"			Mood				01:22:44
76.	Henry und Marcus blödeln rum			Underscore				01:23:27
77.	"Not that Jones, the other Jones"				Leitmotiv			01:24:17
78.	Kamele als Ersatz fürs Auto						stumm	01:24:30
79.	Indy trifft 3 auf einen Schuss			Underscore				01:28:03
80.	Soldat ist amüsiert			Under.+Mood				01:28:57
81.	"Henry, the pen!"			Underscore				01:29:43
82.	Marcus knockt Nazi aus			Underscore				01:31:02
83.	"You call this archeology?"			Underscore				01:31:25
84.	"How does one get off this thing?"			Mood				01:31:40
85.	Die drei bemerken Indy nicht						stumm	01:33:54
86.	Henry "kommt zu sich"			Mood				01:34:32
87.	Die Waffe verwirrt Marcus			Underscore				01:37:28
88.	"I'm like a bad penny"						stumm	01:37:53
89.	"Jey..."			Mood				01:42:06
90.	Ritter fällt um			Underscore				01:45:08
91.	"strangely dressed for a knight"				Motiv des Vaters			01:45:41
92.	Der Name eines Hundes	Schlusslied			Leitmotiv			01:54:39
93.	Marcus fällt fast vom Pferd	Schlusslied			Leitmotiv			01:54:53

Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull

	Ereignis	tekt.	syntaktische	sem.-konnot.	sem.-denotativ	sem.-ref. med.	keine Filmmusik	Zeitstempel
1.	Berg ist Erdhügel	Anfangsmusik						00:00:18
2.	"Why are you embarassing us?"			Mood				00:04:41
3.	"I meant drop-dead, comrade!"			Mood				00:05:19
4.	Indy schielt						stumm	00:06:32
5.	Gibt ihm zwei Tatscher			Mood				00:06:45
6.	"You got it pal" - schießt in den Zeh						stumm	00:13:49
7.	Flashback Raiders, Part 2			Underscore	Leitmotiv			00:14:09
8.	ihre Münder						stumm	00:16:18
9.	Erdhörnchen sind fasziniert						stumm	00:16:26
10.	Sowjets Kopf auf Indys Schulter			Underscore				00:16:45
11.	Indy ist schwindlig			Underscore				00:17:02
12.	Indy Tollpatsch						stumm	00:18:40
13.	Indy wird überall geputzt...						stumm	00:21:09
14.	gefährlich, in Kühlschränke zu steigen						stumm	00:22:15
15.	neugierige Studenten						stumm	00:24:30
16.	"Hey old man!"						stumm	00:27:15
17.	Mutt nutzt Nachbarsglas	Musiknr.			source+Deskription			00:28:00
18.	Bier runter und wieder rauf				source+Deskription			00:28:20
19.	tough Mutt				source+Deskription			00:30:23
20.	Schläge						stumm	00:31:40
21.	Sonnenbrillen							00:31:47
22.	"Get that Greaser!"	Musiknr.			Deskription			00:31:48
23.	"Get on gramps"	Musiknr.			Deskription			00:32:07
24.	immer mehr machen bei Schlägerei mit	Musiknr.			Deskription			00:32:17
25.	Indy wird in das Auto gezogen			Underscore				00:32:46
26.	Sovjet wird mit Flaggen getroffen			Mood				00:33:55
27.	Wilhelmsschrei			Mood				00:34:51
28.	Motorrad rutscht unter den Tischen durch			Underscore				00:34:54
29.	Student hat jetzt eine Frage			Mood				00:35:04
30.	"Get out of the library"			Mood	Leitmotiv			00:35:18
31.	"For an old man..."						stumm	00:36:02
32.	inmitten von Hühnern			Mood				00:37:34
33.	"Good thing we are not graverobbers"			Mood				00:42:47
34.	Es gab eine Treppe...			Mood				00:43:30
35.	Indy bläst den Pfeil zurück		Aufbau	Underscore	Unsichtbares, Desk.			00:44:17
36.	Part-time teacher						stumm	00:44:31
37.	Die Frisur muss sitzen, Part 1			Underscore				00:44:53
38.	"It's just a thing"			Underscore				00:45:14
39.	Mutt "tanzt" - Große vs. Kleine Skorpione			Under.+Mood				00:46:13
40.	Mutt bewegt sich mit der Scheibe mit			Underscore				00:47:34
41.	"Come on genius"			Mood				00:47:54
42.	Der Mumie tut die Luft nicht gut						stumm	00:49:52
43.	"Hold this"			Underscore				00:51:21
44.	Indy will Mac "umarmen"				source music			00:54:23
45.	"Always glad to help"				source music			00:55:45
46.	"My name is In..."						stumm	00:58:25
47.	Indy hält sein Versprechen			Mood				01:01:14
48.	"yeah but THEY LEFT MY BIKE"						stumm	01:01:35
49.	Die Frisur muss sitzen, Part 2						stumm	01:01:39
50.	"About time you showed up!"						stumm	01:02:14
51.	Dialog danach						stumm	01:02:22
52.	"This is intolerable"			Mood				01:06:19
53.	Indy muss was erklären			Mood				01:06:43
54.	There is nothing to worry about...			Underscore				01:06:52
55.	Ox soll Hilfe holen - Dialog			Under.+Mood				01:07:02
56.	Indy erfährt die Wahrheit			Underscore				01:07:33
57.	Indy ändert seine Meinung über Mutt			Mood				01:07:43
58.	Dialog über Schlange			Under.+Mood				01:08:02
59.	"Get rid of that thing...son"			Mood				01:08:45
60.	"Help"			Mood				01:09:07

61.	Schule beenden						stumm	01:10:34
62.	Soldat wird im Kreis ausgeknockt			Underscore				01:11:00
63.	Bazooka taucht auf			Underscore				01:12:32
64.	Russe lenkt den Wagen			Underscore				01:13:44
65.	"Jonesey"			Underscore				01:14:24
66.	"You fight like a young man"			Mood				01:16:31
67.	ungünstige Kampfposition			Underscore				01:16:46
68.	"This is very dangerous" - "Haha"			Mood				01:19:06
69.	"Whoa!"			Underscore				01:20:07
70.	Indy will Mac scheinbar umbringen			Under.+Mood				01:33:30
71.	"Hold this"						stumm	01:35:40
72.	a triple agent?						stumm	01:39:58
73.	"I've got a bad feeling about this"			Mood				01:42:11
74.	Der neue Junior				musik. Zitat			01:49:11
75.	Marion küsst mit Überzeugung				Motiv			01:50:37
76.	"Thanks Ox"				Motiv			01:50:59
77.	Indy übernimmt den Hut				Leitmotiv			01:51:25