

Judith Niehaus

Gedanken lesen lassen Zur narrativen Funktion(sweise) von Gedankenvisualisierung durch Schrift

Wie können wir verstehen, was in den Köpfen von so genialen und verrückten Figuren wie Sherlock Holmes vorgeht, und welche Mittel stehen dem Film zur Verfügung, um es uns zu zeigen? Ausgehend von der BBC-Serie SHERLOCK soll das Potential der Schrift für die Visualisierung von Gedanken und davon ausgehend für Strategien filmischer Fokalisierung untersucht werden.

Es ist ein nicht selten anzutreffendes Stilmittel im Film, die Vorstellungs- oder Gedankenwelten von Figuren visuell darzustellen. Zumeist geschieht dies in Form von Filmbildern, die etwa als Rückblende, Halluzination oder Traum gekennzeichnet werden. Auch in der BBC-Serie SHERLOCK (2010-) gibt es derartige Visualisierungen von Gedanken. Ein zentrales Beispiel dafür ist Sherlocks ‚mind palace‘, der in der Folge THE SIGN OF THREE (2014) etwa die Gestalt eines Hörsaals annimmt. Außerdem kann Sherlock, beispielsweise um in der Folge HIS LAST VOW (2014) einen Plan zu erklären und Eventualitäten durchzuspielen, ein hypothetisches Abbild seiner selbst vorausschicken und die Szene dann beliebig stoppen – entsprechend ist er mehrfach im Bild zu sehen: als Beobachter und Handelnder zugleich. Die auffälligste und außergewöhnlichste Form der Gedankenvisualisierung in SHERLOCK ist jedoch sicherlich die Übersetzung der Gedanken in das Medium der Schrift. Diese Form der Visualisierung, bei der Gedanken zunächst in Schriftform gebracht werden müssen, um dann auf das Filmbild projiziert zu werden zu können, soll im Folgenden, insbesondere auf ihr spezifisches narratives Potential hin, untersucht werden.

Schrift(einblendungen) im Film

Zwischen Schrift und Film gibt es diverse Beziehungen, die Joachim Paech mit den Begriffen ‚Vor-Schrift‘, ‚In-Schrift‘ und ‚Nach-

Schrift“ grob raum-zeitlich zu differenzieren versucht. Während die „Vor-Schrift“, etwa in Form des Drehbuchs, dem Film zeitlich, räumlich und auch organisatorisch vorausgeht und die „Nach-Schrift“ entsprechend ein Schreiben jenseits des Films bezeichnet, beispielsweise durch die Filmkritik, schließen die „In-Schriften“ jedes Schreiben und jede Schrift im Film ein.¹ Christine Stenzer benennt für die Formen der Schrift im Film folgende Möglichkeiten:

Schrift wird zwischen die Bilder montiert, über und unter die Bilder geschrieben und in die Bilder eingeschrieben. Schrift wird den Bildern nachträglich eingeschrieben, scheint sich mit diesen gleichursprünglich zu generieren oder scheint ihnen voranzugehen. Schrift kooperiert in formaler oder inhaltlicher Hinsicht mit der Form oder dem Inhalt der Filmbilder, sie arbeitet diesen aber auch entgegen. Schrift ersetzt das Film-Bild (Bild als Schrift), nimmt ihrerseits bildhafte Züge an (Schrift als Bild) und bewegt sich als autonomes Schrift-Bild im Film-Bild. Schrift deklariert im Film dessen Anfang („Start“) oder „Ende“.²

Zu denken ist bei dieser Aufzählung unter anderem an die Credits zu Beginn und am Schluss eines Filmes, an die Zwischentitel – insbesondere natürlich im Stummfilm, aber auch im Tonfilm –, an Untertitel, Schrifttafeln zur Erklärung und Situierung der Handlung sowie an Schrift und Schriftstücke, die Teil der filmischen Welt sind. In dieser Untersuchung soll es um die Schrift gehen, die auf oder in das Filmbild geschrieben oder projiziert wird, die dem Bild „als Sekundäres“ hinzutritt.³ Um auf die spezifische Form von Schrift im Film zu referieren, in der sie den Bildern nachträglich eingeschrieben oder auf diese projiziert wird, ist der Begriff des ‚*on-screen-writings*‘ hilfreich, den Sean Cubitt definiert hat:

1 Vgl. Joachim Paech: „Vor-Schriften – In-Schriften – Nach-Schriften“. *Sprache im Film*. Hg. Gustav Ernst. Wien 1994, S. 23-40, hier S. 24.

2 Christine Stenzer: *Hauptdarsteller Schrift. Ein Überblick über Schrift in Film und Video von 1895 bis 2009*. Würzburg 2010, S. 13.

3 Hans J. Wulff: „Scriptura cinematographica: Das Feld der Beziehungen zwischen Schrift, Schreiben und Film – eine texttheoretische Etüde“. *Scriptura cinematographica. Texttheorie der Schrift in audiovisuellen Medien*. Hg. Ders./Hans-Edwin Friedrich. Trier 2013, S. 1-24, hier S. 3.

