

Universität Bayreuth
Fakultät IV - Sprach- und Literaturwissenschaften
Lehrstuhl für Medienwissenschaft
Dr. Kathrin Rothemund

Bachelorarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades
„Bachelor of Arts“
im Sommersemester 2015

Selbstreflexivität und die Rolle des Publikums in Quentin Dupieux RUBBER

Vorgelegt von:

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

Selbstreflexivität und die Rolle des Publikums in Quentin Dupieux

RUBBER.

«Ebenso gibt es kein reines Sehen des Sichtbaren aus dem Nichts, sondern das Sehen geschieht aus der Mitte des Sichtbaren selbst.»

Anke Zechner¹

1. Einleitung

„Der beste Killerreifen-Film, den Sie je gesehen haben!“ so betitelt das Fantasy Filmfest Quentin Dupieux dritten Spielfilm RUBBER (FR/USA, 2010). Auch wenn es absurd klingen mag, was diesen eher untypischen Splatter-Film auszeichnet ist nicht etwa sein Protagonist: Ein mörderischer Autoreifen, der durch die USA rollt, Mensch und Tier mit seinen telekinetischen Tötungskräften ermordet und sich in eine französische Touristin verliebt, sondern der Fakt, dass der komplette Film durchgehend von einem intradiegetischen Publikum beobachtet und kommentiert wird.

Nun sind derartige Spiele mit dem Betrachter, der einen Betrachter betrachtet, nicht neu oder gar eine Erfindung des französischen Regisseurs und Musikproduzenten Quentin Dupieux², sondern lassen sich bereits früh in der Geschichte des Kinos wiederfinden. Bereits im Jahr 1900, etwa 5 Jahre nach der „Geburt“ des Kinos, zeigt der 60 Sekunden lange Stummfilm HOW IT FEELS TO BE RUN OVER (GB 1900, Cecil M. Hepworth) erste selbstreflexive Tendenzen, indem er die Rolle des Betrachters thematisiert. Der Film zeigt aus einer subjektiven Kameraeinstellung, wie die betrachtende Person - deren Blick in diesem Fall mit dem der Kamera zusammen fällt - von einem Auto überfahren wird (Withalm 2002, 2). Der Film spielt also bereits mit der Tatsache, dass das Publikum sich den Blick der Kamera als seinen eigenen imaginiert und löst die Spannung des herannahenden Autos mit einer Art *Comic Relief* auf, indem die Aufzeichnung just im Moment des Aufpralls endet und dem Zuschauer augenzwinkernd klar macht: „Dir konnte ja gar nichts passieren, es war ja nur ein Film.“ Abgesehen davon existieren viele weitere Beispiele, welche die Rolle des Zuschauers

¹ Zechner, Anke. *Die Sinne im Kino: Eine Theorie der Filmwahrnehmung*. Stroemfeld, 2013.

² Dupieux ist seiner Rolle als Musiker auch unter dem Pseudonym „Mr. Oizo“ bekannt.

adressieren und damit einen Blick zurück auf den Film selbst und das eigene Wesen als Medium werfen. Eine Auswahl an Werken, die jene Eigenart vorweisen, werde ich im weiteren Verlauf dieser Arbeit präsentieren.

Dennoch ist RUBBER kein Film, der es bei *einem* selbstreflexiven oder selbstreferentiellen Moment belässt, oder nur kurz auf seine Materialität als Film anspielt. Nein, RUBBER setzt sein intradiegetisches Publikum durchgehend ein, um sein Dasein als Film bloßzustellen. Auffällig ist beispielsweise, dass alle Rollen so lange spielen müssen, wie mindestens ein (intradiegetischer) Zuschauer ihnen dabei zusieht. Der Film verstrickt sich dadurch zunehmend in Widersprüchen und wirft so Fragen über das Dispositiv des Films, die Durchbrechung und Schaffung von Diegesen und nicht zuletzt der medialen Selbstreflexivität auf.

Anhand meiner Arbeit möchte ich untersuchen, inwiefern das intradiegetische Publikum in RUBBER durch die Durchbrechung der klassischen Diegesevorstellung und anhand der Metaposition zwischen Zuschauer und Handlung das Dispositiv des (post-modernen) Filmes an seine Grenzen treibt. Außerdem möchte ich herausstellen, wie RUBBER den häufig unterschätzten Topos der filmischen (Selbst-)Reflexion neu auslegt und ad absurdum treibt.

Zu diesem Zweck werde ich zunächst die Grundsäulen dessen freilegen, was eine kohärente filmische Welt erzeugt und mich dann kritisch mit dem Diegesebegriff auseinandersetzen. Das wissenschaftliche Feld der Diegese wurde seit den 1950er Jahren ausgiebig untersucht. Neben allgemeinen Schriften zum Diegesebegriff von Anne und Etienne Souriau (1951), Anton Fuxjäger (2007) und Britta Hartmann (2007) existieren auch tiefergehende Forschungsarbeiten und Theorien. Einige davon behandeln den Bruch mit der vierten Wand oder die Metalepse als Heraustreten aus einem, oder Eintreten in ein diegetisches Universum, wie etwa die Arbeiten von Gérard Genette (1972) und Jörg Türschmann (2007). Gerade beim bereits genannten Durchbrechen des diegetischen Universums betreten wir ein weiteres für meine Arbeit bedeutsames Forschungsfeld: Die (Selbst-)Reflexion. Hier sind vor allem die Arbeiten des Medienwissenschaftlers Kay Kirchmann (1994, 2014) zu nennen. Er befasste sich in diesem Zusammenhang primär mit dem Spannungsfeld zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität. Wiederholt geht Kirchmann dabei gegen die Simulationstheorie von Jean Baudrillard (1978) an, die er scharf kritisiert. Auch Gloria Withalm setzt sich seit einigen Jahren mit dem Thema der Selbstreflexivität in den audiovisuellen Medien auseinander. Ihre Arbeiten werden ebenfalls fester Bestandteil meiner Untersuchungen

sein. Im Verlauf dieser Arbeit müssen wir uns jedoch stets vor Augen halten, dass gerade das Feld der medialen Reflexion vergleichsweise schlecht erforscht ist und noch einiger wissenschaftlicher Arbeit bedarf (Withalm 1999, 1). Auch wenn die bisherigen Forschungsergebnisse weit auseinander gehen und teilweise widersprüchlich sind, so ist sich die Literatur doch einig, dass die (Selbst-)Reflexivität des Filmes ein genuin modernes, wenn nicht gar post-modernes Phänomen ist, das sich klar vom klassischen Hollywoodkino abwendet (Kirchmann 1994, 67). Diese Ansicht vertreten beispielsweise Joan Bleicher (2002) und Katherine Sender (2012). Oliver Fahle (2005) geht noch einen Schritt weiter und verortet jene Filme gar in der von ihm beschriebenen „Zweiten Moderne“³. Wir werden sehen, ob RUBBER sich auch unter diesen Gesichtspunkten beweisen kann. Zuletzt möchte ich klären inwieweit der Film durch seine ironische und filmreflexive Spielart als Kritik am kontemporären Mainstreamkino gesehen werden kann.

2. Das Universum der Diegese

Die Diegese ist ein weites Feld und der Begriff mittlerweile zum festen Bestandteil des filmanalytischen Repertoires geworden (vgl. Fuxjäger 2007, 19). Doch gerade die weite Verbreitung unter Medien-, Film- und Literaturwissenschaftlern sowie der ungenaue Umgang mit Begriffen wie *Diegese*, *Diegesis* und *Diegetisieren*, führt nicht selten zu Widersprüchen (Hartmann 2007, 55; Fuxjäger 2007, 19). Daher möchte ich zunächst eine Begriffsentwerrung durchführen und klarstellen, was Diegese bedeutet. Nur so können wir später genau untersuchen, welche diegetischen Konventionen gebrochen werden müssen, um eine Reflexion zu erzielen.

2.1 Zum Diegesebegriff

Der Begriff Diegese stammt ursprünglich vom altgriechischen Wort *diegesis* (δίγησις), was in etwa *Erzählung*, *Erörterung* oder *Ausführung* bedeutet (Souriau 1997, 144). Den Begriff kreierte Anne Souriau im Jahr 1950 in einer Arbeitsgruppe zur Ästhetik am Institut de Filmologie an der Université de Paris. Es war jedoch ihr Vater Etienne Souriau, der den Begriff erstmals im Rahmen einer Vorlesung der akademischen Öffentlichkeit vorstellte und populär machte (Fuxjäger 2007, 17). Nach seinen Vorstellungen bezog sich der Begriff auf „alles, was sich laut der vom Film

³ Der Begriff der Zweiten Moderne, ist außerhalb der Filmwissenschaft schon seit längerem ein Thema. Der Soziologe Ulrich Beck verwendete den Terminus bereits 1983 in seinen Schiften zur Globalisierung.

präsentierten Fiktion ereignet und was sie implizierte, wenn man sie als wahr ansähe“ bzw. „alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er seiner Bedeutung voraussetzt, gehört“ (Souriau 1997, zit. in: Fuxjäger 2007, 17; Hartmann 2007, 55). Die Diegese beschreibt also eine imaginäre Welt, die der Zuschauer aus dem Dargestellten selbst erschließt (vgl. Kessler 1997, 137). Das „Selbsterschließen“ ist dabei der Knackpunkt in Kesslers Deutung der Souriauschen Diegesetheorie. Der Zuschauer soll demnach Anhand der *cues* und Hinweise, die sich durch den gesamten Film ziehen, selbst eine diegetische Welt konstruieren (vgl. Hartmann, 56). Diese Genese ist wichtig, denn der Rezipient muss eine möglichst konsistente raum-zeitliche Vorstellung der filmischen Welt bilden (die Diegese), um die Erzählung verstehen zu können. Die geplante Diegesevorstellung des Drehbuchautors muss jedoch nicht zwingend der aus dem Film abgeleiteten Diegese des Zuschauers entsprechen (Fuxjäger 2007, 18). So können verschiedene Betrachter ganz unterschiedliche Welten und Wahrheiten in ein und dem selben Film erkennen. Des Weiteren ist es für die Konstatierung einer Diegese im Kopf des Rezipienten egal, ob eine gezeigte Welt unserer realen Welt nachempfunden oder vollkommen fiktional ist. So schreibt Britta Hartmann:

„Die Konstruktion einer erzählten Welt erfordert im Übrigen keineswegs, dass die Bilder und Töne in einem Abbildungs- oder auch nur Ähnlichkeitsverhältnis zu Erscheinungen unserer Realität stehen. Auch Animationsfilme bilden Diegesen aus. Diegesen müssen nicht der Realität des Zuschauers ähneln, darauf beruht oft sogar ihr Reiz, erst von daher können sie eine besondere Erfahrung vermitteln.“ (2007, 59)

Für eine imaginierte Welt ist es also unerheblich, ob diese als realistisch empfunden wird, oder nicht. Die Diegese sorgt schließlich dafür, dass ein Zuschauer die Welt *versteht* und nicht dafür, dass er sie *glaubt* (vgl. Branigan 1986, zit. In Hartmann 2007, 59). Diesen Umstand drückt Etienne Souriau mit dem Begriff des Diskursivuniversums aus, den er mit einem Exkurs in die Logik treffend erläutert:

„[Das Diskursivuniversum] bezeichnet ein Ensemble von Beziehungen, von „Klassen“, die aufgrund einer einzigen Setzung berücksichtigt werden müssen. Ich zitiere dazu Lalande [...] „Der Satz: ‚Kein Hund spricht‘ ist wahr im Diskursuniversum der Zoologie, jedoch nicht in dem der Fabel.“ Äsop - oder La Fontaine - läßt einen Hund auftreten. Der beginnt zu sprechen. Das genügt bereits: Wir befinden uns im Universum der Fabel.“ (Souriau 1997, 141)

Da wir nun eine grobe Vorstellung des Begriffes Diegese haben, gilt es diesen vom altgriechischen *Diegesis* zu unterscheiden, da beide nach wie vor häufig verwechselt werden. Fuxjäger betont, dass Diegesis schlicht die Erzählung an sich bezeichnen würde, also das Erzählen *von* einer Welt (2007, 19). Damit ist die Diegesis aber kein vollständig von der Diegese separiertes Konzept, sondern steht eng mit ihr in Verdingung. So beschreibt er die Diegese als erzählte Welt, deren Vorstellung also durch eine Diegesis vermittelt wird (Fuxjäger 2007, 19). Aus der Sicht des Zuschauers wohnt der Diegesis somit eine gewisse Passivität inne, da sie durch den Autor (Regisseur, etc.) geprägt und erschaffen wurde. Die Diegese erfordert hingegen die Aktivität des Publikums, da sie anhand der erzählten „Regeln“ konstant selbst erstellt und geprüft werden muss.

Eine weitere Abgrenzung ist laut Fuxjäger zwischen Diegese und *fabula/story* zu ziehen. Fabula, so beschreibt sie das Filmlexikon der Universität Kiel, ist die zeitlich-lineare (chronologische) und kausal verknüpfte Kette von Ereignissen und handelnden Figuren. Sie ist eine abstrakte, formale Struktur, die mit dem „Geschichten-Wissen“ des Zuschauers – seinem Wissen über die Handlungsschemata, -motive und generische Strukturen – korrespondiert (Hartmann, Wulff 2012, 1). Es ist wahr, dass alle Elemente der *fabula/story* auch Elemente der Diegese sind, die Diegese aber geht weit über die *story* hinaus (vgl. Fuxjäger 2007, 21). Die Diegese ist demnach viel größer als der Raum, der auf dem Zelluloid oder Kamerasensor abgebildet wird und dauert viel länger, als die Spielzeit des Filmes. Sie ist ein mentales Konstrukt, ein zeitloses Universum, das nicht mit der Erzählung gleich gesetzt werden darf.

