

Masterarbeit  
zur Erlangung des akademischen Grades  
**Master of Arts**  
der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich

**Körperlichkeit und Komik als filmische  
Mittel der Kriegskritik: THREE KINGS  
(David O. Russell, USA 1999)**

**Verfasser: Andreas Talanow**

Matrikel-Nr.: 09-773-318

Betreuerin: Prof. Dr. Margrit Tröhler

Abgabedatum: 19.07.2013

1. Einleitung.....	4
2. „Generic disruption“ und Hypertextualität als Mittel der Kritik.....	9
2.1. <i>Hypertextualität nach Genette</i> .....	9
2.2. <i>Die hypertextuelle Verfasstheit von Three Kings</i> .....	12
2.2.1. <i>Die ‚Schusswechsel‘-Szene</i> .....	16
2.2.2. <i>Hypertextualität und Genreforschung</i> .....	17
3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion .....	23
3.1. <i>Filmische Körperbilder: zur Eröffnung von Three Kings</i> .....	27
3.2. <i>Die Fahrt zum Goldbunker: eine ‚Exkursion‘ zum Komplex Krieg/Körper/Komik</i> .....	34
3.3. <i>Folter und ihre Inszenierung als somatisches oder emotionales Kommunikationsmittel</i> .....	45
4. Formen und Funktionen des Komischen .....	53
4.1. <i>Die Explosion der Kuh</i> .....	53
4.1.1. <i>Das Unheimliche und das Schmutzige</i> .....	55
4.2. <i>Bergson: Zur (scheinbaren) Unvereinbarkeit von Krieg und Komik</i> .....	60
4.3. <i>Das Verhältnis zwischen Lachen und Weinen</i> .....	62
5. Schluss.....	67
6. Bibliografie .....	70
7. Filmografie .....	73

## Vorbemerkung

Ich verwende im Folgenden, aus Gründen der Lesbarkeit, das generische Maskulinum, z.B. „Zuschauer“, für weibliche und männliche Personen gleichermassen.

# 1. Einleitung

Filme wie *THREE KINGS* (David O. Russell, USA 1999), die sich im Spannungsfeld von Krieg und Komik bewegen, scheinen mutmasslich unvereinbare Gegensätze zusammenführen zu wollen und somit einen Widerspruch in sich darzustellen: Stets laufen sie Gefahr, entweder den Krieg zu verharmlosen oder das gewollte Lachen zu verunmöglichen. Im besten Fall nehmen wir jedoch eine ohne Humor unerreichbare kritische Perspektive ein – am Lachen ‚kristallisiert‘ sich dann das Denken, und das Komische wird zur ‚reflexiven Figur‘ (Paech 2003). Auf die Frage, wie nun diese heikle Kombination überhaupt möglich sein kann, gibt Heinz B. Heller (2007b) eine erste Antwort: Er merkt an, dass Krieg und Komik strukturell über eine *besondere Art des Umgangs mit Körpern* miteinander verbunden sind:

Krieg und Komik: Was zunächst – oberflächlich betrachtet – wie ein Oxymoron anmutet, ein Widerspruch sich wechselseitig ausschliessender Begriffe, verliert im Horizont der Filmgeschichte, zumal der Geschichte der Filmkomik, seinen scheinbar paradoxen Charakter. Denn wenn Krieg vor allem die physische Vernichtung des ausgemachten Feindes ist und die unmittelbar-sinnlich intensivste Erfahrung menschlichen Leides in der mechanischen Zerstörung des Körpers besteht, dann sind es die Filme von Georges Méliès und die seiner Nachfolger im Slapstick, die geradezu lustvoll die physische Destruktion von Individuen in körperlich zerstückelte Individuen zelebrieren – und dies auf eine Weise, die seit jeher zum Lachen reizte. Der komische Film kennt keine Sujet-Tabus. (Heller 2007b: 184)

Ich beschäftige mich mit diesem Zusammenhang von Krieg, Körper(n) und Komik und versuche, mich unter Zuhilfenahme verschiedener theoretischer Ansätze zu untergeordneten Aspekten dieser Triade einem Verstehen seiner Funktions- und Wirkungsweise anzunähern. Dabei überprüfe ich stets, ob die theoretischen Erkenntnisse am Film nachvollzogen werden können.

*THREE KINGS* spielt im März 1991, als der Zweite Golfkrieg im Irak gerade zu Ende gegangen ist: Amerikanische Soldaten gelangen an eine Schatzkarte, die den Weg zu jenem Goldschatz zeigen soll, den Saddam Hussein zuvor von Kuwait erbeutet hat. Sie setzen sich von der eigenen Truppe ab und finden den Schatz in einem Dorf. Entgegen ihres ursprünglichen Plans, das Gold in Sicherheit zu

## 1. Einleitung

bringen, beschliessen sie jedoch, auch der sunnitischen Dorfbevölkerung zu helfen, die ständig der Gefahr ausgesetzt ist, von Saddams Soldaten gefoltert oder ermordet zu werden. Fortan kämpft die Gruppe aus fahnenflüchtigen Glücksrittern und irakisch-sunnitischen Zivilisten gemeinsam um ihr Leben und ihre Freiheit, Gerechtigkeit und Reichtum. Auch ihre Verfolger sind amerikanisch (die offizielle US-Armee, die die Deserteure bestrafen und das Gold konfiszieren will) und irakisch (die Armee Husseins, die die Flüchtlinge aufhalten und das Gold zurückerobern will). Schliesslich erkaufen die amerikanischen Protagonisten mit dem Goldschatz die Freiheit ihrer irakisch-sunnitischen Freunde – von ihren eigenen Vorgesetzten, die im Gegenzug die Flüchtlinge in den Iran und somit in die Sicherheit weiterziehen lassen.

Der Film erscheint mir aus verschiedenen Gründen ein lohnenswertes und spannendes Untersuchungsobjekt: Er verbindet die Darstellung eines Krieges an entscheidenden Stellen mit Elementen der Komik und Inszenierungen von Körperlichkeit. Ausserdem ist er, für eine Hollywoodproduktion mit beachtlichem Publikumserfolg,<sup>1</sup> ein ungewöhnlich kritischer Film, was die amerikanische Geschichte angeht. Schliesslich ist er ein in der Fachliteratur nur wenig beachteter Film; die Kommentare unterscheiden sich mitunter gravierend, manche beruhen hingegen schlicht auf falschen Bestandsaufnahmen.<sup>2</sup> Ich möchte die Fragen, die der Zusammenhang zwischen Krieg, Körperlichkeit und Komik aufwirft, an *THREE KINGS* herantragen und einen Einblick in die Mechanik dieses Zusammenhangs bei einer filmischen Umsetzung gewinnen; *THREE KINGS* kann dabei auf fruchtbare Weise als ‚Interviewpartner‘ dienen.

Es handelt sich um folgende leitende *Forschungsfragen*: Welche Funktion haben Darstellungen von Körpern (oder das Betonen von Körperlichkeit) in Filmen, die sich zwischen Krieg und Komik bewegen? Welche Funktion hat das Lachen (über komische Körper) für das Erfassen der Tatsache Krieg? Wie sieht die Relation zwischen Lachen und Krieg aus? Über welche Umwege

---

<sup>1</sup> Vgl. Goldberg 2007: 47: Das Einspielergebnis in den USA betrug nach fünfeinhalb Monaten: 60.6 Mio. USD; das Budget des Films belief sich auf 48 Mio. USD, N.N. (o.J.): „Box office / business for Three Kings – Es ist schön König zu sein“. URL: [http://www.imdb.com/title/tt0120188/business?ref=tt\\_dt\\_bus](http://www.imdb.com/title/tt0120188/business?ref=tt_dt_bus) [Zugriff am 18.02.2013].

<sup>2</sup> Wie z.B. die Deutung durch Reinecke, Stefan (2007): „Der Vietnam-Krieg im US-amerikanischen Kino – Rückblick auf ein Genre“, in Heller (2007a), S. 93-100, insb. 99 f.

## 1. Einleitung

oder ‚Gelenke‘ kann das Lachen über einen Film, der oft komische Körper inszeniert, zu einer Kritik am Krieg führen? Und schliesslich: Welcher Mehrwert entsteht durch diese Herangehensweise an das Thema Krieg?

Die ‚Antworten‘ auf diese Fragen, die der Film stellt, gibt er letztlich auch selbst; seine jeweiligen Inszenierungen von Krieg, Körpern und Komik sind Beispiele für die Möglichkeiten des Filmischen, das Thema ‚Krieg‘ auf komische Weise zu behandeln. Mein Ziel besteht darin, durch Analyse und Theoriediskussion diese implizit-filmischen ‚Antworten‘ zu explizieren.

In Abschnitt 2.) werde ich mit dem Instrumentarium der Hypertextualität von Genette (1993) zunächst zeigen, dass sich *THREE KINGS* auf vielfältige Weise auf Vorgängertexte bezieht und sich von diesen gleichzeitig abhebt. Der Effekt ist ein ‚neues Sehen‘ einiger bekannter Genrelemente, was wiederum den Spielraum schafft, diese zu reflektieren oder Ungewöhnliches und Neues zu thematisieren. Die Funktionsweise der Wahrnehmung von Genrekonventionen, mit der *THREE KINGS* spielt, werde ich mit einem Ansatz der neueren Genreforschung erhellen. Im Anschluss daran werde ich zeigen, auf welche Weise der Film den Raum nutzt, der durch das Variieren von Vorgängertexten oder Genrekonventionen entsteht und mit welchen Inhalten er ihn füllt.

In Abschnitt 3.) stehen die Zusammenhänge zwischen Körperlichkeit (bzw. ihrer Darstellung) und Krieg (bzw. dessen Darstellung) im Vordergrund. Einer der Inhalte, denen *THREE KINGS* durch seine Ästhetik Raum verschafft, ist das Thematisieren der Verwundung des menschlichen Körpers im Krieg. Mit Elizabeth Swanson Goldbergs Untersuchung *Beyond Terror* (2007) bietet sich ein Ansatz, z.B. jene eigenartigen Bilder von *THREE KINGS* einzuordnen, die uns das Innere des Körpers zeigen. Die Wunde der Opfer hat auch in Goldbergs theoretischen Ansatz einen hohen Stellenwert. Ich werde eine Schlüsselsequenz von *THREE KINGS* untersuchen und sie vor dem Hintergrund des „ethisch-politischen“ Ansatzes von Goldberg diskutieren, um zu zeigen, wie Filmbilder von Verwundungen als Vehikel für die Reflexion und Überschreitung zwischenmenschlicher Grenzen etabliert werden können. Neben diesem Ansatz ziehe ich auch Margrit Tröhlers (2008) Überlegungen zur filmischen Inszenierung

## 1. Einleitung

von exzessiver Körperlichkeit heran. Letztere stellt als Mittel zur Abstraktion und Reflexion eine Alternative zur ‚klassischen‘ Interpretation von Körperbildern dar: Neben der Möglichkeit, auf hermeneutische Weise etwas mit den Bildern zu bedeuten und so etwa einen Appell oder eine Intention zu transportieren, ermöglicht die Inszenierung exzessiver Körperlichkeit das Etablieren von ‚denkenden Bildern‘ oder ‚Denkbildern‘ (Walter Benjamin) selbst. Diese sind quasi ‚ohne Sprache‘ und genuin filmisch. In der Eröffnungssequenz ‚artikuliert‘ der Film so nicht nur, worauf er inhaltlich hinaus will. Er performiert mit dieser eigenen Art, Inhalte und Körper darzustellen, gleichsam seine ‚Auffassung‘ von der Beschaffenheit des Problems, dessen er sich annimmt. Ich werde im Anschluss die Fahrt zum Goldbunker genauer betrachten und zeigen, wie dieser vielfältige Blick auf den Krieg vom Film weiter ‚ausbuchstabiert‘ wird, und dabei gleichzeitig Möglichkeiten der Darstellung des Komplexes Krieg/Körper/Komik erprobt werden. Die Inszenierung von Schmerzen in der Foltersequenz gehört ebenfalls zum Repertoire des Films, dies auszuloten; ich werde in meiner Sequenzanalyse zeigen, wie der Film die (verfeindeten) Figuren untereinander – und den Film mit dem Zuschauer – über (die Darstellung von) Schmerzen in Verbindung setzt.

Das Komische in *THREE KINGS* werde ich in Kapitel 4. gesondert in den Blick nehmen und unter anderem mit dem grundsätzlichen Modell Henri Bergsons (1972) fassen: Laut Bergson ist der Körper einer der Orte, an dem sich das komische Prinzip zeigen kann: Wir lachen, wenn etwas Lebendiges von etwas Mechanischem überdeckt wird; etwa ein Gesicht, eine Haltung, eine Geste oder Angewohnheit, wenn sie etwas Steifes offenbart (vgl. ebd.: 22). Im banalen Fall des Stolperns führt ein Mensch immer noch die Bewegung des Gehens aus, obwohl er sich längst an geänderte Umstände hätte anpassen müssen. Das Lachen hat laut Bergson in allen seinen Ausprägungen somit den Status einer sozialen Sanktion, durch die die Gesellschaft auf Schwächen und Unzulänglichkeiten ihrer Mitglieder hinweist. Steifheit, Unangepasstheit und Automatismus seien suspekte und kontraproduktive Eigenschaften, die es zu korrigieren gelte: „Das Lachen hat mit reiner Ästhetik nichts zu tun, da es ja [...] den nützlichen Zweck einer allgemeinen Vervollkommnung verfolgt“ (ebd.). Der Körper ist diesem Ansatz

## 1. Einleitung

zufolge also eines der ‚Medien‘ des Komischen. Auch der Zusammenhang von Krieg und Körpern scheint auf der Hand zu liegen: Körper werden im Krieg eingesetzt, umkämpft und zerstört. Man denke zudem an den ‚Drill‘, an die Metapher der ‚Kampfmaschine‘, an das ‚blosse Funktionieren‘, an die Uniformierung oder an die Serialität militärischer Formationen. Ich werde am Beispiel der THREE-KINGS-Szene der explodierenden Kuh mit Bergson und weiteren Ansätzen meine Überlegungen zum Komplex Krieg/Körper/Komik darlegen.

Meine These lautet, dass THREE KINGS über die Darstellung der körperlichen Folgen von Krieg und über das Komische einen Raum schafft, in dem unterschiedliche oder verfeindete Kulturen oder Parteien miteinander kommunizieren können. Ziel ist es, ein Licht auf die Art und Weise zu werfen, wie ein Film (mitunter verfeindete) Menschen über kulturelle oder soziale Differenzen hinweg miteinander in einen Dialog treten lässt, oder wie durch einen Film das (feindliche) Andere (in) der eigenen Kultur bzw. eine Idee dieses Anders-Seins aufscheinen kann. Dem Vermögen des massenwirksamen Mediums Film, Empathie auf besonders sinnliche oder somatische Weise wie Schmerz-(nach) empfinden oder Lachen hervorzurufen, möchte ich mit den Methoden und Theorien der Filmwissenschaft nachspüren. Mein Fokus liegt auf analytischen und theoretischen Überlegungen und nicht auf einer film- oder kulturhistorischen Einordnung von THREE KINGS, auch wenn ich diese am Rand in meine Überlegungen einbeziehen werde.



## 2. „Generic disruption“<sup>3</sup> und Hypertextualität als Mittel der Kritik

Ich werde zunächst Gérard Genettes Untersuchung *Palimpseste – Die Literatur auf zweiter Stufe* (1993) und einen neueren Ansatz der Genreforschung erläutern, um der differenzierten Verortung von THREE KINGS zwischen den Polen Krieg und Komik eine (operationale) Grundlage zu verschaffen. Genettes Begriffe stellen ein zunächst originär literaturwissenschaftliches Instrumentarium für die Analyse von Texten auf „zweiter Stufe“, z.B. der Persiflage oder der Travestie, bereit. Der jeweilige Charakter eines Texts, der sich an einem anderen orientiert, richtet sich laut Genette danach, wie seine Beziehung zu diesem anderen Text strukturiert ist und welches Ziel der spätere Text – der „Hypertext“ (ebd.: 14 f.) – verfolgt. Danach werde ich Genettes Begriffe am Film nachvollziehen. Hierzu wird eine Erläuterung des Genrebegriffs nötig sein, um zu verdeutlichen, auf welche Weise THREE KINGS sich als ‚Film auf zweiter Stufe‘ zu seinen Vorgängern, also den „Hypotexten“ (ebd.), positioniert.

### 2.1. Hypertextualität nach Genette

Gérard Genette befasst sich in seiner Untersuchung zur Hypertextualität hauptsächlich mit jener Ebene eines Textes, die „ihn in eine manifeste oder geheime Beziehung zu anderen Texten bringt“ (ebd.: 9). Die „Hypertextualität“ – die wichtigste von fünf Kategorien der „Transtextualität“ – möchte ich hinsichtlich meiner eigenen Forschungsfrage diskutieren, wobei mich bereits zwei andere Typen der Transtextualität, die Para- und Architextualität, zu dieser Forschungsfrage führen. Unter „Paratextualität“ fällt alles, was dem eigentlichen literarischen Werk gewissermassen beigelegt ist: „Titel, Untertitel, Zwischentitel; Vorworte, Nachworte, Hinweise an den Leser, Einleitungen usw.; Marginalien,

---

<sup>3</sup> Den Ausdruck „generic disruption“ entlehne ich Elizabeth Swanson Goldberg (2007: 46), auch wenn ich ihn in diesem Kapitel rein strukturell verstehe. Ich komme in Kapitel 3 darauf zurück.

## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

Fußnoten, Anmerkungen; Motti; Illustrationen; Waschzettel, Schleifen, Umschlag“ (ebd.: 11) etc. Die „Architextualität“ wiederum ist die

unausgesprochene Beziehung, die bestenfalls in einem paratextuellen Hinweis auf die taxonomische Zugehörigkeit des Textes zum Ausdruck kommt (in Form eines Titels wie *Gedichte*, *Essays* oder *Der Rosenroman* usw. oder, was häufiger der Fall ist, eines Untertitels, der den Titel auf dem Umschlag ergänzt, etwa Hinweise wie *Roman*, *Erzählung*, *Gedichte* usw.). (Ebd.: 13, Herv. i.O.)

Der Begriff „Paratextualität“ bezeichnet also das Beiwerk eines Textes ohne expliziten Hinweis auf die Gattungszugehörigkeit, „Architextualität“ hingegen schließt Letztere ein. Die Begriffe helfen uns dabei, die Zuschauerorientierung z.B. durch die Hülle der Blu-Ray-Veröffentlichung von THREE KINGS, insbesondere durch deren bildliche, non-verbale Gestaltung wahrzunehmen, die den Erwartungshorizont des Publikums schon vor der Visionierung des Films einengt. Zur Architextualität, die sich auf die Gattungszugehörigkeit bezieht, zählt hier, dass wir darauf vorbereitet werden, dass es sich um einen Spielfilm handelt, da uns nämlich bekannte Filmschauspieler präsentiert werden. Ausserdem werden uns auf der DVD-Hülle neben den Starportraits besonders spektakuläre Standbilder gezeigt, die den Film schon einem bestimmten Genre zuordnen: Den Zuschauerinnen und Zuschauern wird nahegelegt, den Film als Blockbuster-Actionfilm zu sehen. Und dies, obwohl THREE KINGS in der Tat zu mehreren Genres und Hypotexten Beziehungen unterhält.

Unter „Hypertextualität“ versteht Genette jegliche Beziehung zwischen einem „Text B“, dem „Hypertext“, und einem „Text A“, dem „Hypotext“, wobei Text B Text A „auf eine Art und Weise überlagert, die nicht die des Kommentars ist“ (14 f.). Der Charakter des Hypertextes ist einerseits durch seine „Beziehung“ zum Hypotext bestimmt: Er kann entweder *dasselbe wie der Hypotext auf andere Weise* oder *etwas anderes auf dieselbe Weise* sagen –, andererseits durch sein „Register“ (ebd.: 44).<sup>4</sup> Als Beispiel für die erste Form der Beziehung – die „Transformation“ (ebd.: 15) – führt Genette James Joyces *Ulysses* an, der Homers

---

<sup>4</sup> Ich konzentriere mich hier auf die Skizzierung lediglich des Ergebnisses von Genettes ausführlicher Suche nach einem geeigneten Modell für seine weiteren Untersuchungen. Der Gefahr, den Eindruck zu erwecken, Genette setze ein unbegründetes Schema an den Anfang seiner Untersuchung, möchte ich hiermit vorbeugen.

## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

Odyssee ins Irland des 20. Jahrhunderts verlegt: Joyce artikuliert laut Genette also dasselbe Thema in einem anderen Stil. Für den zweiten Fall – die „Nachahmung“ (ebd.: 16) – zieht Genette Vergils *Aeneis* heran, der eine andere Geschichte als die von Odysseus erzählt, allerdings im Stil Homers.

Mit „Register“ ist der Zweck gemeint, den der zweite Text bei der Transformation oder Nachahmung des ersten verfolgt: Er kann „spielerisch“, „satirisch“, oder „ernst“ (ebd.: 44) sein. Ein Werk kann in der Regel lediglich *primär* einem Register zugeordnet werden; den scharfen Grenzen des Modells entsprechen in der tatsächlichen Analyse meist eher fließende Übergänge (vgl. ebd.: 44 f.). Anders als das satirische will das spielerische Register „als Zerstreuung ohne aggressive oder spöttische Absicht lediglich unterhalten“ (ebd.: 43). Geschieht eine Transformation auf spielerische Weise, so wird der Hypertext schliesslich als „Parodie“<sup>5</sup> bezeichnet; der spielerischen Nachahmung weist er den Begriff „Pastiche“ zu. Eine satirische Transformation hingegen ist eine „Travestie“, eine satirische Nachahmung eine „Persiflage“. Der ernstesten Transformation gibt Genette den Namen „Transposition“, der ernstesten Nachahmung weist er den Begriff „Nachbildung“ zu:

Register	spielerisch	satirisch	ernst
Beziehung			
Transformation	PARODIE	TRAVESTIE	TRANSPOSITION
Nachahmung	PASTICHE	PERSIFLAGE	NACHBILDUNG

(Ebd.: 44).<sup>6</sup>

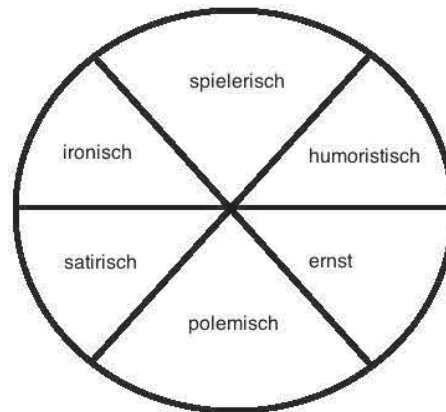
Die gestrichelten vertikalen Linien in obiger Tabelle symbolisieren den Nachteil, dass das Satirische zwangsläufig als Zwischenform des Spielerischen

<sup>5</sup> Genette spricht von der Parodie als der „Parodie im engeren Sinne“ (Genette 1993: 36), um den Begriff vor anderen Bedeutungen des Wortes Parodie mit grösserem Umfang abzugrenzen (vgl. ebd. 32-42).