With the phrase ‚on-screen writing‘, I want to isolate those letters and words which appear as if written or painted or printed onto the surface of the film directly, without the benefit of cameras. Of course, most such lettering requires optical equipment [...]. But it is distinguishable from diegetic writing by the sense we have that on-screen writing is not just invisible to the characters in the story world: it occupies an entirely different universe.⁴

Sherlocks Gedanken

Der Filmwissenschaftler Tony Zhou hat in einem vielbeachteten Video-Essay das *on-screen-writing* in der Serie SHERLOCK untersucht und gegenüber anderen Filmen und Serien als ‚die am besten realisierte Form‘ hervorgehoben⁵; dabei konzentriert er sich aber auf die Darstellung von Text-Nachrichten. Ein Großteil der Schrifteinblendungen in SHERLOCK dient jedoch nicht der Darstellung von Handy-Interaktionen, sondern der Visualisierung von Sherlocks Gedanken. Die ersten Einblendungen dieser Art sind etwa nach einem Drittel der ersten Folge A STUDY IN PINK (2010) zu sehen, wenn Sherlock eine Leiche am Tatort untersucht. Schon zuvor hat er seine Beobachtungskünste unter Beweis gestellt: Wie er zahlreiche Details über seinen zukünftigen Mitbewohner und Assistenten John Watson aus dessen Auftreten erschlossen hat, erklärt er ihm – und damit auch dem Publikum – retrospektiv. Aus seiner Analyse des Tatorts lässt sich einiges über die Form der Schrifteinblendungen erschließen. Dass die Beobachtung „left handed“ kurz flackert, dass der Gedanke „RACHE German (n.) revenge“ erst Stück für Stück erscheint, dann spiegelverkehrt zu sehen ist, wenn im Gegenschuss Sherlock gezeigt wird, und die Schrift zerbricht, als er den Gedanken verwirft, dass

4 Sean Cubitt: „Preliminaries for a taxonomy and rhetoric of on-screen writing“. *Writing and Cinema*. Hg. Jonathan Bignell. Harlow u.a. 1999, S. 59-73, hier S. 61. Im Folgenden soll, leicht abweichend von Cubitts Schreibweise, der Ausdruck ‚on-screen-writing‘ verwendet werden, da dieser sich im deutschen Text besser einbinden lässt.

5 Tony Zhou: A BRIEF LOOK AT TEXTING AND THE INTERNET IN FILM. <https://vimeo.com/103554797>.

die Worte „dirty“ und „clean“ bei der Untersuchung des Eherings transformiert werden in die Worte „regularly removed“ – derlei Schrifteffekte machen deutlich, dass hier Gedankenprozesse visualisiert werden sollen. Ob Sherlock die Beobachtungen nun wirklich schriftförmig wahrnimmt oder nur seine spezielle Auffassungsgabe ausgestellt wird, bleibt unklar; in jedem Fall wird mittels der Schrift und der entsprechenden Effekte ein Nachvollzug seiner Gedankenprozesse für das Publikum ermöglicht.

So ist hier vor allem interessant, wie der Erkenntnisstand der verschiedenen Beobachter organisiert wird: Sherlock untersucht den Tatort, die Rezipient*innen werden gewissermaßen in Echtzeit über die Details seiner Analysen informiert, und auch Schlüsse daraus werden schon visualisiert. Es folgt eine Erklärung der Beobachtungen und deren Einordnung, sodass auch die anderen Personen in der Serie, in diesem ersten Fall Inspektor Lestrade und John Watson, den gleichen Kenntnisstand erreichen – das Publikum wird also durch die Art der Informationsvergabe zwischen diese Parteien gehoben, indem es die Gedanken Sherlocks mit verfolgen kann.

Diese Form der Schrifteinblendungen, die optisch mit den Visualisierungen von Textnachrichten harmonieren, bildet ein grundlegendes Stilmittel der Serie und tritt in allen Folgen auf; in späteren Episoden werden die Einblendungen jedoch stärker variiert. In der Folge THE SIGN OF THREE etwa untersucht Sherlock in betrunkenem Zustand eine Wohnung, dabei werden seine Beobachtungen unpräzise: Über das verschwommene Bild eines rundlichen Sessels beispielsweise wird verdoppelte und desorientierte Schrift eingeblendet – „egg? chair?? sitty thing????“⁶

Eine andere Szene der Folge verwendet Schrifteinblendungen, die im strengen Sinne nicht als *on-screen-writing* zu verstehen wären. Sie spielt in dem schon erwähnten Hörsaal, in dem Sherlock mit einigen Frauen spricht. Eigentlich kommuniziert er mit diesen Frauen über verschiedene Rechner per Chat-Nachrichten, in den entsprechenden Einstellungen werden wiederum die Bildschirme visualisierende Schrifteinblendungen

6 Was einerseits als Effekt einer Fokalisierungsstrategie gelten kann (s.u.), fungiert andererseits als selbstreflexives Moment der Serie, die das Mittel des *on-screen-writings*, das 2010 zumindest im Fernsehen noch recht ungewöhnlich war, stilistisch so stark integriert hat, dass eine Ironisierung, etwa in Form der Kopplung von Unschärfe und Trunkenheit, möglich wird.

genutzt. Als zu einzelnen Frauen Hintergrundinformationen gesucht werden, erscheinen diese sowohl in der ‚realen‘ Szene als für das Publikum unlesbare Schrift über den jeweiligen Computer-Bildschirmen eingeblendet, als auch im *mind palace*, wo sie auf die Gesichter der Frauen projiziert werden. Hier bietet die Schrift keinen exklusiven Zugang zu Sherlocks Beobachtungen, sondern nur zu seiner Art der Analyse: Wie Datensätze erscheinen Informationen, die Welt wird schriftförmig wahrgenommen. Dass es hier darum geht, eher die Art und Weise der gedanklichen Prozesse als ihre tatsächlichen Inhalte darzustellen, wird deutlich, indem eine Schriftgröße verwendet wird, die es dem Publikum nicht ermöglicht, die eingeblendeten Texte zu entziffern. Dadurch entsteht zudem ein Gefälle: Die Wahrnehmung der Rezipient*innen wird bewusst überfordert, während sich Sherlock so Zusammenhänge offenbaren.