Wir wissen nun, was die Diegese ist und wie sie sich von verbundenen filmischen Begriffen abgrenzt. Wie aber entsteht dieses raum-zeitliche Konstrukt eines filmischen Universums? Die Medienwissenschaftlerin Britta Hartmann stellt in ihrer Arbeit *Diegetisieren, Diegese, Diskursivuniversum* heraus, dass vor allem der Anfang eines Films ausschlaggebend für die „Etablierung des Handlungsortes und der Handlungszeit, des *settings* oder auch ‚Millieu‘ einer Geschichte“ ist (2007, 53). Demnach wäre die Frage über den Schauplatz der Diegesis wichtiger als die Frage nach dem Protagonisten. Der Rezipient scheint sich zunächst in die Welt eindenken zu müssen, die er mit den ersten Minuten des Films zum ersten Mal „betritt“. Er muss sich erst orientieren und die Gesetzmäßigkeiten des diegetischen Universums zu deuten lernen. Spielt ein Film beispielsweise in ferner Zukunft, so werden Elemente der Science-Fiction, wie Roboter oder Aliens, als normal wahrgenommen. In einem Musical hingegen ist die

Unterbrechung der Handlung durch musikalische Einlagen kein Bruch der Diegese, da der Zuschauer auf diese Eigenart des Filmes meistens gleich zu Beginn mit einem Eröffnungstück hingewiesen wird. Auch gesellschaftliche Werte und Moralvorstellungen, die in einem Film unglaublich und unlogisch wirken, können durch die Schaffung einer entsprechenden Diegese in einem anderen Film durchaus gerechtfertigt sein. Hartmann fasst dies wie folgt zusammen:

„Der anfänglichen Unsicherheit begegnet der Zuschauer mit der Suche nach Orientierung – und für gewöhnlich kommen die Filme diesem Bedürfnis entgegen, indem sie zunächst den Handlungsraum abstecken und die Atmosphäre setzen, um dem Zuschauer den Kontakt mit der erzählten Welt zu ermöglichen, bevor die Figuren auftreten und die Handlung einsetzt.“ (2007, 53)

Diesen Akt, der auch von Anton Fuxjäger in einer ähnlichen Weise beschrieben wird, nennt Hartmann *Diegetisierung* (2007, 54). Auf der anderen Seite scheint es einleuchtend, dass in einer spezifisch diegetisierten Welt nicht alle narrativen Verläufe möglich sind (ibid. 2007, 60). Ereignet sich also eine Handlung, die entgegen des diegetischen Universums läuft, so kommt es unweigerlich zu einem semantischen Bruch. Wie ein solcher Bruch zustande kommt und wie er sich auf die Rezeption des Filmes auswirkt, werden wir im nächsten Kapitel näher beleuchten.

Zunächst wollen wir aber die Unterscheidung zwischen „diegetischen“ (auch „intradiegetischen“ oder „innerdiegetischen“) und „extradiegetischen“ Elementen zum Ausdruck bringen, welche auch für RUBBER entscheidend ist. Alexander Böhneke erzählt in seinem Essay *Die Zeit der Diegese* eine passende Anekdote aus dem Leben Alfred Hitchcocks. Demnach fragte der Komponist des Films *LIFEBOAT* (USA 1944, Hitchcock), David Raskin, Hitchcock, wieso er für den Film keine Musik vorgesehen hätte. Der bekannte Regisseur erwiderte, dass die Protagonisten „draußen auf dem Ozean“ wären und er sich nicht erklären könne, wo dort Musik herkommen solle. Raskin antwortete den Assistenten Hitchcocks darauf: „Geht zurück und fragt ihn wo die Kamera her kommt, dann werde ich ihm sagen wo die Musik her kommt!“ (vgl. Böhneke 2007, 93). Auch wenn sich der Wahrheitsgehalt jener Anekdote heute nur noch schwerlich nachweisen lässt, so wirft sie doch eine interessante Frage über die Konstruktion filmischer Universen auf. Denn worauf Raskin hier humoristisch anspielt, ist das Drängen, das „mimetische Begehren“ des Zuschauers nach einem möglichst realen

Erzählumfeld (2007, 94). In diesem Fall wird die Musik eines Filmorchesters von Alfred Hitchcock als diegetischer Bruch angesehen, da sie logischerweise nicht auf dem Boot angesiedelt sein kann. Die von Raskin geforderte Filmmusik lässt sich demnach als *extradiegetisch* bezeichnen, da sie nicht der gezeigten Szene entstammt und ebenfalls nicht von den handelnden Personen wahrgenommen werden kann. Jene Art von Musik richtet sich laut Britta Hartmann ausschließlich an den Zuschauer (2007, 61). *Source music*, also Musik die der Szene entstammt und durchaus von den Charakteren wahrgenommen werden kann, bezeichnet man hingegen als *diegetisch* oder *intradiegetisch*. Diese Unterteilung beschränkt sich aber nicht nur auf die musikalische Ebene des Films. Auch andere Elemente können als extra- oder intradiegetisch bestimmt werden, selbst wenn diese Bestimmung nicht immer ganz eindeutig ist.⁴

2.2 Rubber und die Diegese

Blicken wir nun auf unseren Forschungsgegenstand indem wir untersuchen, wie RUBBER seine eigene Diegese konstruiert. Vor allem wollen wir klären, wie der Film diese Konstruktion wiederholt durchbricht und somit Selbstreflexivität begünstigt. Halten wir zunächst fest, was es heißt eine Diegese, also die Vorstellung eines kohärenten filmischen Universums, auf den Kopf zu stellen. Grundvoraussetzung dafür ist die Synthese einer erzählten Welt durch den Zuschauer, die er aufgrund von Bildern, Tönen und Handlungen des Filmes bildet. Dieser Vorgang, den wir bereits aus dem vorherigen Kapitel kennen, geschieht in der Regel unbewusst und automatisch. Er wird nur dann evident, wenn er gestört oder durchkreuzt wird (vgl. Hartmann 2007, 56).

„In François Truffauts LA NUIT AMÉRICAINE (F/I 1973) kommt es in der Initialphase zu einem Bruch im Illusionierungsprozess: Während sich die ersten Eindrücke gerade zum Eindruck einer erzählten Welt verdichten, sind mit einem Mal Anweisungen aus dem Off an die Schauspieler zu hören, schließlich ertönt der Ruf «cut!» – ein plötzlicher Situationsumbruch, ein Verlassen des anfangs gesetzten diegetischen Rahmens, hinter dem sich ein weiterer auftut. Das Spiel vor der normalerweise als «abwesend» betrachteten Kamera erweist sich als Inszenierung für eine anwesende, «diegetische» Kamera und die Darstellung als «Film im Film». „ (ibid. 56)

⁴ Fuxjäger gibt zu bedenken, dass im Sinne der Begriffsopposition „Mimesis vs. Diegesis“ ein *superimposed title* als diegetisch gelten kann, wenn er auf nicht-mimetische Weise über die filmische Welt berichtet (2007, 29). So befinden sich beispielsweise in der Comicverfilmung SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD (USA 2010, Wright) diverse metadiegetische Elemente, wie onomatopoetische Worte im Comicstil („Bam!“, „Pow!“) und Einblendungen aus Videospiele (Extraleben), die Scott Pilgrim aktiv wahrzunehmen scheint.

Erscheint während des Illusionierungsprozesses ein Element, welches sich nicht in der bisher angenommenen Diegese verorten oder logisch belegen lässt, so bricht der Film mit dem bisher Dargestellten. In Folge dessen kann der Zuschauer irritiert aus der Immersion des Filmes zurücktreten und die fiktionale Welt als solche erkennen. Das Legen falscher „diegetischer Fährten“ muss aber nicht zwangsläufig zur Ablehnung der Narration führen, oder den gesamten Film in Frage stellen. Es kann auch Teil eines dramaturgischen Kalküls und damit ein filmästhetisches Stilmittel sein (vgl. Hartmann 2007, 63). So etwa in Filmen oder Fernsehserien, die eine auf den ersten Blick eine Handlung zeigen, die sich auf den zweiten Blick als „Film im Film“ herausstellt. So etwa in *AUSTIN POWERS IN GOLDMEMBER* (USA 2002, Roach), wo sich die Neubesetzung der Rolle Austin Powers durch Tom Cruise nach einer Weile als Film im Film herausstellt, den der „echte“ Powers gerade mit Steven Spielberg dreht.

Mit diesem Stilmittel, in abgewandelter Form, arbeitet auch *RUBBER*. Gleich zu Beginn des Films spricht die Rolle des Lieutenant Chad (Stephen Spinella), so scheint es, direkt in die Kamera. Er adressiert dabei in einer Art Eröffnungsrede den Zuschauer und hält einen mehrminütigen Monolog über „no reason“ (dt. Willkür) in Filmen⁵. Darin nennt Chad diverse Filmbeispiele und stellt wiederholt die Frage nach dem „Warum“. So fragt er beispielsweise: „In the Steven Spielberg movie E.T. – why ist he Alien brown?“. Seine Antwort: „no reason“. Er vergleicht dann das echte Leben („real life“) mit der Willkür in Filmen und stellt fest, dass auch dieses voll von Willkür wäre – vieles keinen Grund hätte. Lieutenant Chad schließt mit der direkten Adressierung: „Ladies and gentlemen, the film you’re about to watch is an homage to the ‚no reason‘, the most powerful element of style“. Dann erst wechselt die Einstellung, die den Polizisten bei seinem Monolog zeigte, in eine Halbtotale und wir erkennen, dass er tatsächlich die ganze Zeit zu einem Publikum aus rund 15 Menschen gesprochen hatte, das ihm gegenüber stand. Die Annahme, Chad würde zum Kinobesucher sprechen, stellt sich als „diegetische Fährte“ heraus. Damit findet genau genommen ein doppelter Diegesebruch statt. Zunächst denkt der Rezipient er würde direkt angesprochen und hält dies für eine Durchkreuzung der normativen Hollywood-Logik (siehe auch „die Vierte Wand“), da die Charaktere eines Spielfilmes nur selten direkt zum Publikum sprechen. Diese Konstruktion wird jedoch nach einem nicht ganz unwichtigen Monolog erneut durchbrochen, als sich der Adressat von Lieutenant Chads Rede als diegetisch-existent

⁵ Wohlgermerkt nachdem er aus dem Kofferraum eines Fahrzeuges stieg, das mitten in der Wüste eine Reihe von Stühlen umgefahren hat, um den Effekt der Willkür noch zu verstärken.

(intradiegetisches) Publikum herausstellt. In diesem Zusammenhang gibt Anton Fuxjäger jedoch zu bedenken, dass ein Element, das der Rezipient zunächst für nicht-diegetisch hält, welches sich dann aber doch als diegetisch erweist, nicht wirklich einer der beiden Klassen zugeordnet werden kann (vgl. 2007, 34). Derartige Elemente *scheinen* zunächst extradiegetisch zu sein, stellen sich später jedoch als diegetisch heraus. Dies hängt auch damit zusammen, dass der Zuschauer seine Diegesevorstellung stets rekonzeptionalisiert. Dabei „kann er sich irren oder mag vorsätzlich getäuscht werden, was sich anhand der ‚falschen Fährten‘ augenfällig zeigen lässt. Hier spielt diese mentale Re-Konstruktionstätigkeit eine zentrale Rolle.“ (ibid. 2007, 34).

Kurz darauf beginnt das intradiegetische Publikum mit dem Beobachten „des Filmes“. Auffällig ist, dass die Beobachter nicht die selbe Sicht auf den Film haben wie der reale Zuschauer. So kommentieren sie beispielsweise die Musik und die Handlung („I can’t hear a thing“ – „yes, you can hear the wind a little, if you’re listening“) aber nicht etwa die Paratexte, wie etwa superimposed titles, welche die Namen der Schauspieler zeigen (vgl. Hettich 2002, 7; Withalm 1999, 1). Wir können hier offenbar zwischen einer extra-, intra- und *intra-intra-diegetischen* Welt unterscheiden, die je nach Beobachtungsinstanz wahrgenommen werden kann. Etwa zur Hälfte des Filmes kommt es zu einer weiteren relevanten Infragestellung der bisher etablierten Diegese. Noch während sich der Reifen Robert im Motel aufhält und der hübschen Sheila (Roxane Mesquida) nachspioniert, bringt Chad, der sich als eine Art metadiegetische Instanz zwischen Zuschauer und Film bewegt, erneut den diegetischen Raum in Schiefelage. Gerade befindet sich der Lieutenant in einem Gespräch mit dem Motelbesitzer, um den mysteriösen Mord an einer Putzfrau zu klären, da piept seine Uhr. Chad stellt die Befragung ein und sagt: „Ah! Very good. It’s been six hours, the poison has had time to take effect. We can stop.“. Er klopf dem Mann auf die Schulter erklärt, dass alle Zuschauer inzwischen tot wären und bedankt sich für die Zusammenarbeit. Chad macht klar, dass die Handlung des Filmes nur dann stattfinden muss, wenn mindestens ein (innerdiegetischer) Zuschauer zusieht. Als er annimmt, dass alle Beobachter vergiftet wurden⁶, bricht er die Handlung ab und macht seinen Polizeikollegen klar, dass sie nun nachhause gehen könnten („Stop acting like this is real life. There’s no one watching anymore, ok?“). Die Szene verwirrt zunächst. Der reale Zuschauer steht nun vor der Frage, in welcher Beziehung Chad zum Rest der diegetischen Welt steht. Weiß er

⁶ In der Tat hat sich ein Zuschauer dem vergifteten Truthahn verweigert und beobachtet die Handlung noch immer.

wirklich um sein Dasein als Rolle? Ein beteiligter Polizist treibt die Situation auf die Spitze und behauptet: „But this is real life, Chad. We have a dead body over here“. Wir erkennen: Alle handelnden Rollen außer Chad sind sich der Fiktionalität ihrer Welt nicht bewusst⁷. Sie verstehen nicht, wieso sie nun von ihrem Einsatzort abrücken sollen, da der Täter noch nicht gefasst ist und frei herum läuft. Sie repräsentieren dabei die klassische Figurenrolle, welche die sie umgebende Fiktion nicht erkennt und alles innerhalb des Diskursivuniversums für „real life“ hält (vgl. Hartmann 2007, 63). Auf einer ähnlichen diegetischen „Stufe“ befinden sich auch die (vergifteten) Zuschauer. Ihr Universum ist nicht mimetisch dem eines echten Publikums⁸, dennoch sind sie in der filmischen Diegese verhaftet und können weder vollkommen frei handeln (ibid. 60) noch sind sie sich ihrer Natur als Rolle in einem Film bewusst. Ein Zuschauer unterstreicht diesen Glauben, als man ihn fragt, ob Reifen sinken oder schwimmen würden, wenn man sie ins Wasser wirft. Er antwortet: “It would sink, we just saw that a minute ago“. Und eben jenes zeigt der Film in der Tat nur wenige Augenblicke zuvor.