<sup>6</sup> Genettes spezifisch literarische Beispiele für die jeweiligen Verfahren habe ich nicht wiedergegeben.

## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

und des Ernsten auftritt. Genette merkt an, dass Werke, die sich auf der Grenze zwischen diesen beiden Registern befinden (und *nicht* satirisch sind) vom Instrumentarium ausgeschlossen seien. Aber auch eine Vertauschung der Spalten würde keine Abhilfe schaffen, da dann lediglich andere Zwischenformen zu kurz kämen. Deshalb verweist Genette auf die Notwendigkeit, sich die Register grundsätzlich in einem kreisförmigen Diagramm vorzustellen. Dieses stelle auch deren Zwischenformen und das Verhältnis der Register zueinander angemessen dar:



(Ebd.: 46)

Genette konzentriert sich in seiner Untersuchung auf die vielfältigen Varianten hypertextueller Beziehungen *genau zweier* Texte zueinander, wobei aber jeweils eines der Verfahren im Hypertext dominiert. In *THREE KINGS* sind allerdings *verschiedene* hypertextuelle Verfahren in *einem* Film zu erkennen. Ich möchte mit Genettes Instrumentarium also an *THREE KINGS* stichprobenhaft nachvollziehen, dass der Film sich auf eher diffuse Hypotexte bezieht, welche mit dem Begriff des Genres zu fassen sind.

### 2.2. Die hypertextuelle Verfasstheit von *THREE KINGS*

Ich gehe also einen Schritt hinter die Hypertextualität zurück und konzentriere mich zunächst auf die Para- und Architextualität, die uns bereits Hinweise auf den hypertextuellen Charakter von *THREE KINGS* geben. Unter Architextualität fallen alle Informationen, die ausserhalb des eigentlichen Textes auf dessen

## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

Gattungszugehörigkeit und -format<sup>7</sup> hinweisen, neben der Blu-Ray-Hülle z.B. auch der Trailer<sup>8</sup>, der die Frage nach der Gattungszugehörigkeit nicht lange offenhält: Noch während die Firmenlogos von Warner Brothers und Village Roadshow Pictures zu sehen sind, beginnt die Musik; die ersten Bilder aus dem Film werden dann zu deren Takt geschnitten. Im Anschluss, bevor die ersten 20 Sekunden des Trailers verstrichen sind, erscheinen die Gesichter von Mark Wahlberg, Ice Cube und George Clooney, was die Zugehörigkeit zur Gattung Spielfilm definitiv macht. Ein Paratext – der Titel THREE KINGS situiert den Film im Biblisch-Christlichen. Er bezeichnet nicht, wovon viele Kommentatoren unausgesprochen ausgehen, drei Protagonisten, die durch die erzählten Ereignisse zu einer Art Held oder ‚König‘ werden,<sup>9</sup> sondern verweist auf die Geschichte *der* drei Könige, nämlich der Heiligen Drei Könige.<sup>10</sup> Dies ist der explizite hypertextuelle Hinweis des Titels; er wird im Film während eines kurzen Moments wiederholt, als „Conrad Vig“ alias Spike Jonze ein im englischen Sprachraum verbreitetes Weihnachtslied verballhornt: „We Three Kings be stealin’ the Gold“ (15:35) anstatt „We Three Kings of Orient Are“. Auch die Einführung der Hauptfiguren am Anfang des Films lässt nicht darauf schliessen, dass sich der Titel auf irgendeine Art auf genau drei Figuren im Film bezieht: Während des Exposés friert das Bild nämlich insgesamt *fünf* Mal ein, um die jeweilige zentrale Bildfigur kurz zu charakterisieren, z.B. „TROY BARLOW, new father“ (00:03:28). Eine Untersuchung dieser Bibel-Analogie innerhalb des ‚Textes‘ THREE KINGS führt uns zur Hypertextualität.

Ich werde nun mit Genettes Begriffen hypertextuelle Strukturen – also Varianten der Beziehung und der Register – zwischen THREE KINGS, der Bibelgeschichte und anderen Hypotexten klären. Der Titel wird wie gesagt im Film von Conrad aufgegriffen, sein Reim endet mit „My friends all drive

---

<sup>7</sup> Ich beziehe mit dem Format eine Grösse in meine Überlegungen ein, die Veröffentlichungen wie z.B. Blu-Ray-Discs einschliesst und die bei Genette nicht vorhanden ist, da er von Literatur ausgeht.

<sup>8</sup> Vgl. N.N. (o.J.): O.T., URL: <http://www.zuguide.com/#Three-Kings> [Zugriff am 05.04.2013].

<sup>9</sup> Sogar Roger Ebert schreibt: „„Three Kings“ is one of the best movies of the year, even if I kept wondering why it wasn't named ‚Four Kings““ (Ebert, Roger (1999): „Three Kings“ (4.10.1999)), URL: <http://www.rogerebert.com/reviews/three-kings-1999>, [Zugriff am 24.5.2013].

<sup>10</sup> Vgl. N.N. (o.J.): „Three Kings“, URL: [http://warfilm.wikia.com/wiki/Three\\_Kings](http://warfilm.wikia.com/wiki/Three_Kings) [Zugriff am 05.04.2013].

## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

Porsches / I must make amends“, was darauf schliessen lässt, dass er seinen Song nicht aus dem Stegreif vorträgt, sondern etwa eine ebenfalls verbreitete, vulgäre Abwandlung des Weihnachtslieds wiedergibt, die er aufgeschnappt hat. Seine zuvor erfolgte Charakterisierung als ungebildeter Arbeitsloser vom Land stützt diese Vermutung, dass er das Lied nicht selbst erfunden hat, und dass es als vulgär oder zumindest profan bezeichnet werden darf. Conrad verwendet die Melodie, das Metrum und die ersten Worte des Weihnachtslieds – also einen kleinen Teil seines Inhalts, hauptsächlich aber dessen Stil –, um damit etwas anderes auszudrücken: einen Goldraub, der dem Zweck der eigenen Bereicherung dient, womit wir uns im Bereich der Genette’schen „Nachahmung“ befinden. Conrads Reim lässt keine satirische Dimension erkennen, die Bibelgeschichte oder das Weihnachtslied werden hier keiner Kritik ausgesetzt; der Reim dient aber auch nicht einem ernstem Zweck. Es handelt sich hier also um eine spielerische Nachahmung – um ein Pastiche.

Auch die Strukturen des biblischen ‚Plots‘ und des Plots von THREE KINGS könnten nach dem Verweis durch den Titel und den Fingerzeig durch Conrad miteinander verglichen werden; die Frage allerdings, ob wir dasselbe in einem anderen Stil oder etwas anderes im selben Stil zu sehen bekommen, wird nicht eindeutig zu beantworten sein. Die evidente Differenz der beiden Medien Buch und Film lässt natürlich die Variante „Transformation“ vermuten. Problematisch an dieser Einschätzung wäre allerdings, dass hier nicht genau dasselbe erzählt wird, sondern lediglich mit strukturellen Analogien gearbeitet wird – THREE KINGS erzählt und zeigt schliesslich nicht exakt die Geschichte der Heiligen Drei Könige, aber mutmasslich erzählt der Film uns etwas, das *so ist wie* jene Geschichte; wir haben es sozusagen mit der Parabel ‚Heilige Drei Könige‘ zu tun. Behalten wir also bei den folgenden Überlegungen im Hinterkopf, dass lediglich in *diesem strukturellen* Sinn ‚dasselbe‘ erzählt wird:

Als Jesus zur Zeit des Königs Herodes in Bethlehem in Judäa geboren worden war, kamen Sterndeuter aus dem Osten nach Jerusalem / und fragten: Wo ist der neugeborene König der Juden? Wir haben seinen Stern aufgehen sehen und sind gekommen, um ihm zu huldigen. / Als König Herodes das hörte, erschrak er und mit ihm ganz Jerusalem. / Er ließ alle Hohenpriester und Schriftgelehrten des Volkes zusammenkommen und erkundigte sich bei ihnen, wo der Messias geboren werden

## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

solle. / Sie antworteten ihm: In Bethlehem in Judäa; denn so steht es bei dem Propheten: / Du, Bethlehem im Gebiet von Juda, bist keineswegs die unbedeutendste unter den führenden Städten von Juda; denn aus dir wird ein Fürst hervorgehen, der Hirt meines Volkes Israel. / Danach rief Herodes die Sterndeuter heimlich zu sich und ließ sich von ihnen genau sagen, wann der Stern erschienen war. / Dann schickte er sie nach Bethlehem und sagte: Geht und forschet sorgfältig nach, wo das Kind ist; und wenn ihr es gefunden habt, berichtet mir, damit auch ich hingehge und ihm huldige. / Nach diesen Worten des Königs machten sie sich auf den Weg. Und der Stern, den sie hatten aufgehen sehen, zog vor ihnen her bis zu dem Ort, wo das Kind war; dort blieb er stehen. / Als sie den Stern sahen, wurden sie von sehr großer Freude erfüllt. / Sie gingen in das Haus und sahen das Kind und Maria, seine Mutter; da fielen sie nieder und huldigten ihm. Dann holten sie ihre Schätze hervor und brachten ihm Gold, Weihrauch und Myrrhe als Gaben dar. / Weil ihnen aber im Traum geboten wurde, nicht zu Herodes zurückzukehren, zogen sie auf einem anderen Weg heim in ihr Land. (Mt 2, 1-12)<sup>11</sup>

Die Wirkung dieser biblischen Geschichte besteht in der Darstellung von positivem Ungehorsam bzw. Loyalität für die richtige Seite. Der Plot der Geschichte enthält gleichsam die Bedingung der Möglichkeit dieses Ungehorsams: Dass die Fremden aus dem Osten vom Stern nicht direkt zu Jesus, sondern zuerst nach Jerusalem geführt werden, ist die Voraussetzung dafür, dass auch Herodes vom „neugeborene[n] König der Juden“ erfährt. Dieser Umweg wird nirgends in der Geschichte erklärt; er ist aber insofern *motiviert*, als er es ermöglicht, den Sterndeutern aus dem Osten eine Aufgabe durch die feindliche Obrigkeit zukommen zu lassen. Ohne den schliesslichen Ungehorsam gegen diese weltliche Obrigkeit liesse sich wiederum der Gehorsam der Drei Könige gegenüber der anderen, der göttlichen Obrigkeit nicht darstellen.

Auch THREE KINGS handelt vom Hin- und Hergerissensein seiner Figuren zwischen verschiedenen Zielen und davon, dass seine Figuren verschiedenen Kräften ausgesetzt sind: Sie bewegen sich zwischen weltlicher Autorität und moralischem Ideal, zwischen ökonomischem Interesse und Nothilfe; auch die schliessliche Entscheidung für das Gute steht am Ende beider Erzählungen.

Wenn wir nun diese Ausstellung von Gehorsam ex negativo als das sehen, was sich im Film strukturell wiederholt, so liessen sich auch einzelne inhaltliche Elemente der biblischen Geschichte durch Elemente des Films ersetzen, ohne die

---

<sup>11</sup> *Bibel. Neues Testament*, nach der Übersetzung Martin Luthers, Stuttgart 1990.

## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

Plotstruktur wesentlich zu verändern: Der Stern der Bibelgeschichte wird dann im Film zur Schatzkarte, die die Hauptfiguren auf den Weg ‚schickt‘. Sie suchen den Goldschatz, wie die Sterndeuter Jesus suchen; ihr Auftreten bei der Suche nach dem Gold oszilliert zwischen ihrer Funktion als Repräsentanten einer Autorität – der United States Army (bzw. Herodes) – und der Verpflichtung gegenüber ihren eigenen moralischen oder humanitären Vorstellungen (bzw. gegenüber der göttlichen Autorität). Am Ende erfüllen sie jedoch nicht ihre offizielle Pflicht, das Gold vollständig abzuliefern, sondern gehen nach Hause, nachdem sie die irakischen Zivilisten, die sich auf der Flucht vor dem Regime befinden, mit dem erbeuteten Gold freigekauft haben (die Sterndeuter kehren heim, ohne Jesus zu verraten), wozu sie die ‚fantastischen‘ Ereignisse des Films (bzw. ein Traum) gebracht haben. Wie in der Bibelgeschichte ist sowohl der Goldschatz als auch die Verortung der Protagonisten zwischen der Loyalität gegenüber der politischen Herrschaft und gegenüber ihrem eigenen Gewissen die Bedingung der Möglichkeit, Ungehorsam oder Gehorsam darzustellen.

### 2.2.1. Die ‚Schusswechsel‘-Szene

Neben diesen abstrakten hypertextuellen Beziehungen der Plotstrukturen zueinander finden sich auch spezifisch ‚hyperfilmische‘ Verfahren. Dabei sind auch diese nicht repräsentativ für den Charakter des gesamten Films, sondern sie lassen das Spektrum der verschiedenen Verfahren aufscheinen, die in THREE KINGS zu finden sind. Ein solches Beispiel stellt der Schusswechsel zwischen den Protagonisten und den irakischen Soldaten dar (41:15- 43:00). Die Protagonisten sind gerade im Begriff, sich mit dem erbeuteten Gold auf den Heimweg zu machen, als einer der irakischen Soldaten eine Zivilistin vor den Augen ihrer Familie hinrichtet, worauf der Film die entscheidende Wendung nimmt: Major Gates fordert den irakischen Befehlshaber auf, das Dorf ohne weiteres Blutvergießen zu verlassen; es kommt jedoch zu Handgreiflichkeiten; dann löst sich ein Schuss aus dem Gewehr des Irakers und trifft ihn selbst ins Bein. Die Spannung entlädt sich schliesslich in einem tödlichen Schusswechsel. Dieser



## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

weist hinsichtlich seiner filmischen Inszenierung die Besonderheit auf, dass er *stark gedehnt* wirkt, wobei nur wenige Einstellungen in Zeitlupe gefilmt sind; der Effekt der Dehnung oder Verlangsamung der Zeit entsteht durch die Simultanität von Schauspiel und Ton: Der erste Soldat schießt; es folgt ein Reisschwenk, der vom Pfeifen der Kugeln durch die Luft begleitet wird, und gleichzeitig mit dem hörbaren Eindringen der Kugel in den Körper fällt das Opfer zu Boden. Der Ton selbst wird dabei nicht in die Länge gezogen. Ausserdem dient die Veränderung zweier fotografischer Parameter dem genannten Verlangsamungs- und Verfremdungseffekt der Sequenz: Erstens ist die Belichtungszeit in den meisten Einstellungen der Sequenz deutlich länger als während des restlichen Films, wodurch Bewegungen verschwimmen. Die Klarheit hinsichtlich der Abfolge des Schusswechsels wird somit durch die optische Unschärfe konterkariert – sie weist der ‚Unübersichtlichkeit‘ der Situation auf der Bildoberfläche ihr Äquivalent zu; der reine Einsatz einer Zeitlupenkamera hingegen würde die Situation lediglich intensivieren und verdeutlichen. Zudem führt das Verschwimmen der Bilder beim Reissen der Kamera mit dem begleitenden Pfeifen der Kugeln zu dem Effekt, dass wir annehmen, die Kamera schwenke in der Geschwindigkeit, mit der die Kugeln durch den Raum fliegen: Die Zuschauer imaginieren die Geschosse also, obwohl letztere während des Reisschwenks gar nicht zu sehen sind. Und zweitens scheint bei jenen länger belichteten Bildern die Bildfrequenz gedrosselt zu sein, was die Bewegungen im Bild zudem ruckartig erscheinen lässt.

### 2.2.2. Hypertextualität und Genreforschung

Welche Hypotexte sind hier anwesend und auf welche Weise bezieht sich THREE KINGS auf sie? Das Problematische an Schusswechsel-Szenen ist, dass es unzählige davon gibt und dass sie in vielen Genres des Hollywoodspielfilms vorkommen, z.B. im Kriegsfilm, Western, Thriller, Sciencefiction-Film, Actionfilm, Gangsterfilm etc. In der besagten Szene von THREE KINGS kommt kein Dialog vor, der auf einen konkreten Hypotext hinweisen würde; das Schauspiel tritt in den Hintergrund, da es sich auf die besagte zeitliche,

## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

körperliche Choreographie von Schuss und Treffer beschränkt. Auch wenn hier also kein konkreter Hypotext bzw. zu viele Hypotexte auszumachen sind, so hat die Sequenz dennoch eine (wenn auch diffuse) Referenz, und sie übt eine Wirkung auf den Zuschauer aus, die über die bloße Informationsvermittlung, wer während des Schusswechsels umgekommen ist, hinausgeht und die sich mit Ansätzen der Genretheorie fassen lässt. Diese den reinen Informationsgehalt übersteigende Wirkung hängt, wie ich zeigen werde, mit der Erwartungshaltung der Zuschauer einem Genrefilm gegenüber zusammen. Ich möchte im Folgenden versuchen, die Transtextualität Genettes in Zusammenhang mit dem Genrebegriff zu diskutieren, um schliesslich diesen anwesenden, diffusen Hypertext fassen zu können.

Jörg Schweinitz formuliert in seinem Aufsatz „„Genre‘ und lebendiges Genrebewusstsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft“ (1994) das Problem, das sich auch am genannten Beispiel des Schusswechsels zeigt, auf grundsätzlich-theoretische Weise. Seine Skizzierung der Geschichte der Genretheorie zeigt die Entwicklungen der Fachdebatte, die zur heutigen Möglichkeit führten, Genre aus einer neuen Perspektive zu betrachten. Der Versuch der meisten und noch heute formulierten Theorien, Genres allgemein als Kataloge filmischer Elemente zu definieren und für einzelne Genres eine spezielle Liste gemeinsamer struktureller Merkmale zu erstellen,<sup>12</sup> müsse sich angesichts der historischen Ausprägung einzelner Genres und seiner Filme als unfruchtbar herausstellen:

Sobald sich die Analyse nun aber tatsächlich jenen Filmgruppen zuwandte, die innerhalb der Filmkultur unbestritten als ‚Genres‘ gelten, sobald also der Schritt von der theorieimmanenten Logik auf hoher Abstraktionsebene hin zur empirischen Verifizierung getan wurde, erwies sich, daß eine empirisch abgesicherte Konstruktion von Grundmustern, die von allen Filmen eines Genres geteilt werden und überdies nur für dieses Genre kennzeichnend sind, unmöglich ist. Dafür sorgt schon der Umstand, daß Genres als ‚Instanzen des Gleichgewichts‘ sich auf veränderte Dispositionen des kulturellen Umfelds einstellen. (Ebd.: 107)

---

<sup>12</sup> Schweinitz' Beispiele für eine solche klassische Konzeption sind Kaminsky, Stuart M. (1985): *American Film Genres*, Second [revised] edition, Chicago, und repräsentativ für die Befürwortung eines derartigen ‚Merkmalskatalogs‘ Cawelti, John G. (1969): „The Concept of Formula in the Study of Popular Literature“, in: *Journal of Popular Culture*, 3, S. 381-390.

## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

Der Blick in die Geschichte einzelner Genres zeige nämlich, dass das, was stets unter demselben Namen lief, im Laufe seiner Geschichte verschiedene, nur noch entfernt miteinander verwandt erscheinende Formen annehmen und dennoch – betrachtet man den jeweiligen historischen Rezeptionskontext – als in sich geschlossen wahrgenommen werden könne:

Favorisierter Gegenstand von Genrestudien ist der Western, wohl weil er das prägnanteste, in sich konsistenteste und dauerhafteste Hollywood-Genre darstellt. Aber selbst oder gerade der Western zeigt solche Flexibilität; er war nie in sich homogen, und die für ihn charakteristischen Motive waren und sind bis heute in ständiger Verschiebung begriffen. (Ebd.: 107)

So gibt es Schweinitz zufolge zwar so etwas wie „canonical stories“, die „beispielsweise mit Blick auf Figurentypen, Konfliktkonstellationen, Handlungssituationen, Bildmotive usw. für das Genre (in dieser Zeit) besonders typisch sind, ein verbindliches Genremuster jedoch nicht“ (ebd.: 108). Die Tatsache, dass sich zwar vieles wiederholt, aber deshalb keineswegs *verbindlich* für den einzelnen Genrefilm sei, bedeute konsequenterweise, dass auch Überschneidungen zwischen einzelnen Genres nicht ausgeschlossen sind. Vielmehr würden sich Beispiele von Filmen anführen lassen, die einige der typischen Genremerkmale aufwiesen, aber nur deshalb nicht als Teil des Genres wahrgenommen würden, weil sie z.B. in der ‚falschen‘ Zeit spielten (vgl. ebd.: 108f.).