Eine noch wichtigere Rolle spielt der *mind palace* in der darauf folgenden Episode, HIS LAST VOW, in der die Gedankenwelt Sherlocks von zentraler Bedeutung dafür ist, dass er einen Brustschuss überlebt. Die Folge bietet zahlreiche Rückschlüsse auf den *mind palace* und offenbart interessante Details über dessen Struktur. Die Schrifteinblendungen betreffend ist jedoch besonders wichtig, dass Sherlocks Gedankenmechanismen hier mit einer anderen Form der Wissensorganisation kontrastiert werden, der seines Gegenspielers Charles Augustus Magnusson. Dieser verwendet mit dem *mind palace* verwandte mnemotechnische Methoden, was in der Episode eine zentrale Rolle spielt. Bevor dies jedoch explizit thematisiert wird, sind schon Einblendungen zu sehen, in denen datensatz- oder aktenförmig Informationen zu Personen erscheinen, die Magnusson trifft und einordnet. Außergewöhnlich ist hier, dass erstmals Schrifteinblendungen zu sehen sind, die die Gedankenwelt einer anderen Person als Sherlock visualisieren. Der damit verbundene Perspektivwechsel hat keine Abschwächung der Fokussierung auf Sherlock zur Folge, sondern wird von ihm selbst thematisiert, beispielsweise in Form der Vermutung, Magnusson rufe die Daten mithilfe einer ‚Datenbrille‘ ab. Diese Schrifteinblendungen lassen sich nicht nur narrativ von den ansonsten in der Serie üblichen Formen abgrenzen, auch typographisch weichen sie vom Stil der anderen Einblendungen ab.

Auch andere Gedanken sind lesenswert

Die Gedankenvisualisierungen in SHERLOCK ermöglichen also in erster Linie dem Publikum nachzuvollziehen, wie die Lösung eines Problems zustande kommt. Gleichzeitig dienen die Einblendungen aber auch dazu, die Fähigkeiten Sherlocks – und in einer Ausnahme seines Antipoden – auszustellen und ihn dadurch zu charakterisieren.

Ausschließlich eine solche Charakterisierungsfunktion haben die Schrifteinblendungen in STRANGER THAN FICTION (2006), wo durch das *on-screen-writing* der Zählzwang des Protagonisten Harold Crick visualisiert wird. Je mehr er sich von diesem Zwang befreit, desto seltener treten die Schrifteinblendungen auf. Es werden nicht nur Schrift- oder Zahlenzeichen eingeblendet, sondern auch Abstände, Winkel und geometrische Formen. Interessant ist besonders, dass in einigen Einstellungen die Schrift spiegelverkehrt zu sehen ist, was impliziert, dass die Figur sie wahrnimmt – eine Parallele zu einigen Schrifteinblendungen in SHERLOCK. Dies fällt unter anderem in einer Szene auf, in der Harold eine komplizierte Multiplikation im Kopf ausrechnet.

Insgesamt geht es bei Gedankenvisualisierungen meist um geniale oder außergewöhnliche Köpfe, so auch in dem Film LIMITLESS (2011), in dem das durch eine Droge gewonnene literarische und mathematische Können des Protagonisten durch Schrifteinblendungen dargestellt wird: Er sieht an der Decke seines Zimmers Zahlen, die an die Anzeigetafeln an Bahnhöfen erinnern, ihm jedoch die Geheimnisse der Börse offenbaren. Diese Szenen sind mit einer Einstellung aus A BEAUTIFUL MIND (2001) verglichen worden⁷, in dem allerdings nicht im strengen Sinne von *on-screen-writing* gesprochen werden kann: Aus ganze Wände bedeckenden Ziffernkolonnen werden einzelne durch Aufleuchten hervorgehoben, dadurch entsteht in Kombination mit im Voice-Over gemurmerten Zahlen ein Eindruck von den Vorgängen im Kopf des Protagonisten.

Die Gedankenvisualisierung durch Schrift ist keine Erscheinung, die sich nur in jüngerer Vergangenheit finden lässt. Eher komisches Potential haben die korrigierenden Untertitel in ANNIE HALL (1977), die dem

⁷ Vgl.: A.O. Scott: „A Simple Prescription for Superior Powers“. *New York Times* (17.03.2011). <http://www.nytimes.com/2011/03/18/movies/bradley-cooper-as-a-burned-out-writer-in-limitlessreview.html? r=0>.