Zurück zur semantischen Weggabelung, die nun vor dem realen Zuschauer liegt. Ihm bieten sich für das weitere Verständnis des Filmes zwei Optionen: Entweder verlässt er die bisher konstruierte Diegese, indem er die Filmizität von RUBBER anerkennt und die immersive Illusion des Spielfilms ablehnt, oder er ernennt Lieutenant Chad zu einer psychisch gestörten Rolle, die als einziger zu glauben scheint, sie befände sich in einem Film. Der Rest der Charaktere würde dann zwar in einem schrägen, aber keinesfalls nichtigen Universum leben – der profilmischen Realität. Diese Entscheidung zeigt die kontinuierliche Konstruktion von Diegese aufgrund von filmischen *cues*. Der Zuschauer muss sich immer wieder neu entscheiden und orientieren, vor allem, wenn der Film die bisherige Welt ins Wanken bringt, so wie RUBBER es tut.

Der Rezipient kann aber auch einen dritten Weg zwischen der kompletten Verneinung einer filmischen Diegese und der Aberkennung von Lieutenant Chads Figur wählen. Dieser Ausweg wird in der Literatur- und Filmwissenschaft als *Metalepse* bezeichnet.

⁷ Kurz vor Ende des Films beweist die Rolle des Mann im Rollstuhl, dass er sich über seinen Status als Zuschauer im Klaren ist. Komplette extradiegetisch macht ihn dieser Umstand aber nicht.

⁸ Das intradiegetische Publikum beobachtet den Reifen durch Ferngläser auf seiner Reise durch die USA, wobei jedoch es stets am selben Ort bleibt. Diese Konstruktion ist zwar nicht mimetisch, aber zunächst diegetisch sinnvoll.

2.3 Das Spiel mit der Metalepse

Die Metalepse ist eng mit der Diegesetheorie verwandt und wurde in den 1970er Jahren vom französischen Literaturwissenschaftler Gérard Genette eingeführt. Der Begriff Metalepse (μετάληψις) stammt ursprünglich aus dem Griechischen und bedeutet so viel wie Tausch, Vertauschung oder Wechsel⁹. In Genettes Theorie beschreibt der Terminus eine Erzählfigur, mittels derer der Erzähler fingiert, er könne (mit oder ohne den Rezipienten) in die Erzählung eindringen. Dabei ist die Metalepse eine Form der Transgression bzw. des Ebenenwechsels zwischen verschiedenen diegetischen Welten oder zwischen Diegese und Extradiegese (Höltgen 2012, 1). Umgekehrt kann auch eine Figur die ihr zugewiesene Erzählwelt verlassen und in die Welt ihres Autors eintreten (Türschmann 2007, 105; Chihaiia 2011, 332). Die Metalepse im Film stellt einen Sonderfall dar, da das „Erzählen [...] gezeigt wird und kein realer Erzähler anwesend ist“ (Türschmann 2007, 105). So vergisst der Filmzuschauer beispielsweise relativ schnell, dass er einen Film im Film beobachtet und wird nur hin und wieder durch jene Grenzüberschreitung darauf aufmerksam gemacht.

Die Metalepse in ihrer Ausprägung als pseudo-performativer Akt (vgl. *ibid.* 107) kann anhand des Charakters Chad auch in RUBBER beobachtet werden. Dieser wechselt vom Erzähler zu Beginn („the film you are about to see today...“) zur „normalen“ diegetischen Figur, wenn er mit den anderen Figuren der Welt interagiert und somit von ihnen wahrgenommen wird. Im Anschluss wechselt er wieder hinauf in eine Art auktoriale Stellung, sobald er den Film für beendet erklärt und somit ein Mehrwissen gegenüber den übrigen Rollen offenbart. Diese Vermutung schlägt sich auch in Jörg Türschmanns Definition der Metalepse nieder:

„Grundsätzlich sind zwei Dinge für die Metalepse kennzeichnend: die gleichberechtigte Stellung von Subjekt und Spiegelbild, von Rahmen und Bild und der Eindruck einer unmittelbaren Berührung zwischen zwei Welten durch die scheinbar physische Überschreitung der Grenze zwischen ihnen. Wie bei der Berührung der Finger in Michelangelos Erschaffung Adams ist der scheinbar unmittelbare körperliche Kontakt zwischen Autor oder Zuschauer und Geschöpf das Faszinosum.“ (2007, 109)

⁹ Eine detailliertere Begriffsherkunft beschreibt das Filmlexikon der Universität Kiel. (<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2582>)

In RUBBER besteht dieses Faszinosum aus dem Überschreiten der Grenze zwischen immersiver Diegese und externer Betrachterposition - einer Thematisierung und Reflexion ästhetischer Grenzen (Chihai, 2011, 335). Die Berührung der beiden Welten, verdeutlicht am Dialog der Polizisten mit Chad, führt zu einem lustvollen Spiel mit den Konventionen des Kinos welches im Kontext postmoderner Theoriebildung gesehen werden kann (Türschmann 2007, 111).

Wir haben nun erfahren, wie wichtig ein konsistentes diegetisches Universum für den klassischen Spielfilm ist und was es bedeutet, eine Diegese zu brechen. Wir haben aber auch gesehen, dass die Zerrüttung der Diegese nicht *casua sui* verwendet wird, sondern immer einem Zweck dient. Dies kann der Nutzen als dramaturgisches Element („diegetische Fährte“) oder der bewusste Angriff auf die Kohärenz und Konsistenz eines Filmes sein - also ein stilistisches Mittel (vgl. Hartmann 2007, 55). Wir werden nun analysieren, inwiefern Rubber das klassische Diegesebild durchbricht, um dem Kino einen Spiegel vorzuhalten und so einen selbstreflexiven Blick zu erzeugen.

3. (Selbst-)Reflexionen

„Das ist ja voll meta!“. Wer sich mit dem Thema der filmischen Selbstreflexion oder modernen narrativen Methoden beschäftigt, wird diesen Satz schon das ein oder andere Mal gehört haben. Doch warum findet der Zuschauer es „meta“, wenn sich beispielsweise der Psychopath Peter aus FUNNY GAMES (Ö 1997, Haneke) ihm zuwendet und ihn fragt, ob er wissen möchte, wie es weiter geht? Oder andere Filme, die ihren Status als Film in Frage stellen. Zugegeben der Terminus entstammt dem vorwissenschaftlichen Diskurs und kann nicht für eine genauere Betrachtung unseres Falls herangezogen werden. Wir wollen uns also nun den Konzepten der filmischen Reflexion und Selbstreflexion widmen, die auch in RUBBER eine große Rolle spielen. Zunächst möchte dazu ich einige definatorische Fragen klären, unter anderem, was die Selbstreflexion von der Selbstreferentialität unterscheidet. Im Anschluss werfen wir dann einen kurzen Blick auf verschiedene Beispiele filmischer Selbstreflexivität, bevor wir RUBBER auf Gesichtspunkte der Selbstreflexion hin untersuchen.

3.1 Selbstreflexion vs. Selbstreferentialität – eine Begriffsentwirrung

Spricht man über einen selbstreflexiven Film, so gehen die Meinungen darüber, was diesen zu einem solchen macht, weit auseinander. Für den einen ist es der Bruch der Vierten Wand, für den anderen das Zitat eines realexistenten Films und für den

dritten reicht schon die bloße Anwesenheit einer Filmkamera auf der Leinwand aus. Kay Kirchmann stellte sich in seiner Arbeit *Zwischen Selbstreferentialität und Selbstreflexivität* der Aufgabe einer differenzierten Begriffserklärung, die nach wie vor als Grundlage für aktuelle Forschung im Bereich der Reflexivität angesehen wird (vgl. Hettich 2014, 50). So beschrieb die Wissenschaft den selbstreflexiven Film zunächst als solchen, der seinen eigenen Status als Film thematisiert (Kirchmann 1994, 68). Kirchmann bricht mit dieser Abgrenzung, da sie zwangsläufig eine generelle Definition von Film impliziere. Eine solche Definition wäre jedoch zum Scheitern verurteilt, da sich das Medium einem reduktionistischen Theoriebegriff versperrt (ibid. 68). Da es „den Film“ nicht gibt, muss die Definition von Selbstreflexivität an einem breiteren Merkmalsfeld festgemacht werden.

„Film ist eben zugleich ein ästhetisches Phänomen, ein ästhetisches Produkt (das als solches arbeitsteilig hergestellt wird), ein kollektiv rezipiertes Massenmedium, ein sozialer und politischer Kommunikationsfaktor, eine Wahrnehmungsmatrix, ein Zeichensystem, eine Ware, ein Propaganda- und Manipulationsinstrument und etliches andere mehr. Ganz unabhängig von der Frage, ob und inwieweit die aufgeführte Kriterienvielfalt nicht auf alle Künste oder Medien zutrifft, zeigt die Vielfalt der sich im Film verschränkenden Faktoren und Diskurse bereits die Problematik einer jeden definitorischen Engführung à la ‚Film ist...‘ auf.“ (ibid. 68).

Eine Selbstreflexion kommt demnach nur durch die Thematisierung mehrerer der eben genannten Konstituenten zustande. Eine Betonung aller Bereiche zugleich (also eine Betonung „des Films“) hingegen ist nicht möglich (ibid. 69).

Doch wie schafft es ein Film eben jene Konstituenten zu thematisieren? Gilt das alleinige Betreten eines Kinos, oder das Zeigen einer Filmkamera als Ausweis für Selbstreflexivität? Katja Hettich verneint diese Frage und hält fest, dass „das Zeigen einer Kinosituation alleine“ (2014, 52) nicht reiche, um einen Film im engeren Sinne als selbstreflexiv einzustufen. Zwar „ist die Inszenierung des Kinodispositivs ein klassisches Element, mit dem selbstreflexive Filme wie *SHERLOCK JR.* oder *INGLORIOUS BASTERDS* ihren Zuschauern einen Spiegel vorhalten“, doch dieser narrative Nutzen des intradiegetischen Kinofilms wohnt nicht allen Filmen¹⁰ inne, die auf den ersten Blick ein

¹⁰ Katja Hettich führt als Beispiel den Film *JACK AND JILL* (USA 2011, Dugan) an, in dem der Charakter Gary das Kino nutzt, um verblüffende Verhaltensähnlichkeiten zwischen seinem Vater und seiner*

Kinodispositiv abbilden (ibid. 52). Auch Kirchmann warnt davor, Filme die „nur kurzfristig selbstreflexionsähnliche Momente“ enthalten in den Kreis der Selbstreflexion aufzunehmen, da jene die Reflexion nicht „zum visuellen und/oder inszenatorischen Zentrum der Filmhandlung“ machen (1994, 72). Demnach kann das einmalige Auftauchen eines Projektors beispielsweise nicht als Kriterium der Selbstreflexion herhalten, da die rein phänomenologische Anwesenheit bestimmter Motive keine Berechtigung dafür darstellt. Eine solche Annahme würde den Begriff der Selbstreflexivität überstrapazieren und untauglich machen, da das Selbstreflexive viel mehr auf der Ebene der Strukturen angesiedelt werden muss (vgl. ibid, 73).

Oft handelt es sich bei der Abbildung von anderen Filmen oder Medien lediglich um eine Selbstreferenz, die unter keinen Umständen mit einer Selbstreflexion verwechselt werden sollte. Im Gegensatz zur Selbstreflexivität, also dem Sinnen über die eigenen Konstituenten, bzw. den eigenen Charakter, steht bei der Selbstreferentialität das *Selbstbezügliche* im Vordergrund. Die so generierte Selbstbespiegelung schafft eine spezifische Form filmischer Ästhetik. Demzufolge verweist der selbstreferentielle Film vorrangig oder ausschließlich auf andere Filme (oder auf sich selbst), aber nicht auf ein mimetisches „Außerhalb“ des eigenen Kontextes (ibid. 74). Der inzwischen zum Klassiker gewordene Film ROCKY HORROR PICTURE SHOW (USA 1975, Sharman) nutzt seine Selbstreferentialität beispielsweise primär als Rückbezüglichkeit auf dramaturgisch-visuelle Patterns populärer (historischer) Filmgenres und nicht zur Geltendmachung anderer ästhetischer Intentionen (ibid. 77). Auch Katja Hettich plädiert für die genaue Unterscheidung zwischen bloßer Referenz auf Kunst und Erscheinungen, die etwas über das Referierte aussagen und den Rezipienten zum Nachdenken anstiften (2014, 49). Eine solche Definition wird zusätzlich durch die etymologische Herkunft der beiden Worte unterstrichen. So stammt Reflexion vom lateinischen *reflectare*, was dem deutschen Nachsinnen oder Nachdenken nahekommt, also einer Tätigkeit der geistigen Anspannung (ibid. 49). Die Reflexion stammt hingegen vom Verb *referre* ab, das sich aus *re* (zurück) und *ferre* (tragen) zusammensetzt, und entspricht dem „Rücktragen“, bzw. Wiederbringen einer Sache. Ein Sinnbild, das weniger dem Denken, als viel mehr dem Zeigen und Handeln zugeordnet werden kann. Zwei Methoden der Selbstreferentialität erfreuen sich seit einigen Jahren großer Beliebtheit unter Filmemachern. Zum einen das Zitat, das sich als einfachste Form filmischer Selbstreferentialität ausmachen lässt

*Zwillingschwester zu beobachten. Diese Situation könnte auch durch andere Situationen ausgetauscht werden und macht sie deshalb nicht per se selbstreflexiv.

