

Victoria Steiner

Die Tektonik des Films

Jonathan Glazers *Under the Skin* & David Robert Mitchells *It Follows*

Einerseits bezeichnet Tektonik eine innere Bewegung der Erdteile, eine Verschiebung, die letztlich zu einer Neudefinition des Ganzen führt. Andererseits ist das Wort der Tektonik auch von dem griechischen Wort für Baukunst abgeleitet, womit sich auch das Wort Architektur erklären lässt. In einem Essay mit dem Thema Die Tektonik des Films muss es daher um das Arrangement der Bestandteile des Films und ihrer inneren Bewegung gehen. Glazers und auch Mitchells Film sind hierfür insofern relevant, als sie Bild und Ton differente Positionen beziehen lassen. Während das Bild für den Menschen plädiert, bezieht der Ton Stellung für das Überirdische.

1. Bild

Am Anfang des Films steht die Konstruktion des Auges, der Bau des visuellen Apparates, noch vor der Erschaffung des Menschen. In einem umfassend weißen Raum liegt eine leblose Frau, daneben kniet ihre Doppelgängerin mit anderer Frisur. Diese Gestaltung des Raumes markiert Weiß als die Farbe der Konstruktion. Um eine menschliche Fassade bemüht, sieht man diese Frau in den Kaufhäusern ihre Maske finden, also gerade in jenen Konsumräumen, die zeitnah mit der Erfindung des Films als „Kind der Industrialisierung des 19. Jahrhunderts“¹ entstanden sind. Mit Béla Balázs ließe sich sagen, dass sie dort die Mittel erwerben möchte, um den irdischen „Typ der erotischen Konfektion“² zu adaptieren. Die erworbene Fake-Fur-Jacke erinnert an ein Tierfell, weniger an den Schafs-, als an den Wolfspelz. Der aufgetragene, rote Lippenstift ist signifikant: er bedeutet attraktive Gefahr.

Fortan fährt sie mit einem weißen Transporter durch die kleinen englischen Vorstädte. Hat sie schließlich einen Mann zum

¹ Joachim Paech: Literatur und Film. Stuttgart: Metzler 1988, S. 1.

² Béla Balázs: Der Geist des Films [1930]. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001, S. 22.

Mitfahren verführt, sieht man sie anmutig voranschreiten. Sich bei jedem Schritt entkleidend, folgt hinter ihr ein Mann mit unbedachten Schritten. Die cleane Ästhetik, präpariert durch die Inszenierung zweier blasser Menschen in einem umfassend schwarzen Raum, erinnert nicht nur an ein bewegtes Rembrandt-Gemälde, es wird auch eine ungeahnte Weite – ein schwarzes Loch – suggeriert.

Wenn nun einer der vielen männlichen Verfolger der Frau weiter unterwürfig, vielleicht sogar unbeholfen, aber zielstrebig nachgeht, bis er schließlich das letzte Kleidungsstück verloren hat, verändert sich plötzlich das Terrain. So abrupt dieser Wechsel des Bodens von fest zu flüssig auch stattfindet, das Versinken passiert ganz langsam und elegant. Die Aggregatzustände des Bodens, aber auch die Raumarchitektur, lassen ein visuelles Wechselspiel zwischen Allem und Nichts entstehen. Der Raum wirkt unendlich wie das All und gleichzeitig wie ein schwarzes Nirvana. Der schwarze Raum befindet sich in ihrem, an die Mitfahrer angepriesenen Zuhause, und so erschließt sich für den deduktiv arbeitenden Zuschauer ein tief greifender Hinweis: das schwarze All ist ihre Heimat. Die Männer tauchen in einen schwarzen See. Von Oben betrachtet wirkt dieser Todessee wie ein banaler schwarzer Boden. Hier wird eben auch mit (Un)Sichtbarkeit gespielt. Aber für die Dauer einer grausigen Szene sehen wir die Opfer unter der schwarzen Oberfläche. Sie schreitet wie über Eisplatten. Aus der Perspektive der Männer gedreht, zeigt die Kamera, wie der Blick von unten ihre nackten Füße zügig vorbeigehen sieht. Die darauffolgende Sicht auf die Männer ist eine Unterwasseraufnahme in der Totalen. Kurz darauf werden die Opfer zu leeren Hüllen: Sie zerplatzen wie Ballone, und übrig bleibt nur ein Fetzen Haut mit der klobigen Andeutung eines Kopfes. Die einzige Spur, die also von diesen Menschen bleibt, ist die Haut. Ästhetisch erinnert ein solches Bild an den Schwebezustand der Astronauten im All. Hier funktioniert der schwarze Farbraum als Ort der Dekonstruktion.