Dennoch lässt sich so etwas wie ein „Genrebewusstsein“ im Prozess der Filmproduktion, -distribution und -rezeption ausmachen, das es beispielsweise den Zuschauern erlaubt, mit einer erstaunlichen Bestimmtheit zu sagen, um welches Genre es sich bei einem Film handelt bzw. wie ein Film auszusehen hat, der einem bestimmten Genre angehört. Schweinitz' Alternative zu den angesprochenen fixen Genreklassen baut auf den psychologischen Arbeiten George Lakoffs (1987) und Lew Wygotskis (1971) sowie auf dem Begriff des „historischen Genres“ von Tzvetan Todorov (1972) auf. Lakoffs „Prototyp-Ansatz“ erklärt die „Kategorienbildung in unserem alltäglichen Denken“. Diese komme zwar „ohne allgemeine Regel“ aus, funktioniere aber über die „Bildung von Clustermodellen auf Grundlage einer radialen Struktur:

## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

Eine Reihe von Subkategorien, die nicht (oder nicht primär) von durchgängigen Invarianten, sondern von Konventionen zusammengehalten werden, gruppiert sich hier um einen zentralen Fall, ‚die Subkategorien sind durch Konvention als Variation des zentralen Falles bestimmt‘ und nicht durch ‚allgemeine Regeln‘ (Lakoff 1987: 84). Das Empfinden innerer Konsistenz wird dabei durch die das Bewußtsein dominierende Rolle von Prototypen, die mit dem ‚zentralen Fall‘ korrespondieren und gegebenenfalls der Exemplifizierung dienen, hergestellt. Die These, daß sich auf solche Weise unser Genrebewußtsein formiert, drängt sich auf. (Schweinitz 1994: 111)

Übertragen auf den Film bedeutet dies, dass wir, wenn wir an ‚Western‘ denken, bestimmte Beispiele oder Bilder im Kopf haben, die unsere Vorstellung davon besonders prägen, und vor deren Hintergrund wir dann neue Filme beurteilen (vgl. ebd.: 111). Laut Schweinitz kann auch Lew Wygotskis Begriff des „assoziativen Komplexes“ zum Verständnis des Funktionierens von Genres beitragen. Ursprünglich als Modell zur Erklärung von kindlicher Kategorienbildung entwickelt, bestehe das Wesen des „Kettenkomplexes“ darin, dass „[d]ie Elemente untereinander überhaupt nicht verbunden zu sein [brauchen]. Das einzige Prinzip ihrer Verallgemeinerung ist ihre faktische Verwandtschaft mit dem Kern des Komplexes“ (Wygotski 1971: 125, zit. n. Schweinitz 1994). So liesse sich erklären, warum ein Genrekonzept auch dann nicht zusammenbrechen muss, wenn einige der konstitutiven Elemente wegfallen und neue hinzukommen. Ein Genre kann sich wandeln, „ohne daß diese Verschiebung bewußt als grundlegende Veränderung reflektiert wird“ (ebd.: 112). Da also die jeweilige historische Wahrnehmung eines Genres eine grosse Rolle spielt, können die beiden psychologischen Ansätze zusätzlich mit dem Begriff des „historischen Genres“ nach Todorov in Verbindung gebracht werden, um das Verständnis für filmische Genres zu schärfen:

Ein Filmgenre muß aus dieser Perspektive keine logisch einwandfreie Klasse von Filmen sein, sondern vielmehr geht es darum, daß ein Komplex von Filmen tatsächlich durch ein (vor dem Hintergrund praktischer, kulturindustrieller und sozialpsychologischer Zusammenhänge zu sehendes) *filmkulturell verankertes Genrebewußtsein* zusammengehalten wird. Erst das praktisch wirksame Genrebewußtsein sorgt dafür, daß das Konzept ‚Genre‘ sowohl bei der

## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

Filmproduktion als auch bei der Rezeption als Orientierungsgröße funktioniert.  
(Ebd.: 113, Herv. i.O.)

Wenn also die Untersuchung von Genres nicht daran vorbeikommt, „gebündelte Häufungen“ oder „Ähnlichkeitshäufungen“ auszumachen, so ist es dabei doch notwendig, stets die erläuterten Aspekte der alltäglichen Kategorienbildung zu berücksichtigen und der Tatsache Rechnung zu tragen, dass diese Wahrnehmung von Genres stets eine historische und wandelbare ist; „[d]er Glaube allerdings an die Möglichkeit der Etablierung eines Grundmusters, gleichsam einer Formel für ein Genre, beruht ebenso wie die Suche nach den exakten Grenzen eines Genrekorpus auf einem grundsätzlichen Missverständnis“ (ebd.: 116).

Unter diesen Voraussetzungen möchte ich nun das Modell ‚Schusswechsel‘ als Hypotext der besagten Szene in THREE KINGS bezeichnen. Wir hätten es, nun wieder in den Begriffen Genettes’, mit einer Transformation, also einer Parodie, einer Travestie oder einer Transposition, zu tun: Wir sehen durch „Variation des zentralen Falles“ (ebd.: 111) dasselbe, den Prototyp ‚Schusswechsel‘, auf andere, neue Weise. Das Neue daran ist die beschriebene Wirkung der Gedehntheit, die fotografischen Effekte und schliesslich das durch die Gedehntheit ermöglichte ‚Auseinanderziehen‘ der Geräuschkulisse ohne Verfremdung der einzelnen Geräusche.

Dieses Abweichen erzeugt jene besagte Wirkung der Sequenz, die die blosser Vermittlung von Informationen übersteigt. Mit der Wirkung hängt zusammen, dass der Prototyp ‚Schusswechsel‘ auf eine bestimmte Weise kommentiert oder reflektiert wird. Wir lachen an dieser Stelle des Films zwar nicht, aber mit Blick auf das Kreisdiagramm der Register können wir der Sequenz durchaus eine satirische, polemische und ernste Dimension zuschreiben. Satirisch zielt die Sequenz auf den verharmlosenden Umgang des Actionfilms mit den körperlichen Folgen von Waffengewalt und die für dieses Genre typische Übertreibung der Ausmasse von Waffeneinsatz und Zerstörung im Visuellen und Auditiven, wie z.B. durch lauten Knall oder gewaltige Explosionen. Auch dagegen wendet sich THREE KINGS auf filmische, implizite Weise mit einer ungewöhnlichen

## 2. THREE KINGS als Beispiel für „generic disruption“

Nüchternheit und einer ‚auffällig unauffälligen‘ Inszenierung des Schusswechsels. Dieses satirische Moment hat letztlich einen ernsten Kern, der im Offenlegen der stattfindenden Zerstörung der Körper und der Dynamik einer Gewaltspirale besteht.

Die Variation des Schusswechsels in THREE KINGS von dessen Prototyp ermöglicht der Sequenz die kritische Reflexion; und so schafft sie den Raum, in dem das Thema Krieg filmisch diskutiert wird. Die Variation der Genre-Referenz ist der ästhetische Gehalt der Szene, also jener Aspekt, womit sie auf sich selbst aufmerksam macht. Ein konventioneller Film, der sich grösstenteils an den Erwartungshorizont für Schiessereien im Action- oder Kriegsfilm hielte, mit anderen Worten ein Film, der nicht vom Genrebewusstsein abweicht, würde in dieser Sequenz nicht die Möglichkeit eröffnen, einen Subtext zu vermitteln.

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

Worin besteht nun dieser Subtext? Elizabeth Swanson Goldberg beschäftigt sich in *Beyond Terror* (2007) mit den Zusammenhängen zwischen Menschenrechtsverbrechen, die im Krieg durch Gewalt oder Folter an den Opfern begangen werden, und der Repräsentation von deren Folgen mittels literarischer oder filmischer Fiktion. Die körperliche Wunde, so Goldberg, wird für das Opfer zum Ausgangspunkt für spätere theoretische Bezugnahmen auf das geschehene Unrecht: Ihre „longue durée“ (ebd.: 1) bestimmt den Verlauf und die Ausprägung des anschließenden Diskurses; das Unrecht oder die Wunde ist also nicht endgültig geschehen oder abgeschlossen. Vielmehr besteht für die Opfer im Nachhinein die Möglichkeit, auf der Ebene der Repräsentation für ihr Recht zu kämpfen.

Goldbergs Ansatz besteht daher darin, die filmische oder literarische Darstellung von tatsächlichen physischen Verletzungen und Wunden zu untersuchen, um ein besseres Verständnis für die Art und Weise zu schaffen, wie auf dem Gebiet der narrativen Repräsentationen Gerechtigkeit hinsichtlich der begangenen Verbrechen und Verletzungen verhandelt wird:

[...] *Beyond Terror* offers a response to the strain of postmodern cultural theory that has disparaged the role of cultural texts in helping to shape, change, or even effectively represent real historical events. The book argues that, on the contrary, after grave violations of human rights have occurred, the realm of representation is precisely the ground upon which the struggle for justice in legal, emotional, and cultural terms is waged. (Ebd.: 26, Herv. i.O.)

Das Variieren von und Experimentieren mit Ausdrucksformen dient in diesen fiktionalen Erzählungen einem pragmatischen Zweck:

[E]xperimentation, not for experimentation's sake, not for the ruse of an avant-garde aestheticism, but for the ethicopolitical project of countering the massive accumulating of imagery that confirms the globally uneven distribution of human characterization, consideration, and corporeal safety. (Ebd.: 46)

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

Dieses „ethicopolitical project“ schliesst auch das Überschreiten kultureller und gesellschaftlicher Barrieren zwischen Menschen ein. Dabei ist ein Wahrnehmen des Anderen *als* Anderes, und nicht das Erkennen des Eigenen im Anderen das Ziel wirksamer Erzählungen, wie Goldberg unter Berufung auf Judith Butler und Emmanuel Levinas erläutert (vgl. ebd.: 46). Als charakteristisch für eines ihrer Fallbeispiele, *THREE KINGS*, hebt sie, ähnlich der von mir oben erläuterten Differenz zwischen Genre-Prototyp und einzelner Variation, die „generic disruption“ (ebd.: 46), die der Film durchführt, hervor. Dieses Aufbrechen filmischer Standards ist im Film *THREE KINGS* nicht Selbstzweck, sondern stets an das erwähnte „ethisch-politische“ Ziel geknüpft:

Russell [der Filmemacher, A.T.] pairs a suspension of narrative time with visual depth to refocus viewer attention on the wound *as* wound, or on the wound as vehicle of connection among otherwise institutionally disconnected humans. (Ebd.: 50, Herv. i.O.)

Vor allem durch das Experimentieren mit Zeitlichkeit – durch „innovations of narrative and cinematographic temporality“ (Ebd.: 51) – strebe *THREE KINGS* also eine Wirkung an, die durch das neue Gewahrwerden der körperlichen Wunden der Opfer entsteht: „*THREE KINGS* refocuses audience vision upon the ubiquitous wounding that is occasion, goal, modus operandi and legacy of war“ (ebd.: 47). Dieses „Refokussieren“ und Sichtbarmachen der Wunde ist das Vehikel für eine der grenzüberschreitenden Wirkungen des Films, voneinander getrennte Menschen in einen Dialog treten zu lassen und Empathie – im Sinne des beschriebenen Erkennen des Anderen als Anderes – zu ermöglichen (vgl. ebd.: 49). Die Sequenz ‚Schusswechsel‘ (41:15- 43:00), an der ich die Art von *THREE KINGS*, auf andere Texte Bezug zu nehmen, aufgezeigt habe, kann auch dies illustrieren: Die Sequenz besteht aus der Kombination mehrerer Faktoren, darunter die Koordination der Schauspieler, die auf die ‚Kugel‘ bzw. darauf, dass der Kameraschwenk sie im Bild erfasst hat, warten; zweitens aus dem Umgang mit dem Ton, der zur Kombination von Schauspiel und Kameraarbeit passt, und drittens aus den besprochenen fotografischen Parametern Belichtungszeit, Bildfrequenz und Zeitlupe. Das Ergebnis ist eine eigenartige Mischung aus Verlangsamung und Echtzeit, Unschärfe und Schärfe. Doch diese Mischung ist



### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

nicht ohne Motivation: Die beschriebene Gedehnthheit der Sequenz ermöglicht dem Zuschauer vor allem eine sukzessive Bestandsaufnahme der Geschehnisse. Die normalerweise ineinander übergehenden, sich miteinander vermischenden Geräusche werden ‚aufgefächert‘, einzeln hörbar gemacht und dennoch nicht verfremdet, wie es bei ausschliesslicher Verwendung von Zeitlupentechnik und entsprechender Verlangsamung der Tonspur der Fall wäre. Jedes akustische Ereignis bleibt vom anderen getrennt und wird dennoch nicht überhöht.<sup>13</sup> Dadurch fokussieren wir mit den Verletzungen des Körpers letztlich jenen Teil des bewaffneten Konflikts, der in einer filmischen Inszenierung in Echtzeit von eben jenem Geräusch überdeckt werden würde, das sie verursacht hat. Diese Verletzungen werden separat wahrnehmbar, und jedes einzelne Opfer des Konflikts, ob Freund oder Feind, wird vom Zuschauer eigens beachtet.

Goldberg legt ihrer Deutung der Geschehnisse zwar die meines Erachtens zu kurz greifende Diagnose zugrunde, dass *THREE KINGS* seine innovative „generic disruption“ rein über *Verlangsamung* erreicht: Sie spricht von „Slow pain“ (45), „slow-motion speed“ (52) oder „episodic slowing of narrative time“ (49); ihre Ergebnisse hinsichtlich des Transzendierens von Grenzen über die Modulierung der (filmischen) Zeit sind jedoch auch für mein Beispiel gewinnbringend:

That transcendence [...] is sustained realistically as the deep structure of the plot occasions the development of modes of identification across established lines of difference. Over the course of the film, powerfully drawn human connections replace the parallel prejudices delineated against African American people at home and Arab people abroad. Connections between Chief Elgin and Conrad Vig, and between the U.S. military men and the Iraqi refugees under their protection, are *forged around the specter of the wounded body and the desire on the part of the protagonists (and presumably, by extension, the film's audiences) to relieve its suffering.* (Goldberg 2007: 49, Herv. A.T.)

Während der Sequenz des Schusswechsels werden also nicht nur Menschen miteinander in Dialog gebracht, die über diskriminierende Stereotype voneinander getrennt (bzw. ex negativo miteinander verbunden) sind (wie z.B. Angehörige unterschiedlicher Ethnien *innerhalb* des US-Militärs). Über die filmische

---

<sup>13</sup> Der Hinweis darauf stammt vom Regisseur selbst: Vgl. Anderson, Jeffrey M. (1999): „Interview with David O. Russell. The Fourth King“ (25.9.1999), URL: <http://www.combustiblecelluloid.com/intrussell.shtml>, [Zugriff am 2.7.2013].

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

Darstellung der Auswirkung des Krieges auf den Körper werden gar verfeindete, sich mit Waffengewalt bekämpfende Menschen paradoxerweise *durch* die Auswirkungen der Waffen auf ihre Körper wieder in einen Dialog gebracht: Gerade der verwundete Körper also, welcher „occasion, goal, modus operandi and legacy of war“ (ebd.: 47) ist, wird zur Projektionsfläche für die Kritik an ebendieser Möglichkeit, diesem Ziel, diesem modus operandi und diesem Vermächtnis des Krieges.

All das betrifft selbstverständlich noch eine dritte Partei – uns Zuschauer. Sowohl Major Gates' Unterricht in ‚ballistischer Medizin‘ mit Bildern aus dem Inneren des menschlichen Körpers nach einer Schussverletzung, den er seinen Soldaten und uns Zuschauern kurz zuvor erteilt, als auch seine Mahnung und die Antwort von Conrad kurz vor dem Schusswechsel („No unnecessary shots, Conrad, we know what they do“; „They make infected pockets full of bile, sir“) kündigen das Ausbrechen von Gewalt an und zeichnen den Horizont, vor dem es später stattfinden soll: Die Kombination aus beidem zwingt uns Zuschauer dazu, die kurz zuvor gesehenen Bilder der „infected pockets full of bile“<sup>14</sup> in Erinnerung zu rufen und sie begleitend zur Schiesserei zu imaginieren, sprich: die ganze Sequenz unter diesem ‚Vorzeichen‘ zu sehen. Die Inszenierung des Schusswechsels hat allerdings nie zur Folge, dass wir derart in die Diegese hineingezogen werden, dass wir der Illusion einer herrschenden Lebensgefahr anheimfallen und diese somatisch, beispielsweise durch Anspannung oder Zusammenzucken, nachempfinden; dafür sorgt das gedehnte Tempo der Sequenz, das Überraschung grösstenteils ausschliesst: Nachdem wir beim Schusswechsel mit dem ersten Schuss und Eintreten der Kugel in den Körper des Opfers verstanden haben, wie hier erzählt wird, gehen wir in eine Erwartungshaltung über, die uns beim nächsten Schuss genug Zeit lässt, hin- oder wegzusehen. Es handelt sich also eher um eine ‚analytische Rezeption‘. In jedem Fall werden wir zur Aufmerksamkeit auf die physischen Auswirkungen von Schusswaffen und zur Erinnerung an die vorangegangenen ‚endoskopischen‘ Bilder vom Inneren des Körpers gezwungen, und dies sowohl in Bezug auf die Protagonisten als auch auf die feindlichen Soldaten.

---

<sup>14</sup> Ich komme in Kapitel 3.2. darauf zurück.

### 3.1. Filmische Körperbilder: zur Eröffnung von THREE KINGS

Das Dehnen der Zeit während des Schusswechsels ist eine mögliche Verfahrensweise, Folgen von Kriegsgeschehnissen über die filmische Darstellung von Körperlichkeit zu fokussieren und zu reflektieren. Am nächsten Beispiel möchte ich eine weitere Art, dies zu tun, diskutieren. Ein genauer Blick auf die Eröffnung des Films (00:00:00-00:06:20) kann uns die inhaltliche und ästhetische Richtung zeigen, in die sich der Film in seinem weiteren Verlauf bewegen wird; sie stellt gleichsam die komprimierte Vorschau auf eines der ‚Untersuchungsobjekte‘ des Films, den Komplex Krieg/Körper/Komik, dar, welches später ausgebreitet und eingehend erkundet wird.

Nach dem Vorspann und dem Titel „March 1991. The war just ended.“ sehen wir, grob zusammengefasst, wie Troy Barlow einen irakischen Soldaten erschiesst. Mit dem Einsetzen von Musik, dem gleichzeitigen Einfrieren des Bildes und der Einblendung des Filmtitels wird der zweite Teil der Eröffnung eingeleitet: Er zeigt uns die Feier der Soldaten anlässlich des Kriegsendes, das Lagerleben und die Verquickung von Militär und Fernsehjournalismus im Stil einer Montagesequenz, die viele verschiedene chiffreartige Bilder aneinanderreihet; Körperlichkeit – auf dem schmalen Grat zwischen sexueller und militärisch-kriegerischer Ausprägung – fungiert dabei als Leitfaden: Sie verbindet die einzelnen Chiffren, die in unterschiedlichen Konstellationen aufeinandertreffen, miteinander. Ausserdem wird mit den inszenierten Körperbildern eine besondere Art des Filmischen erprobt, abstrakte Ideen zu evozieren.

Die Eröffnung ist sehr rasant und dicht gestaltet. Der Film beginnt mit einem Spiel mit Wahrnehmung und narrativer Instanz: Dass sich die Kamera in der Wüste vorwärts bewegt und wir Schritte hören, suggeriert zunächst einen POV-Shot – allerdings kommt dann von rechts eine Person ins Bild. Der Film sendet also ein erstes Signal in Bezug auf seine eigene Medialität und bezüglich der Verortung des Zuschauers zum Gesehenen; durch diesen unkonventionellen, selbstreflexiven Moment bietet uns der Film ein Wechseln zwischen der Rolle als bloße Rezipienten des Kinofilms einerseits und als imaginäre historische

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

Augenzeugen der Kriegsgeschehnisse andererseits an. Dieses Verfahren kommt noch of zur Anwendung und führt dazu, dass wir uns nicht darauf verlassen können, dass uns vom Film die Rolle des bequem in seinem Sessel versunkenen, unbeteiligten Kinozuschauers zugewiesen wird. Wir müssen uns stattdessen darauf einstellen, als Menschen, die in derselben Welt leben wie diejenigen, die den Krieg erlebt haben, in die Verantwortung genommen zu werden.

Der nächste Moment des Films zeigt ein ähnliches Vorgehen: Die Person, die nun ins Bild gekommen ist, hat einen Helm auf, ist also eine Soldatin oder ein Soldat. Auf dem Helm ist das Bild eines kleinen Kindes angebracht. In Verlängerung der Blickrichtung dieser Person, diagonal in der anderen Ecke des Bildes, steht ein Mann auf einem Hügel und winkt. Die Person im Vordergrund dreht ihren Kopf nach links; wir sehen: Es ist Mark Wahlberg. Er stellt Personen im Off die Frage: „Are we shooting?“ – Wen fragt er dies? Ist damit gemeint: ‚Drehen wir?‘ oder ‚Schiessen wir?‘ (vgl. Goldberg 2007: 48)? Diese erneute, die Medialität des Films hervorhebende Zweideutigkeit wird allerdings schnell aufgelöst, da Barlow nachfragt „Are we shooting *people* or what?“, worauf sich zwischen seinen Gesprächspartnern und ihm noch grössere Ratlosigkeit breitmacht. Mehrere Sekunden sehen wir nur ihn, während der konfuse Dialog anhält.

Wenn wir uns nun also zwar sicher sein können, dass sich ausschliesslich Personen innerhalb der Diegese unterhalten, so müssen wir uns nun fragen, in welcher seltsamen und uneindeutigen Situation sich diese Soldaten befinden. Die Kamera schwenkt nach links und zeigt uns weitere Soldaten, die nur wenig mit Kriegsdingen beschäftigt zu sein scheinen: Es wird über Kaugummi-Rationen gestritten und Sand aus dem Auge entfernt. So entsteht eher der Eindruck eines Ausflugs von Pfadfindern als der eines Krieges. Als der erste Soldat, Troy Barlow (Wahlberg), sagt, er glaube, der Mann auf dem Hügel habe eine Waffe, gerät die gelangweilte Truppe in Aufruhr und jeder schnappt sich seinerseits eine Waffe. Barlow schaut durchs Zielfernrohr seines Gewehrs. Der Mann auf dem Hügel hat eine weisse Fahne in der einen und eine Waffe, deren Lauf er nun auf Barlow richtet, in der anderen Hand. Erneut stehen wir vor einem Rätsel: Will der Iraker sich ergeben oder eine Falle stellen? Der Zwang, zu handeln, tilgt diese

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

Zweideutigkeit schnell. Barlow entscheidet sich für den Schuss. Der Mann fällt um; Barlow rennt zu ihm hin und sieht die Auswirkungen seiner Waffe: Der Feind liegt auf dem Boden und verblutet an seiner klaffenden Halsverletzung. Langsam fährt in der nächsten Einstellung die Kamera von unten, aus dem Blickwinkel des sterbenden Irakers, nach oben an Barlows Gesicht heran. Seine Kameraden gratulieren ihm zum ‚Abschuss‘. Wieder sehen wir Barlows von Sorge geprägtes Gesicht. Der Rest freut sich noch über den ersten Toten, den sie in diesem Krieg zu Gesicht bekommen; sie wollen Fotos mit der Leiche machen. Barlow jedoch wendet sich ab und hält die Hand vors Gesicht.