(Withalm 2002, 3). Unter diese Kategorie fallen alle wörtlichen, ästhetischen und strukturellen Zitate, die sich aus dem Wissen über *andere* Filme speisen. Das Zitat kann subtil oder deutlich markiert sein, setzt aber immer eine Kenntnis anderer Produktionen voraus. Während der „unwissende“ Betrachter den Film auf eine naiv-triviale Weise rezipiert, eröffnet sich dem Wissenden neben dem offensichtlichen Filmgeschehen noch ein zweiter „Film“, der mit Referenzen und Verweisen angefüllt ist (Bleicher 2003, 113; Withalm 2002, 3). Die zweite Methode ist der Film-im-Film, also die simple Abbildung eines Kinos (und seines Dispositivs) oder eines Filmes innerhalb der Diegese (Withalm 2002, 3). Weniger auffällige aber ebenso referenzielle Methoden sind außerdem die Wiederholung, sowie die Inter- und Metatextualität, auf die wir später genauer zu sprechen kommen werden (Nöth, Bishara 2007, 3). Die Situierung filmischer Welten untereinander und in der Filmgeschichte allgemein, sowie die daraus resultierende Selbstthematisierung wird auch als *inter-cinematic* bezeichnet. Diese Kategorie schließt neben der direkten Filmreferenz ebenfalls das *re-working*¹¹ bekannter Genrelemente und das Phänomen des *re-make* ein (Yacavone 2010, 111; Bleicher 2003, 126). Das Erkennen jener fast schon meta-diegetischen Elemente wurde seit den 1990er Jahren zum festen Bestandteil der Rezeption von Genrefilmen. Durch die Proliferation des Wissens um Film und Filmgeschichte durch Zeitschriften, Websites und nicht zuletzt die tendenziell permanente Verfügbarkeit der gesamten Filmgeschichte über (Online-)Videotheken und Fernsehprogramme hat sich die Zahl der „Wissenden“ besonders unter den jüngeren Zuschauern deutlich vermehrt (vgl. Withalm 3). Beispielhaft wäre hier der Teenie-Slasher Film SCREAM (USA 1996, Craven) zu nennen, der gleichermaßen Hommage als auch Satire auf die Slasher-Filme¹² der 1980er Jahre ist und auf ironische Weise mit den Genrekonventionen spielt. Auch die Digitalisierung von Film führte in den letzten Jahren zu einer vermehrten Verwendung von Selbstreferenz. Filmbilder müssen demnach nicht mehr an realexistenten Orten auf Negativ gebannt werden, sondern sind häufig nur noch ein künstliches Konstrukt eines Studios (Nöth, Bishara 2007, 1). Das Wiederverwenden von *assets* und computergenerierten Grafiken treibt den interfilmischen Verweis zunehmend voran.

¹¹ Als *re-working* bezeichnet man das Aufgreifen, Verwenden und Remediatieren von Genrelementen, wie beispielsweise dem Showdown im Western oder der *femme fatal* im Film Noir.

¹² Der Slasher-Film ist ein Subgenre des Horrorfilms, bei dem in der Regel eine Gruppe von Teenagern von einem Killer bedroht wird. Das Genre malt Gewalt und Bluttaten häufig in drastischer Form aus (vgl. Mikos 2000, 66).

3.2 Der Film im Spiegel der Selbstreflexion

Da wir nun die wichtige, wenn auch kontrovers diskutierte¹³ Trennung zwischen Selbstreferentialität und Selbstreflexion vor Augen haben, können wir weiter in die Tiefen der Selbstreflexion hinabsteigen, ohne uns in Begriffsverwirrungen zu verzetteln (vgl. Kirchmann 1994, 81). Möchte wir einen Film auf selbstreflexive Elemente hin untersuchen, so müssen wir nach bestimmten Prozessen Ausschau halten, die seine Medialität als Film bloßstellen. Daniel Yacavone spricht in diesem Kontext von einer Erfahrbarmachung der Weltstruktur.

„Ein filmisches Kunstwerk hat die Möglichkeit, in einem selbstbewussten Gestus auf diejenigen Prozesse aufmerksam zu machen, mit denen es eine Welt generiert und zwar nicht nur hinsichtlich seiner formalen Struktur, sondern auch in Bezug darauf, wie diese Weltstruktur erfahrbar wird.“ (2010, 114)

Jene generierenden Prozesse sind in etwa mit den von Kirchmann geforderten *Konstituenten* vergleichbar, die in ihrer Kumulierung eine Selbstreflexion ermöglichen. Auf diese Theorie baut Yacavone auf und postuliert, dass eine selbstreflexive Perspektive durch die Distanzierung von anderen repräsentativen Aspekten einer *film world*¹⁴ zu einer stärkeren Immersion und Identifikation mit dieser Welt als ästhetisches Ganzes führen kann. So stünde die Selbstreflexivität keineswegs einer in sich abgeschlossenen fiktionalen Repräsentation gegenüber (ibid. 115). Hettich widerspricht dieser Annahme. In ihren Werken über Genrereflexivität stellt sie fest, dass Filme, die im engeren Sinne selbstreflexiv sind durchaus illusionsbrechend wirken.

„Indem ein Film, ob nun durch verbalsprachliche Thematisierung oder durch Herausstellen seiner audiovisuellen Materialität, auf sich selbst als Film verweist, lenkt er die Aufmerksamkeit von der diegetischen Illusion auf das Medium ihrer

¹³ Withalm fasst den Begriff der Selbstreferentialität weiter als viele ihrer Kolleginnen und Kollegen. Im Gegensatz zu den restriktiven und trivialisierenden Definitionen von Kirchmann, Hettich und Bleicher fordert sie ein Untersuchungsmodell, das dem Phänomen in seiner komplexen Gesamtheit (zeichentheoretisch und sozio-kulturell) gerecht wird (2002, 2). Nöth und Bishara warnen sogar vor semantischen Paradoxie der Selbstreferenz, da ein Medium ein Zeichen sei und sich daher nur auf einen realen Gegenstand und nicht auf ein anderes Zeichen beziehen könne (2007, 1).

¹⁴ Der Begriff der *film world* entspringt den Arbeiten des amerikanischen Philosophen Nelson Goodman. Eine Filmwelt ist sowohl ein wahrnehmbares, symbolisches Objekt, als auch eine affektive und irreduzible Erfahrung. Grob vereinfacht könnte man die *film world* jedoch mit der weitaus bekannteren Diegese vergleichen.

Hervorbringung und setzt damit den Fiktionsvertrag zwischen Filmmachern und Zuschauern außer Kraft.“ (2014, 51).

Demzufolge ist eine konsistente Diegese, wie wir sie in Kapitel 2.1 beschrieben haben, Grundvoraussetzung für den Fiktionsvertrag. Eine Selbstreflexion unterwandert jedoch in manchen Fällen den Illusionsprozess und führt zur Distanzierung des fiktiven Filmgeschehens. Oft spricht sich die Reflexion dabei explizit gegen Realismus des „Apparates Kino“ (Wulff 2012, 1), macht also die allgemein akzeptierten Konventionen lächerlich.

Hettich fasst die Methoden der thematisierenden Selbstreflexion grob in vier Kategorien zusammen. Eine besonders verbreitete Form stellt die *autothematische Reflexivität* dar, die häufig unter dem Schlagwort Film-im-Film behandelt wird (ibid. 52). Sie verweist auf Konstituenten der Produktion und Rezeption von Filmen, sowie deren sozio-kulturelle und geschichtliche Bedeutung. Dieses Kriterium erfüllen alle Filme, die das Dispositiv Film zum bedeutungstragenden Thema machen (vgl. ibid. 52). Ausschlaggebend hierbei ist das Prädikat des *bedeutungstragenden Themas*. Würde man die bloße Anwesenheit einer Kamera oder den Besuch eines Kinos als ausreichend für eine Einstufung in diese Kategorie ansehen, so liefe man Gefahr, den Begriff in die Bedeutungslosigkeit zu führen, wie Kirchmann (1994; 2014) und Withalm (2002) demonstrieren. Die Produktion und Rezeption eines Filmes darf also nicht nur Beiwerk zur Narration sein, sondern muss diese maßgeblich bestimmen. Beispielhaft hierfür sind *backstage musicals*¹⁵, also Filme, die die Produktion von (Film-)Musicals zum Sujet haben (Ames 1997, 55). Die zweite Kategorie läuft unter dem Namen der *transtextuellen Reflexivität*. Diese Filme stehen „in eine[r] manifeste[n] oder geheime[n] Beziehung zu anderen Texten“ (Genette 1993, 9; zit. in Hettich 2014, 53), befinden sich also ebenfalls an der schmalen Grenze zur Selbstreferentialität und sind einer eher weiteren Vorstellung von Selbstreflexion zugehörig (Hettich 2014, 53). Sie können entweder inter- bzw. metatextuell auf konkrete Werke Bezug nehmen (siehe Zitat), oder aber hypertextuell in Form von Parodien oder Remakes die Machart ihrer Vorlagen reflektieren. Trotz Genettes Unterscheidung der transtextuellen Vorgehensweisen bleibt diese Kategorie kritisch, da sich seine Grenzen mit dem Feld der bloßen Selbstreferenz

¹⁵ Mit der Erfindung des Tonfilms wurde das Backstage-Musical in den 1930er Jahren ein beliebtes Genre, um die Qualitäten des Tons im Kino zu präsentieren. Beispiele sind 42ND STREET (USA 1933, Bacon) oder GOLD DIGGERS OF 1933 (USA 1933, LeRoy).

vermischen. In Abgrenzung zur autothematischen und transtextuellen Reflexivität beschreibt Hettich die *selbstreferentielle Reflexivität*, also Filme, die ihre eigene Machart in den Mittelpunkt stellen und somit auch in einem engeren Sinne als selbstreflexiv gelten (ibid. 53). In diese dritte Kategorie „fallen Spielfilme, die durch werkinterne Referenzen auf sich selbst ihren eigenen Status als filmische Fiktion in den Fokus rücken und dem Zuschauer als Gegenstand der Reflexion anbieten.“ (ibid. 53). Das Adjektiv *selbstreferentiell* bezieht sich in diesem Fall ausschließlich auf das eigene Werk, und darf nicht mit der bereits erwähnten Selbstreferentialität gleichgesetzt werden, die in den meisten Fällen auf andere Werke des gleichen Mediums (oder Genres) verweist. Die besagten werkinernen Referenzen machen den Status als filmische Fiktion oft deutlich sichtbar und rücken ihn in den Fokus des Zuschauers (ibid. 53). Diese Sichtbarmachung geschieht auf ganz unterschiedlichen Wegen. Einer ist die *mise-en-abyme*, also der Wiederholung des Sichtbaren im Sichtbaren, wie etwa beim Abfilmen eines Monitors, der das Signal der filmenden Kamera wiedergibt und so eine „Rückkopplung“ erzeugt, oder beim Gegenüberstellen zweier Spiegel. Übertragen auf den Film stellt dieser Effekt die Konstruiertheit seiner Geschichte zur Schau und wirkt somit illusionsstörend und selbstreflexiv. (Wolf 1993, 89). In dieser Beziehung kann sich *mise-en-abyme* der filmischen Metalepse annähern, da eine Überschreitung der Grenze zwischen Rahmenwelt und eingebetteter Erzählung vorliegt (Türschmann 2007, 106). So könnte eine Figur beispielsweise in einem Kinosaal sitzen, auf dessen Leinwand das Kamerabild, das ihn im Kino sitzend zeigt, projiziert wird. Die eigene Materialität und Machart kann aber auch in metafiktionalen Kommentaren, wie Voice-Over oder Figurenrede expliziert thematisiert werden (Hettich 2014, 53). Im Film *LE FABULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN* (FR 2001, Jeunet) etwa spricht die Protagonistin Amélie den Zuschauer an und eröffnet ihm auktoriale Einblicke, die ihre physikalische Präsenz sowohl zeitlich als auch örtlich übersteigen. Diese Kombination aus Figurenrede und Voice-Over schafft eine permeable Diegese, die den besonderen Reiz und Erfolg des Filmes begründet¹⁶. Eine vierte Spielart stellt nach Hettich die *metaisierende Reflexivität* dar. Eine relativ weitreichende Kategorie, die vor allem im Hinblick auf den von Katja Hettich untersuchten Begriff der Genrereflexion wichtig ist.

¹⁶ Der Film gewann zahlreiche Preise und war auch für fünf Oscars nominiert. Mit über 3 Millionen Zuschauern gehört er noch heute zu den erfolgreichsten französischen Filmen.

„In diese [...] Kategorie fallen grundsätzlich Verfahren, mit denen ästhetische Produkte auf bestimmte für ihr Medium und ihre Gattung spezifische oder auch transmediale und transgenerische Elemente und Konstitutionsprinzipien Bezug nehmen. Dazu lassen sich unter anderem die Metanarration zählen, mit der Erzählungen Formen des Erzählens reflektieren, oder metafiktionale Verweise, mit denen allgemeine Fragen des Fingierens verhandelt werden.“ (ibid. 2007, 53).

Die Eigenheiten der filmischen Darstellung werden beispielsweise in *FIGHT CLUB* (USA 1999, Fincher) thematisiert. Der finale *plot twist*, dass Tyler Durden nur in der Vorstellung des Protagonisten existierte, macht auf die bisherige Narration aufmerksam und zeigt dem Zuschauer retrospektiv: Dein bisheriges Verständnis des Films, deine selbstkonstruierte Diegese war eine Lüge. Dieser Aussage wiederum verweist auf die Illusionsbildung, welche die „Leichtgläubigkeit“ des Rezipienten ausnutzt (vgl. Bleicher 2003, 110). Der selbe Film nutzt außerdem eine weitere Variante der *metaisierenden Reflexivität*. So klärt der Protagonist den Zuschauer in einer direkten Adressierung über die Funktionsweise des Filmprojektors auf: „See, a movie doesn't come all on one big reel. It comes on a few. So someone has to be there to switch the projectors at the exact moment that one reel ends and the next one begins. If you look for it, you can see these little dots come into the upper right-hand corner of the screen.“. In diesem Moment deutet Tyler Durden in die rechte obere Ecke des Bildes in der ein runder, weißer Kreis aufblinkt. Tyler erklärt daraufhin: „In the industry, we call them cigarette burns.“. Diese offensichtliche Thematisierung der Materialität eines Films, das Benennen extradiegetischer Methoden ist Selbstreflexion pur (vgl. Hettich 2007, 54; Withalm 2000, 1).