Zwischen solch klar konnotierten Räumen offeriert UNDER THE SKIN³ sehr experimentelle, künstlerische Szenen. Der Film besteht in solchen Ausnahmesequenzen aus Bildern, die beispielsweise ein rötliches Gemisch zeigen, das in einen Kanal strömt und von ei-

³ UNDER THE SKIN (R: Jonathan Glazer, UK 2013, 108min.)

ner schmalen leuchtenden Linie aufgesaugt wird. Dabei kann man diese verwirrende Szene nur assoziativ einordnen. Diese Bilder erinnern an das Innenleben einer Vene, an einen Blutstrom, indessen der leuchtende Balken an das Ende eines Tunnels denken lässt.

Während sich in *UNDER THE SKIN* eine Frau (diese Frau hat eigentlich keinen Namen, sie hat keine Benennung) bewusst verfolgen lässt, um die Männer zu ‚jagen‘, präsentiert *IT FOLLOWS*⁴ die Sicht einer ungewollt verfolgten jungen Frau (Jay), eigentlich eines erwachsenen Teenagers. Mit diesen zwei Filmbeispielen werden zwei Beobachtungsperspektiven auf ein und dieselbe Urszene – einmal aus der Sicht der Jägerin und dann aus dem Blickwinkel der Gejagten – geliefert: die Perspektive der Jagd, aber auch die des aktaionischen⁵ Voyeurismus, der die Jagdszene durch eine Beobachtungsszene ersetzt; wobei das fatale Geschehen um Aktaion und die badende Diana auch am natürlichen Ort der Jagd, im Wald, stattfindet.

Besonders aufgrund des Jagdmotivs scheinen in den Filmen von Glazer und Mitchell vor allem mobile Räume von Bedeutung. So wird Jay von einem ungewöhnlichen Fluch getroffen, während sie im Auto mit ihrem Freund schläft. In *UNDER THE SKIN* werden die Männer mit einem Auto transportiert. Mobile Räume werden zum Verhängnis. Aber auch das Zuhause ist nicht mehr sicher. Die beiden Protagonistinnen müssen somit konstant in Bewegung bleiben: Der Mensch wird zu einem Perpetuum Mobile.

Mensch und Film finden ihren Schnittpunkt in der Bewegung. Für Deleuze ist der Film an einem bestimmten Zeitpunkt seiner Laufbahn „industrielle Kunst“⁶: ein System der Bewegung, eine Erfindung der Fortbewegung, wie es auch die Eisenbahn (die ‚Lokomotive‘) ist.⁷ Der Film lebt von Bewegung, ohne bewegte Bilder gäbe es keine Bewegung im Film und ohne bewegtes Bild gäbe es keine Filme, keinen Ablauf und nur einen starren Moment. Die Fortbe-

⁴ *IT FOLLOWS* (R. David Robert Mitchell, USA 2014, 94min.)

⁵ Vgl. Ovid: *Metamorphosen*. Ovid: *Metamorphosen*. Hrsg. u. übers. von Michael Albrecht, Stuttgart: Reclam 1994., Buch III, 138-252.

⁶ Gilles Deleuze: *Das Bewegungsbild*. Kino. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1997, S. 20.