Es folgt eine harte Zäsur, was die Stimmung des Films angeht. Rockmusik setzt ein („I just want to celebrate another day of living ...“) und wir sehen tanzende Soldaten, die sich über das Kriegsende freuen. Anschliessend werden Bilder von männlichen Soldaten beim Krafttraining und beim Posieren schnell hintereinander geschnitten; dann sehen wir herumalbernde Soldaten, einer reibt seinen Bauch. Es folgen Soldaten, die auf einem Wassertank in der Sonne liegen und sich bräunen; einer springt auf dem elastischen Tank herum, wird zusätzlich aus der Nähe gezeigt. Schliesslich grüssen ein paar Soldaten in die Kamera, während sie sich am improvisierten Urinal erleichtern. Kriegsgefangene laufen durchs Bild.

Eine Frauenstimme aus dem Off beginnt zu reden; wir sehen ein Filmteam beim Führen eines Interviews. Auf den Einstieg der Journalistin („They say you've exorcised the ghosts of Vietnam with a clear moral imperative“) antworten die Soldaten mit der gedankenlosen Floskel „We've liberated Kuwait!“ und beginnen daraufhin, herumzualbern und zu grölen. Erneut wird anschliessend Medialität reflektiert, hier die des Fernsehens, reflektiert: Genervt von den immergleichen, pubertären Reaktionen der Soldaten bei Interviews weist die Journalistin Adriana Cruz ihren Kameramann an, von den Männern wegzuschwenken; doch die blicken in der nächsten Einstellung immer noch direkt in die Kamera. Nun hat das Kinodispositiv den Platz der innerdiegetischen TV-Kamera eingenommen; die GIs blicken nicht mehr den von uns zuvor imaginierten, historischen *TV-Zuschauer von 1991*, sondern *uns, den THREE KINGS-Zuschauer von 1999*, an. Während dieser Einstellung sehen wir nicht mehr

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

einen Film *vom* Golfkrieg, sondern einen *über* diesen. Und obwohl diese Einstellung nur sehr kurz dauert, hat sie einen mehrere Ebenen übergreifenden oder gar überschreitenden Effekt: Die Interviewten sehen uns jetzt ‚aus der Vergangenheit‘ an; ihre Anwesenheit wird zur Abwesenheit, ihr ‚Soldatsein‘ zum ‚Soldat-gewesen-sein‘ und die ganze Situation, in der sie sich *befinden*, wird für diesen Moment zur Situation, in der sie sich *befanden*. Ihre arg- und gedankenlose Antwort auf die Frage nach ihrem Verhältnis zum Vietnamkrieg und ihre Rolle im jüngsten Krieg, welche diesen Filmmoment ohnehin in einen Diskurs über die militärische und aussenpolitische Geschichte Amerikas einbettet, werden durch den Kontextwechsel dieser Einstellung erst als ‚Botschaft aus der Vergangenheit‘ markiert. Diese kurze, isolierte Einstellung hat das Potenzial zum Emblem oder Appell an die Nachwelt. Sie markiert für uns wieder die Möglichkeiten des Auftauchens dieser ‚zweiten‘ Perspektive im Film und dass wir nicht nur als Kinzuschauer, sondern auch direkt, als Zeitzeugen, adressiert werden können.

Anschliessend geht die Party weiter: Wir sehen eine improvisierte Feier im Zelt; verbotener Alkohol wird aus Zahnwasserflaschen getrunken; es wird übermütig mit Pistolen hantiert, gerauft, ‚Krieg‘ gespielt und gesungen.

Alles in allem strotzt der zweite Teil der Eröffnung vor Körperlichkeit; bis dahin allerdings nur in der kriegerisch-soldatischen Ausprägung. Es folgt die zwangsläufige Darstellung der sexuellen Seite der Körperlichkeit, die jedoch auch wieder an die Themen ‚Krieg‘ und ‚Medien im Krieg‘ geknüpft wird: Eine Frau schreit wieder und wieder aus dem Off „Trained Warrior“ und „Major Gates“, bevor wir sie und Letzteren schliesslich beim Sex sehen. Der (komische) Höhepunkt im zweifachen Sinn besteht darin, dass durch den Liebesakt ein Tisch zu Bruch geht, auf dem TV-Monitore stehen, die Bilder aus dem Irakkrieg zeigen. Der Tisch kracht zusammen und alle Monitore landen mit der ‚Vereinigung von Militär und Medien‘ auf dem Fussboden, wo der Liebesakt schliesslich zu seinem Ende kommt. Die Journalistin und Major Gates werden erwischt und vom Vorgesetzten zurechtgewiesen: „This is a media war!“ – Gates sollte eigentlich „embedded journalist“ Adriana Cruz betreuen, stattdessen schläft er mit deren

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

Konkurrentin. Und auch wenn der Krieg vorbei ist: Der ‚Medienkrieg‘ ist in vollem Gange.

Was passiert während dieser sechs Minuten dauernden Eröffnung von *THREE KINGS*? Wir werden zwar von einer wahren Bedeutungswalze überrollt. Allerdings bereitet diese vor und leitet ein, was später ausführlich vertieft und ausgebreitet wird. Im ersten Teil der Eröffnung wird Troy Barlow als eine Figur etabliert, die im weiteren Verlauf des Films immer wieder als Projektionsfläche für die Reflexion zwischenmenschlicher Konflikte benutzt wird. Das Babyfoto an seinem Helm macht ihn, noch bevor er ein Wort gesprochen hat oder wir sein Gesicht gesehen haben, zu einem ‚weichen‘ Krieger, der nicht nur wie alle Menschen körperlich verwundbar, sondern zusätzlich von seiner Vorsicht und Risikoaversion bestimmt ist (vgl. Goldberg: 50). Dieser frischgebackene junge Vater wird am Ende eines Krieges, der ihn und seine Kameraden mangels Spektakel und Action offenbar enttäuscht hat, und somit gleich am Anfang des Films zu einem Menschen, der einem anderen Menschen das Leben genommen hat. Wir sehen nicht nur den sterbenden Iraker am Boden liegen; auch dessen letzter Blick wird für uns ins Bild gesetzt (er zeigt uns Barlow, den Menschen, der für seinen Tod verantwortlich ist). Barlow hingegen muss nun mit der getroffenen Entscheidung, zugunsten der eigenen (mutmasslichen) Sicherheit zu schießen, leben.<sup>15</sup>

Der zweite Teil der Sequenz, der ästhetisch anders verfährt als der erste, besteht aus den ausgelassenen Feierlichkeiten. Sie beginnen, als Barlow, noch mit verzerrtem Gesicht, sich vom sterbenden Iraker abwendet. Die Feier ist nicht die Reaktion auf die Tötung, auch wenn die direkte Abfolge im Film in die Irre führen kann. Das gesamte Stakkato an athletischer oder kriegerischer und sexueller Körperlichkeit, an Hinweisen auf die Vermengung von Medien und Militär und an Komik präsentiert uns allerdings auch eines der wichtigsten Anliegen des Films, das darin besteht, das komplexe und widersprüchliche Verhältnis zwischen Freund und Feind, Eigenem und Anderen und verschiedenen Menschen im Krieg zu erörtern (auch als Effekt seiner diversen Einflussfaktoren). In den Worten Elizabeth Swanson Goldbergs:

---

<sup>15</sup> Zur Figur Barlow, ihrer Körperlichkeit und den damit verbundenen Implikationen unten mehr.

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

[The] film foregrounds the process by which its protagonists are removed from one world order, the military-industrial arm of global capitalist exploitation, to another, the radically alternative realm of globally interconnected agents in all their flawed humanity. (Ebd.: 50)

Im zweiten Teil der Eröffnung, der Feier, geschieht dies auf eine Weise, die gleichzeitig eine Möglichkeit der filmischen Darstellung dieses Anliegens exemplifiziert: Wir haben es mit Filmbildern zu tun, die nicht primär Figuren charakterisieren und entwickeln, sondern eine andere Wirkungsweise an den Tag legen. Diese relativiert und abstrahiert die figurenbezogene Ausbuchstabierung des Themas während des ersten Teils der Eröffnung. Margrit Tröhler (2008) skizziert dieses Potenzial filmischer Bilder, Ideen und Nichtdarstellbares zu evozieren, ohne dass diese eine zeichenhafte Referenz zu diesem Abstrakten herstellen. Gewisse Filme, so Tröhler, zielen nicht darauf, eine Bedeutung „hinter den Bildern“ zu konstituieren; vielmehr erzeugen sie „Denkbilder“ (Walter Benjamin), die *die Idee selbst* im konkreten Bild, im „primären Schauwert“, entstehen lassen (ebd.: 151). Dies gelingt im Besonderen gewissen zeitgenössischen Filmen, die Tröhler dem „expressiven ethnografischen Realismus“ zuordnet:

In der Figurengestaltung, die durch eine exzessive Körperlichkeit bestimmt ist und also den Inbegriff des filmisch Konkreten, den primären Schauwert darstellt, wird das audiovisuelle Bild wie die Figur als Zeichen gesprengt. In der filmischen Bewegung ergibt sich so gleichzeitig die Möglichkeit zur Abstraktion: Liest man die Figuren stärker als Phänomene der Präsenz und weniger in ihrer Psychologie, verkörpern sie ein bewegliches Denken, das die Sprache umgeht, und konkretisieren letztlich Formen des *Nichtdarstellbaren* an der Oberfläche des Films. (Ebd.: 151, Herv. i.O.)

Auf der Ebene des Inhalts, der Performance der Darsteller und der filmischen Inszenierung konzentrieren sich Filme wie *BEAU TRAVAIL* (Claire Denis, Frankreich 1998) oder *ELEPHANT* (Gus van Sant, USA 2003) auf den Körper, um im Film „Räume [zu] eröffnen, in denen das Denken sich ereignen kann“, wie William Forsythe es nennt (Siegmund 2004<sup>16</sup>: 9, zit. n. Tröhler 2008).

---

<sup>16</sup> Vgl. Siegmund, Gerald (2004): „William Forsythe: Räume eröffnen, in denen das Denken sich ereignen kann“, in: Ders. (Hg.): *William Forsythe. Denken in Bewegung*, Berlin.



### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

Betrachten wir den ersten Teil der Eröffnung als die einleitende ‚Fragestellung‘ des Films, im Sinn eines Fragens nach Schuld, Entscheidungsdruck, Sensationslust, Last des Tötens oder Mitleid eines Soldaten, so gibt der zweite Teil eine erste, polyphone und nicht-psychologisierende ‚Antwort‘. Sie besteht darin, eine Idee davon zu entwickeln, dass es keine einfachen und einseitigen Erklärungen für das Handeln von Menschen im Krieg und deren Beweggründe geben kann. Der zweite Teil der Eröffnung enttäuscht bewusst unsere Erwartung, eine Antwort auf die gestellten Fragen zu erhalten; so werden wir darauf vorbereitet, dass der Film die Fragestellung im weiteren Verlauf auf grundsätzliche Weise angehen wird, um sich den gegebenen Problemen multiperspektivisch zu nähern, ohne einfache Lösungen dafür zu versprechen. Margrit Tröhlers Deutung des filmischen Verfahrens von ELEPHANT kann so auf mein Beispiel übertragen werden: Dort werde eine „monokausale, psychologische oder soziale Erklärung“ des Amoklaufs an der Columbine High School von vornherein verhindert. Stattdessen wird die Idee des Unerklärlichen „von den ‚Schauspielkörpern‘ sozusagen durch den Film getragen, indem dieser sie in einer Weise inszeniert, die eine quasi ethnografische Nähe und zugleich eine expressive mediale Distanz ermöglicht“ (vgl. ebd.: 164). Die ethnografische Nähe besteht nun im Fall des zweiten Teils der Eröffnung von THREE KINGS in einer nüchternen Bestandsaufnahme einzelner Körperteile oder -funktionen, in Blicken in die Kamera oder in der grossen Zahl der Figuren und Aktivitäten, die einen Querschnitt des Armeelebens zeigen. Die expressive mediale Distanz hingegen besteht z.B. im Einblenden des Titels zum Takt der Musik zwischen dem ersten und zweiten Teil der Eröffnung, in ostentativen Jump-cuts oder Sound-bridges, die das Bild zum vorausgeschickten Ton nachreichen – wie in der Sex-Szene am Schluss der Eröffnung. Wenigstens für diesen Teil von THREE KINGS (der allerdings nicht den Gesamteindruck eines „expressiven ethnografischen Realismus“ weckt) gilt, was Tröhler für ELEPHANT erläutert, dass nämlich der Film hier „ein körperlich-sinnlich-plastisches Denken in der Präsenz der audiovisuellen Bilder in Bewegung“ vorführt:

[Der Film] versucht ein traumatisches Ereignis, das auf einem *fait divers* beruht, als filmisches Ereignis in der Darstellung selbst erfahr- und erkennbar zu machen, um in

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

einem performativen Prozess das ‚Gefühl dafür zu schärfen, daß es ein Undarstellbares gibt‘<sup>17</sup>. (Ebd.: 164)

Das Undarstellbare, dessen ‚Wesen‘ hier in der Performance von Körperlichkeit seinen Ausdruck findet, ist der ‚Sinn‘ des Krieges, der wiederum in einem ‚Wider-Sinn‘ (Heller 2007b) besteht. Die ‚Antwort‘, die der zweite Teil der Eröffnung auf die ‚Frage‘ (nach Schuld, Verantwortung etc.; s.o.) aus dem ersten Teil gibt, ist jedoch eine Antwort, die diese ‚Frage‘ zurückweist, indem sie sie zerstreut und sich also nicht darauf einlässt.

#### **3.2. Die Fahrt zum Goldbunker: eine ‚Exkursion‘ zum Komplex Krieg/Körper/Komik**

Ein Beispiel für ein auch im wörtlichen Sinn „gesprengtes Zeichen“ (Tröhler) stellt jene komische Sequenz dar, in der am Schluss eine Kuh explodiert. Bislang habe ich mich auf die Analyse von erst zwei der drei Elemente meiner Fragestellung konzentriert. Die Anfahrt zum Goldbunker bereitet die Pointe, die Kuhexplosion, vor.<sup>18</sup> Ich möchte nun diese Vorbereitung rekonstruieren und analysieren, um in Anschluss daran das Komische in den Blick nehmen und so den Zusammenhang aller drei Elemente zu überblicken.

Der erläuterten zweiteiligen Eröffnung folgt ein Abschnitt, der primär dem Zweck dient, die erste entscheidende Wendung des Plots – den Fund der Karte und das Planen des Raubs – zu erzählen. Danach folgt eine Sequenz, in der der Film eine narrative Pause macht, um den von ihm zur Diskussion gestellten und im Prolog vorbereiteten Komplex Krieg/Körper/Komik mit konkreten Fallbeispielen aus dem ‚Feld‘ – im übertragenen wie im wörtlichen Sinn – zu erkunden: Der Film ‚geht ins Forschungsfeld‘ seiner Möglichkeiten, diesen Zusammenhang zu erkunden, und schickt hierfür seine Protagonisten mit einem

---

<sup>17</sup> Lyotard, Jean-François: „Beantwortung der Frage: Was ist postmodern?“ [1982], in: Welsch, Wolfgang (Hg.): *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexzte der Postmoderne-Diskussion*, Berlin 1994, S. 193-203, hier S. 202.

<sup>18</sup> Dieser Szene werde ich später ein eigenes Kapitel widmen, vgl. 4.1.

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

verlockenden ‚Stern am Himmel‘ in das andere, das konkrete militärische Feld. Dieser Vorgang ist das Objekt meiner folgenden Ausführungen.

Nachdem die Gruppe im ‚urology/proctology/neurology tent‘ zur finalen Form von vier Figuren (Adriana Cruz ausgenommen) gefunden und ihren Plan geschmiedet hat, macht sie sich in zwei verschiedene Richtungen auf den Weg, der einen nicht vorhersehbaren oder vorhergesehenen und für sie ungewollt abenteuerlichen Verlauf nimmt, an dessen Ende die Protagonisten finden werden, wonach sie nicht gesucht haben. Die Journalistin Adriana Cruz wird zu Beginn der Reise dazu gebracht, eine falsche Fährte zu verfolgen; ihr kommt durch die Ereignisse, ohne ihr eigenes Wissen und ohne das der männlichen Protagonisten, eine wichtige Rolle im Unternehmen Goldraub zu. Ihre Suche nach dem journalistischen Coup verwandelt sich ebenso wie das Streben der männlichen Protagonisten nach Reichtum in humanitäre Hilfe für die irakischen Zivilisten. Archie Gates, Chief Elgin, Troy Barlow und Conrad Vig fahren also in Richtung Goldbunker: Der erste Teil ihrer Anfahrt – bestehend aus übermütigen Schiessübungen auf American-Football-Bälle – wird von einer Diskussion über schwarze und weisse Footballspieler begleitet; das Dampfablassen eskaliert, was Anführer Major Gates zu einer Einführung in die Problematik von Schusswunden veranlasst; und schliesslich explodiert eine Kuh. Die Ereignisse auf der kurzen Fahrt vom Camp zum Goldschatz bereiten die Explosion des Tieres gleichsam vor, weshalb ich diese Vorbereitung zunächst rekonstruiere und einordne.

#### Football-Schiessen

Der Auszug der ‚Heiligen Drei Könige‘ wird von einem Ausschnitt aus Bachs h-Moll-Messe<sup>19</sup> begleitet. Nachdem wir Adriana Cruz in den Sonnenaufgang haben abfahren sehen, schwebt ein gelber Football durch die Luft, der nach einer halben Sekunde explodiert – weshalb, sehen wir erst nach dem darauf folgenden Schnitt: Chief Elgin zielt mit seiner Waffe in den Himmel und schießt; ein Schwenk zeigt uns Troy Barlow, der die bunten Spielgeräte in die Höhe wirft, damit Elgin darauf schießen kann. Wieder ein explodierender Ball in der Luft und

---

<sup>19</sup> Vgl. N.N. (o.J.): ‚Three Kings – Es ist schön König zu sein (1999) – Soundtracks – IMDb‘, URL: [http://www.imdb.com/title/tt0120188/soundtrack?ref\\_=tt\\_ql\\_trv\\_7](http://www.imdb.com/title/tt0120188/soundtrack?ref_=tt_ql_trv_7) [Zugriff am 17.05.2013].

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

die andauernden Befehle von Elgin an Barlow zu werfen. Die Galionsfigur Bart Simpson, die amerikanische Flagge und Bach begleiten diesen ersten, sportlich-spielerischen Teil der Exkursion, auf der sich die Protagonisten und wir Zuschauer uns befinden. Auf dieser Exkursion wird auch der Film seine eigenen Möglichkeiten, die Zusammenhänge zwischen Krieg, Körperlichkeit und Komik, zu analysieren, erkunden.

Der erste Schritt des Lehrgangs funktioniert nach dem Prinzip Wirkung/Ursache, betont also das Moment der Ursache, indem er durch den zunächst grundlos explodierenden Ball unsere Aufmerksamkeit auf die Frage richtet, was der Grund dafür gewesen sein könnte. Es ist, wie wir kurz später erfahren, die Waffe. Aber die Erklärung ihres ‚Funktionierens‘ im Sinn der Hintergründe und Beweggründe, die zum Betätigen ihres Abzugs führen, wird aus einer spielerisch-sportlichen Situation heraus entwickelt: Es entsteht ein Wettkampf zwischen sensationslustigen Männern, die endlich einmal ihre Waffe abfeuern wollen, wozu sie während des gesamten Kriegs nicht die Gelegenheit hatten. Dieser Wettkampf führt wiederum zu einer Diskussion über die Vorzüge oder Nachteile schwarzer Footballspieler und über die Stereotype, die eine solche Diskussion stets mitprägen. Im militärischen Feld führt dieser Disput zu einem Wettrüsten, an dessen Ende sich Conrad Vig durch einen mit Sprengstoff bestückten Football profilieren will. Dessen Explosion verursacht beinahe einen Unfall und nötigt Anführer Archie Gates dazu, das Kriegsspiel seiner Gefährten abubrechen; diese begründen ihren Übermut damit, dass sie „some action“ sehen wollten.

Dieser erste Schritt des ‚Lehrgangs‘ für die unerfahrenen Soldaten und für uns Zuschauer fokussiert also die Ursache der noch spielerischen ‚Vernichtung‘ eines unbelebten Objekts, und zwar im zweifachen Wortsinn: Die Ursache ersten Grades ist die abgefeuerte Waffe (sie erhält zusätzlich Aufmerksamkeit z.B. durch Detaileinstellungen leerer Patronenhülsen); die Ursache zweiten Grades, also die Beweggründe für den Waffeneinsatz, ist eine Mixtur aus jugendlichem Übermut, rassistischen Stereotypen und Wettkampfgeist. Ohne den völlig überraschend explodierenden Ball könnte der Film nicht die damit zusammenhängenden Gründe als *Hintergründe hervorheben*. Das ‚Vor‘ und ‚Nach‘ der Filmzeit korreliert mit der Reihenfolge von Wirkung und Ursache. Das Spielerische an

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

diesem ersten Akt, dieser Trockenübung des Krieges, hat dem Film die Möglichkeit gegeben, einen Diskurs über Waffen, deren Auswirkungen und die zum Waffeneinsatz führenden Beweggründe zu führen, und zwar in einem harmlosen Rahmen, den der Ernstfall des Krieges nicht bietet. Charakteristisch für das Spiel zieht es sich auch hier „aus der von ihm begründeten Kultur“, also von dem durch die Beschränkungen des Spielerischen erst eröffneten Raum, zurück, wie Robert Pfaller (2002: 92-99) in Anlehnung an Johann Huizinga (1956) erläutert. Krieg, so scheint *THREE KINGS* hier vorzuführen, ist schlechterdings also sowohl eine Gelegenheit, Rassismus, Übermut und Wettkampfgeist auszuleben, als auch ein Produkt derselben.