Gloria Withalm konkretisiert Hettichs Methoden der thematisierenden Selbstreflexion, durch einige häufig genutzte Patterns, die sich in vielen selbstreflexiven Filmen wiederfinden lassen. Darunter fällt zum Beispiel die „Materiality of Film Aesthetic Means“, den sie wie folgt beschreibt:

„When watching a movie, we hardly pay explicit attention to the various film aesthetic means, such as fade, dissolve, titles or graphic inserts. And, if we do, we conceive them as something that has to do with the film as a whole, and certainly not as part of the fictional world of the movie. But in certain self-reflexive films these discursive elements are presented as belonging to the diegesis, and, in some cases, even to the actual surroundings of the characters, that is, they gain a material quality.“ (Withalm 1999, 1)

Die Diegetisierung von sonst extradiegetischen Elementen ist eine seltene Besonderheit im Film. Dieser Umstand ist historisch bedingt und wird am Beispiel der von Withalm beschriebenen *superimposed titles* deutlich. So ist der Zuschauer schon seit der Zeit des Stummfilms mit Texteinblendungen vertraut und weiß diese in extra- bzw. metadiegetischer Weise zu deuten. Die (Unter-)Titel gehören somit nicht zum profilmischen Raum (ibid. 1). In manchen Filmen jedoch werden Titel explizit diegetisiert, etwa in *THE MAN WITH TWO BRAINS* (USA 1983, Reiner) in dem der Hirnchirurg Dr. Michael Hfuhruhurr mit seinem Auto durch das australische Outback fährt. Als ein Polizist den Doktor anhält, haben die beiden zunächst Kommunikationsschwierigkeiten, worauf eine Zeile mit Untertiteln erscheint. Sobald der Polizist bemerkt, dass Michael eigentlich Englisch spricht bittet er ihn „to stop the subtitles“, um mehr Platz auf dem Bild zu haben (ibid. 1). In diesem Fall dient die Thematisierung der Materialität komischen Zwecken und wird als Witz eingesetzt, um den absurden Unterton des Filmes zu unterstreichen¹⁷. Ein ähnliches Muster findet sich auch im bereits erwähnten *AUSTIN POWERS IN GOLDMEMBER* wieder. Dort werden Teile der weißen Untertitel von weißen Gegenständen im Bild verdeckt und bilden so neue, unanständige Sätze, die Protagonist Austin verwirren. Erst seine Assistentin kann die Verwirrung klären, indem sie explizit auf die Titel deutet und diese korrekt vorliest. Komödien gehen in der Regel deutlich lockerer mit ihrem diegetischen Rahmen um und nutzen derartige selbstreflexive Methoden zur Genese komischer Momente¹⁸, wie auch in Mel Brooks bekannter Weltraumkomödie *SPACEBALLS* (USA 1987). Ein zweites Pattern, welches Withalm nennt, ist die unmissverständliche Botschaft: Der Film ist ein Film.

„The statement made in the section heading seems to be obvious if not tautological. Of course we know that a film we are about to see is a film, but, usually, narrative films try to make us forget that they are a product. Nevertheless, there are certain films who, either at the beginning, or at the end, or even throughout the whole movie, make us aware of their being a movie.“ (1999, 1).

¹⁷ Der Film handelt schließlich von einem verrückten Neurochirurgen, der eine telepathische Liebesbeziehung zu einem Gehirn aufbaut.

¹⁸ Katja Hettich schlägt vor, die Selbstreflexivität eines Filmes zu nutzen um Rückschlüsse auf sein Genre zu ziehen. Angesichts der andauernden Debatte über Filmgenres (vgl. Bordwell) verspricht diese Methodik interessante Ansätze.

Diese Spielart des Films geht mit einem drastischen Bruch einer klassischen Diegesevorstellung einher. Sie findet sich sowohl in Komödien als auch in anderen Genres wieder, wobei ihre Intensität von der Verwendungsdauer abhängig ist. Ein Film, der konstant seinen eigenen Status als Film zur Schau stellt, hat demnach einen stärkeren *impact*, als ein Film, der lediglich im Abspann auf sein Wesen aufmerksam macht (ibid. 1). Nicht selten sind sich alle oder einige Rollen in diesen Filmen über ihr Dasein als Rolle bewusst. In der Geschichte des Kinos gibt es natürlich noch viele weitere Beispiele für Selbstreflexion. Einige davon werde ich ausführlich im Rahmen der nächsten Kapitel behandeln.

3.3 Der Film im Spiegel anderer Medien

Die Möglichkeit sich selbst zu betrachten eröffnet sich dem Film nicht ausschließlich beim Blick auf das eigene Medium. Auch durch die Betrachtung anderer Medien kann der Film sein Wesen thematisieren (Kirchmann 2014, 9). So zum Beispiel bei der Darstellung des Fernsehens. Grundsätzlich unterscheidet sich der Film vom Fernsehen in seiner Distanz zum Zuschauer. So schreibt Lisa Gotto: „Das Fernsehen ist ein Nahmedium, der Film ein Fernmedium. Das Fernsehen, so stellt der Film heraus, braucht und fordert Nähe: es kommt dem Menschen entgegen, es rückt im auf den Leib, es strahlt auf ihn aus.“ (2014, 153). Der Film hingegen wahrt Distanz, er spricht den Zuschauer (in der Regel) nicht an und unterscheidet stets zwischen Innen und Außen (vgl. ibid. 153). Diese klare Abgrenzung thematisiert der Film immer wieder. Das Bild, das der Film dabei vom Fernsehen zeichnet, ist abschätzig und missfällig: Das Fernsehen ist eine Vernichtungsmaschine¹⁹, ein Manipulator und eine Gefahr (ibid. 153). Das Kino nimmt in seiner Selbstbetrachtung eine dominante Rolle ein, so kommt der Zuschauer doch in den Kinosaal und nicht das Kino zum Zuschauer. Das Fernsehen hingegen, als ausgemachtes Nahmedium, kommt direkt ins Wohnzimmer des Publikums und betritt damit einen intimen Raum (vgl. ibid. 155), fast wie ein Einbrecher. Diese Perzeption drückt sich besonders drastisch im Peter Weirs *THE TRUMAN SHOW* (USA 1998) aus. Der Film wirft einen düsteren Blick auf das Fernsehen als institutionell gesteuertes Imperium, das selbst vor der Würde des Menschen Truman keinen Halt macht und seine Privatsphäre 24 Stunden am Tag ausschachtet. Dabei zeigt der Film deutlich, welch

¹⁹ Medienphilosophisch betrachtet scheint diese „Angst“ des Kinos berechtigt. So fürchtet der Film doch seit jeher, dass das Fernsehen ihm bedrohlich nahe kommen kann und es zu verschlingen droht, denn das Fernsehen macht das Kino zu einem Teil seiner selbst, wenn es einen Film zeigt (vgl. Gotto 2014, 153).

mächtige Schaltzentrale hinter der Truman Show steht, aber auch, wie die Sendung in das Privatleben der Zuschauer eindringt und es verändert. So wird die Truman Show am Arbeitsplatz, im eigenen Wohnzimmer und kollektiv in Bars rezipiert (vgl. *ibid.* 158). Dabei verschwimmen die Grenzen zwischen *viewing*, also dem filmischen Betrachten und dem *monitoring*, dem televisuellen Überwachen (*ibid.* 158). Der Film versucht folglich das Fernsehen als etwas Verführendes darzustellen, das man ablehnen oder zumindest kritisch hinterfragen sollte. Es lässt keine Möglichkeit aus, sein eigenes Wesen als „überlegen“ und „richtig“ darzustellen²⁰, indem es negativ auf das Fernsehen aufmerksam macht.

Hinzu kommt, dass Film und Fernsehen über unterschiedliche Formen des Schließens verfügen. Das Fernsehen für seinen Teil „verweist in allem, was es tut und zeigt, darauf, dass es weiterläuft“ (*ibid.* 167), es blendet einen möglichen Sendeschluss aus, indem es einen *flow* erzeugt (Schwaab 2012, 117) und den Zuschauer in seinen unendlichen Bann zieht. Das Kino hingegen ist sich seinem Ende bewusst, es arbeitet darauf hin und weist das Ende oft als sinnstiftenden Höhepunkt seiner selbst aus (Gotto 2014, 167). Das Ende des Films und seiner Vorführung steht im Kontrast zur „Unendlichkeit“ des Fernsehens, das auch weiter zu laufen scheint, wenn keiner hinsieht (*ibid.* 170).

Aber auch Medien, die auf den ersten Blick nicht als solche erscheinen, tragen maßgeblich zur Konstatierung des filmischen Selbstbildes (wenn nicht gar des filmischen Selbstverständnisses) bei. So beschreibt Oliver Fahle in seinem Essay „Grenzgänge des Sichtbaren“ beispielsweise den Einsatz von optischen Instrumenten im Film als Auslöser für Selbstreflexionen. Der Stummfilm *GRANDMA'S READING GLASS* (GB 1900, Smith) zeigt einen Jungen, der durch die Lupe seiner Großmutter diverse Dinge im Zimmer betrachtet, darunter ein Vogel, das Auge der Großmutter und eine Katze (vgl. Fahle 2012, 73). In beiden Filmen scheint es zunächst vorrangig um die Attraktion des Sehens zu gehen²¹. Auf den zweiten Blick erkennt man jedoch die Lupe (mit ihrem kreisrunden Bildausschnitt) als Beobachtungsmedium²², das nicht nur als ästhetische Abgrenzung zu den übrigen „normalen“ Einstellungen fungiert, sondern auch den Blick

²⁰ So werden Fernsehbilder im Film in den meisten Fällen durch eine klare „Fernsehästhetik“ visualisiert, wie dem 4:3 Format, einem blechernen Ton oder einer geringen Auflösung, bzw. einem leicht verzerrten Bild.

²¹ Beide Filme sind dem Kino der Attraktionen zuzuordnen. Dieses Kino war vor allem auf Schauwerte und weniger auf das Erzählen von Geschichten ausgerichtet. Es erinnert in seiner Form an das Nummernprogramm des Variétés.

²² Fahle setzt für seine Theorie der Beobachtungsmedien einen weniger restriktiven Medienbegriff an, um die Frage nach der Definition von Medien als Teil der Medienreflexion betrachten zu können (vgl. 75f.).

des Zuschauers maßgeblich lenkt (ibid. 73). Die Lupe oder das Fernrohr teilen demnach eine elementare Eigenschaft mit dem Film, nämlich die „Sichtbarmachung des Unsichtbaren“ (ibid. 74). Spricht man den Beobachtungsmedien also nicht ausschließlich die bloße Repräsentation von Gegenständen zu, sondern sieht sie als innerfilmische Fokussierung, stellen sich diverse Fragen zum Standpunkt der optischen Instrumente im Film: Welche Rückwirkungen hat etwa die Beobachtbarkeit der Dinge durch diese Medien auf die Welt des Films? Und wie wird das Wissen über Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit neu konfiguriert? (ibid. 79). Bestes Beispiel für den narrativen Nutzen von Sichtbarkeit und Nicht-Sichtbarkeit ist der Film *REAR WINDOW* (USA 1954, Hitchcock). Dieser nutzt das Beobachten des Protagonisten Jeff zur Forcierung des Zuschauerblicks. Jeff, der nach einem Unfall an einen Rollstuhl gefesselt ist, nutzt das Teleobjektiv seiner Kamera, um seinen Nachbarn nachzuspionieren. Erst durch die Sichtbarmachung des zuvor Nicht-Sichtbaren kommt die Handlung des Krimis in Fahrt. Dabei „bereitet das Fernrohr also den Übergang vom Bild zur Erzählung und verweist dadurch auf deren Spannungsverhältnis, das im Film immer angelegt ist.“, so Fahle (2014, 80). Die panoptische Perspektive, die *REAR WINDOW* und ähnlichen Werken anhaftet, wirft einen subtilen, selbstreflexiven Blick auf den Film (vgl. ibid. 79). Diese Perspektive illustriert letztendlich auch den voyeuristischen Charakter, der jeden Film auszeichnet, in einer selbstreflexiven Weise (vgl. Williams 2009, 16).

3.4 Ein Reifen reflektiert

Wenden wir uns nun wieder unserem Forschungsgegenstand zu. Dass *RUBBER* ein höchst selbstreflexiver Film ist, der in seiner unkonventionellen Art die Grenzen seines Mediums auszuloten sucht, dürfte nach der bisherigen Lektüre unumstritten sein. Doch welche Methoden nutzt Dupieux Film für die Thematisierung seiner selbst und inwiefern hat diese Selbstbespiegelung Einfluss auf die „Aussagekraft“ des Films? Welche Rolle spielt dabei das intradiegetische Publikum, das wir durchgehend beim Beobachten beobachten? Wir werden im folgenden Kapitel die zuvor erwähnten Begriffe der Selbstreflexion, Selbstreferenz, Intertextualität, etc. an *RUBBER* analysieren und so Rückschlüsse auf das damit erzeugte Selbstbildnis „Film“ ziehen können. Dieses Selbstbild wird uns im Anschluss bei der Verortung des Filmes in der Theorie des postklassischen Kinos helfen.