⁷ Ebd., S. 17/18.

wegung ist also eine Grundessenz filmischer Mittel. Film-Bild und Ton-Bild müssen sich bewegen, um zu existieren. Der Horror, den diese Filme generieren, ist daher nichts weiter als die Angst vor dem Stillstand, die sich letztlich aus der tödlichen Verfolgung ergibt. Die Angst, der Horror des Films, ist jedoch nicht nur auf das simple Schema der Treibjagd zurückzuführen, sondern auch auf das Schrittempo und den Prozess ständiger Um- und Verwandlung, in dem der Verfolger zu stecken scheint. Mit dem Körper scheinbar fremder Personen, aber auch naher Freunde, dementsprechend in der Maske des Fremden, aber auch des Bekannten, kann sich der Jäger in *IT FOLLOWS* verkleiden. Neben einer unheimlichen Langsamkeit und figurativen Unbestimmtheit wird die Jagdszene schließlich zu einem Spiel aus Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit. Einzig der Verfluchte sieht, was ihn verfolgt, und die Jagdszene wird so zu unheimlicher (Un)Bestimmtheit.

Die Kamera verstärkt das Spiel von (Un)Sichtbarkeit, indem sie zwischen der Perspektive der Verfolgten und ihren blinden, aber gläubigen Mitmenschen wechselt. Das Unheimliche liegt hiernach in einer latenten Aufschichtung der Welt in eine Ebene des Sichtbaren, die eine andere Ebene des Unsichtbaren nur verhüllt. Bei der prekären Frage nach der Existenz des Unsichtbaren ist schließlich Jay diejenige, der man glauben schenken muss, denn in ihrem Gesicht, ihrer Mimik – der, Balázs zufolge⁸, wahren Maskerade des Menschen – materialisiert sich eine reale, berechtigte Angst.

Die populäre Kleinstadt im Stil von David Lynch als Schauplatz der Filme spielt auf die Fragilität der Fassade an, ist jedoch nicht der Ort, an dem die Handlung zum Ende kommt. Eklatant ist, an welchen Orten die Filme beginnen. *IT FOLLOWS* lässt die Übertragung des Fluchs nach einem Kinobesuch stattfinden. *UNDER THE SKIN* vollendet die Konstruktion seiner Protagonistin in einem Kaufhaus. In beiden Filmen sind solche Kulturorte, wie das Kaufhaus und das Kino, als Topos der Initiation etabliert, während Naturorte, wie das Meer oder der Wald, zu Räumen der Agonie werden.

Das Meer scheint eine Sonderstellung einzunehmen. Das Meer ist ein Ort, der innerhalb medialer Erzählungen immer wieder

⁸ Béla Balázs: *Der Geist des Films*, S. 16ff.

auftritt, sein Erscheinen wiederholt und damit „mythische, archetypische und sinnliche Dimensionen [absorbiert]“.⁹ Die grausamsten Szenen beider Filme werden am Meer, am Strand, arrangiert. Man sieht die als skulpturales Kunstobjekt inszenierte Ruine eines Körpers; oder es wird eine Rettungsaktion an den Meeresklippen inszeniert, bei der ein Hund und zwei Menschen sterben, ein Mann von einer Frau mit falscher Pelzjacke in einen Laster entführt wird und ein Kleinkind schreiend am kalten Strandufer zurückgelassen wird. *UNDER THE SKIN* verweist sogar mit jedem Männeropfer auf das Wasser. *IT FOLLOWS* greift die anfängliche Idee des Strandes mit einer Requisite später im Film wieder auf: Ein damenhafter Klappspiegel in Muschelform wird zur rosa Attrappe. Anstatt in dem Inneren einen Spiegel zu finden, erscheint digitaler Text. Für die Filmfigur ist dies ganz selbstverständlich und sie zitiert sogar den Text, für den Filmzuschauer kann das doch etwas ungewöhnlich wirken. Dort ist kein erwartetes Spiegelbild zu erblicken, da ist immer schon ein Textbild, aus dem immer wieder vorgelesen wird. Man könnte auch sagen: Die Natur ist durch ein Medium ersetzt worden, das seinerseits gerade in einem Gegenstand verkörpert wird, den man in den meisten Kulturbeuteln der Gesellschaft mitbewegt: den Taschenspiegel. Aber grundsätzlich wird in diesem Fall das eigene Bild schon immer durch ein Fremdbild ersetzt.