#### Mumien

Das typische ‚Ausarten‘ des Spiels, hier durch Conrads ‚Sprengstoff-Football‘, verursacht und markiert also den Übergang zum Ernsten und Unkalkulierbaren des Krieges und zum nächsten Halt der Expedition/Exkursion, d.h. zum zweiten Schritt des Lehrgangs: Anführer Gates bringt aufgrund des Zwischenfalls den Wagen zum Stehen, steigt aus und führt die Gruppe ein Stück vom Auto weg. Nach einem Schnitt warten wir mit der Kamera an dem Punkt, auf den die Figuren zusteuern, sehen aber nicht, was sie auf dem Boden sehen. Conrad hält seine Hände vor Gesicht und Nase; Gates fragt: „Is this what you‘re after?“, und nach einem erneuten Schnitt sehen wir am Boden die verkohlten Überreste einer Leiche liegen.

Der Anblick solcher Kriegsoffer wird während des Zweiten Golfkriegs zum zentralen Bestandteil des Bildgedächtnisses. Kenneth Jarecke schoss am 28. Februar 1991 eines jener Sinnbilder, auf die sich *THREE KINGS* hier beruft.<sup>20</sup> Es zeigt die grotesk zugerichtete Leiche eines irakischen Soldaten, der während des Rückzugs der irakischen Armee aus Kuwait City auf dem sogenannten Highway of Death wie viele andere durch amerikanische Bomben getötet wurde. Zu sehen ist ein durch die enorme Hitze des Feuerschlags kremierter Leichnam: Gerade durch die enorme Hitze, die die Druckwelle noch überstieg, wurde dessen Verfall

---

<sup>20</sup> Vgl. Watt, Nicholas (2011): „Notorious image cited in Commons as former soldier warns of brutality of war“ (21.03.2011), URL: <http://www.guardian.co.uk/politics/wintour-and-watt/2011/mar/21/libya-davidcameron> [Zugriff am 24.05.2013].

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

aufgehalten. Der Leichnam kann so von der grotesken Vernichtung dieses menschlichen Lebens zeugen, indem die unverhältnismässige Feuerkraft der Bomben zur gleichzeitigen Mumifizierung ihrer Opfer führte.

„His Head Popped Up Three Feet in the Air.“

Gates erklärt: „We dropped a lot of bombs out here. We also buried a lot of guys alive.“ Conrad antwortet: „The only action we seen [sic] was on CNN, except for that dude Troy shot.“ Conrad wechselt nach dem Schock angesichts der Leiche also zurück in seine übermütige, jugendliche Attitude und schwärmt von Troys Schuss zu Beginn des Films: „Fucking badass. I was there. Took him out at 400 yards. Head popped up three feet in the air. Crazy shot, man!“ Wir gelangen hier bereits zur nächsten Station der Exkursion und sehen zu Conrads Worten Bilder, die im ersten Moment jenen der Eröffnung gleichen, dann jedoch sehen wir, was Conrad sagt – was, wie wir wissen, nicht der bitteren, unrühmlichen Wahrheit entspricht, deren Zeuge wir während des Prologs wurden, als Barlow den irakischen Soldaten mit der weissen Fahne tötete: Der Kopf des irakischen Soldaten wird in der abgewandelten Wiederholung der Sequenz in die Luft geschleudert, und eine Blutfontäne schiesst aus dem Körper.

Diese Bilder testen uns Zuschauer, unsere Erinnerung und *ob wir stets glauben, was wir sehen*. Anfangs gleichen sich die Bilder, dann schiesst in der



abgewandelten Wiederholung der Kopf nach oben, und kurz müssen wir überlegen, ob dies der Wahrheit entsprechen könnte. Im günstigsten Fall bemerken wir die Übertreibung und werden durch den Kontrasteffekt, den THREE KINGS durch seine eigenen Bilder erzeugt, zurückgeworfen: vom übermütigen,

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

spassigen, comicähnlichen Modus zurück auf den Boden der Tatsachen. Nach der verkohlten Leiche am Boden, die auch Conrad schockiert, werden uns die surreal übersteigerten Bilder des in die Höhe schiessenden Kopfes gezeigt. Der Film beweist mit diesem satirischen Kontrast, dass er nicht durchgängig nach dem Prinzip Übertreibung funktioniert, wie z.B. für den Actionfilm üblich. Wäre dies der Fall, so würden wir auch den abgesprengten Kopf nicht als ‚übertrieben‘ oder ‚unrealistisch‘ empfinden. Unser „Empfinden innerer Konsistenz“ (Schweinitz 1994: 111) ist gestört, und wir lachen angesichts dieser Übertreibung, was uns zurückwirft auf den tatsächlichen Ablauf der Dinge.

#### Bilder aus dem Körperinneren

Der Film, die Protagonisten und wir als Zuschauer haben während der relativ kurzen Sequenz der Fahrt einige Stationen des Komplexes Krieg/Körper/Komik durchlaufen. Verschiedene seiner Ausprägungen und verschiedene Formen der kritischen und bedeutungsvermittelnden Darstellung wurden vom Film erprobt: zuerst die explodierenden Bälle, der Modus des Spiels und die Erkundung der Hintergründe, die zu Gewaltanwendung führen; dann die verkohlte Leiche, die von der militärisch-strategischen und der medialen, bildpolitischen Seite des Zweiten Golfkriegs erzählt. Das übertriebene Bild des in die Höhe schiessenden Kopfes stellt uns die Frage, ob wir Bildern eigentlich noch glauben, und es zeigt, dass der Film sich, durch den satirischen Kontrast zum ‚Action-Modus‘, an den realistischen zurückbindet. Und anschliessend zeigt uns ein Einschub, der wie ein medizinisch-ballistischer ‚Lehrfilm‘ wirkt, die Zerstörung von Körperorganen, um uns auf eine eigenartige, weil ‚hyperreale‘ und gleichzeitig hochartifizielle Weise abermals vom Komischen auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen.

Das Schlimmste an einer Schussverletzung, vorausgesetzt man überlebe die Kugel, sei die Gefahr einer Sepsis: „Say a bullet tears into your gut“; Gates streckt den Arm aus, formt seine Rechte zu einer ‚Pistole‘ und ‚zielt‘ auf Barlow. Die Kamera folgt in einem durch Zeitraffer beschleunigten Blitzschwenk der imaginären Kugel und zeigt zuerst die sprechende Mimik Barlows, der als junger Vater vor den Gefahren des Krieges die grösste Furcht hat (vgl. Goldberg 2007: 50), und dann in Grosseinstellung seinen Torso; er zuckt zusammen, und die

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

Kamera fährt an seinen Körper heran. Nach einer kurzen Schwarzblende befinden wir uns schliesslich im Inneren seines Körpers. Nun bekommen wir auf fast obszöne Weise seine Organe zu sehen; das Modell ist drastisch und überzeugend, da sich die Organattrappen bewegen. Die Kugel durchdringt das Bild und die Organe von rechts nach links und hinterlässt einen Kanal. Am Ende perforiert sie die Gallenblase; Galle läuft aus und füllt den Bauchraum. Gates erklärt im Off: „[The bullet] creates a cavity of dead tissue. That cavity fills with bile and bacteria; you’re fucked.“

Damit verhandelt der Film das Thema Verwundung erstmals am Körper einer seiner zentralen Figuren und auf eine Weise, die keine unmittelbaren kritischen Konnotationen hinsichtlich Politik oder (Medien-)Gesellschaft zulässt: Hier geht es ausschliesslich um die Darstellung des Körpers und seiner Verwundbarkeit. Elizabeth Goldberg schreibt:

The ‚tricks‘ used most often in the film involve shifts in film speed, or brief plot interruptions that reorient audience attention to the process and effects of bodily wounding. (Ebd.: 51, Herv. i.O.)

Wir refokussieren auf die körperliche Verwundung – ein Blick, der einer Zuschauerin oder einem Zuschauer, der von der Paratextualität des Trailers auf eine falsche Fährte geführt wurde, womöglich abhandengekommen ist. Allerdings dient die Einstellung in jenem Moment nicht dazu, mit Barlow mitzufühlen; Empathie ist nicht der primäre Zweck. Hätte Russell letztere angestrebt, hätte er zu einem Point-of-view-shot von Barlow schneiden müssen, der suggeriert, dass er an sich herabblickt; die anschliessenden inneren Körperbilder hätten wir Zuschauer dann als Verwundung eines Körpers deuten müssen, *mit* dem wir uns auch identifizieren. Wir nehmen aber eine nüchterne Perspektive ein, die die eines Aussenstehenden, möglicherweise eines Arztes oder Anatomen, ist. Die Bestandsaufnahme geschieht während der Verwundung: Je tiefer die Kugel in den Körper vordringt, desto langsamer läuft die Zeit – bis zum völligen Stillstand, wo wir uns für einen Moment der Anamnese des Status quo widmen können. Wir sind einen solchen Anblick allerdings nicht gewohnt; er stösst uns ab, während er durch sein überraschendes Auftauchen und seine Seltenheit gleichzeitig fesselt.





Wir werden von diesen drastischen Bildern gewissermassen kontaminiert: Alle Schüsse, Wunden und Opfer, die wir im weiteren Verlauf des Films sehen, lassen diese Bilder aus dem Inneren des Körpers wieder in uns hochkommen.

Wie gesagt, dient diese Einstellung dennoch nicht der Empathie Barlow gegenüber – dafür führen die Perspektive, der Kontext der Einstellung und die technizistische Ästhetik zu einer zu grossen Distanz. Vielmehr ist sie, betrachtet man den Plot als Ganzes, eine Station des Prozesses, in der besonders die Figur Barlow konturiert oder besser, ‚präpariert‘ wird: Ihr Empfinden, ihr Körper, ihre Verletzlichkeit oder ihr eigenes Tätersein (vgl. ebd.: 54) werden auch in verschiedenen anderen Bildern und Zusammenhängen während des Films entwickelt. Insbesondere der Körper dieser Figur wird sozusagen zum ‚Medium‘ gemacht, zu einer ‚Plattform‘, die die Möglichkeit bietet, auf ihr ein Transzendieren der Grenzen zwischen Freund und Feind, Eigenem und Fremden zu erproben. Dies geschieht letztlich auf eine intellektuelle, wenn auch non-verbale Art (vgl. Tröhler 2008); uns Zuschauern wird während des Films, wie in solch einer Einstellung des Körperinneren, wiederholt nahegelegt, uns von den Protagonisten (insbesondere von Barlow) zu lösen, sprich: zwar ‚von ihnen aus‘ zu denken und zu fühlen, aber nicht im Sinne eines ‚Sehens mit ihren Augen‘, sondern indem wir sie als Ort der Verhandlung zwischen verschiedenen Parteien benutzen. Das Leiden und die Wunden der fremden Anderen werden am Körper Barlows gespiegelt:

In fact, the film holds up the moment of wounding, the penetration of flesh, and ultimately redirects it onto the body of the perennially safe U.S. protagonist-hero, not in an evocation of tragic pathos via a mortal wound, nor as a retributive reversal

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

of the standard distribution of safety and harm in the global arena, but rather as a redistribution of the visceral experience of torture and wounding reserved for others in the cinematic codes of Hollywood. (Goldberg 2007: 54)

Barlow spielt in den meisten Momenten des Films, in der die Auswirkungen des Krieges auf den Körper hervorgehoben und inszeniert werden, eine besondere Rolle; sei es als zögernder, letztlich aber doch tötender Soldat in der Eröffnung, als Zeuge und als Opfer von Folter, als Anschauungsobjekt in der endoskopischen Einstellung (vgl. ebd.), als Zeuge eines Mords, als jemand, der den Beschuss seines Körpers dank schusssicherer Weste überlebt und später die Rache an seinem Folter-Peiniger aus Empathie unterdrückt. Gegen Ende des Films ist er derjenige, der mit dem Tod zu kämpfen hat, was wir Zuschauer auch wieder ‚live aus seinem Brustkorb‘ mitverfolgen können oder müssen: *Barlows Körper ist die Vermittlungsinstanz und die Projektionsfläche des Plots, der uns eine mögliche, durch den Film vermittelte Kommunikation zwischen verfeindeten Menschen vorführt* (vgl. ebd. 2007). Seine Darstellung als Opfer und Zeuge körperlicher Verwundung dient als diese Projektionsfläche, von der aus ein Verständnis und Mitfühlen für das Andere oder die Anderen möglich wird:

In each case, the violence that Barlow inflicts or ignores is reinscribed upon the terrain of his body, not as revenge but *as a function of the plot, which serves to broaden his ability to integrate the precariousness of the other into his own actions and commitments.* (Ebd.: 54, Herv. A.T.)

Selbstverständlich handelt es sich bei der Sequenz der in den Körper eindringenden Kugel nicht um direkte verbale Kommunikation zwischen verfeindeten Personen. Die ‚Kommunikation‘ im übertragenen Sinn entsteht im Laufe des Films durch die beobachtende Instanz der Zuschauer, der die inszenierten Körperbilder ‚sammelt‘ und schliesslich etwas synthetisiert, das dem zitierten ‚Denkbild‘ (Benjamin) ähnelt. Zusätzlich benennt Goldberg mit der ‚defamiliarization through literalization‘ und der ‚literalization of the ineffable‘ (53) eine weitere Funktion jener Einstellung. Mit der ‚literalization‘, also dem wörtlichen Aussprechen einer Redewendung oder eines vom ursprünglichen Wortsinn entfremdeten Begriff, soll erstens eine automatisch gewordene, abgestumpfte Wahrnehmung seitens der Zuschauer verhindert und

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

zweitens das Unaussprechliche dadurch wahrnehmbar werden, dass es jenseits des Verbalen, durch Bildlichkeit, vermittelt wird (vgl. ebd.).

Ein neuerer, an den *Masculinity Studies* orientierter Ansatz der Kriegsfilmforschung, wie der von Angela Krewani (2007), geht davon aus, „dass spezifische Körperkonstruktionen über Funktionsweisen und Transformationsprozesse des Genres [Kriegsfilm, A.T.] Auskunft geben“ (ebd.: 101). Krewani schreibt:

[E]s lässt sich folgern, dass in ‚kritischen‘ Filmen der Körper ent-stählt, d.h. entmilitarisiert wird und sein Anderes zur Schau (und zum visuellen Vergnügen) gestellt werden darf. Zudem markieren die Filme, die vom *hard-body*-Prinzip<sup>21</sup> abgerückt sind, differente kulturelle Kontexte und bedürfen eines anders konzipierten theoretischen Zugangs. (Ebd.: 106, Herv. i.O.)

In *THREE KINGS* ist dieser Prozess des Ent-Stählens oder der Entmilitarisierung gar der konstitutive Kern der Körperpolitik. Insbesondere Barlows Körper wird stellvertretend für den militärischen ‚Körper‘ – wie meine Analyse oben auch gezeigt hat – systematisch ‚entpanzert‘ und zum Weichziel umkodiert. Die Frage nach dem im Kriegsfilm am Bild des Körpers verhandelten Geschlechterverhältnisses<sup>22</sup> ist nicht Teil meiner Fragestellung und würde zudem den Rahmen dieser Arbeit sprengen, auch wenn diese Perspektive auf *THREE KINGS* sicherlich eine fruchtbare wäre. Ich möchte lediglich darauf hinweisen, dass die Beobachtung Krewanis bestätigt, dass auch für *THREE KINGS* davon ausgegangen werden muss, dass der Film über die Inszenierung von Körperlichkeit „differente kulturelle Kontexte“ (ebd.) markiert, oder, wie oben bereits anders ausgedrückt: von Grenzüberschreitung handelt.

Ich rekapituliere: Laut Goldberg (2007) benutzt David O. Russell insbesondere die Variation der Filmzeit, um auf die Verwundungen des Körpers im Krieg aufmerksam zu machen. Mit meiner eigenen Analyse der Schiesserei-Szene habe

---

<sup>21</sup> Zu den Filmen, die nach dem ‚*hard-body*-Prinzip‘ funktionieren, zählen nach Krewani z.B. *RAMBO – FIRST BLOOD PART II* (George P. Cosmatos, USA 1985); vgl. Jeffords, Susan (1994): *Hard Bodies. Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, New Brunswick.

<sup>22</sup> Krewani verweist auf Powrie, Phil/ Davies, Ann (2004): „The w/hole and the abject“, in: Powrie, Phil/ Davies, Ann/ Babington, Bruce (Hg.): *The Trouble With Men. Masculinities In European Cinema*, London, S. 1-15. Sie schreibt, dass laut Powrie/Davies „aus dem Blick in den offenen Körper eine andersgeartete Markierung des Geschlechterverhältnisses“ abgeleitet werden kann (Krewani 2007: 106, Anm. 15).

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

ich gezeigt, wie dies in *THREE KINGS* filmisch umgesetzt ist: Eine durch verschiedene Faktoren hervorgerufene Dehnung der Zeit lässt uns alle Akte und Faktoren der Schiesserei nachvollziehen und jedes einzelne seiner Opfer beachten. Die zuvor durch die Bilder vom Körperinneren vollzogene Problematisierung oder ‚Präparierung‘ des Körpers als verwundbarer und veränderlicher prägt diese und viele andere Körper- oder Gefechtsszenen des Films mit.

In der Eröffnung des Films wird ein weiterer Aspekt der Körperlichkeit ausbuchstabiert: Körperlichkeit ist nicht nur von vornherein einer der zentralen Inhalte des Films (als Barlow einen Menschen erschießt), sie ist auch selbst ein Modus der filmischen Artikulation, wie meine Analyse des zweiten Teils der Eröffnung gezeigt hat. Dort dient die Körperlichkeit als nonverbales Mittel, eine Idee zu evozieren: die Auffassung, dass der Frage nach Schuld und Verantwortung im Krieg keine simplen Antworten folgen können. Diese ‚Frage‘, die im ersten Teil der Eröffnung durch die Inszenierung des Todesschusses von Barlow ‚gestellt‘ wird, wird im Anschluss zerstreut – durch eine ‚Antwort‘, die in der assoziativen Reihung von Körperbildern unterschiedlicher Ausprägung besteht und die der konkreten, psychologischen ‚Frage‘ nach Schuld und Verantwortung eine multiperspektivische und polyphone Auffassung der Ursachen des Krieges entgegenhält, wodurch besagte Idee nicht zu illustrieren oder erzählen versucht wird, sondern im Zuschauer entsteht.

Am Beispiel der Fahrt zum Goldbunker habe ich analysiert, wie verschiedene Aspekte des Prozesses, den unsere Protagonisten ‚auf dem Weg von einer Weltordnung in die andere‘ durchlaufen, gezeigt und untersucht werden. An verschiedenen ‚Stationen‘ wird dabei der Zusammenhang zwischen Krieg, Körpern und Komik konturiert, wobei der Film, wie z.B. in der comichaften Übertreibung oder der intertextuellen Referenz des berühmten Pressefotos, implizit auch die Problematik von dessen Darstellbarkeit und Darstellung reflektiert.

### 3.3. Folter und ihre Inszenierung als somatisches oder emotionales Kommunikationsmittel

Ich verlasse die Sequenz der Anfahrt fürs Erste und konzentriere mich im nächsten Abschnitt auf die angesprochene Überschreitung kultureller Grenzen, wie sie von Körperbildern geleistet oder angestossen werden kann. „Differente kulturelle Kontexte“ (Krewani 2007: 106) werden nämlich auch in der Foltersequenz – über die Darstellung von Körperlichkeit (in Form von Schmerzen) – markiert und verhandelt. Daniel Kulle untersucht „Choreografien des Schmerzes“ (2012) und die Art, wie Filme über diese mit dem Zuschauer kommunizieren. Mit Krewani gesprochen könnte man sagen, auch Kulle untersuche die Möglichkeit, ausgehend von der Analyse von ‚Schmerzkonstruktionen‘, Auskunft über ‚Funktionsweisen und Transformationsprozesse des Genres‘ (Krewani 2007: 101) zu erhalten: Der Inszenierung von Schmerz scheint im Actionfilm der 1980er-Jahre ein „strenges Aktions-Reaktions-Schema“ (Kulle 2012: 106) zugrunde zu liegen. So dienen die Schmerzen, die z.B. John Rambo zu Beginn von *FIRST BLOOD* (Ted Kotcheff, USA 1982) zugefügt werden, als unmittelbarer Auslöser der nachfolgenden Ereignisse: „[D]ie Qual [dient] als Verknüpfung zwischen der Grausamkeit des Antagonisten und der darauf folgenden Rache des Helden“ (ebd.: 106). Eine Figur des Actionfilms der ausgehenden 1980er Jahre hingegen, John McClane aus *DIE HARD* (John McTiernan, USA 1988), ist auch in seinen Charakterzügen intensiv durch eine Choreografie der Schmerzen definiert: McClane wird Gewalt angetan, und der körperliche Schmerz trifft ihn sichtlich:

Am Körper dieses Märtyrers perlt der Schmerz nicht mehr ab, wie noch bei den Körpern der Cyborgs. Und Schmerz dient auch nicht mehr als Ausgangspunkt von Rachegeleüsten. Das Aktionsbild aus Antagonist-Schmerz-Rache ist hier aufgelöst. Der Schmerz geht durch den Helden hindurch, und dieser wächst an ihm. (Ebd.: 107)

Allerdings möchte ich hinzufügen, dass auch in diesem Film der Schmerz, obwohl nur indirekt, wieder auf seinen Verursacher, den Antagonisten, umgeleitet wird:

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

Der Protagonist geht aus der Pein gestärkt hervor und kann sich durch die zusätzliche Abhärtung noch kräftiger dem Feind entgegenstellen.