Den ersten Schritt zur Selbstreflexion geht der Film über die Selbstreferenz. So stellt Lieutenant Chad gleich zu Beginn der Erzählung die in Kapitel 2.2 besprochene

Frage nach dem „Warum“, nur um sie anschließend mit „no reason“ zu beantworten. Dabei erwähnt er bekannte Hollywood Produktionen und deren Regisseure, darunter Spielbergs E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (USA 1982), Artur Hillers LOVE STORY (USA 1970) Oliver Stones J.F.K. (USA 1991) Roman Polanskis THE PIANIST (FR/GB 2002) und Tobe Hoopers THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE (USA 1974), das er zusätzlich mit dem Prädikat „excellent“ auszeichnet. Die direkte Bezugnahme auf andere reale existente Filme und darüber hinaus die Infragestellung filmischer Elemente, ist Selbstreferenz in seiner reinsten Form. Im Gegensatz zu subtilen oder versteckten Querverweisen auf andere Filme, macht RUBBER die Referenz auch dem Zuschauer deutlich, der die zitierten Filme nicht gesehen hat. Chad nennt Ross und Reiter, Film und Regisseur und wirft Fragen über deren Inhalt und die Sinnhaftigkeit ihrer *story* auf. Viele der Fragen scheinen trivial, wie etwa die Frage warum die Charaktere in THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE nie ins Badezimmer gehen würden, um sich die Hände zu waschen. Die ehrliche, wenn auch komische Antwort bleibt: Reine Willkür – ohne Grund²³. Diese *inter-cinematic* Selbstreferentialität schwingt sich jedoch im Laufe des Films zu einer Spielart der Selbstreflexion herauf. Winfried Nöth und Nina Bishara fassen den Vorgang im Hinblick auf die Semiotik passend zusammen:

„Instead of presenting or representing ideas or events in the world beyond the message, the text deals with its own communicative context, its communicative function, and its presuppositions. The text has thus its own pragmatic dimension as its topic. For example, the audience of a film is reminded of the fact that it is participating in the film while sitting in the film theatre.“ (2007, 7).

Da RUBBER gleich zu Beginn auf andere Filme verweist und somit auf einen (extrafilmischen) Bezug außerhalb der Zitates verzichtet, referiert er nur auf ein anderes fiktionales Werk, was den Charakter als Film bloßstellt und generelle Fragen zur Fiktion aufwirft (vgl. Kirchmann 2014, 21). Indem der Zuschauer die Handlung RUBBERS an den genannten „Filmlogiken“ vergleicht, öffnet sich ihm die „Unlogik“ vieler Filmwelten – der von RUBBER eingeschlossen (vgl. *ibid.* 74). Jene bewusste Bezugnahme auf andere filmische Werke fällt unter die von Hettich definierte Kategorie der *transtextuellen Reflexivität* (2014, 53).

²³ Chads mehrfach wiederholte Antwort „no reason“ wird im Deutschen mit „reine Willkür“ übersetzt, was ich für problematisch halte. Eine Übersetzung als „ohne Grund“ o.ä. wäre im Kontext der Zitate und der folgenden Botschaft Chads sicher passender gewesen.

Am Ende des anfänglichen Referenzprozesses steht die eingangs erwähnte Erklärung Lieutenant Chads an das intra- und extradiegetische Publikum, dass der nun folgende Film eine Hommage an die Willkür sei. Diese Aussage macht wie kaum eine zweite in RUBBER deutlich, dass dieser Film ein Film ist (vgl. *ibid.* 51). Seine Worte unterstützt der Polizist, indem er ein Glas Wasser verschüttet – mitten in der Wüste. Diese Geste drückt einmal mehr aus: Dies hier ist ein Film, ich bin nur eine Figur, die den Anweisungen eines Autors folgt. Wie die Willkür in E.T. oder LOVE STORY sind auch meine Handlungen rein willkürlich und fiktional. Das diese Selbstreflexion durch eine Figurenrede zum Ausdruck gebracht wird, verdeutlicht die Überwindung der diegetischen Grenzen ähnlich der Metalepse. Aber auch an anderen Stellen thematisiert der Film seine Materialität. So lenkt die Frage einer intradiegetischen Zuschauerin den Blick des realen Rezipienten auf das eigene Filmmaterial. So fragt das Mädchen den Buchhalter und Gehilfen Chads, der gerade die Ferngläser ausgeteilt hat und sich nun langsam entfernt: „[...] is it going to be in color or black and white?“. Diese Fragestellung erscheint zunächst amüsant, da wir den Film vor unseren Augen ja als farbig wahrnehmen. Unterbewusst löst die Frage jedoch ein Nachdenken über filmische Konventionen aus. Der Zuschauer kann dabei zu einer Frage gelangen: Wieso ist es für mich selbstverständlich, dass ich den Film in Farbe sehe und es für mich „normal“ ist? Damit betrachtet Rubber die Filmgeschichte in selbstreflexiver Weise, er blickt zurück auf seine „Vorfahren“. Noch vor 60 Jahren wäre ein schwarz-weiß Film als „real“ und „normal“ angesehen worden, heute hingegen wird das entsättigte Bild vorrangig als ästhetisches Stilmittel verwendet und findet sich nur noch in einem Bruchteil der audiovisuellen Produktionen als flächendeckende Ästhetik wieder. Auch wenn der Zuschauer diesen Gedankengang nicht zum Ende denkt, so wird er dennoch angeregt über die (historisch bedingte) visuelle Materialität des Filmes nachzudenken. Auch auf auditiver Ebene gibt RUBBER einen solchen Denkanstoß. So bemerkt das einzige Kind im Publikum seinem Vater gegenüber: “I hope it’s not some old silent film“. Diese Aussage lenkt die Aufmerksamkeit des Zuschauers sofort auf den Ton des Filmes. Eine Geräuschkulisse, die im klassischen Film der Untermalung und Stimmungsbildung dient (hier: spannende Streichinstrumente) wird kurzzeitig in das Zentrum des Filmes gerückt und hinterfragt. Der Vater antwortet: “You can hear the wind a little, if you listen“. Nun nimmt der Zuschauer sowohl Wind und Streicher wahr und konzentriert sich mehr als üblichen auf den Ton. Auch diese Aufdeckung der filmischen Produktionsweise reflektiert das Medium und bricht mit althergebrachten

Rezeptionsmethoden. Eine weitere Beleuchtung der Materialität erzeugt der Film an seiner illusorischen Klimax, die wir bereits im Hinblick auf die Diegese untersucht haben. Es ist Chads unverhohlene Aussage „Stop acting like this is real life [...] There’s no one watching anymore, ok?“ die erneut auf die Materialität und Filmizität RUBBERS pochen. Der Zuschauer wird also abermals auf die Absurdität der Handlung hingewiesen und erfährt unmissverständlich: Diese Menschen sind keine Polizisten, sondern nur Schauspieler. Um diese Aussage zu unterstreichen lässt sich der Lieutenant anschießen (er überlebt, ohne mit der Wimper zu zucken), reißt sein Abzeichen von der Schulter und ruft: “It’s not real! You understand? Everything is fake.“ Ebenfalls eine klare Botschaft an den Zuschauer.

Auch im innerdiegetischen Publikum wird die Materialität des Filmes zum Thema. Als die erste Nacht des Filmes anbricht, begeben sich die Zuschauer mit leerem Magen in ihre Schlafsäcke. Der junge Zuschauer und Sohn bringt kurz darauf ein Stück Fell zum Berg und verkündet, er hätte einen Hasen gefunden, den man essen könnte. Der niederschmetternde Kommentar eines anderen Zuschauers: “Idiot! Can’t you see it’s fake?“ macht auf komische Weise abermals darauf aufmerksam, dass der Hase, wie vieles im Film nur eine Attrappe ist (vgl. Nöth, Bishara 2007, 7). Zu diesem deutlichen Hinweis gesellt sich noch eine sehr dezente ästhetische Unterstreichung der Fiktionalität: Am oberen Bildrand ist ein schwarzer Balken zu erkennen, der bei genauerer Betrachtung wie ein ungewollter Filmfehler wirkt. Der Film dreht das Rad der Selbstthematization aber noch weiter und betritt die Schwelle des Nonsens. So weist Chad einen Kollegen im Motel darauf hin, dass er einen Spielzeugalligator unter dem Arm tragen würde. Die Kamera schwenkt herab - und wirklich, der Polizist trägt einen Stoffalligator in seinem linken Arm. Diese Art der intensiven visuellen, wie textuellen Bezugnahme auf die eigenen filmischen Konstituenten, wie auch bestimmte Patterns moderneren Filmgenres (vgl. Kirchmann 1994, 77), zeichnet die Szene als *metaisierende Reflexivität* aus. Ähnlich wie am Beispiel von FIGHT CLUB beschrieben, bricht der Film mit einer konsistenten Diegese und verhandelt allgemeine Fragen seines Wesens und des Fingierens. Man könnte RUBBER in diesem Kontext durchaus als *mindgame movie*²⁴ bezeichnen (vgl. Hettich 2014, 60). Die Aussage „Der Film ist ein Film“ (vgl. Withalm 1999, 1) wird kurz darauf durch eine weitere filmunübliche Handlung unterstrichen. Nachdem Lieutenant Chad herausgefunden hat, dass einer der Zuschauer weiterhin am

²⁴ mindgame movies sind Filme, die eine veränderte Realitätswahrnehmung thematisieren und mit der Irritation des Zuschauers spielen.

Leben ist, setzt er die Befragung des Motel-Besitzers fort. Bevor der Ermittler jedoch Antworten vom Zeugen bekommt, sprengt Reifen Robert auch seinen Kopf. Chad greift daraufhin in seine Tasche, zieht einen Zettel heraus und liest: „Oh God, the kid was right. The killer is a tire.“. Das Vorlesen jenes Drehbuchauszuges zeigt einmal mehr, dass RUBBER der reinen Willkür seiner Macher ausgesetzt ist und vor keinem Konventionsbruch zurückschreckt, nicht mal dem ikonischen Zeigen des eigenen Drehbuchs, welches wie kein zweiter Gegenstand die Fiktionalität der Erzählung illustriert.

Das wohl offensichtlichste selbstreflexive Moment RUBBERS bleibt allerdings sein intradiegetisches Publikum²⁵. Die Dualität des Sehens, die durch jenes Publikum ihren Ausdruck findet, fasst die Medienwissenschaftlerin Anke Zechner treffend zusammen:

„In welches Verhältnis tritt die Zuschauerin im Wahrgenommenen, wenn ich davon ausgehe, dass ich im Kino tatsächlich an der Wahrnehmung einer Anderen teilhabe (Sobchack) oder mich dem über Film Wahrgenommenen hingeebe (Singer)? Was nehme ich letztlich im Kino wahr? [...] Das Sehen geht nicht von einem autonomen Subjekt aus, das die Dinge aus der Distanz identifiziert, sondern es geht mit den Dingen ein Bündnis ein. [...] In diesem Zurückblicken werden die Dinge in gewisser Weise beseelt – ein anthropomorpher Blick, der letztendlich doch kein anderes zulässt?“ (2013, 63f)

Wenn wir, wie Zechner, davon ausgehen, dass der Blick des Zuschauers ein Bündnis mit dem Beobachteten eingeht, so bemerken wir, dass Rubber diese These erstaunlich genau widerspiegelt. Auch das filmische Publikum geht mit dem „Ding in der Distanz“ eine Verbindung ein. Die Zuschauer verfolgen den Reifen, sie geben sich seiner mordenden Fahrt hin und möchten die Geschichte bis zum Ende sehen. Das Verlangen weitersehen zu wollen verdeutlicht sich am besten an der Figur des Mannes im Rollstuhl (Wings Hauser). Er ist der einzige Charakter, der den vergifteten Truthahn nicht isst, um den Film zu Ende sehen zu können („I’m still here and I want my show.“). Und so scheint sich die ganze Geschichte – trotz ihrer vitalen Eigendynamik – nur für die Augen der Zuschauer abzuspielen. Sie stehen dort auf ihrem Berg, halten die Ferngläser vor ihren Augen und unterhalten sich über das, was „der Film“ so treibt. Sobald Lieutenant Chad

²⁵ Kaum ein anderer Film bildet eine Zuschauerschaft derart drastisch und unverblümt ab wie RUBBER. Selbst die oft zitierten Beispiele zuschauerorientierter Selbstreflexion, THE PURPLE ROSE OF CAIRO (USA 1985, Allan) und THE TRUMAN SHOW, verstecken ihre Anspielungen auf das Publikum hinter einer relativ konsistenten Diegese.

jedoch annimmt, dass jeder der Zuschauer am Truthahn verendet sei, möchte er den Film beenden. Er will die Handlung schließen und die Rollen, die sich bisher wie Marionetten der Willkür des Autors gefügt haben „nachhause schicken“. Das Publikum scheint in der Logik des Films also der auslösende Grund für eine filmische Erzählung zu sein – eine aussagekräftige These. RUBBER betont mit dieser auf den ersten Blick abstrusen Geste die Rolle des Publikums im Hinblick auf den Film: Dort wo niemand zusieht, muss auch keine Handlung stattfinden.

„Filme bleiben auf die Zuschauerinstanz ebenso angewiesen, wie auf die Kameraaufnahme, die Montage, die Projektion, etc. Man kann zwar einen Film laufen lassen, aber er existiert nicht, solange er nicht auch wahrgenommen und mit individuellen Erinnerungsbildern vermischt wird.“ (Chris Tedjasukmana 2014,133)

RUBBER nimmt die Rolle des Publikums ernst. Er macht deutlich, dass Film nur dann „passiert“, wenn ein Rezipient vorhanden ist. Diese Einsicht ist höchst selbstreflexiv, da der Film sich seines Verwendungszweckes (der Rezeption) bewusst scheint. Diese Haltung trennt den Film zur gleichen Zeit vom Fernsehen, das laut Lisa Gotto „[...] nichts anderes tun [kann], als zu fließen.“, denn „es macht dies auch, wenn es gerade nicht im laufenden Betrieb ist.“ (2014, 170). Die Gebundenheit an den Zuschauer ist im Gegensatz zum *flow* des Fernsehens eine genuin filmische Eigenschaft, die RUBBER drastisch in den Mittelpunkt rückt. So auch gegen Ende des Filmes, als der Mann im Rollstuhl sich dem Überwachungsvan der Polizei nähert und die Sinnhaftigkeit der polizeilichen Maßnahme zur Ergreifung des Reifens in Frage stellt („The way I look at it, this scene makes no sense at all.“). Als der Mann den Gesetzeshütern vorschlägt, statt einer komplexen Falle den Reifen einfach mit einem Flammenwerfer zu erledigen, ruft ihm einer der Polizisten zu, dass das alles nicht nötig gewesen wäre, hätte er seinen Truthahn gegessen. Durch die filminterne Hinterfragung der profilmischen Logik der Szene, wird dem Zuschauer bewusst, welcher absurden Handlung er gerade folgt. So kommt es ein weiteres Mal zu einem Rückschluss auf die zu Beginn genannte Willkür.