Die widerspenstigen ‚Gegenbewegungen‘ einer *filmischen Tektonik* entstehen durch das Spiel wechselseitiger Gegensätze. Die aus den Filmen filtrierte Dichotomien, Natur und Kultur, Bewegung und Stillstand, Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, Eigenes und Fremdes, formulieren einen inneren Zwiespalt des Filmtextes. Es besteht eine *Tektonik*, die in sich kämpfen muss, aber ihrerseits, den ganzen Bau der *filmischen Architektur* thematisiert. Wenn also diese Reibungen und Verschiebungen in dem Inneren stattfinden, muss demzufolge auch an oberflächliche Verschiebungen gedacht werden. Beziehungsweise, es muss dementsprechend untersucht werden, was der Film sagt und was er zeigt. Die an sich duale Textur des Films muss hinterfragt werden. Das Verhältnis filmischer Elemente, das

⁹ Barbara Flückinger: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg: Schüren 2001, S. 298.

heißt die grundlegende Beziehung zwischen Bild und Ton muss angezweifelt werden.

2. Ton

In diesen Filmen gibt es keinen Soundtrack. Da sind keine Lyrics. Es gibt nur Sound, es gibt nur Score.¹⁰ Die Audiospur hat keine Erzählerstimme, sie hat keinen Text, sie hat nur Töne und Geräusche. Man proklamiert immer, ein Bild würde mehr als tausend Worte sagen. Hier würde passen: Ein Sound verrät mehr als tausend Bilder.

UNDER THE SKIN und IT FOLLOWS sind mit digital ge- und bearbeitetem Sound ausgestattet, der letztlich die Atmosphäre des Films mitgestaltet. Bei UNDER THE SKIN scheinen die Geigen als konventionelle Orchesterorgane derangiert, was in einer „überirdischen Symphonie“¹¹ resultiert. IT FOLLOWS schafft den Eindruck eines Rückbezugs auf die digitale Soundgestaltung, auf den Synthesizer-Pop, der weniger Soundtrack, mehr puristische Soundkulisse ist. Der unnatürliche, synthetische, 8bit-Sound von *Disasterpeace*¹² verbindet vakante Raumfahrtakustik mit somatischen Tetrisound zu einem Experimentalkunstwerk. Der Sound antizipiert mit dieser artifiziellen Gestaltung schon selbst seine eigene weltfremde Konstruktion. Während in UNDER THE SKIN mit den modellierten Geigentönen noch ein Bezug zur klassischen Musik, also einem menschlichen Artefakt und Medium vorhanden ist, ist bei IT FOLLOWS der Sound schon so abstrakt, dass er das Unmenschliche bereits andeutet. Der Ton wirkt hier digital statt organisch, während die Tongestaltung von UNDER THE SKIN noch in einer Phase zwischen definierter Musik und abstrakten Ton zu stecken scheint. Die Szene

¹⁰ Ich verstehe hier Score als speziell für den Film komponierte Soundstücke. Der Soundtrack bedeutet dagegen die Aufnahme bereits bestehender Musikstücke in den Film. Gemeint ist also die innovative Konstruktion im Gegensatz zu einer Repetition.

¹¹ „ethereal symphony“, <http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/>

19187/1/how-to-create-an-alien-soundscape (zuletzt 15.07.2014).