Publikum die Hintergedanken der Protagonisten zugänglich machen, während diese einen oberflächlichen Dialog führen.⁸ Als Beispiele für noch frühere Schrifteinblendungen nennt Paech etwa Marcel l'Herbiers Stummfilm *L'INHUMAINE* (1924) und, weitaus prominenter, *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* (1920).⁹ In letzterem nimmt der Direktor der Psychiatrie wahnhaft die Zeilen „Du musst Caligari werden!“ oder auch nur den Namen „Caligari“ wahr, die teilweise einfach über das Bild geblendet werden, teilweise an Objekten befestigt scheinen. Es ist jedoch anhand der Reaktionen des Direktors eindeutig ersichtlich, dass er die Schrift wahrnimmt. Hier scheinen die sprichwörtlichen ‚Stimmen‘, die jemand im Wahn hört, in den Film übertragen worden zu sein: Die Stimmen ließen sich jedoch zu Zeiten des Stummfilms nicht anders als durch Schrift ausdrücken und die Figur reagiert und handelt entsprechend. Insgesamt ist es seit Einführung des Tonfilms üblicher, Gedanken durch die Stimme der jeweiligen Person auszudrücken, Beispiele dafür lassen sich zahlreich finden und sind kein Merkmal avancierterer Filme, wie die Verwendung in Telenovelas wie etwa der ARD-Produktion *STURM DER LIEBE* (2005-) beweist. Werden Gedanken schriftlich visualisiert, scheint dies die außergewöhnliche Qualität derselben herauszustellen: Es offenbart sich durch die Schrift ein besonderer Zugriff auf die Welt.

Gedankenvisualisierung und Fokalisierung

Für die Narratologie sind Schrifteinblendungen im Film in verschiedener Hinsicht interessant. Die Gedankenvisualisierungen lassen sich etwa

8 Diese Szene hat Theoretiker*innen verschiedentlich angeregt. Gottlieb Florschütz beispielsweise reflektiert angesichts der lügenden gesprochenen Sprache und den „wahreren“ Untertiteln über „Schrift als Korrektiv falscher Bilder“. (Gottlieb Florschütz: „Schrift und Bild im Zeitalter des digitalen Films“. *Schrift und Bild im Film*. Hg. Hans-Edwin Friedrich/Uli Jung. Bielefeld 2002, S. 97-111, hier S. 98.)

9 Vgl. Paech: „Vor-Schriften – In-Schriften – Nach-Schriften“ (wie Anm. 1), S. 29.

nicht eindeutig als extra- oder intradiegetisch klassifizieren.¹⁰ Außerdem stellt sich beispielsweise die Frage, welcher narrativen Ebene und welcher narrativen Instanz das *on-screen-writing* zuzuordnen ist.¹¹ Zudem ist das metaleptische Potential von Schrifteinblendungen narratologisch sehr interessant¹² – ein Beispiel für ein metaleptisches Detail wäre etwa die Schrift in *STRANGER THAN FICTION*, die beim Herabfallen auf den Boden klirrend zerbricht.¹³

Da die Gedankenvisualisierungen, wie oben gezeigt wurde, besonders stark darin sind, eine spezifische Sicht auf die Welt oder eine außergewöhnliche Wahrnehmung darzustellen, soll hier die Wechselwirkung von *on-screen-writing* und Perspektivierung bzw. Fokalisierung im Vordergrund stehen. Der Begriff der Fokalisierung stammt aus der literaturwissenschaftlichen Narratologie und wurde später von François Jost auf den Film übertragen.¹⁴ Dabei haben sich zwei Interpretationen oder Ebenen

10 Dazu etwa Tessa Dwyer: „Here, on-screen text is at once both inside and outside the narrative, diegetic and extra-diegetic, informative and affecting. In this way it self-reflexively draws attention to the show’s narrative framing, demonstrating its complexity as distinct diegetic levels merge.“ (Tessa Dwyer: „From Subtitles to SMS. Eye Tracking, Texting and Sherlock“. *Refractory* 25 (2015). [http://refractory.unimelb.edu.au/2015/02/07/dwyer/.](http://refractory.unimelb.edu.au/2015/02/07/dwyer/))

11 Entsprechende Fragen stellt Cubitt auch schon für klassischere Formen der Schrifteinblendung: „[W]ho ‚speaks‘ the narrative information in intertitles like ‚Little did she know...?‘“ (Cubitt: „Preliminaries for a taxonomy and rhetoric of on-screen writing“ (wie Anm. 4), S. 66).

12 Vgl. zu dieser Thematik etwa Gloria Withalm: „How did you find us? – ‚We read the script!‘. A Special Case of Self-Reference in the Movies“. *Semiotics of the Media. State of the Art, Projects, and Perspectives*. Hg. Winfried Nöth. Berlin/New York 1997, S. 255-267; Keyvan Sarkhosh: „Metalepsis in Popular Comedy Film“. *Metalepsis in Popular Culture*. Hg. Karin Kukkonen/Sonja Klimek. Berlin/New York 2011, S. 171-195; Jan-Noël Thon: „Zur Metalepse im Film“. *Probleme filmischen Erzählens*. Hg. Hannah Birr/Maïke Reinerth/Jan-Noël Thon. Münster 2009, S. 85-110.

13 Dieses Beispiel findet sich so auch bei Markus Kuhn (Kuhn: *Filmnarratologie*, S. 364.), der auch den Begriff des metaleptischen Details einführt (Markus Kuhn: *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin u.a. 2011, S. 264).