Ein anderes offensichtliches Element des Publikums ist dessen Blick durch das Fernglas, mit dem es den Reifen verfolgt. Erst durch das Überreichen des Feldstechers wird es dem Publikum ermöglicht, die Handlung von RUBBER überhaupt zu sehen. Das Fernglas wird damit zum Medium und gleichzeitig zum Symbolgegenstand für das Beobachten im Kino (vgl. Fahle 2014, 77). Es schafft die Sichtbarmachung des Nicht-

Sichtbaren und fokussiert die Aufmerksamkeit des realen Zuschauers auf die Handlung (ibid. 74). Man könnte sogar soweit gehen zu behaupten, dass das profilmische Publikum das Bild, den Schnitt und den Fokus des Filmes steuert. So hören wir beispielsweise zunächst eine Dame sagen: "I see a dump, there, straight ahead", bevor das Publikum die Ferngläser ansetzt und in die eben genannte Richtung blickt. Erst dann folgt auch der Schnitt auf die Müllhalde, auf der kurz darauf Reifen Robert zum Leben erwacht. Der Blick durch das Fernglas wird auch immer wieder genutzt um vom Publikum zur Handlung des Reifens zurück zu schneiden. Es bildet sozusagen die Brücke zwischen Publikum und der Handlung „zweiten Grades“²⁶. Ähnlich wie bei Hitchcocks *REAR WINDOW* bildet das Telemedium einen entscheidenden narrativen Rahmen, der den Rezipienten vor der Leinwand über seinen Status als Zuschauer nachdenken lässt. So spielt *RUBBER* auf unkonventionelle Weise auf die Wahrnehmungsmodelle des Dispositivs Kino an (vgl. Lommel 2002, 66).

So wie der Film das Publikum zunächst in sicherer Entfernung portraitiert und damit eine Analogie zum Kinosaal herstellt, so nutzt er diese vermeintliche Sicherheit und Distanz des Filmes (Gotto 2014, 153) um sie anschließend ins Gegenteil zu verkehren. Wir sind es gewohnt die fiktionalen Geschichten des Kinofilms aus einem distanzierten und abgeschlossen Raum zu betrachten. Im Gegensatz zum Fernsehen, das mit direkter Anrede, Zuschauernähe (z.B. Studiopublikum) und *liveness* (vgl. Schwaab 2012, 121) aufwartet, weiß der Kinogänger um das Abgeschottetsein, seines Blickes und den „Schutz“ der Vierten Wand. *Rubber* hingegen stellt das Publikum in die Mitte unserer Blicke und macht somit den „Jäger“ zum „Gejagten“. So weist Lieutenant Chad zur Mitte des Filmes seinen Buchhalter an, einen vergifteten Truthahn zuzubereiten und das Publikum damit zu vergiften. Ein Charakter der Handlung zweiten Grades kommt also auf das narrative Level der Zuschauermenge und wird zur versteckten Gefahr für sie: Die Zuschauer sterben – alle bis auf einen. Damit kommt der Inhalt des Filmes seinem Zuschauer nah und schafft eine Parabel auf den realen Zuschauer. Der Buchhalter überschreitet die sichere Grenze der Vierten Wand und stößt ein Nachdenken über das Verhältnis zwischen Publikum und Film an. Der reale Zuschauer blickt nun in eine Art Spiegel seiner Selbst, was befremdlich und zugleich aufregend sein kann. Dieses Angreifen des eigenen Publikums zeigt der Film gegen Ende erneut. Als Chad den Autoreifen mit seiner Schrotflinte zerschossen hat und dem Mann im Rollstuhl

²⁶ Als solche möchte ich die Handlung des Reifens innerhalb der Handlung des Filmes bezeichnen. Nur die Handlung zweiten Grades kann dabei vom Publikum beobachtet werden (intra-intra-diegetisch).

den zerfledderten Reifen zuwirft, zeigt sich dieser sehr enttäuscht über das unspektakuläre Ende („That’s all you got? You can’t stop here man!“). Kurz darauf fährt jedoch ein Kinderdreirad aus dem Haus, in dem sich der Reifen verschanzt hatte. Als der Mann im Rollstuhl diesen sieht, ruft er freudig: “Hey wait! It’s not the end! He’s been reincarnated as a tricycle.“. Der wiedergeborene Robert schaut nun den alten Mann an und beginnt mit seiner telekinetischen Attacke. Das Opfer aber weißt ihn noch währenddessen darauf hin, dass es keine Rolle sei, sondern lediglich ein Zuschauer („I’m not a character, I’m just watching.“). Ungeachtet dessen sprengt der Reifen den alten Mann samt Rollstuhl in die Luft. Der Angriff des Reifens verdeutlicht, dass der Film sich zu verselbstständigen beginnt und selbst der „schlaue“ Zuschauer, der sich zunächst vor einer Vergiftung retten konnte, zu einem Opfer seiner Willkür wird.

Wir erkennen, dass RUBBER mit offensichtlichen, aber auch versteckten Methoden seinen Status als Film thematisiert. Diese Selbstbespiegelung geschieht über den Bruch einer konsistenten Diegese, dem Zeigen der eigenen Materialität, dem Verweis auf andere Filme und nicht zuletzt die Abbildung eines innerdiegetischen Publikums. Dupieux Reifen-Splatter-Film ist allerdings nicht der einzige, der diese Elemente nutzt, um sich selbst zu reflektieren oder gar Kritik am klassischen Hollywoodkino zu üben. Er scheint als stünde er in einer Reihe mit weiteren Werken der Postmoderne.

4. Reflexionen der Postmoderne

Setzt man sich mit der Selbstreflexivität des Filmischen auseinander, so merkt man schnell, dass diese in der Fachliteratur immer als eine Spielart des (post)modernen Kinos angesehen wird - die Selbstreflexivität gilt als „Ausweis moderner Ästhetik“, so Kay Kirchmann (1994, 67). Wieso aber ist die Selbstreflexivität so (post)modern und auf welche Weise unterscheidet sie sich vom klassischen Hollywoodkino? Wir wollen nun eine Definition der Postmoderne und der Zweiten Moderne zur Hand nehmen, um zu analysieren, ob RUBBER sich einer der folgenden Stilrichtungen zuordnen lässt.

4.1 Auf dem Weg zur Zweiten Moderne

Die Moderne ist ein großer Begriff, der von vielen Wissenschaften auf unterschiedlichste Weise genutzt wird. In der Geschichtswissenschaft beschreibt er etwa eine Epoche ab dem 18. Jahrhundert, die Musikwissenschaft spricht hingegen erst ab dem 20. Jahrhundert von „Moderne“. Rekapitulieren wir also zunächst den Weg des Filmes von der Klassik bis hin zur einer möglichen Zweiten Moderne. Oliver Fahle

unterscheidet in seiner Arbeit *Bilder der Zweiten Moderne* vier verschiedene Filmepochen, deren Grenzen fließend sind und die nicht konsekutiv aufeinander folgen, sondern durchaus parallel existieren können.

Die erste beschreibt Fahle als das klassische Hollywoodkino, welches ab den 1910er Jahren langsam aus dem *Cinema of Attraction* hervorging (Wulff 2011, 1). In dieser ästhetischen Ära steht eine perfekte Diegese im Vordergrund. Die Art wie der Film erzählt tritt gegenüber dem, was er erzählt, in den Hintergrund. So entsteht der Eindruck, der Film „erzähle sich von selbst“ (Fahle 2005, 12). Er trennt dabei Wichtiges und Unwichtigem und gibt dem Zuschauer nur Informationen, die im direkten Zusammenhang mit der Geschichte stehen. Es existieren keine extradiegetischen Hinweise auf eine Welt außerhalb des Filmes oder anderen Filmen. Die Handlungen sind meist transparent und folgen kausalen Handlungsketten (ibid. 14). Mit dieser Tradition wurde laut Fahle zum ersten Mal in Orson Welles *CITIZEN KANE* (USA 1944) gebrochen. Die Intransparenz Kanes und die verschiedenen Erzählperspektiven, die jede für sich eine andere Wahrheit sprechen, galten als Novum und erster Schritt zur Moderne.

Die Moderne (ab ca. 1960) war die erste Epoche, die Selbstreflexivität zuließ und so ein neues Subjekt neben dem Protagonisten setzte: Den Film selbst. Der Protagonist „ist dann nicht mehr das souverän handelnde und die Welt nach seinen Vorstellungen ordnende Subjekt, sondern wird zunehmend vom Handelnden zum Beobachter“ (ibid. 15). Die Handlung verschiebt sich also, wenn auch nur in geringem Maße, in Richtung der Beobachtung. Der moderne Film schafft so ein Kristallbild, das aktuelle und vergangene Wahrnehmung zur gleichen Zeit ausdrückt (ibid. 16) und nimmt gleichzeitig die Gewissheit des Althergebrachten weg (Bleicher 2003, 114; Fahle 2005, 7).

Die dritte Epoche, die Postmoderne, ist im Gegensatz zu ihren beiden Vorgängern nicht abgeschlossen und international sehr umstritten. Generell können wir die Postmoderne jedoch als Pluralisierungskonzept verstehen, das sich gegen die großen Projekte der Moderne wendet (Aufklärung, technologischer Fortschritt, etc.) und auf nicht authentische Sprachspiele baut (vgl. Fahle 2005, 17). In der Postmoderne beziehen sich Texte auf „andere Texte²⁷, ironisieren, parodieren und transformieren sie, ohne dass eine alles überschreitende Ordnungsinstanz [...] sichtbar wird.“ (ibid. 18). Im Gegensatz zur Moderne, die mit ihrer Vergangenheit gebrochen hat, besteht in der Postmoderne Anerkennung für die Vergangenheit. Der postmoderne Film nutzt die

²⁷ Filme bilden nun immer häufiger selbstreferentielle Universen aus (Fahle 2005, 18)

Ironie zur Verarbeitung der Klassik und der Moderne, da er sie weder zerstören noch vergessen machen kann. Dabei nutzt das postmoderne Kino die Methoden des Zitates, der Verfremdung und vor allem des visuellen Exzesses²⁸ – er nimmt sich selbst nicht mehr ernst (ibid. 20). An die Postmoderne knüpft Oliver Fahle die Theorie der Zweiten Moderne an.

„Der Film der Zweiten Moderne löst sich nun wieder stärker vom ästhetizistischen Ansatz der Postmoderne. Diese hatte den klassischen und den modernen Film, also Aktions- und Zeitbild bzw. Narration und Selbstreflexion, in lockeren Kopplungen miteinander verbunden, hatte ihre Unvereinbarkeiten in ästhetischer Leichtigkeit zusammengebracht. Die Zweite Moderne nimmt den Konflikt zwischen Aktions- und Zeitbild ernster“ (ibid. 22)

Die Filme der Zweiten Moderne produzieren demnach einen Konflikt zwischen den Mechanismen des klassischen und des modernen Filmes.

4.2 Rubber – Ein postmoderner Film?

Welcher dieser filmästhetischen Epochen kann RUBBER nun zugeordnet werden? Es scheint offensichtlich, dass RUBBER kein Vertreter des klassischen Hollywoodkinos ist. Die Reflexivität gilt schließlich als Charakteristikum des postklassischen Films, da er die Formenwelt des traditionellen Kinos voraussetzt und mit ihm spielt, es variiert, und parodiert (vgl. Wulff 2012, 1). Da unser Untersuchungsobjekt durch und durch selbstreflexiv ist und sich der Mechanismen des klassischen Kinos entgegensetzt (sie aber gleichzeitig voraussetzt und kennt), muss er aus einer der Klassik folgenden Kategorien stammen. Die Verankerung im modernen Film hingegen ist schon deutlicher auszumachen. So bildet RUBBER ein differenziertes Verhältnis zu sich selbst aus und räumt der Beobachtung einen großen Raum ein, was ihn klar vom klassischen Film separiert. Dennoch glaube ich, dass Rubber zuerst und am ehesten der Postmoderne zuzuordnen ist. Zunächst wäre da der selbstreferentielle Charakter des Filmes. RUBBER nutzt die Referenz auf andere Filme ganz unverhohlen und ohne besonders tiefsinnige Aussage, wie etwa Filme der Moderne (vgl. Kirchmann 1994, 83). So mischt Chad beispielsweise die Frage warum ein Wildfremder den Präsidenten in J.F.K erschießt mit

²⁸ Der visuelle Exzess spiegelt sich vorrangig in den Actionfilmen der späten 80er und 90er Jahre wieder. Die Action wird nicht selten mitunter ad absurdum geführt und erstrahlt somit in einem ironischen und selbstreflexiven Licht (vgl. Fahle 2005, 40).

der Frage wieso manche Menschen Würstchen lieben und andere nicht. Außerdem sagt RUBBER von Authentizität und Original ab, um andere Texte zu parodieren oder vorzuführen (vgl. Fahle 2005, 18). Dabei erzeugt der Film für die Postmoderne typische Sprachspiele, wie Selbstreferenz, Darstellung von Klischees oder Nonsens. Auf diese Weise ist auch RUBBER (wie viele andere postmoderne Filme) nicht zielführend und lässt keinen Letztbegründungswillen sichtbar werden (ibid. 18). So lässt der Film durch seine teilweise verwirrenden Aussagen und offenkundig sinnlosen Handlungen (z.B. Polizei versucht Robert mit einer Schaufensterpuppe zu locken) unendlich viele Deutungsmöglichkeiten zu. Eine „endgültige“ Aussage kann nur erahnt werden und verbirgt sich hinter parodistischen und referentiellen Ebenen. Ein offensichtliches visuelles Merkmal für die Einordnung in die Postmoderne ist der visuelle Exzess RUBBERS (ibid. 19). Der Film versucht mit grotesken Bildern explodierender Köpfe und Tiere (darunter auch ein unschuldiger Hase), das filmische Bild zu überdehnen und auszuweiten. Das stärkste postmoderne Element des Films bleibt aber die Selbstreflexivität, die als charakteristisches Merkmal der Postmoderne gilt (Nöth, Bishara 2007, 1). Gekoppelt an die Selbstreferenz drückt Selbstreflexion eine kritische Geisteshaltung gegenüber „absoluten Wahrheiten“ aus, welche die Medien noch zu Zeiten der Moderne lieferten (vgl. ibid, 2). Der postmoderne Zuschauer ist sich in den meisten Fällen der Fiktionalität eines medialen Erzeugnisses bewusst. Daher vertraut er weniger auf Wahrheiten und Realitätsbezüge, als viel mehr auf die Welten, die Filme unter sich aufspannen. Über eine Einordnung RUBBERS in den Bereich der Zweiten Moderne ließe sich streiten. So vermischt der Film durchaus das Aktionsbild mit dem Zeitbild (vgl. Fahle 2005, 22), indem er die Ästhetik des Hollywoodfilms mit der des Autorenfilms konfrontiert, dies geschieht jedoch nur in geringem Maße und wird vom Paradigma der Willkür in den Schatten gestellt und entwertet.