Ich zeige nun, dass in der zweigeteilten Sequenz der Folter Barlows (01:03:50-01:08:43 und 01:16:11-01:17:57) sowohl die Figuren durch und über Schmerzen miteinander kommunizieren und dass auch, über die Darstellung von Schmerzen, eine Kommunikation zwischen der filmischen Welt und dem Zuschauer etabliert wird. Nachdem Barlow von der irakischen Republikanischen Garde auf der Flucht mit dem erbeuteten Gold gekidnappt wurde, findet er sich im Verhörraum eines Bunkers wieder. Von den ersten Bildern, die das Anbringen einer Kette an seinem Kopf und einen zu einem Gerät führenden Draht zeigen, wissen wir, dass wir es mit einer Stromfolter zu tun haben. Auch die Dehnung der Zeit, dem oben beschriebenen Schusswechsel ähnlich, nach dem Einschalten des Stroms und dessen Eintreffen in Barlows Körper (wir ‚sehen‘ den Strom fließen, indem die Kamera den Draht entlangschwenkt) deutet daraufhin, dass diese Schmerzszenierung keinen Überraschungseffekt wie etwa im Actionfilm bewirken soll.<sup>23</sup>

Inhaltlich hat die Befragung einen ungewöhnlichen Charakter, da sie nur ganz zu Beginn von den üblichen ‚harten‘ Fakten wie Name, Dienstgrad und Einheit handelt. Der Grossteil des Verhörs dreht sich um sehr persönliche Dinge, die der Befrager und Folterer von sich preisgibt und von Barlow wissen will; im Verlauf des Gesprächs erfahren wir von den persönlichen Verlusten des Irakers: Er hat seinen Sohn durch eine amerikanische Bombe verloren; seine Frau ist seitdem verstümmelt. Auch die Beweggründe beider Soldaten, zur Armee zu gehen, kulturelle Eigenheiten beider Nationen oder der casus belli werden thematisiert. Stets dreht es sich dabei implizit um die Gemeinsamkeiten und Differenzen der beiden etwa gleichaltrigen Männer. In der Summe entsteht nicht der Eindruck, hier finde die übliche ‚schmerzkatalysierte Informationsbeschaffung‘ statt, oder

---

<sup>23</sup> Kulle bespricht an anderen Filmbeispielen die „Zeitlichkeit der Schmerzdarstellung“ (vgl. Kulle 2007: 114).

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

dass Sadismus ausgelebt wird.<sup>24</sup> Rache als Motiv zu betrachten, wäre ungenügend, da sich beide Figuren gar nicht kennen. Ich möchte als Horizont für die folgenden Überlegungen stattdessen die Idee einer ‚hierarchischen Kommunikationsanordnung‘ vorschlagen, die ein besonderes, zusätzliches Element, nämlich den Schmerz, beinhaltet. Dieser dient sowohl als ‚Angelpunkt‘ der diegetischen Kommunikation als auch als Triebkraft für die Kommunikation mit dem Zuschauer.

Der Iraker fragt nach den harten Fakten also nur pro forma, um unter dem Deckmantel der Professionalität das Gespräch in eine andere Richtung zu lenken. Die Komik wird hier bewusst als misslingende und fehlplatzierte eingesetzt: Amerikanische Slangausdrücke („Bro“) oder Gesangseinlagen nach der Art von Michael Jackson führen angesichts der ernsten Situation für unseren Protagonisten indes nicht zu unserem Lachen, sondern zu einer teilweisen Charakterisierung des Irakers als empfindungsloser, weil scherzender<sup>25</sup> Sadist. Der seltsam anmutende Einstieg mit einem Gespräch über den US-Popsänger gibt sogleich einen Einblick in die Fremdwahrnehmung der USA durch einen Iraker: Letzterer behauptet, die USA haben Jackson dazu gebracht, sein Gesicht zu zerschneiden, woraufhin Barlow auf die Freiheit des Einzelnen verweist („It’s Bullshit, he did it to himself“). Gewalt durch den namenlos bleibenden Folterer ist die Folge dieser frechen Äusserung einer abweichenden Meinung.

Nach dieser ersten Misshandlung schliesst der Iraker den Kreis seiner Argumentation, in die er nun seine eigene Geschichte miteinbeziehen kann: Michael Jackson habe seine Hautfarbe geändert, weil die USA Schwarze dazu gebracht hätten, sich selbst zu hassen – genauso wie die USA Araber und Kinder im Irak hassten. Während des Gesprächs werden vom Folterer wiederholt uneindeutige oder sprunghaft gestellte Fragen eingestreut („Do they care?“), um die Atmosphäre der Angst vor einer erneuten cholerischen Reaktion auf eine nicht verstandene oder unbeantwortete Frage aufrechtzuerhalten. Er fragt erneut, ob die

---

<sup>24</sup> Gegen Letzteres spricht, dass der Folterer seinen negativen Gefühlen oder sadistischen Trieben auch freien Lauf lassen könnte, ohne ein Gespräch mit Barlow zu beginnen; und diejenigen, die ihm die Schmerzen zufügen, müssen sogar wegsehen, als Barlows Gesicht sich vor Schmerz verkrampft.

<sup>25</sup> Zu diesem Zusammenhang zwischen Komik und Empfindungslosigkeit nach Henri Bergson unten mehr.

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

USA sich kümmern, ob sie zurückkämen, um den irakischen Kindern zu helfen. Die ehrliche Antwort Barlows lautet „Nein“, auch nach der Wiederholung der Frage und einer letzten Drohung durch die Vorbereitung der Stromschocks.

Die Ausweglosigkeit und Paradoxie der Situation (der Iraker weiss, dass Barlow die Wahrheit sagt, würde aber gerne etwas anderes hören) führt erneut zu einem Gewaltausbruch: dem ersten Stromstoss. Wir sehen ihn als ‚direktes‘ Bild ohne andere Figuren; das Bild ist sowohl diegetisch motiviert als auch an uns adressiert, scheint aber dennoch ein auktoriales Bild, also kein POV-shot der diegetischen Figuren, zu sein. Wir sind als Zuschauer auf die drastischen Bilder vorbereitet, dennoch sind wir angesichts des schmerzverzerrten Gesichts Barlows einem unmittelbaren Nachempfinden machtlos ausgesetzt (sofern wir nicht wegsehen, was ja vom Film selbst – durch Bilder von den kurzzeitig den Blick



abwendenden Folterern – als legitime Bewältigungsstrategie inszeniert und nahegelegt wird)<sup>26</sup>.

Dieses unmittelbare, ‚sprachlose‘ Nachempfinden der Schmerzen Barlows kann, wie Kulle seinerseits an anderen Filmbeispielen zeigt, mit dem Konzept der ‚somatischen Empathie‘ nach Brinckmann (1999) gefasst werden. Unsere ‚motorische Mimikry‘ (Kulle 2007: 110) führt zu einem ‚empathischen Mitleiden‘, das sich vom distanzierten und gefassten ‚Mitleid-Haben‘ (ebd.: 109)

---

<sup>26</sup> Zur Praxis des Wegsehens bei der Filmvisionierung vgl. Hediger, Vinzenz (2012): „Das Sichtbare und das Sehbare. Kino als Kunst des abgewandten Blicks“, in: *Montage AV*, 21/2, S. 119-135.



### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

unterscheidet und uns ohne Umschweife *somatisch* mit der Filmfigur verbindet (sofern diese affektiv aufgeladen ist, was für die Figur Barlows gilt).<sup>27</sup>

Nachdem der Folterer selbst empathisch mitgelitten und den Blick fast abgewendet hat, scheint seine nächste Reaktion das genannte „Mitleid-Haben“ mit Barlow zu sein, als er diesen fragt: „Does it hurt?“ Als er jedoch schnell laut wird, da Barlow aufgrund der Schmerzen nicht sofort antwortet, wissen wir, dass er seine Frage erneut mit Hintergedanken zur eigenen Geschichte gestellt hat: „I asked you a question, man! Does it hurt?“ – „Yes, it hurts.“ Wir sehen nach dem Stromschlag noch Barlows schmerzverzerrtes Gesicht; *über* dieses Bild spricht der Folterer aus dem Off nun weiter: „You bomb my family, do you know that?“



und fährt fort: Seine ganze Strasse sei in die Luft gesprengt worden, seine Frau habe nun keine Beine mehr. Es scheint also, als reagiere der Folterer deshalb so harsch auf das Zögern Barlows, weil er befürchtet, seine Ausführungen zum eigenen persönlichen Leid kreuzten sich nicht mehr mit Barlows Ausdruck körperlicher Schmerzen. *Er will die Bestätigung und Anerkennung der körperlichen Schmerzen durch Barlow, damit er sie im Wissen beider – also ‚objektiv‘ – als ‚incipit‘ oder Motto seiner eigenen Geschichte verwenden kann.* Während Barlow noch vom eigenen, *physischen* Schmerz gezeichnet ist, muss er seinen Schmerz zugeben; ist dies geschehen, kann der Folterer (bzw. der Film) Barlows schmerzverzerrtes Gesicht vor Barlow und uns als Zeugen anschliessend als Reaktion auf die *emotional* schmerzenden Ausführungen des Irakers darstellen: Der Folterer nutzt Schmerz, um das Mitleid seines Gegenübers

---

<sup>27</sup> Allerdings: „Das Mitleiden kann jederzeit auch in Ekel und körperliche Abwehr kippen, welche die somatische Einfühlung jäh unterbricht, gleichzeitig auch das intentionale Mitleid unterbindet“ (Kulle 2007: 109).

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

(und unseres) zu erzwingen, sozusagen als Teil einer reziproken ‚Objektivierungstechnik‘.

Barlows von somatischen Schmerzen verzerrtes Gesicht ‚verwandelt‘ sich also, d.h., es ist *derselbe* Gesichtsausdruck, aber mit einer anderen latenten, ihn formenden Kraft. Wir können oder müssen nun folgern, dass das Somatische emotional geworden und mit diesem eine Verbindung eingegangen ist: Eine physische Ursache, der Stromstoss, führte zu einem somatischen Schmerz und letztlich zu einer bestimmten Mimik; diese bleibt ‚oberflächlich‘, d.h. auf der filmischen, sichtbaren Oberfläche, dieselbe. Dann ändert sich durch eine affektive Emotionalisierung die Stimmung: Wir sehen immer noch dieselbe Mimik Barlows, können aber aufgrund unserer eigenen Emotionalisierung (durch die Informationen des Irakers und das eigenständige Bild ohne Zwischenfigur) nun *keinen Unterschied mehr erkennen zwischen dem Ausdruck von somatischem und dem Ausdruck von emotionalem Schmerz.*

Drei Parteien diesseits und jenseits der Diegese werden so miteinander kurzgeschlossen: wir mit Barlow auf somatische Weise während der Darstellung des Stromschocks und der Iraker über seinen persönlichen, emotionalen Schmerz, den wir über den somatischen Schmerz von Barlow wahrnehmen; der emotionale Schmerz des Irakers wird von diesem an Barlows körperliche Schmerzwahrnehmung und deren Ausdruck delegiert (was der Figur des Irakers selbstverständlich teilweise sadistische Züge zuweist). Da die Figur Barlows als Protagonist für uns ohnehin affektiv und nun auch noch somatisch aufgeladen ist, sind wir nun zusätzlich indirekt über die Rezeption der Schmerzen Barlows mit der Figur des Folterers verbunden. Überdies schliesst uns der Film mit Letzterem kurz, indem er uns erneut ein ‚direktes‘, autonomes Bild des Todes seines Sohnes zeigt, ein Bild, das eine Zwischenstellung einnimmt: Es ist einerseits diegetisch motiviert, andererseits sticht es aus der Erzählung der Folter heraus und scheint so ausschliesslich für unsere Augen bestimmt.

Auch wenn der Folterer sich des gewaltsamen Erzwingens einer emotionalen Reaktion schuldig macht, besteht dennoch ein Unterschied zum Erzwingen etwa eines (unwahren) Geständnisses: Barlows und unser Mitleid-Haben hat seine Herkunft zwar in künstlich herbeigeführten Schmerzen, dennoch ist es echt. Es

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

gilt sogar, dass es nun keinen Unterschied mehr zwischen einem ‚wahren‘, ‚tatsächlich und innerlich wahrgenommenen Gefühl‘ und seinem Ausdruck gibt: Das eine *ist* das andere. Der Effekt der Szene ist, Gefühle als etwas zu definieren, das nur existiert, wenn ihr Ausdruck auch von anderen wahrgenommen werden kann. Objektiv, so die implizite Aussage, ist nur, was intersubjektiv gespiegelt wird. Das Verstörende der Sequenz ist, dass der Iraker mit dem unlauteren Mittel der Folter (und der Film mit dem ‚unlauteren‘ Mittel der drastischen Schmerzchoreografie) zu einer Wahrheit gelangt.

Mit den stummen Bildern des irakischen Kindes, von Barlows Frau oder der Explosion seines Heims erreicht die Betonung der interpersonalen Dimension der Kommunikation zwischen beiden Figuren und zwischen Film und Zuschauern seinen Höhepunkt hinsichtlich von Komplexität und Intensität: Barlow bezeichnet diese Vorstellung, seine Familie würde bombardiert werden, als „worse than death“, was sein Gegenüber wiederholt. Der Film zeigt uns diese Vorstellung, ‚imaginiert‘ sie für uns. Wir sehen aber nicht nur die filmische Bebilderung von Barlows Vorstellung, sondern zusätzlich ein Bild, das die genannte eigenartige Zwischenstellung zwischen allen drei anwesenden Parteien, Barlow, dem Iraker und dem Zuschauer einnimmt und noch bestärkt. Danach geht diese erste Hälfte der Foltersequenz zu Ende.

Was also ist das Körperkonzept in *THREE KINGS*, wenn man die Darstellung von Schmerzen fokussiert? Barlow hat in der Tat Schmerzen, körperlich würde er an ihnen zugrunde gehen; zwar *wächst* er an den Schmerzen, aber nicht im Sinn eines körperlichen Stählens (gegen den Feind), sondern im Sinn einer Persönlichkeitsentwicklung: Er verschafft sich Macht über seine Rachegeleüste, die in ihm aufsteigen, als er später, nach einer klassischen Rettung in letzter Minute, die Möglichkeit hat, seinen Peiniger zu erschießen. Aber seine Schmerzen wurden unmittelbar an die Geschichte und die Beweggründe des Folterers geknüpft. Letzterer hat Barlow durch die Misshandlung seinen emotionalen Schmerz auf somatischem Wege ‚eingepflanzt‘. Unser Protagonist erfährt die Folter also nicht als Sadismus oder Boshaftigkeit, sondern als

### 3. Kriegs- und Körperinszenierungen als filmische Formen der Reflexion

Ausdruck emotionalen Schmerzes – seine körperlichen Schmerzen zeigen ihm den emotionalen Schmerz eines Vaters, der im Krieg den Sohn verloren hat.

## 4. Formen und Funktionen des Komischen

### 4.1. Die Explosion der Kuh

Ich komme zurück zum letzten Teil der Anfahrt zum Goldbunker; ich habe die Chronologie der Anfahrt mit meinem Blick auf die im Film einige Szenen später folgende Foltersequenz unterbrochen und behandle nun mit der explodierenden Kuh die komische Pointe der Anfahrt. In diesem letzten Schritt werden alle vorangegangenen und zuvor beschriebenen Implikationen in einem Moment rekapituliert und verdichtet. Die Komik dieses letzten Teils der Sequenz lässt die Explosion und die vorangegangenen Ereignisse der Anfahrt in einem neuen Licht erscheinen, und sie hebt diese Ereignisse auf eine metadiskursive Ebene. Ich konzentriere mich im Folgenden insbesondere auf die Ergründung des filmisch inszenierten Komischen der Szene.

Eine Kuh erfüllt hier verschiedene Anforderungen, nämlich die der Protagonisten und die des Films: Sie wird ausgewählt, um den geplanten Raubüberfall militärisch zunächst einmal ‚trocken‘ zu proben und um filmisch den nächsten Schritt einzuleiten, um den Komplex Krieg/Körper/Komik zu erkunden: Der Film benötigt jemanden oder etwas, das sich bewegt, das also auf die amerikanische Bombe treten kann, um die Selbstexplosion auszulösen. Ein unbelebtes Objekt kann sich nicht bewegen, und einer der Protagonisten käme nicht in Frage, da der Film erst begonnen hat und so das Komische verloren gehen würde. Auch den Anforderungen der Protagonisten wird das Tier gerecht, ist es doch weder Freund noch ein tatsächlich gefährlicher Feind, der die Übung ohnehin in jenen Ernstfall verwandeln würde, dessen Vorbereitung ja gerade deren Zweck ist. Immerhin aber ist es eine Kuh, ein lebendes Tier, das zur Anhebung des Realitätsgrades der Unternehmung, sich einen Ernstfall vorzustellen, noch am ehesten geeignet ist. Archie Gates will seinen Männern mit dieser Trockenübung vor allem ein selbstsicheres und offensives Auftreten vorführen und antrainieren, gerade um den Raub „without firing any shots“ über die Bühne zu bringen – mit einer ‚Strategie der Abschreckung‘ gewissermassen. Die Kuh soll die erste Wache

#### 4. Formen und Funktionen des Komischen

vor dem Bunker darstellen. Nach der Einweisung durch Gates rast der Geländewagen auf die Kuh zu; rasch wird zwischen Fahrzeug und Kuh hin- und hergeschnitten, jedes Mal aus einer anderen Perspektive. Bei der zehnten Einstellungen dieser Abfolge ist wieder die Kuh zu sehen, die bereits vom sich nähernden Wagen aufgeschreckt wurde und sich bewegt hat. Einen Bruchteil einer Sekunde später folgt die Explosion und ein erneutes Montagestakkato, das in Einstellungen aus verschiedenen Perspektiven die durch die Luft fliegenden Teile der Kuh zeigt. Die konsternierten Protagonisten verharren einen Moment in ihrer Schreckpose, Gates blickt nach oben, dann landet der Kopf der Kuh auf dem Militärfahrzeug, springt noch einmal in die Höhe und kommt schliesslich auf der Motorhaube zu liegen; eine unsichtbare Kuhglocke steigert den komischen Effekt zusätzlich. Conrad Vig ist begeistert und geschockt zugleich: „Ka-boom. Y’all see the cow’s head shoot up?! Just like a cartoon. It’s fuckin’ crazy.“ Und Gates klärt auf, dass es keine Mine war, sondern eine „Clusterbomb“, also eine jener kleineren Bomben, aus denen eine Streubombe besteht, die weitläufige Sprengteppiche platziert. Gates erklärt, diese Bomben seien schwer zu sehen.<sup>28</sup>

Alles durch die vorangegangenen Ereignisse der Anfahrt vom Film Durchdeklinierte wird hier auf dichte Weise in einem Moment rekapituliert und noch deutlicher vom Komischen überformt: das Ausarten einer eigentlich spielerischen Trockenübung und ihr Wechseln in bitteren, tödlichen Ernst; die amerikanische Strategie der Abschreckung durch Luftschläge auch mit Streubomben, die wesentlich unverhältnismässig ist und zu Kollateralschäden führen muss; der Kontrast des Realistischen zur comichaften Übertreibung und zur slapstickhaften Sorg- und Schmerzlosigkeit; schliesslich der Aspekt der Körperlichkeit, die hier ‚eskaliert‘ und (doch) vernichtet wird.

Die zuvor etablierten Bilder aus dem Inneren des Körpers von Troy Barlow, die die Wirkung von Schüssen darstellen, werden vom Film durch diese anschliessende Totalvernichtung selbst ins Lächerliche gezogen. Darin liegt ein humoristisches Moment der Sequenz: Wir stellten uns auf das Eintreffen einer

---

<sup>28</sup> In der Tat sind Streubomben aufgrund ihrer mangelnden Präzision und ihrem bei Nichtdetonation zeitlich unbestimmten Verbleib im Boden inzwischen von vielen Staaten geächtet. 98 Prozent der Opfer von Clusterbombs sind Zivilisten. Die meisten Herstellernationen, darunter die USA, haben die betreffende Konvention bislang nicht unterzeichnet (vgl. N.N. (2010): „Konvention gegen Streumunition tritt in Kraft“ (01.08.2010), URL: <http://www.zeit.de/politik/ausland/2010-08/streumunition-konvention> [Zugriff am 31.05.2013]).

#### 4. Formen und Funktionen des Komischen

tatsächlichen Sepsis ein; hinsichtlich dieser führte uns der Film in der Tat zwar die Grausamkeit einer Verletzung vor, selbst wenn sie von aussen betrachtet einen trügerisch-harmlosen Eindruck hinterlässt. Mit dem Explodieren der Kuh aber wird gerade diese Sensibilisierung für die innere Wunde zunichtegemacht und ad absurdum geführt. Die grausame Realität des modernen Krieges spielt sich nämlich in ganz anderen Dimensionen ab. Wir kommen gar nicht mehr dazu, uns die Sepsis im Innern des Tiers vorzustellen, da die Kuh bereits dermassen zerstört wurde, dass Komplikationen einer Blutvergiftung längst schon nicht mehr ins Gewicht fallen. Wir lachen so auch über unsere eigene Naivität, im Zeitalter von Clusterbombs eine Sepsis gefürchtet zu haben.

Die Trockenübung des Goldraubs nimmt also einen zwar überraschenden und auch unwahrscheinlichen, mitnichten aber unrealistischen Ausgang: Die Kuh sollte eigentlich nur die Republikanische Garde repräsentieren, doch dann *explodiert* sie gleich, wird zur Gänze zerstört. Am Ende wird also die Aufmerksamkeit auf die Kuh, besser gesagt die Tatsache, dass sie nicht mehr existiert, gelenkt, und dies auf eine besondere Weise: Das Zeichen, zu dem die Kuh vorher per Konvention („We will say that the cow is a primary guard outside the bunker“) gemacht wurde, wird „gesprengt“ (Tröhler 2008: 151). Die übertragene Wendung, die Tröhler für die skizzierte Beschreibung für die nicht mehr zeichenhafte Form von Körperbildern heranzieht, kann hier auch in wörtlicher Weise auf das Beispiel übertragen werden: Die körperliche Materialität ruft sich mit der explodierenden Kuh auf eine Weise in Erinnerung, die eben diese Materialität selbst zunichtemacht, also gerade in dem Moment, als das Lebendige dieser Körperlichkeit zu Ende geht. Körperlichkeit tritt hier ausschliesslich als zerstörbare, fragile, ‚weiche‘ auf.