14 Vgl. Caroline Amann: „Fokalisierung“. *Lexikon der Filmbegriffe*. Hg. Hans J. Wulff. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7199>.

der Fokalisierung differenziert, die gleichzeitig und mit terminologischen Überschneidungen zur Beschreibung von Filmen verwendet werden.¹⁵ Wo Jörg Schweinitz zwischen ‚handlungslogischer‘ und ‚bildlogischer‘ Fokalisierung unterscheidet¹⁶, gebraucht Markus Kuhn, in Rückgriff auf Jost, die Ausdrücke ‚Fokalisierung‘ und ‚Okularisierung‘.¹⁷

Die (handlungslogische) Fokalisierung orientiert sich an Gérard Genette, der den Begriff und seine verschiedenen Differenzierungen für die Literatur eingeführt hat.¹⁸ Genettes Begriff der Fokalisierung beruht größtenteils auf dem Verhältnis und der Informationsvergabe zwischen Diegese bzw. diegetischer Figur und Rezipient. Da diese unterschiedlich organisiert bzw. gewichtet sein kann, sieht Genettes Konzept drei Formen der Fokalisierung vor. Intern fokalisiert ist eine Erzählstruktur, wenn das Publikum genau so viel über die Handlung weiß, wie eine diegetische Figur. Schrifteinblendungen im Allgemeinen können hier eine Methode sein, einen äquivalenten Wissensstand herzustellen, ohne auf einen *point-of-view-shot* zurückzugreifen. Dies lässt sich besonders gut am Beispiel von SMS-Einblendungen verdeutlichen, bei denen weder das *on-screen-writing* noch die Kamera direkt die Wahrnehmung der Figuren wiedergibt, sondern durch die Kombination von Figur und Nachricht etwa die Reaktionen nachvollzogen werden können und ein ausgeglichener Wissensstand gewährleistet wird.¹⁹

15 Vgl. Steffen Hornung: „Subjektive Erzählperspektive im Spielfilm. Über die Möglichkeiten und Grenzen, filmisches Erzählen an der Erlebensperspektive einer Figur zu orientieren“. *Medien – Texte – Kontexte. Dokumentation des 22. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Hg. Stephanie Großmann/Peter Klimczak. Marburg 2010, S. 112-126.

16 Vgl. Jörg Schweinitz: „Multiple Logik filmischer Perspektivierung. Fokalisierung, narrative Instanz und wahnsinnige Liebe“. *montage AV* 16/1 (2007), S. 83-100, hier insbesondere S. 88f.

17 Vgl. Kuhn: *Filmnarratologie* (wie Anm. 12), S. 122f.

18 Dazu Gérard Genette: *Die Erzählung*. Übers. von Andreas Knop. 3. Aufl. München 2010, insbesondere S. 121-124 und 217-220.

19 Dazu Hornung: „Denn der rein räumliche Standpunkt einer Figur hat nur zum Teil mit ihrem subjektiven Empfinden und Erleben zu tun. Beim durchgehenden Einsatz eines POV shot [...] fehlt ein wichtiger Teil der Reaktionen und Wertungen durch die Figur.“ (Hornung: „Subjektive Erzählperspektive im Spielfilm“ (wie Anm. 14), S. 113).

Auch eine variable interne Fokalisierung, die Kuhn im Anschluss an Genette von der festen, d.h. „konstant bei einer Figur“ bleibenden, internen Fokalisierung unterscheidet und die demnach „sukzessive von einer Figur zur nächsten wechselt“²⁰, kann durch *on-screen-writing* geprägt sein. Details wie Schrifttype, Farbe oder Verankerung können verwendet werden, um die Zuordnung zu einzelnen Figuren zu gewährleisten.²¹ Demgegenüber konzentriert sich Edward Branigan, der sich mit der bildlogischen Fokalisierung bzw. der Okularisierung beschäftigt, auf Details der Präsentation und lässt „kleinteilige, klar analysierbare Aspekte wie Kameraperspektive und *point-of-view*-Strukturen in die Feststellung der Fokalisierungsart“ einfließen.²² Hier ist eine Präsentationsform wirklich nur dann intern fokalisiert, wenn exakt die Wahrnehmung oder die Gedanken der betreffenden Figur wiedergegeben werden.²³ Diese recht enge Definition beinhaltet jedoch nicht allein *point-of-view*-Einstellungen der filmischen Welt – Branigan ergänzt:

Die interne Fokalisierung erstreckt sich von der einfachen Wahrnehmung (z.B. eine Point-of-View-Einstellung) zu Eindrücken (z.B. unscharfe Point-of-View-Einstellungen einer Figur, die betrunken oder schwindelig ist oder unter Drogen steht) bis zu ‚tieferen‘ mentalen Vorstellungen (z.B. Träumen, Halluzinationen und Erinnerungen).²⁴

20 Kuhn: *Filmnarratologie* (wie Anm. 12), S. 124.

21 Auch bei SMS-Einblendungen wird die Möglichkeit genutzt, sie durch die Schriftart an einzelne Personen zu binden, so etwa in dem Film *THE FAULT IN OUR STARS* (2014), in dem die Textnachrichten eines jungen Paares jeweils in einer an Handschrift orientierten Type visualisiert werden. Besonders prägnant ist der Schrifttypenwechsel in der schon erwähnten *SHERLOCK*-Folge *HIS LAST VOW*: Hier wird, wie es oben dargestellt wurde, ein Perspektivenwechsel durch die Veränderung der Schriftart angezeigt.