¹² Rich Vreeland arbeitet unter dem Namen *Disasterpiece* und ist bekannt für die Umsetzung diverser Videogame-Scores. Vgl. bspw. *Disasterpiece: FEZ Original Soundtrack* unter: <http://disasterpeace.com/album/fez-ost> (zuletzt: 23.08.2014).

der Dekonstruktion in UNDER THE SKIN wird tonal isoliert, teilweise konzentriert zu einem einzigen unangenehmen Klacken, das in der Regel eine tödliche Situation ankündigt; und trotzdem wird dieses Geräusch irgendwann wieder von beißender Geigenmusik abgelöst.

Neben der musikalischen Komponente lässt der Ton die diegetischen Geräusche hören: knackende Äste oder das gewaltsame Krachen der Zimmertür. Die Geräusche der Welt werden mit digitalem Sound angereichert, womit natürliche Soundkulisse und künstliche Tonspur überlagert werden. Hier könnte man meinen, Natur(Klang) und Kultur(klang) sind systematisch korreliert. Schließlich begegnet in den Filmen das Irdische einem Überirdischen. Der Ton übernimmt in beiden Filmbeispielen die Funktion der Entfremdung. Der Sound betont das ungewohnt Fremde.

3. Film

Beide Filme scheinen den Prozess der Metamorphose aufzugreifen. In UNDER THE SKIN löst der Blick in den Spiegel ein Intermezzo der Bewusstseinsbildung aus. Ebenso blickt die geschminkte Hauptdarstellerin von IT FOLLOWS in den Spiegel, kurz vor ihrem Date, das einen Wendepunkt in ihrem Leben bilden wird. Erstere ist eine Außerirdische oder Überirdische, die als Mensch nichts weiter als ein Kind ist: geschlechtslos, unfähig, selbstständig zu essen. IT FOLLOWS zeigt ein Mädchen, das zwar erwachsen wirkt, aber deren Entwicklung zur Frau mit dem Geschlechtsakt in einem paranoiden Desaster endet. Sex und Asexuelles stehen sich gegenüber: Eine Frau, die keine Frau ist, und ein Mädchen, verdammt zum Geschlechtsverkehr, um die Paranoia weiterzugeben, bilden den Kontrast. Gerade von dem asexuellen Wesen bekommen wir ein weibliches Nacktbild präsentiert, während die sexuell Aktive bekleidet bleibt. Die Filme sind schon in dieser Hinsicht in sich paradox. So different aber auch die Geschichten sein mögen, im Grunde erzählen diese Filme von den zwei Seiten ein und derselben Medaille: die Verfolgung einer Frau, einmal gewollt, einmal ungewollt. Formal gehen diese Filme ähnlich vor.

Wir sprechen hier von zwei Beispielen eines sich selbst teilenden Films. Das Filmwerk ist keine homogene Masse mehr. Der Film be-

greift sich selbst als Bewegung der differenten Parteien Ton und Bild. Während das Bild auf Assoziation, Emotion und Annäherung setzt, übernimmt der Ton stets die Funktion der Entfremdung. Der Film zeigt eine menschliche Fassade, der Ton einen atmosphärischen, aber befremdlichen Klang. Bild und Ton werden also kontrapunktisch positioniert. Dementsprechend ist der Film in sich gespalten. Weil Bild und Ton konträre Positionen einnehmen, könnte man annehmen, der Film sei selbst in einen Identitätsprozess verwickelt, der mit einer gespaltenen Präsentation auch eine gesplante Rezeption fordert. Was dann bedeuten würde, dass der Prozess vom Film auf den Zuschauer übergreifen und selbst in ihm eine Initiation auslösen würde.