##### **4.1.1. Das Unheimliche und das Schmutzige**

Ist das ein surrealer Moment? Ein ‚unwirklicher‘? Oder ein ‚zu echter‘? Was ist das Komische daran, dass die Kuh explodiert, wenn es für die Explosion doch einen plausiblen Grund gibt? Robert Pfaller (2002) zeigt einen Zugang

#### 4. Formen und Funktionen des Komischen

zur ‚Mechanik‘ hinter dem komischen Effekt, den das Aufeinandertreffen einer Einbildung mit einem Zufall erzeugt.

Pfaller behandelt in seiner Untersuchung *Die Illusionen der anderen. Über das Lustprinzip in der Kultur* (2002) die Frage, *wie* etwas geglaubt wird: Nicht die verschiedenen „Inhalte von Einbildungen“ sind Gegenstand seiner Untersuchung, sondern deren „Form“. Es zeigt sich, dass eine besonders merkwürdige Form der Überzeugung auch heute noch Bestand hat, eine, die immer die der anderen ist, eine „Einbildung ohne Eigentümer“. Ihre Inhaber sind sich selten bewusst, dass sie jener Überzeugung anhängen, und falls sie es doch sind, so geben sie als Eigentümer jener Überzeugung stets andere an. Für diese Form der Einbildung gilt also, dass sie „ohne Subjekt“ sind. Zusätzlich bewirkt ein besseres Wissen bei den betreffenden Anhängern der Illusionen paradoxerweise keine Befreiung von dieser Praxis, sondern gerade eine besonders starke Bindung an sie (vgl. ebd.: 9-11). Beispiele aus unserem Alltag findet Pfaller viele:

Der Wütende schlägt mit der Faust auf den Tisch, obwohl er weiß, daß der Tisch nicht schuld war. Computerbenutzer wissen sehr wohl, daß ihre Geräte nicht dafür ausgerüstet sind, auf ermunterndes Zureden mit besserem Funktionieren zu antworten, dennoch reden sie auf ihre (übrigens meist mit einem Kosenamen versehenen) elektronischen Lieblinge ein, als ob es so wäre; bei gröberen Fehlfunktionen der Geräte gehen zahlreiche Benutzer sogar zu massiven Tätlichkeiten über und beschädigen sie, indem sie auf sie losprügeln oder sie sogar aus dem Fenster werfen, als ob die Gestraften sich nach solcher schmerzhaften Erfahrung bessern müßten. (Ebd.: 11f.)

Die Einsicht in die Existenz von Einbildungen der anderen, die sich hier im Alltäglichen und auf komische Weise äussern, hat auch weiter reichende Konsequenzen: Pfaller rekonstruiert Octave Mannonis (1985; 1985b) Untersuchungen zum Aberglauben, die zeigen, dass die Vorherrschaft von Einbildungen *mit* Eigentümern, also „jener Art von religiöser Überzeugung, zu der ihre Vertreter sich selbst bekennen“ (wie im christlichen Glauben etwa) und die Mannoni als „foi“ (Pfaller 2002: 57) bezeichnet, erstens relativ jung ist und die zudem keine andere Wahl lässt, als den Glauben oder die Einbildungen früherer Gesellschaften als ebenso bekenntnishaft funktionierend zu betrachten. Der Gegenbegriff „croyance“, der die Formen „nicht-bekennnishafter



#### 4. Formen und Funktionen des Komischen

Einbildung“ (ebd.: 59) bezeichnet, ermöglicht es, heute zunehmend schwieriger greifbare Formen der Einbildung, wie z.B. den antiken Glauben an die griechischen Götter, der eher als „ironische Distanz“ (ebd.: 17) zu verstehen ist, wieder dem Denken zugänglich zu machen. Die früher mitunter als ‚Wilde‘ bezeichneten Menschen etwa glaubten nicht ‚wirklich‘, d.h. in bekennnishafter Form, an ihre gegen den Feind gerichtete ‚Magie‘ – sobald der Feind nämlich tatsächlich angriff, nahmen auch sie, wie die ‚Zivilisierten‘, Pfeil und Bogen zur Hand (vgl. ebd.: 75-78).<sup>29</sup> Laut Pfaller können also die Axiome der „croyance“ nach Mannoni aufgestellt werden, welche immer an Formulierungen wie „ich weiß zwar, dennoch aber ...“ (ebd.: 52) zu erkennen ist: Die „croyance“ ist eine Einbildung, „die immer mit besserem Wissen koexistiert“, „die, wenn sie bewußt ist, anderen zugeschrieben wird“ und „derer sich die Subjekte oft nicht bewußt sind (weder denken sie an den Inhalt der Einbildung noch daran, daß sie selbst ihre Träger sein könnten)“ (ebd.: 56).

In Fällen, in denen nun ein Zufall für die Bestätigung einer solchen Einbildung sorgt, können „starke Affektwirkungen“ (ebd.) entstehen:

Durch den Umstand zum Beispiel, daß ein Tag, für den seit langem eine Übersiedlung [ein Umzug, A.T.] geplant ist, vom Horoskop als ‚besonders günstig für Veränderungen im Haus‘ ausgewiesen wird, kann Mannoni nach eigener Aussage zu einem Lachanfall veranlaßt werden. Und er stellt fest, daß sein Lachen ein anderes gewesen wäre, hätte das Horoskop diesen Tag als besonders ungünstig für einen solchen Zweck bezeichnet. Die Formel ‚ich weiß zwar ..., dennoch aber ...‘ läßt sich also, wie Mannoni feststellt, in einem solchen Fall wie folgt vervollständigen: *„Ich weiß zwar, daß diese Zufälle ohne jeden Sinn sind, dennoch aber machen sie mir mehr oder weniger Spaß.“* (Ebd., Herv. i.O.)

Ein solcher Zufall kann also genauso auf eine „Unlusterfahrung“ hinauslaufen; diese

[...] kann zum Beispiel in der Form des Unheimlichen auftreten. So widerfährt es in Freuds Studie dem ‚Rattenmann‘: Als er erfährt, daß ihm ein älterer Herr im Kurhotel soeben ein Zimmer weggeschnappt hat, das für seine amourösen Vorhaben günstig gewesen wäre, sagt er scherzhaft ‚Dafür soll ihn aber der Schlag treffen‘. Als der ältere Herr kurz darauf tatsächlich verstirbt, wird der Analysand – entgegen

---

<sup>29</sup> In diesem Licht kann auch die von mir oben beschriebene eigenartige Folterpraxis bzw. -szene als Praxis der „ironischen Distanz“ gesehen werden.

#### 4. Formen und Funktionen des Komischen

seinem besseren Wissen – von unheimlichen Gefühlen der Allmacht seiner Gedanken und von Schuldgefühlen geplagt. In dieser Variante müßte die von Mannoni aufgestellte Formel demnach mit umgekehrten Vorzeichen vervollständigt werden: *„Ich weiß zwar, daß diese Zufälle ohne jeden Sinn sind, dennoch aber lassen sie mir keine Ruhe.“* (Ebd.: 56f., Herv. i.O.)

Zurück zu THREE KINGS: Die überraschende und ungewollte Kuhexplosion stellt für unsere Helden definitiv eine Unlusterfahrung im Zusammenhang mit ihrer angestrebten Illusion des bevorstehenden Goldraubs dar, da auch sie vor der Allmacht ihrer Gedanken – der Imagination einer irakischen Wache vor dem Bunker und ihrem mühelosen Überwinden der Hürde – erschrecken; sie sind letztlich vollkommen konsterniert. *Die Übung wird ‚echter‘, als sie es sich erhofft hatten*, und ihr aggressives und selbstsicheres Auftreten hat seinen Zweck auf eine Weise erfüllt, die auch ihnen zu weit geht.

Der Fall der Kuhexplosion birgt somit auch das Moment des Unheimlichen für die Helden; nur besteht ein Unterschied zwischen ihnen und dem „Rattenmann“ (welcher – zumindest für einen Aussenstehenden – natürlich zu Unrecht von Schuldgefühlen geplagt wird): Die Detonation ist selbstverständlich nicht so zufällig, wie sie im ersten Moment erscheint – das durch das Zusammenspiel von Einbildung und Zufall entstandene Unheimliche führt uns auf den Pfad des Realen. Der Kontext der Narration macht die Explosion zwar überraschend (bisher war noch kein Knall von diesem Ausmass zu hören, die Protagonisten haben die eigentliche Gefahrenzone noch gar nicht erreicht und die Anfahrt hatte bis dahin einen spielerischen Charakter.) Der absolute Zufall muss aber vom Zuschauer und von den Protagonisten rückblickend in Zweifel gezogen werden, wenn man die vorangegangenen Informationen über Streubomben und das aggressive amerikanische Auftreten in Rechnung stellt. Wenn hier also ein Moment des Unheimlichen zum Tragen kommt, dann hat es ein klar erzieherisches Motiv: Es bringt die Helden dazu, ihren eigenen Anteil an der Katastrophe des Krieges und ihre eigene, wenn auch individuelle Zugehörigkeit zu einer Kriegspartei zu überdenken, die auf mitunter fragwürdige Weise gehandelt hat und immer noch handelt. In diesem Moment des Films sind es die Streubomben, über die die Protagonisten und wir nachzudenken gezwungen werden. Im weiteren Verlauf des Films kommen das ausbleibende Eingreifen der

#### 4. Formen und Funktionen des Komischen

USA in die gewaltsame Niederschlagung des schiitischen Aufstands durch das Regime Saddam Husseins gegen Ende des Krieges und die amerikanischen Motive für den Kriegseintritt hinzu.

Die Szene der Kuhexplosion hat allerdings auch positive Affektwirkungen, nicht auf die Protagonisten, wie eben gezeigt, sondern auf uns Zuschauer, die durchaus lachen angesichts dieser Wendung des Geschehens – auch wenn es vielleicht nur ein Lachen ist, das ‚im Halse stecken bleibt‘. Wir lachen nicht nur über unsere eigene Naivität, als nächsten Schritt der ‚filmischen Untersuchung‘ des Komplexes Krieg/Körper/Komik eine Schusswunde erwartet und stattdessen eine explodierende Kuh präsentiert bekommen zu haben. An der Komik der Szene ist ebenso die Suggestion des Films beteiligt, hier habe eine ‚höhere Instanz‘ eine ‚Trotzreaktion‘ auf das arrogante Verhalten der westlichen Soldaten gezeigt: Deren Einbildung der eigenen Stärke und Überlegenheit wird mit einer derart übertriebenen und endgültigen ‚Reaktion quittiert‘, dass der Eindruck entsteht, jemand scheine damit in sarkastischem Ton zu sagen: ‚Wenn ihr glaubt, dass ihr mächtig seid und euer Auftreten einschüchternd, dann zeige ich euch nun einmal, *wie* mächtig und einschüchternd ihr *wirklich* seid!‘

Dieses Vorgehen ist strukturell mit dem Vorgehen der unterdrückten Zuñi-Indianer New Mexicos vergleichbar, das Stephen Greenblatt (1982) rekonstruiert: Diese zelebrierten ein Ritual, das u.a. durch das Trinken von Urin gezielt den Ekel der eingeladenen Besitzer-Herrscher hervorrufen soll. Das Ritual ist aber mitnichten einer alten Tradition geschuldet – wie die Aussenstehenden vermuten –, sondern zeigt das Selbstverständnis des Stammes in Bezug auf die Besitzer und die Abneigung gegen jene, als die sich die Indianer während ihres Rituals verkleidet haben. Von den Besitzern heisst es: „[D]rinkers of dark liquids will come upon the land, speaking nonsense and filth“ (zit. n. Greenblatt 1982: 4), was eine Praxis darstellt, die der von Pfaller beschriebenen ähnelt. Das Ritual der Zuñi ist kein „Bekenntnis“, sondern Ausdruck von „croyance“, mit der etwas oder jemand auf Distanz gehalten werden soll. Unwissende Opfer dieser ironischen Distanzierung sind in diesem Fall die Besitzer, die sich angewidert von den ‚Wilden‘ abwenden. In *THREE KINGS* wird den Protagonisten ihr fehlgeleiteter Machtanspruch (jener der Besitzer) dadurch vorgehalten, dass er mit einer

#### 4. Formen und Funktionen des Komischen

grotesken und auch ekelhaften Übertreibung – der Explosion einer Kuh – gekontert wird.

### 4.2. Bergson: Zur (scheinbaren) Unvereinbarkeit von Krieg und Komik

Einer der Faktoren, die das Lachen in der Kuh-Szene u.a. katalysieren, wäre nach Henri Bergson (1972) die Tatsache, dass die Protagonisten gerade in jenem Moment gehörig ‚auf die Nase fallen‘, als sie ein bestimmtes Verhalten – die Demonstration von Dominanz, Furchtlosigkeit und Entschlossenheit – durch Mechanisierung, *Drill* anstreben: „Pull up fast, stop short, move very aggressively. Got it?“ lehrt Archie Gates, und seine Untergebenen folgen. Bergson begreift das Lachen nämlich als eine Korrektur, die die Gesellschaft an zu steif oder mechanisch gewordenen Subjekten vornimmt. Komisch ist für ihn ein Vorgang, eine Person oder ein Sprachgebrauch grundsätzlich dann, wenn sich daran etwas Mechanisches oder Steifes zeigt. Das Lachen weist auf dieses Verhalten hin, das der Fortentwicklung und Dynamik einer Gesellschaft abträglich ist, um seine unbeweglich gewordenen Mitglieder – einen stolpernden Menschen z.B. – wieder ‚einzugliedern‘; es ‚lockert jede Steifheit, die an der Oberfläche des sozialen Körpers übrig geblieben sein könnte‘ (ebd.: 22). Die Explosion, könnte man sagen, sanktioniert somit nicht nur das Mechanische, sondern allein schon den Willen dazu.

Bergson merkt ausserdem an:

Das Lachen ist stets mit einer gewissen *Empfindungslosigkeit* verbunden. Wahrhaft erschüttern kann die Komik offenbar nur unter der Bedingung, daß sie auf einen möglichst unbewegten, glatten seelischen Boden fällt. Gleichgültigkeit ist ihr natürliches Element. Das Lachen hat keinen größeren Feind als die Emotion. Ich will nicht behaupten, daß wir über einen Menschen, für den wir Mitleid oder Zärtlichkeit empfinden, nicht lachen könnten – dann aber müßten wir diese Zärtlichkeit, dieses Mitleid für eine kurze Weile unterdrücken. In Gesellschaft reiner Verstandesmenschen würden wir wahrscheinlich nicht mehr weinen, aber vielleicht würden wir immer noch lachen. Ausgesprochen gefühlvolle Seelen dagegen, in

#### 4. Formen und Funktionen des Komischen

denen jedes Erlebnis einen sentimental Nachhall findet, werden das Lachen weder kennen noch begreifen. Versuchen Sie nur einmal, an allem, was gesagt und getan wird, Anteil zu nehmen; handeln Sie mit den Empfindenden, lassen Sie Ihre Sympathie sich voll entfalten – und Sie werden sehen, wie die gewichtslosesten Dinge wie unter der Berührung eines Zauberstabs gewichtig werden, wie alles sich düster färbt. Stellen Sie sich nun abseits, betrachten Sie das Leben als unbeteiligter Zuschauer – und manches Drama verwandelt sich in eine Komödie. In einem Salon, wo getanzt wird, brauchen wir uns nur die Ohren zuzuhalten, damit uns die Tänzer lächerlich vorkommen. Wieviele menschliche Handlungen hielten einer solchen Prüfung stand? Würden nicht viele plötzlich vom Tragischen ins Komische umschlagen, lösten wir sie von der Gefühlsmusik, die sie begleitet? Die Komik bedarf also einer vorübergehenden Anästhesie des Herzens, um sich voll entfalten zu können. Sie wendet sich an den reinen Intellekt. (Ebd.: 12f., Herv. i.O.)

Das Lachen verunmöglicht also Empfindsamkeit, wie auch umgekehrt Empfinden das Lachen verhindert. Ich möchte aber betonen, dass sich die Gleichgültigkeit, von der Bergson spricht, nur auf die Ebene der Empfindsamkeit, nicht auf alle Ebenen menschlichen Daseins, bezieht – immerhin kann uns das Lachen noch „erschüttern“. Da das Lachen stets ein Lachen über Menschen oder einen mit dem Menschsein verbundenen Aspekt ist, es „immer das Lachen einer Gruppe“ ist und dahinter „immer ein heimliches Einverständnis“ oder „eine Verschwörung mit anderen wirklichen oder imaginären Lachern“ steht, sorgt es stets für eine Verbindung zwischen Individuen; das Lachen hat eine sozialkonstitutive Kraft (ebd.: 13-15). Es drückt durch seine intellektuelle Verfasstheit und durch seine Empfindungslosigkeit mitnichten eine grundsätzliche Gleichgültigkeit aus, sondern hat sowohl seinen Ursprung als auch seinen Zweck im Sozialen, was Bergson mit zahlreichen Beispielen wie dem stolpernden Menschen untermauert.

Wenn Lachen also konstruktive Kritik sein kann, dann verliert der Widerspruch zwischen Krieg und Komik seinen paradoxen Charakter. Kritik am Krieg kann in der Tat im Modus des Komischen artikuliert werden (vgl. Heller 2007b). Dass im Zusammenhang mit der Darstellung von Krieg gelacht wird, bedeutet nicht zwingend, dass Gräueltaten oder menschliches Leid verharmlost werden; das Lachen über einen Stolpernden zieht seinen Lustgewinn nicht aus den Schmerzen des Menschen; gelacht wird stattdessen über die „vorübergehende Verwandlung einer Person in ein Ding“ (Bergson 1972: 44), die vom Lachen zu korrigieren versucht wird. Bergson lehrt also, dass die Möglichkeit in Betracht gezogen

#### 4. Formen und Funktionen des Komischen

werden muss, das Lachen als etwas zu verstehen, das auch Umwege geht, mitunter Partei ergreift für denjenigen, auf den es auf den ersten Blick zielt und so seine Kritik nur vordergründig an jene Person richtet, die den Anlass zum Lachen gab.

Hier haben wir also eine Möglichkeit, den Komplex Krieg/Körper/Komik als ein Ganzes zu betrachten: Krieg und das Militärische haben eine wesentlich mechanische Komponente, wie sich z.B. am Drill<sup>30</sup>, an der „physische[n] Vernichtung des ausgemachten Feindes“ oder an der „mechanischen Zerstörung des Körpers“ (Heller 2007b: 184) im Krieg zeigt. Aus Bergsons Sicht wären also Krieg und Militär dieser mechanischen Verfasstheit wegen von vornherein Objekte des Lachens, das ein zu Mechanik verkommenes menschliches Handeln sanktioniert. Gelingt es filmischen Einstellungen, durch inhaltliche oder formale Unangepasstheit (wie z.B. im Fall der explodierenden Kuh, der Bilder der Kugel in Barlows Körper oder des gedehnten Schusswechsels) Abweichungen von dieser Mechanik oder ‚Erstarrtheit‘ zu transportieren, so erhalten, vor einer übertrieben dargestellten Mechanik als ‚Kontrastfolie‘, auch die Körper wieder ihre Lebendigkeit zurück – und die Zuschauer können Partei für sie als *menschliche* Körper und Figuren ergreifen. Mechanik und Erstarrtheit können also auch als Erstarrtheit und Mechanik der Formen verstanden werden, wie ich oben im ersten Kapitel zu Genres, Hypertextualität und „generic disruption“ bereits erläutert habe.<sup>31</sup>

### 4.3. Das Verhältnis zwischen Lachen und Weinen

Auch der Zusammenhang zwischen empfindungslosem Lachen als sozialer Sanktion und Empfindsamkeit als deren Gegenpart findet in *THREE KINGS* seinen filmischen Ausdruck. Mit der folgenden Analyse zeige ich abschliessend, dass das Komische und das Tragische – der lachende, erkennende Intellekt und die

---

<sup>30</sup> Durch die Mechanizität u.a. des Drills ist die Komik dem Militärischen somit ‚auf den Leib geschneidert‘.

<sup>31</sup> Für die Anregungen zu den Ausführungen in diesem Absatz danke ich Margrit Tröhler.

#### 4. Formen und Funktionen des Komischen

tragische Empfindsamkeit – als zwar voneinander getrennt, aber auch als sich gegenseitig bedingend verstanden werden müssen. Dadurch ergibt sich eine Möglichkeit, *die Schrecken des Krieges gerade durch Lachen zu fassen*.<sup>32</sup> Die Szene bezieht sich, wie ich zeigen werde, formal auf einen konkreten historisch-medialen Kontext, auf die TV-Berichterstattung des Zweiten Golfkrieges. Somit kann sie ebenso als ein weiteres Anschauungsobjekt des im letzten Absatz beschriebenen Zusammenhangs dienen.

Die Rede ist vom plötzlichen Gefühlsausbruch der Reporterin Adriana Cruz angesichts der Ölkatastrophe am Persischen Golf und den darin verendenden Pelikanen (00:28:22-00:29:50). Weshalb lachen wir, als sie urplötzlich zu heulen beginnt? Haben unser Lachen und ihr Weinen hier eine bestimmte Funktion? Auf welche Weise ist unser lachendes ‚Nicht-Empfinden‘ mit ihrem Empfinden verbunden?