22 Hornung: „Subjektive Erzählperspektive im Spielfilm“ (wie Anm. 14), S. 116.

23 „Bei der *internen* Fokalisierung fallen erzählte Welt und Darstellung auf der Leinwand zusammen und bilden über die Figur eine vollkommene Einheit: ‚Dies ist genau das, was Manny sieht: diese Farben und Formen befinden sich in seinem Kopf,‘ oder ‚Genau dies sind seine Gedanken.“ (Edward Branigan: „Fokalisierung“. Übers. von Christine N. Brinckmann. *montage AV* 16/1 (2007), S. 71-82, hier S. 75).

24 Ebd., S. 77.

Diese verschiedenen Formen der internen Fokalisierung lassen sich auch in den Gedankenvisualisierungen von Sherlock wiederfinden. Durch die schon beschriebene Einstellung, in der durch einen Gegenschuss zuvor eingeblendete Schrift als tatsächlich aus der Perspektive des Detektivs sichtbar charakterisiert wird, scheinen alle derart in Schriftform auftauchenden Beobachtungen als dem *point-of-view* Sherlocks zugehörig klassifiziert zu werden. Diese Form von Einblendungen geht über in die Kategorie, die Branigan als ‚mentale Vorstellungen‘ bezeichnet – insbesondere die *mind-palace*-Szenen sind hier eindrücklich und greifen ebenfalls teilweise auf Schrifteinblendungen zurück. Zugleich können die Beobachtungen natürlich auch als ‚Eindrücke‘ charakterisiert werden; dafür spricht etwa, dass sie im Falle des betrunkenen Sherlocks verschwommen und gedoppelt auftauchen sowie unzuverlässiger werden.

Einen besonderen Schwerpunkt legen Branigan und Kuhn auf die Analyse der sogenannten Achsenverhältnisse, die *point-of-view*-Einstellungen charakterisieren und die Kuhn auch als „Okularisierung im Mikrobereich“ bezeichnet. Während der *eyeline-match-shot*, der in diesem Zuge genannt wird und der zeigt, „was eine Figur sieht und wann, aber nicht von deren physischem Standpunkt“²⁵, sich eher zur Beschreibung von SMS-Einblendungen eignet²⁶, kann der Begriff des *over-shoulder-shots* auch dem Verständnis der Funktionsweise von Gedankenvisualisierung dienen. Diese Kameraperspektive, die Kuhn als Merkmal einer „interne[n] Fokalisierung bei Nullokularisierung“ bezeichnet²⁷, ist dadurch gekennzeichnet, dass die Wahrnehmung einer Figur wiedergegeben wird, wobei über deren Schulter geschaut wird und diese durchaus auch im Bild sichtbar sein kann.

In der Folge THE SIGN OF THREE, gibt es eine Szene, die exemplarisch für eine solche Kameraperspektive ist: In Sherlocks Sichtfeld wer-

25 Edward Branigan: „Die Point-of-View-Struktur“. Übers. von Christine N. Brinckmann. *montage/av* 16/1 (2007), S. 45-70, hier S. 57.

26 Wird eine SMS per *on-screen-writing* visualisiert, können die Rezipient*innen ungefähr das sehen, was die Filmfigur auf dem ihnen nicht zugänglichen Display liest; dabei sehen Figur und Rezipient*in nicht genau das gleiche, da die Perspektive sich durch die Visualisierung ändert und auf Details der Handy-Anzeige verzichtet wird.

27 Kuhn: *Filmnarratologie* (wie Anm. 12), S. 145.

den durch Schrifteinblendungen – zwei Kreise kombiniert mit dem Wort „TARGET?“ – verschiedene mögliche Opfer für den von ihm antizipierten Mordanschlag identifiziert, zugleich ist jedoch sein Hinterkopf im Bild zu sehen. Die nachfolgende Einstellung behält diese Schrifteinblendungen bei, zeigt Sherlock jedoch frontal. Indem diese zweiten Schrifteinblendungen nicht spiegelverkehrt sind, entziehen sie sich nicht nur der zuvor etablierten oder nahegelegten Interpretation, dass Sherlock die Schrift so wahrnimmt, sondern auch den Gesetzen der Räumlichkeit. Während der *over-shoulder-shot* noch das Bild stabilisiert und den Betrachter in den Räumlichkeitsstrukturen verankert hat – was Kuhn als eine seiner Qualitäten herausstellt²⁸ –, gerät diese Ordnung direkt in der nächsten Einstellung ins Wanken. Auch kann es im Prinzip gar nicht darum gehen, zwischen dem Körper (der Schulter) der Figur und der Schrift ein Verhältnis herzustellen, da diese sich offensichtlich nicht auf der gleichen filmischen Ebene befinden.

Insgesamt scheinen sich die Möglichkeiten, durch Schrifteinblendungen eine interne Fokalisierung herzustellen, sei es durch Informationen über die Wahrnehmung der entsprechenden Figur oder durch Visualisierung von Denkvorgängen, unter Kuhns ‚Label‘ von ‚Filmischen Formen der Gedankenwiedergabe‘ subsumieren zu lassen. Obgleich er hier eine sehr ausführliche Tabelle vorlegt, um die verschiedenen Formen zu erfassen, lässt sich die Schrifteinblendung in die Dichotomie ‚sprachlich‘ und ‚visuell‘ nur schwer einordnen; hier wird in der Kategorie ‚sprachliche Gedankenrepräsentation‘ tatsächlich nur ‚Stimmliches‘ aufgezählt, während der Ausdruck ‚Mindscreen‘, als Form der visuellen Gedankenrepräsentation, einen „Oberbegriff für verschiedene Formen [darstellt], in denen subjektive Wahrnehmungs- und Bewusstseinszustände, Gedanken, Vorstellungen, Erinnerungen und Einbildungen visuell auf dem Bildschirm repräsentiert, angezeigt oder symbolisiert werden“.²⁹