Wir bemerken, dass RUBBER trotz seiner eindeutigen Bilder inhaltlich schwer zu fassen ist. Zu zerstreut und redundant sind die narrativen, semantischen und visuellen Wege, die der Film geht. Dennoch lässt sich gerade im Hinblick auf den postmodernen Status des Filmes ein Topos als wiederkehrend und sinngewand ausmachen: Die Ironie²⁹. So bricht RUBBER in vielen Punkten auf ironische Weise mit klassischen filmischen Konventionen und erzeugt damit ein Zerrbild des Filmes in einem Film (Bleicher 2003, 113). Durch massive Selbstreflexion, die Thematisierung der eigenen Materialität und

²⁹ Joan Bleicher bezeichnet die (Selbst-)Ironie als deutliches Kennzeichen für Filme der Postmoderne (2003, 98f.).

der Offenlegung narrativer Willkür parodiert Dupieux das Dispositiv des kontemporären Filmes. RUBBER verweist somit offenkundig auf den Hollywoodfilm und scheint uns zu sagen: Seht her, so leicht lässt sich ein Film und eine Handlung generieren. Die einzelnen Konstituenten dieser Genese werden über den Film hinweg immer wieder als semantische, diegetische oder narrative Brüche sichtbar und enthüllen ihre Machart. RUBBER kann also durchaus als Kritik am Hollywoodfilm mit seinen festen Genres und Verhaltensmustern gesehen werden (vgl. *ibid.* 197). Diese Aussage wird nicht zuletzt durch die Endszene des Filmes unterstützt. Nachdem Lieutenant Chad den Reifen erschossen hat, wird dieser als Dreirad wiedergeboren und setzt seine mörderische Fahrt durch die USA fort. Die letzten Bilder des Filmes zeigen das Dreirad, das mit einer Armee von Reifen vor dem ikonischen „Hollywood“-Schriftzug steht und es in verheißungsvoller Weise betrachtet – der Autorenfilm ist nicht totzukriegen.

5. Zusammenfassung

Der Film ist vorbei, der Abspann läuft, doch was bleibt von RUBBER? Wir haben gesehen, dass RUBBER ein hervorragendes Beispiel für einen selbstreflexiven und postmodernen Film ist, der Ironie und Parodie nutzt, um auf die gemeinhin etablierten Konventionen des Dispositivs Film aufmerksam zu machen. Durch das konstante Durchbrechen der klassischen Diegesevorstellung unterbindet der Film den gewohnten, kontinuierlichen Sehfluss, den beinahe alle Spielfilme des klassischen Hollywoods aufweisen. Durch das Aufbrechen der Diegese hat der Zuschauer nun die Möglichkeit, die sinnstiftenden und konstituierenden Elemente des Filmes zu erkennen und zu begreifen. Dieses Verfahren schafft ein großes selbstreflexives Potential, das RUBBER bis zum Ende aufrechterhält. Die Selbstreflexion wird darüber hinaus durch direkte Ansprache des Publikums, Selbstreferenz und Zurschaustellung der eigenen Materialität ermöglicht. All diese Merkmale machen RUBBER zu einem Werk, welches andere Filme und mediale Produkte durch Desillusionierung und Ironie parodiert. Das wichtigste Element dieser ironischen Spielweise bleibt jedoch das intradiegetische Publikum, welches wie ein Spiegel auf den Film wirkt. Seine bloße Präsenz löst eine beispiellose Selbstbespiegelung des eigenen Mediums aus und verstärkt die Fragwürdigkeit der portraitierten Welt über die Dauer des Filmes hinweg.

Dennoch bleibt RUBBER eine Ausnahme, fast schon ein Experimentalfilm, der nicht allen Zuschauern zusagt und bei vielen auf Ablehnung trifft³⁰. Die Kapriolen und Experimente, mit denen der Film seine Grenzen auszuloten versucht, sind vorrangig in seiner scherzhaften Art verankert und dienen nicht selten der Erzeugung von Humor. Es wäre sicher aufschlussreich, die Forschung im Feld der filmischen Selbstreflexion voran zu treiben, indem man auch andere Filme untersucht, die reflexive Eigenschaften nicht vorrangig zur Genese ihrer Komik nutzen, sondern ernste Ziele verfolgen. Zukünftige Studien werden außerdem zeigen, ob sich die Selbstreflexivität im Spielfilm mit den Hollywoodgenres vermischt, an Bedeutung verliert, oder doch ewig weiter rollt, wie das Dreirad Robert.

³⁰ Das IMDB-Rating des Filmes liegt bei 5,8. Viele Rezensenten äußern sich kritisch zu den Erwartungen, die der Film schürt und dann nicht erfüllt. [http://www.imdb.com/title/tt1612774/reviews?ref_=tt_urv]

6. Quellenverzeichnis

Bibliographie

- Ames, Christopher. *Movies about the movies: Hollywood reflected*. Lexington: University Press of Kentucky, 1997.
- Bleicher, Joan (2003): Die Intermedialität des postmodernen Films. In: Eder, Jens (Hrsg.): Oberflächenrausch: Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Vol. 12. Münster: LIT Verlag. 97-112.
- Bleicher, Joan (2003): Zurück in die Zukunft. Formen intertextueller Selbstreferentialität im postmodernen Film. In: Eder, Jens (Hrsg.): Oberflächenrausch: Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Vol. 12. Münster: LIT Verlag. 113-132.
- Böhnke, Alexander. "Die Zeit der Diegese." *montage AV* 16.2 (2007): 94-104.
- Chihaia, Matei. *Der Golem-Effekt: Orientierung und phantastische Immersion im Zeitalter des Kinos*. Vol. 1. Bielefeld: transcript Verlag, 2014.
- Fahle, Oliver. *Bilder der zweiten Moderne*. Vol. 3. Weimar: VDG, Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften, 2005.
- Fahle, Oliver. "Grenzgänge des Sichtbaren". In: Kirchmann, Kay (Hrsg.): *Medienreflexion im Film: ein Handbuch*. Bielefeld: transcript Verlag, 2015. 73-87.
- Fuxjäger, Anton. "Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwerrung." *montage AV* 16.2 (2007): 17-37.
- Gotto, Lisa. "Die Zeit der Diegese". In: Kirchmann, Kay (Hrsg.): *Medienreflexion im Film: ein Handbuch*. Bielefeld: transcript Verlag, 2015. 153-173.
- Hartmann, Britta. "Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum." *montage AV* 16.2 (2007): 53-69.
- Hettich, Katja. "Reflexivität und Genrereflexivität im Spielfilm. Begriffsklärungen und Überlegungen zu Genrereflexionen im zeitgenössischen Kino" *Rabbit Eye* 6, 2014. 46-67.
- Kessler, Frank. "Etienne Souriau und das Vokabular der filmologischen Schule." *montage AV* 6.2 (1997): 132-139.
- Kirchmann, Kay. "Einleitung: Wie Filme Medien beobachten. Zur kinematografischen Konstruktion von Medialität". *Medienreflexion im Film: ein Handbuch*. transcript Verlag, 2015. 9-45.
- Kirchmann, Kay. "Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität. Überlegungen zur Ästhetik des Selbstbezüglichen als filmischer Modernität." *Film und Kritik* 2.2 (1994): 67-86.

- Lommel, Michael. "Dispositiv." In: Schanze, Helmut (Hrsg.): *Metzler-Lexikon Medientheorie–Medienwissenschaft. Ansätze–Personen–Grundbegriffe*. Stuttgart/Weimar (2002): 65-66.
- Mikos, Lothar (2000): Beobachtete Gewalt – mediale Gewaltformen. In: Bergmann, Susanne (Hrsg.): *Mediale Gewalt - eine reale Bedrohung für Kinder?*. Bielefeld: GMK e.V. 60-80.
- Schwaab, Herbert (2012): "Ich weiss ja nicht, was ich suche. Betrachtungen zu Flow, Segmetierung, liveness und Subjektivität." *montage AV 21.1* (2012): 115-132.
- Sender, Katherine. *The makeover: Reality television and reflexive audiences*. New York: NYU Press, 2012.
- Souriau, Etienne. "Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie" *montage AV 6.2* (1997): 140-157.
- Tedjasukamana, Chris. *Mechanische Verblendung*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2014.
- Türschmann, Jörg. "Die Metalepse." *montage AV 16.2* (2007): 105-12.
- Williams, Linda. "Film-Körper: Gender, Genre und Exzess." *montage AV 18.2* (2009): 9-30.
- Winter, Rainer. *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß*. Köln: Herbert von Halem Verlag, 1995.
- Withalm, Gloria. "Reflexive Commercials, oder: ‚I didn’t know Shaq could ride a horse ‘." *Semiotische Berichte 26.1-4* (2002): 233-254.
- Wolf, Werner. *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst: Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen*. Vol. 32. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1993.
- Yacavone, Daniel. *Film Worlds. Zur Neukonzeption von filmischer Repräsentation, Temporalität und Reflexivität*. New York: Columbia University Press, 2010.
- Zechner, Anke. *Die Sinne im Kino: eine Theorie der Filmwahrnehmung*. Frankfurt/M.: Stroemfeld, 2013.

Online

- Hartmann, Britta; Wulff, Hans Jürgen (2012): Fabel und Sujet. Lexikon der Filmbegriffe.
<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=146>
- Höltgen, Stefan (2012): Metalepse. Lexikon der Filmbegriffe.
<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2582>

Horak, Jan-Christopher (2012). Kino der Attraktion vs. Kino der Narration. Lexikon der Filmbegriffe.

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1364>

Nöth, Winfried, und Nina Bishara (2007): Self-reference in the media.

<https://www.uni-kassel.de/iag-kulturforschung/projektbeschreibung.pdf>

Withalm, Gloria (1999): Der Blick des Films auf Film und Kino. Selbstreferentialität und Selbstreflexivität im Überblick.

<http://www.uni-ak.ac.at/culture/withalm/wit-texts/wit99-kwt.html>

Wulff, Hans Jürgen (2012): Reflexives Kino. Lexikon der Filmbegriffe.

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=146>

o.V. (2015): Reviews & Ratings for Rubber.

http://www.imdb.com/title/tt1612774/reviews?ref_=tt_urv

Filmographie

42ND STREET, USA, 1933, R: Lloyd Bacon, B: Warner Bexter, Bebe Daniels

AUSTIN POWERS IN GOLDMEMBER, USA, 2002, R: Jay Roach, B: Mike Myers, Michael Kane

CITIZEN KANE, USA, 1941, R: Orson Welles, B: Orson Welles, Joseph Cotten

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL, USA, 1982, R: Steven Spielberg B: Henry Thomas, Drew Berrymore

FIGHT CLUB, USA, 1999, R: David Fincher, B: Edward Norton, Brad Pitt

FUNNY GAMES, Ö, 1997, R: Michael Haneke, B: Susanne Lothar, Ulrich Mühe

GOLD DIGGERS OF 1933, USA, 1933, R: Mervin LeRoy, B: Warren William, Joan Blondell

GRANDMA'S READING GLASS, GB, 1900, R: Harold Smith

HOW IT FEELS TO BE RUN OVER, GB, 1900, R: Cecil Hepworth, B: Cecil Hepworth, May Clark

J.F.K, USA, 1991, R: Oliver Stone, B: Kevin Costner, Kevin Bacon

JACK AND JILL, USA, 2011, R: Dennis Dugan, B: Adam Sandler, Al Pacino

LE FABULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN, FR, 2001, R: Jean-Pierre Jeunet, B: Audrey Tautou, Mathieu Kassovitz

LIFEBOAT, USA, 1944, R: Alfred Hitchcock, B: Tallula Bankhad, William Bendix

LOVE STORY, USA 1970, R: Arthur Hiller, B: Ali McGraw, Ryan O'Neal

THE MAN WITH TWO BRAINS, USA, 1983, R: Carl Reiner, B: Steve Martin, Kathleen Turner

THE PIANIST, FR/GB, 2002, R: Roman Polanski, B: Adrien Brody, Thomas Kretschmann

THE PURPLE ROSE OF CAIRO, USA, 1985, R: Woody Allan B: Mia Farrow, Jeff Daniels

REAR WINDOW, USA, 1954, R: Alfred Hitchcock, B: James Stuart, Grace Kelly

THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW, USA, 1975, R: Jim Sharman, B: Tim Curry, Susan Sarandon

RUBBER, FR, 2010, R: Quentin Dupieux, B: Stephen Spinella, Jack Plotnick

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD, USA, 2010, R: Edgar Wright, B: Michael Cera, Mary Elizabeth
Winstead

SCREAM, USA, 1996, R: Wes Craven, B: Neve Campbell, Courteney Cox

SPACEBALLS, USA, 1987, R: Mel Brooks, B: Mel Brooks, John Candy

THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE, USA, 1974, R: Tobe Hooper, B: Marilyn Burns, Allen Danziger

THE TRUMAN SHOW, USA, 1998, R: Peter Weir, B: Jim Carrey, Laura Linney