Als Cruz und wir als Zuschauer die Pelikane betrachten, sagt sie „This story has been so done. A waste of my fucking time“. Ihre Herangehensweise an den sich ihr bietenden Anblick ist eine professionelle: Sie ist auf der Suche nach dem nächsten journalistischen Scoop. Die Bilder der verendenden Vögel, die in dem Mass Bilder von Körpern sind, in dem sie deren eingeschränkte und schwindende Funktionalität zeigen, werden für uns als Teil einer „TV-Story“ markiert, deren typische Bilder uns im Jahr 1999 bereits bestens bekannt waren und uns möglicherweise haben abstupfen lassen. In der Folge fallen zwei Perspektiven auf die sterbenden Tiere zusammen: einerseits der Blick eines gedachten TV-Zuschauers auf die Vögel – ein Blick, der, durch Cruz’ einleitende Sehanweisung den Stoff einer TV-Story erkennt; andererseits unser Blick, der Blick der Kinozuschauer, mit dem wir – wie in *THREE KINGS* schon oft zuvor – eine ‚direkte Sicht‘ auf die Geschehnisse bekommen, ohne Identifikations- oder Vermittlerfiguren, während der Kameraschwenk von rechts nach links ein zunehmend drastisches und schockierendes Bild der Ölkatastrophe entwickelt. Das Zusammenfallen dieser beiden Perspektiven führt zu einem Oszillieren der

---

<sup>32</sup> Ein andersgeartetes Verhältnis, nämlich das zwischen Komik und Holocaust im Speziellen, untersucht Joachim Paech an den Beispielfilmen *LA VITA È BELLA* (Roberto Benigni, Italien 1997) und *TO BE OR NOT TO BE* (Ernst Lubitsch, USA 1942): Paech (2003).

#### 4. Formen und Funktionen des Komischen

Einstellung zwischen dem Blick eines virtuellen TV-Zuschauers und einer vom Film vermittelten persönlichen Augenzeugenschaft der verendenden Tiere.

Adriana beginnt urplötzlich zu weinen und zu schluchzen angesichts der „poor fucking birds“. Einige Sekunden später wird ihr Begleiter von ihrem Gefühlsausbruch angesteckt. Der Dritte hingegen, ihr Kameramann, ein Fernsehprofi also, kann darüber nur schmunzeln: Er kennt sowohl das Fernsehen als auch seine Chefin. Und auch wir haben sogleich Zweifel an der Echtheit ihrer Gefühle, da sie im bisherigen Verlauf des Films als zielstrebige Karrierefrau und nicht als sentimental charakterisiert wurde. Wir lachen also, weil wir ihr den emotionalen Gefühlsausbruch nicht abnehmen können und sofort durchschauen, was sie eigentlich antreibt. Dieses Lachen führt uns zur nächsten, grundsätzlichen Frage nach der Authentizität; eine Frage, die möglicherweise in einem unauflösbaren Zirkel enden muss: Gibt die Darstellerin Nora Dunn eine überzeugend schauspielende Figur Adriana Cruz? Oder spielt sie eine schlechte Schauspielerin – auf überzeugende Weise? Sehen wir durch Dunns Schauspiel hindurch, sodass wir nur die Schauspielerin in Adriana Cruz bemerken? Die Schwierigkeit, dies eindeutig zu bestimmen, zeigt in jedem Fall die Qualität des Schauspiels von Nora Dunn, die entscheidend dazu beiträgt, die Frage nach der Authentizität des Fernsehens aufkommen zu lassen.

Wenn nun TV-Bilder, auf deren Verfasstheit die Einstellung der verendenden Pelikane referiert, es darauf anlegen, eine mitunter legitime Emotionalisierung des Publikums zu bewirken, so führt uns der Gefühlsausbruch von Cruz vor Augen, dass diese emotionalisierende TV-Berichterstattung auch zur Seifenoper, zur inhaltsleeren, ‚erstarrten‘ Floskel verkommen kann: Könnte es sein, dass die Journalistin kurzzeitig tatsächlich, aufgrund einer – wie Bergson es ausdrücken würde – *mechanischen gewordenen* oder *automatisierten* Sentimentalität durch das Fernsehen und ihren Beruf, von ihren Gefühlen überwältigt wird? Oder fällt der sie begleitende US-Soldat nur auf ihr schlechtes Schauspiel herein und ist somit seinerseits Opfer einer gezielten Emotionalisierung und Konditionierung? Aufgedeckt wird hier durch das Lachen und Weinen angesichts zerstörter Körper in jedem Fall erneut der beschriebene dialektische Zusammenhang von Lachen





und mechanischen, erstarrten Gefühlen oder Bildern; ein Zusammenhang, der sich wie gesagt mit dem Komplex Krieg/Körper/Komik überschneidet. In diesem Moment lässt sich die Kriegskritik von *THREE KINGS* auch als Bild- und Medienkritik verstehen. Das Ziel dieser, unserer sozialen Sanktion des Lachens sind nun nicht mehr nur Krieg und Zerstörung, sondern auch Bilder, die durch Krieg und Militär hervorgebracht werden. Werden diese als Stereotype übersteigert und karikiert, scheint als Kontrast – im Lachen darüber – wieder die Möglichkeit kritischer Reflektion auf.

Eine schlechterdings erstarrte und erstarrende, auf die Konditionierung von Sentimentalität zielende TV-Berichterstattung würde hingegen nichts als Sentimentalität um ihrer selbst willen vermitteln und eine kritische Perspektive völlig verfehlen. David O. Russell gelingt es hier schliesslich, Cruz gleichzeitig zur Produzentin (Journalistin), Rezipientin (TV-Zuschauerin) und Augenzeugin eines Sujets der TV-Berichterstattung werden zu lassen: Die sterbenden Tiere werden uns, erneut, nicht in einem Establishing-Shot mit Adriana als Identifikations- und Rückenfigur gezeigt. Vielmehr verfährt die Szene hinsichtlich ihrer Raumentfaltung auf „konstruktive“, nicht auf Hollywood-typische, „analytische“ Weise<sup>33</sup>: Wir sehen ein ‚direktes‘ Bild (wie auch in der Foltersequenz oder in der Eröffnung), das einerseits als Point-of-view-shot von Adriana, andererseits als unser eigener Blick gedeutet werden kann.

Heinz B. Heller schreibt, wir müssen „das Wesen der Filmkomik in der Einstellung“ suchen, und zwar erstens im „technischen Sinn“ und zweitens im

---

<sup>33</sup> Zur Unterscheidung von „konstruktiver“ und „analytischer“ Montage vgl. Bordwell, David (2003): *Visual style in cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte*, Frankfurt a. M.

#### 4. Formen und Funktionen des Komischen

Sinn „ideeller Perspektivierung“ (Heller 2007b: 184). Darunter verstehe ich in diesem Beispiel erstens die beschriebene Kombination aus Schauspiel, Voice-over und Variation der Inszenierung mit und ohne menschliche Identifikations- (oder ‚Blockier‘-)Figuren; zweitens besteht die „ideelle Perspektivierung“ darin, dass ein Erleben unterschiedlicher Perspektiven ein Nachdenken über diese Perspektiven ermöglicht – indem dadurch nämlich eine inter- oder transtextuelle Referenz (hier die ‚TV-Form‘ des Bildes) aufscheint.

## 5. Schluss

In *THREE KINGS* haben Bilder, die von Körperlichkeit erzählen, z.B. von Organfunktionen, Sex, Schmerzen, (Schuss-)wunden, vom Tod oder von menschlichen Überresten, eine bestimmte Funktion: Sie geben Anlass zur Verhandlung verschiedener Probleme und Themen, die mit dem Krieg zusammenhängen oder durch ihn entstehen, und stellen gleichzeitig einen ‚Raum‘ zur Verfügung, wo diese Verhandlung stattfinden kann. Ich habe Sequenzen ausgewählt, die z.B. die Selbstwahrnehmung von Soldaten als Ziel von Gewalt, als Aggressoren oder als Teil eines Militärapparats zeigen. Dabei rückte z.B. die Frage nach ihrer persönlichen Mitschuld in den Blick. Auch das Bild des Feindes oder der einheimischen Zivilisten, die Zusammenhänge zwischen Medien und Krieg bzw. Militär, rassistische Vorurteile oder ethnische Aspekte sind Teil der Reflexion, die *THREE KINGS* über Bilder des Körpers anstößt. Ich habe gezeigt, dass diesen Körperbildern der Status des ‚gemeinsamen Nenners‘ oder Vermittlers zugewiesen bzw. zurückgegeben wird, um zwischen jenen Menschen zu verhandeln, die unter dem Krieg leiden oder ihn (mit-)verschulden. Mit solchen Bildern gelingt es *THREE KINGS* auch, implizit, ohne erhobenen Zeigefinger und Pathos, schwierige Themen anzusprechen, ohne dabei in die Positionslosigkeit abzudriften.<sup>34</sup>

*THREE KINGS* gelingt es, die Gefahr der Positionslosigkeit, der etwa die Parodie oft ausgesetzt ist, zu vermeiden, indem die gezeigten Körperbilder und die eingesetzte Komik stets einem möglichen Dialog zwischen verschiedenen Parteien oder der Artikulation eines Standpunktes dienen: Die explodierende Kuh z.B. ist keine Effekthascherei, sondern eine aus den historischen Gegebenheiten heraus entwickelte Kritik an der US-(Kriegs)politik; die Foltersequenz ist keine Gewaltpornografie – sie ist ein filmischer, non-verbaler Weg, jenen Geschehnissen Ausdruck zu verleihen, die nicht mehr in Worte gefasst werden

---

<sup>34</sup> Gerade dies gelingt einem anderen Film über den Zweiten Golfkrieg, *JARHEAD* (Sam Mendes, Deutschland/USA 2005), nicht. Dessen intendierte Kriegskritik durch das Reproduzieren von Genremythen des Kriegsfilms (vgl. Röwekamp 2007) erschöpft sich schlechterdings genau darin: Im Reproduzieren komischer und körperlicher Klischees vom Krieg und vom Kriegsfilm. Mit diesen, ihrer Inhalte entleerten und ihrer ursprünglichen Positionen entrückten Formen schafft es *JARHEAD* letztlich nicht, selbst einen kritischen Standpunkt mittels Komik oder Darstellungen von Körperlichkeit einzunehmen.

## 5. Schluss

können. Wenn in der Eröffnungssequenz ein Soldat auf überzeichnete, komische Weise wilden Sex mit einer Journalistin hat, hat die Kritik an der Kooperation von Militär und Medien vermutlich eine nachhaltigere Wirkung, als wenn sie eindringlich als Bekenntnis vorgetragen werden würde – gerade weil dem Denken hier eine genuin filmische Weise zur Verfügung gestellt wird. Dieser Raum ermöglicht es den Zuschauern, die Gedanken auf die gleiche Weise schweifen zu lassen, wie Kamera und Montage in ihrer wandernden Bewegung z.B. während der Eröffnung den Blick schweifen lassen und ihre Ideen und ihre Kritik „sozusagen durch den Film [tragen]“ (Tröhler 2008: 164).

In *THREE KINGS* tauchen aber auch Bilder auf, die eine eher implizite Medienkritik transportieren. Ich habe während meiner Analysen wiederholt auf diese Bilder hingewiesen, die diegetisch oder transtextuell eine reflexive Distanz zum eigenen Status als Bild oder Dispositiv ermöglichen: z.B. durch die Figuren und die Inszenierung von deren Blick, wie etwa in jenen Bildern, die ich als ‚direkt‘ bezeichnet habe (etwa die ‚endoskopischen‘ Bilder aus Barlows Körper, oder in Bezug auf den historisch-medialen Kontext die ‚TV-Bilder‘ der Pelikan-Szene oder vom Soldaten-Interview zu Beginn des Films).<sup>35</sup> Auch innerhalb des Mediums Film wird diese kritische Distanz eingenommen, wie ich im Abschnitt zur Hypertextualität nach Genette und zur Genretheorie erläutert habe: Genrekonventionen und -erwartungen etwa durch die Variation der Filmzeit zu unterlaufen oder zu übersteigern, kann zur erwähnten kritischen Distanz führen. Unterschwellig sind die Zuschauer von *THREE KINGS* letztlich dauerhaft mit ihrer eigenen Wahrnehmung von Kriegsbildern konfrontiert, was die kritische Reflektion von Krieg im Allgemeinen, eben durch die Reflektion von dessen medialer Komponente, unterstützt.

Sowohl die komischen Effekte als auch die Darstellungen extremer Körperlichkeit haben in *THREE KINGS* weiterhin die Funktion, Distanz und Nähe zu steuern, sei es zwischen Filmfiguren oder zwischen diesen und Zuschauern. Stets verhandelt der Film den Status des Eigenen, des Anderen und deren Verhältnis zueinander: zu Beginn etwa, als Barlow und wir mit dem schockierenden Bild eines verblutenden Feindes und Menschen konfrontiert

---

<sup>35</sup> Dieser historisch-mediale Kontext wird wiederum durch die Inszenierung des Figurenblicks mitunter erst evoziert.

## 5. Schluss

werden, den Barlow selbst angeschossen hat; oder beim Schusswechsel, der uns zeigt, wie einer der Protagonisten, Major Gates, einen seiner Feinde aus nächster Nähe in den Kopf schießt, der uns aber auch die Stille nach diesem Schuss und Gates' Entsetzen über die eigene Tat vermittelt; auch, als wir kurz zuvor gesehen haben, wie er Zeuge einer ähnlichen Hinrichtung wird, die ihn dazu bewegt, der Zivilbevölkerung zu helfen. Unser Lachen in der Sequenz, die das Misslingen einer pathetischen Überzeugungsrede und einen irakischen Rebellenoffizier als von solchen Tricks nicht zu täuschenden, mündigen Menschen zeigt, ist ein Lachen über unsere eigenen, steifen Vorurteile und über unsere Leichtgläubigkeit an die Wirkung der Hollywood-typischen „Pathosformeln“ (Warburg). Imaginierungen vom Eigenen und Anderen wandeln sich im Film ständig, Selbst- und Fremdbilder müssen verworfen werden oder werden zu Superlativen gesteigert. Nähe und Distanz zwischen Selbst und Anderem werden so häufig variiert, dass auch wir Zuschauer dazu gebracht werden, unsere bedingungslose Identifikation mit den Protagonisten und unsere Erwartungshaltung im Allgemeinen zu überprüfen und neu zu ordnen, denn auch unsere Helden tun Dinge, die abstossen oder ihren eigenen Prinzipien zuwiderlaufen. Die multiperspektivische, multilaterale Kriegskritik und die Grenzen überschreitende Wirkung von *THREE KINGS* ist ohne die katalysierende Wirkung des Komischen und ohne eigenwillige Darstellungen von Körperlichkeit nicht denkbar.

## 6. Bibliografie

- Anderson, Jeffrey M. (1999): „Interview with David O. Russell. The Fourth King“ (25.9.1999), URL: <http://www.combustiblecelluloid.com/intrussell.shtml>, [Zugriff am 2.7.2013].
- Bergson, Henri (1972): *Das Lachen*, Zürich; <sup>1</sup>1899.
- Brinckmann, Christine Noll (1999): „Somatische Empathie bei Hitchcock: Eine Skizze“, in: Heller, Heinz B./ Prümm, Karl/ Peulings, Birgit (Hg.): *Der Körper im Bild: Schauspielen – Darstellen – Erscheinen*, Marburg, S. 111-118.
- Bordwell, David (2003): *Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte*, Frankfurt a. M.
- Cawelti, John G. (1969): „The Concept of Formula in the Study of Popular Literature“, in: *Journal of Popular Culture*, 3, S. 381-390.
- Ebert, Roger (1999): „THREE KINGS“ (4.10.1999), URL: <http://www.rogerebert.com/reviews/three-kings-1999>, [Zugriff am 24.5.2013].
- Genette, Gérard (1993): *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*, Frankfurt a. M.; <sup>1</sup>1982.
- Goldberg, Elizabeth Swanson (2007): *Beyond Terror. Gender, Narrative, Human Rights*, New Brunswick/ New Jersey/ London.
- Greenblatt, Stephen (1982): „Filthy Rites“, in: *Daedalus* 111/3, S. 1-16.
- Hediger, Vinzenz (2012): „Das Sichtbare und das Sehbare. Kino als Kunst des abgewandten Blicks“, in: *Montage AV*, 21/2, S. 119-135.
- Heller, Heinz B. (Hg.) (2007a): *All Quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms*, Marburg.
- Heller, Heinz-B. (2007b): „Groteske Konstruktionen des Wider-Sinns. Anmerkungen zu Krieg und Komik seit den 1960er Jahren“, in: Ders.: *All Quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms*, Marburg, S. 184-193.
- Huizinga, Johan (1956): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek.
- Jeffords, Susan (1994): *Hard Bodies. Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, New Brunswick.

## 6. Bibliografie

- Krewani, Angela (2007): „Der männliche Körper und sein Anderes“, in: Heller, Heinz B.: *All Quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms*, Marburg, S. 101-112.
- Kulle, Daniel (2012): „Choreografien des Schmerzes“, in: *Montage AV*, 21/2, S. 99-118.
- Kaminsky, Stuart M. (1985): *American Film Genres*, Second [revised] edition, Chicago.
- Lakoff, George: *Women, Fire and Dangerous Things. What Categories Reveal About the Mind*, Chicago.
- Liotard, Jean-François: „Beantwortung der Frage: Was ist postmodern?“ [1982], in Welsch, Wolfgang (Hg.): *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion*, Berlin 1994, S. 193-203.
- Mannoni, Octave (1985): *Clefs pur l'Imaginaire ou l'Autre Scène*, Mayenne.
- Mannoni, Octave: (1985b): „La désidentification“, in: Contreras, Josée/ Favret-Saada, Jeanne/ Hochmann, Jacques/ Mannoni, Octave/ Roustang, François (Hg.): *Le Moi et l'Autre*, Paris, S. 61-79.
- N.N. (2010): „Konvention gegen Streumunition tritt in Kraft“ (01.08.2010), URL: <http://www.zeit.de/politik/ausland/2010-08/streumunition-konvention> [Zugriff am 31.05.2013].
- N.N. (o.J.): „THREE KINGS – Es ist schön König zu sein (1999) – Soundtracks – IMDb“, URL: [http://www.imdb.com/title/tt0120188/soundtrack?ref=tt\\_ql\\_trv\\_7](http://www.imdb.com/title/tt0120188/soundtrack?ref=tt_ql_trv_7) [Zugriff am 17.05.2013].
- N.N. (o.J.): O.T., <http://www.zuguide.com/#Three-Kings> [Zugriff am 05.04.2013].
- N.N. (o.J.): „THREE KINGS“, URL: [http://warfilm.wikia.com/wiki/Three\\_Kings](http://warfilm.wikia.com/wiki/Three_Kings) [Zugriff am 05.04.2013].
- Paech, Joachim (2003): „Das Komische als reflexive Figur im Hitler- oder Holocaust-Film“, in: Frölich, Margrit/ Loewy, Hanno/ Steinert, Heinz (Hg.): *Lachen über Hitler – Auschwitz-Gelächter? Filmkomödie, Satire und Holocaust*, Schriftenreihe des Fritz Bauer Instituts 19, München, S. 48-62.
- Pfaller, Robert (2002): *Die Illusionen der anderen. Über das Lustprinzip in der Kultur*, Frankfurt a. M.

## 6. Bibliografie

- Powrie, Phil/ Davies, Ann (2004): „The W/whole and the Abject“, in Powrie, Phil/ Davies, Ann/ Babington, Bruce (Hg.): *The Trouble With Men. Masculinities In European Cinema*, London, S. 1-15.
- Reinecke, Stefan (2007): „Der Vietnam-Krieg im US-amerikanischen Kino – Rückblick auf ein Genre“, in: Heller, Heinz B.: *All Quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms*, Marburg, S. 93-100.
- Conrad, Dennis/ Röwekamp, Burkhard (2007): „Krieg ohne Krieg – zur Dramatik der Ereignislosigkeit in JARHEAD“, in: Heller, Heinz B.: *All quiet on the genre front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms* (a.a.O.), S. 194-207.
- Schweinitz, Jörg (1994): „„Genre’ und lebendiges Genrebewusstsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft“, in: *Montage AV*, 3/2, S. 99-118.
- Siegmund, Gerald (2004): „William Forsythe: Räume eröffnen, in denen das Denken sich ereignen kann“, in: Ders. (Hg.): *William Forsythe. Denken in Bewegung*, Berlin.
- Sontag, Susan (2010): *Das Leiden anderer betrachten*, Frankfurt a. M.; <sup>1</sup>2003.
- Todorov, Tzvetan (1972): *Einführung in die fantastische Literatur*, München; <sup>1</sup>1970.
- Todorov, Tzvetan (1990): *Genres in Discourse*, Cambridge/ New York.
- Tröhler, Margrit (2008): „Vom Schauwert zur Abstraktion: Filmische Bewegungen des Denkens im Sichtbaren“, in: von Arburg, Hans-Georg/ Brunner, Phillipp/ Haeseli, Christa et. al. (Hg.): *Mehr als Schein. Ästhetik der Oberfläche in Film, Kunst, Literatur und Theater*, Zürich, S. 151-166.
- Watt, Nicholas (2011): „Notorious Image Cited in Commons as Former Soldier Warns of Brutality of War“ (21.03.2011), URL: <http://www.guardian.co.uk/politics/wintour-and-watt/2011/mar/21/libya-davidcameron> [Zugriff am 24.05.2013].
- Wygotski, Lew S. (1971): *Denken und Sprechen*, Frankfurt a. M.; <sup>1</sup>1934.



## 7. Filmografie

BEAU TRAVAIL (Claire Denis, Frankreich 1998)

DIE HARD (John McTiernan, USA 1988)

FIRST BLOOD (Ted Kotcheff, USA 1982)

JARHEAD (Sam Mendes, Deutschland/USA 2005)

LA VITA È BELLA (Roberto Benigni, Italien 1997)

RAMBO – FIRST BLOOD PART II (GEORGE P. COSMATOS, USA 1985)

THREE KINGS (David O. Russell, USA 1999)

TO BE OR NOT TO BE (Ernst Lubitsch, USA 1942)

Herzlicher Dank gilt meinen Eltern und meiner Betreuerin Prof. Dr. Margrit Tröhler!



## **Selbstständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass  
die Masterarbeit von mir selbst und ohne unerlaubte Beihilfe verfasst worden ist und ich die  
Grundsätze wissenschaftlicher Redlichkeit einhalte (vgl. dazu: [http://www.lehre.uzh.ch/index/LK-  
Plagiate-Merkblatt.pdf](http://www.lehre.uzh.ch/index/LK-Plagiate-Merkblatt.pdf)).

.....  
Ort und Datum

.....  
Unterschrift