Gesteht man zu, dass eine solche visuelle Repräsentation auch durch Schrift geleistet werden kann, lassen sich viele Formen des *on-screen-writings* in SHERLOCK durchaus als Mindscreens auffassen: Die Wahrnehmungen des betrunkenen Sherlock kann man als ‚mentale Projekti-

28 Vgl. ebd. S. 146.

29 Ebd. S. 191.

on‘ einordnen, Beobachtungen an Gegenständen lassen sich als ‚mentale Einblendungen‘ klassifizieren und die verschiedenen Visualisierungsformen des *mind palace* können als ‚mentale Metadiegeese‘ oder als ‚mentale Metalepse‘ verstanden werden – all diese Kategorien bezeichnet Kuhn als Untergruppen des ‚Mindscreen‘.³⁰

Durch eine solche Zuordnung unter Kuhns Kategorien bzw. Begriffe gibt man jedoch eine Antwort auf eine oben gestellte Frage: Begreift man die eingeblendete Schrift als ‚mentale Projektion‘, so muss Sherlock sie wirklich sehen. Ist das *on-screen-writing* nur ein filmisches Mittel, um für das Publikum lesbar zu machen, was ihm eigentlich nicht zugänglich ist, funktioniert diese Einordnung nicht. In diesem letzteren Fall wäre die Gedankenvisualisierung eher mit Zwischen- oder Untertiteln vergleichbar und somit eher dem filmischen Paratext zuzuordnen.³¹ Beide Einordnungen stellen dabei jedoch nur die Pole dar, zwischen denen sich das *on-screen-writing* tatsächlich bewegt – denn gerade indem es sich den eindeutigen Kategorisierungen entzieht, kann es visuell und narrativ so gut funktionieren.

Zusammenfassung

Gedankenvisualisierungen stellen als Schrifteinblendung eine Besonderheit dar, da sie sich sehr von den traditionellen Formen der Schrift im Film, den Unter- und Zwischentiteln sowie den Credits, unterscheiden. Ihre Funktion ist es meist, Zugang zu den Gedanken einzelner Charaktere zu ermöglichen, was sonst im Film häufig durch Voice-Over-Narration gelöst wird. Nicht nur die Gedanken selbst werden durch die schriftliche Visualisierung als außergewöhnlich gekennzeichnet, die Form

30 Ebd.

31 Auch diese Zuordnung muss weiter hinterfragt werden und liefert keine einfachen Ergebnisse, so schreibt etwa Carol O’Sullivan: „the paratextual status of subtitles is rather fluid“ (Carol O’Sullivan: *Translating Popular Film*. Basingstoke u.a. 2011, S. 167). Genettes Theorie des Paratexts kann allgemein als sehr relevant für die Beschreibung der Funktion(sweise) von *on-screen-writing* gelten, da Schrift generell im Film an die Ränder, in den Paratext gedrängt wird; vgl. dazu etwa Alexander Böhnke: *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld 2007, S. 29.

der Schrifteinblendung markiert auch einen speziellen Zugriff auf die Welt: Erstens können die Protagonisten³² die Welt, einzelne Szenen oder andere Figuren ‚lesen‘, nicht nur im übertragenen Sinne; zweitens wird die diegetische Welt dabei von den Protagonisten beschriftet und vermessen, sie drücken ihr ihren Stempel auf. Diese Hypothese korrespondiert mit der oben formulierten Beobachtung, dass *on-screen-writing* häufig als Mittel der Visualisierung der Gedanken solcher Figuren eingesetzt wird, denen etwa aufgrund bestimmter psychischer Dispositionen schwer nahekommen ist.³³

Indem die Schrift in Form des *on-screen-writings* eine Möglichkeit darstellt, dem Publikum Zugang zu den Gedanken einzelner Figuren zu bieten, eignet sie sich narrativ sehr gut für Strategien der Fokalisierung. Verschiedene Parameter der Schrift, wie Schrifttype, Beweglichkeit und auch Verankerung im Raum, können eingesetzt werden, um einen speziellen Effekt hinsichtlich der Bindung an eine Figurenperspektive zu erzielen. Die narratologischen Begrifflichkeiten können diese ‚neuen‘ Phänomene durchaus erfassen; es ist jedoch deutlich, dass filmnarratologische Ansätze³⁴, die sich häufig der literaturwissenschaftli-

32 Bisher ist der Verfasserin kein Fall bekannt, in dem die Gedanken einer weiblichen Figur durch Schrift visualisiert werden. Auch bei der Schwester Sherlocks in der vierten Staffel der Serie, ist dies nicht der Fall, obwohl sie ihre beiden hochintelligenten Brüder überflügelt. Angesichts der Beobachtung, dass durch die Gedankenvisualisierungen meist besondere Charaktere mit rationalen oder analytischen Fähigkeiten ausgezeichnet werden, liegt die Vermutung nahe, dass sich hier ein Geschlechter-Stereotyp (vorerst) fortsetzt.