Worauf diese Filme aber zielen, ist die kinematographische Schnittstelle. Das sind die Momente im Film, in denen das Bild sich erklären muss. Das Bild muss dann zugeben, dass der Ton die ganze Zeit Recht hatte und es selbst nur ein Gaukelspiel vorgeführt hat. Das ist nicht nur ein Vorwurf, der ein oberflächliches Prestige ankratzt, sondern auch eine Demütigung für das Bild. *UNDER THE SKIN* lässt diese Blamage zu einem radikalen Exhibitionismus werden: sich die Haut abziehen und sehen, was darunter steckt. Dieses neue Selbstbild, das radikale Selbsterkennen fordert hier letztendlich den Tod. *IT FOLLOWS* ist noch drastischer, da es überhaupt nicht zu diesem Moment kommt. Da spazieren zwei Freunde Hand in Hand über die Kleinstadtwege. Sie sehen nur nach vorne, aber die Kamera sieht nach hinten. Das wirkt wie eine Szene aus *SODOM UND GOMORRAH*¹³, nur mit einem umgekehrten Verlangen. Beim Zuschauer entsteht der schreiende Gedanke, dass sich die Verfolgten endlich umdrehen und der Gefahr ins Auge blicken mögen.

Was die Mittel des Films, Ton und Bild also vorerst machen müssen, ist Stellung beziehen. Der Ton zeichnet das Überirdische, das Bild gibt Ansichten des Irdischen. Während der Ton also irgendwie fremd klingt, wird das eigentlich Fremde im Bild nicht als solches dargestellt. Das Wesen aus dem All ist in eine menschliche Hülle gekleidet, das verfolgende Wesen nimmt die Gestalt verschiedener Menschen an. Letztendlich wird mit der Übersetzung des un-

¹³ *THE LAST DAYS OF SODOM AND GOMORRAH* (R: Robert Aldrich; USA/I/F/M 1962 155min.)

bekanntes Tones in ein bekanntes Bildes nur versucht, das Fremde in das Eigene zu transferieren. Der Ton ist dann wie der rote Lippenstift der Frau aus UNDER THE SKIN: er gibt ein Signal.

Die Filme von Glazer und Mitchell sind insofern bahnbrechend, als sie das Auditiv, genauso wie das Visuelle als ästhetische Grundsäulen des Films konstatieren. Unsere Hörgewohnheiten werden in der Weise herausgefordert, als das filmische Design konsequent eine Konfrontation zwischen Ton und Bild herstellt. Tatsächlich treffen irdischer Mensch und überirdisches Wesen in beiden Filmen aufeinander, aber das Grauensvolle liegt weniger im Bild, als im Ton, der konstant und ehrlich die Position eines fremden Anderen bezieht, während das Bild die Fassade eines emotiv Menschlichen zeigt. Wenn das Medium, der Film nun anfängt die Zerstückelung in sich aufzuzeigen, um damit sein innerliches Desaster auszustellen, das Bild beginnt, sich zu verkleiden, der Ton aber von Anfang an erklärt, was los ist, bleibt zu fragen, ob der Film nicht selbst in einer Identitätskrise steckt, die eigentlich nur die Krise des Filmbildes verkündet.

Bibliographie:

Balázs, Béla: Der Geist des Films [1930]. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001.

Deleuze, Gilles: Das Bewegungsbild. Kino. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1997.

Flückinger, Barbara: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg: Schüren 2001.

Ovid: Metamorphosen. Hrsg. u. übers. von Michael Albrecht, Stuttgart: Reclam 1994.

Paech, Joachim: Literatur und Film. Stuttgart: Metzler 1988.

Filmographie:

IT FOLLOWS (R. David Robert Mitchell, USA 2014, 94min.)

THE LAST DAYS OF SODOM AND GOMORRAH (R: Robert Aldrich;
USA/I/F/M 1962; 155min.)

UNDER THE SKIN (R: Jonathan Glazer, UK 2013, 108min.)

Diskographie:

Levi, Mica: Under the Skin, Milan 2014.

Vreeland, Rich/ Disasterpiece: FEZ Original Soundtrack, unter:
<http://disasterpeace.com/album/fez-ost>, 2012.

Internet:

[http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/19187/1/
how-to-create-an-alien-soundscape](http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/19187/1/how-to-create-an-alien-soundscape) (zuletzt 15.07.2014)