33 Dass gerade bei komplexen Gedankengängen oder unnahbaren Figuren Schrift für die Gedankenvisualisierung eingesetzt wird, könnte auch auf traditionell mit der Differenz von Mündlichkeit und Schriftlichkeit verbundene Wertzuschreibungen zurückgeführt werden: Während mündliche Sprache meist als Ausdruck von Innerlichkeit gilt, wird mit klassischerweise Schrift eine Äußerlichkeit assoziiert, sodass die Gedankenwelt potentiell distanzierter wirkt, wenn sie durch Schrift zugänglich gemacht wird, und nicht durch eine *voice-over*-Stimme. Zugleich jedoch wird diese Differenz und Konnotation unterlaufen, da gerade durch die Gedankenvisualisierung in Form von Schrift ein Einblick in Innerlichkeit überhaupt ermöglicht wird.

34 Gearbeitet wurde in diesem Kontext insbesondere mit Markus Kuhns einschlägiger Monographie zur *Filmnarratologie* (vgl. Anm. 12) sowie mit Nina Heiß' Dissertation *Erzähltheorie des Films* (Würzburg: Königshausen&Neumann, 2011).

chen Theorie entwickelt haben, eine Kombination von schriftlichen und audiovisuellen Mitteln nur schwer beschreiben können. Dass es zudem nicht ‚einfach nur‘ um eine Kombination von Elementen geht, sondern darum, Schrift und Bild miteinander zu verschmelzen, steigert dabei zugleich die Komplexität der Beschreibung als auch die Attraktivität für den Film. Auf visuell ansprechende Weise werden Sherlocks Gedanken lesbar gemacht; doch so, wie die begriffliche und theoretische Fassung des Phänomens unvollständig bleiben muss, verschließt sich auch Sherlock der Offenbarung all seiner Gedanken. Denn dass dem Publikum immer nur ein kleiner Teil der mentalen Vorgänge Sherlocks durch Visualisierung zugänglich gemacht wird, ist offensichtlich und aus organisatorischen wie dramaturgischen Gründen notwendig. Auch wenn wir mit den Schrifteinblendungen natürlich schlauer sind als ohne sie, fragen wir uns deshalb immer noch wie Sherlocks Vermieterin Mrs. Hudson: „He’s Sherlock. How will we ever know what goes on in that funny old head?“³⁵

Post-Scriptum zur vierten SHERLOCK-Staffel, die im Januar 2017 auf BBC ausgestrahlt wurde:

Das *on-screen-writing* spielt auch in der vierten Staffel von SHERLOCK wieder eine Rolle und wird dabei hinsichtlich seiner Funktionen und Optik weiterentwickelt – wobei fraglich bleibt, ob es sich dabei um eine positive Entwicklung handelt – zumindest was den visuellen Stil betrifft, wirken einige neue Einblendungsformen weniger ausgewogen als in den vorangegangenen Staffeln. Während hinsichtlich der Kommunikation via Handy zu den bisher genutzten SMS-Visualisierungen auch die Einblendung von Bildschirmen bei Videoanrufen tritt (THE SIX THATCHERS), wird die Gedankenvisualisierung durch Schrift in verschiedener Hinsicht erweitert. So wird beispielsweise in der Folge THE LYING DETECTIVE mit der in den ersten drei Staffeln ausschließlich genutzten serifenlosen Schriftart gebrochen, als Sherlocks im Drogenrausch gezogenen Schlussfolgerungen per Handschrift eingeblendet werden, mit der er auch wütend interagiert. Diese Neuerung funktioniert ähnlich wie die Einblendungen der Gedanken des betrunkenen Sherlock in THE SIGN OF

35 Zitat aus der SHERLOCK-Folge A SCANDAL IN BELGRAVIA (2012).

THREE: Die Einblendungen unterstreichen den desolaten Geisteszustand des Detektivs sowie seine Skepsis gegenüber den eigenen Beobachtungen. Bezüglich der Fokalisierung ist eine Szene in *THE SIX THATCHERS* interessant, in der ein Hund auf eine Spur angesetzt wird. In einer Art *over-shoulder-shot* mit entsprechend verwackelter Kameraführung wird die Perspektive des Tieres eingenommen, per *on-screen-writing* werden Moleküle in räumlichen Strukturformeln eingeblendet. Verschiedene Überlegungen lassen sich an diese Form der ‚Gedankenvisualisierung‘ anschließen: Erstens ist sogar die Perspektive eines Hundes, der nur einen Auftritt von ca. drei Minuten in der Folge hat, relevanter als die anderer (menschlicher) Figuren, was für die Konzentration der Einblendungen auf den Kontext der Lösung von Fällen spricht – auch wenn weder die Einblendungen noch der Hund in der entsprechenden Szene aufschlussreich sind; zweitens werden hier ‚Gedanken‘ oder ‚Beobachtungen‘ eingeblendet, die das betreffende Subjekt (der Hund) keinesfalls tatsächlich haben kann; drittens geht es bei diesem Beispiel von *on-screen-writing* nicht um den Inhalt der Einblendungen, denn chemische Strukturformeln in der Kürze der Zeit zu entschlüsseln dürfte wohl nur sehr wenigen Zuschauer*innen gelingen, sondern um Assoziationen – Sherlock und der Hund werden hier durch das Mittel des *on-screen-writings* etwa auf eine Ebene gestellt, was möglicherweise mit einem Augenzwinkern auf ihre (Un-)Fähigkeit zum Spurenlesen verweist.