

**MEDIENBILDUNG
STUDIEN ZUR AUDIOVISUELLEN KULTUR
UND KOMMUNIKATION**

Jasper Ihlenfeldt

**Aspekte der Postmoderne
in den Filmen von Sion Sono**

Medienbildung

Studien zur audiovisuellen Kultur und Kommunikation

Band 6

Eine Schriftenreihe der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg, Fakultät für
Humanwissenschaften, Institut I: Bildung, Beruf und Medien

ISSN 2569-2453

Herausgegeben von

Ralf Biermann

Johannes Fromme

Stefan Iske

Dan Verständig

Jasper Ihlenfeldt

Aspekte der Postmoderne in den Filmen von Sion Sono



Jasper Ihlenfeldt

Magdeburg, Deutschland

Masterarbeit im Studiengang Medienbildung: Audiovisuelle Kultur und Kommunikation an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg (2016)

ISBN 978-3-944722-74-0

DOI: 10.24352/UB.OVGU-2018-142

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Otto-von-Guericke-Universität, Magdeburg 2018



Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen 4.0 International zugänglich.

Eine Kopie dieser Lizenz können Sie Online einsehen unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Bezug (Online Open Access): <https://doi.org/10.24352/UB.OVGU-2018-142>

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	5
1 Einleitung.....	7
2 Überblick über Aspekte der Postmoderne.....	10
2.1 Lyotard und das Postmoderne Wissen	10
2.2 Missverständnisse der Postmoderne-Kritiker.....	12
2.3 Zusammenfassung der Merkmale der Postmoderne nach Ihab Hassan	15
2.4 Merkmale des postmodernen Films	19
2.4.1 Pastiche	23
2.4.2 Flattening of Effect.....	23
2.4.3 Hyperreality	24
2.4.4 Time Bending.....	25
2.4.5 Altered States.....	25
2.5 Medienbildung als postmoderne Bildungstheorie	26
3 Überblick über den japanischen Spielfilm und seine Evolution nach 1945..	29
3.1 Sion Sono im Profil	34
3.2 Auswahl der Filme.....	35
4 Neoformalistische Strukturanalyse nach Bordwell und Thompson.....	37
5 Filmanalyse <i>Love Exposure</i>	46
5.1 Plot/Charaktere.....	46
5.2 Narrationsstruktur.....	50
5.2.1 Amerikanische Montage als Narration der Rückblenden (Flashbacks).....	50
5.2.2 Chronologische Erzählstruktur	52
5.2.3 Traumsequenzen und Visionen	52
5.3 Interpretationshypothese	54
5.4 Mise En Scène / Kinematografie / Muster	56

5.4.1	Kinematografie.....	56
5.4.2	Montage.....	58
5.4.3	Mise En Scène	60
5.4.4	Musik & Ton.....	63
5.4.5	Muster	64
6	Filmanalyse <i>Why Don't You Play In Hell?</i>	65
6.1	Plot/Charaktere.....	65
6.2	Narrationsstruktur.....	67
6.3	Interpretationshypothese	69
6.4	Mise En Scène / Kinematografie / Muster	70
6.4.1	Kinematografie.....	70
6.4.2	Montage (Mikroebene).....	72
6.4.3	Mise En Scène	72
6.4.4	Musik & Ton.....	74
7	Aspekte der Postmoderne in den ausgewählten Filmen.....	75
7.1	Diskussion der Ergebnisse.....	75
7.2	Einordnung der Filme in die Dimensionen der Medienbildung	82
8	Fazit.....	83
9	Verzeichnisse	85
9.1	Literaturverzeichnis.....	85
9.2	Filmverzeichnis	88
Anhang		91
Auszüge aus dem Erstgutachten.....		91
Prof. Dr. Winfried Marotzki		91
Auszüge aus dem Zweitgutachten		91
Prof. Dr. Johannes Fromme		91

1 Einleitung

In der folgenden Masterarbeit mit dem Titel „Aspekte der Postmoderne in den Filmen von Sion Sono“ möchte ich mich mit zwei Filmen des japanischen Regisseurs Sion Sono auseinandersetzen. Diese werden durch die Verwendung des neoformalistischen Filmanalyseansatzes von David Bordwell und Kristin Thompson und der Methode der strukturalen Medienanalyse nach Benjamin Jörissen und Winfried Marotzki analysiert, um die vorhandenen Thematiken innerhalb einer einzigartigen ästhetischen und strukturellen Erzählform herauszuarbeiten und beschreibbar zu machen. Darüber hinaus versuche ich, Aspekte des postmodernen Films, wie sie bereits seit Mitte der 1980er-Jahre diskutiert werden, innerhalb der Filme auszumachen. Hierbei möchte ich nicht den Fehler machen, die Analyse zu sehr in das Korsett meiner Theorie zu zwängen, da der neoformalistische Ansatz nicht für eine Betrachtungsweise ‚von oben nach unten‘ (also von der Theorie ausgehend) geeignet ist und jedem Film seine eigene Qualität als empirisch wertvolles Material zuspricht. Die grundlegenden Überlegungen des postmodernen Denkens werde ich in ihrer Entwicklung beschreiben, aber nicht als theoretischen Ballast die eigentliche Filmanalyse dominieren lassen.

Die Interpretationshypothesen, welche ich erarbeiten möchte, müssen also nicht vom Diskurs der Postmoderne abhängig sein, werden aber mit diesem verglichen, damit mögliche Parallelen oder Dissonanzen deutlich gemacht werden können. Dennoch sehe ich gerade die Diskussion um das postmoderne Denken und ihre Grundelemente durchaus komplementär zu den Annahmen und Strukturen des neoformalistischen Analyseansatzes und werde diese Annahme hier erläutern.

In weiteren Überlegungen möchte ich den eigentlich westlich dominierten Diskurs um die Postmoderne (Lyotard 1979) und den des postmodernen Films (Sandbothe 1998) auf die japanische Filmkultur übertragen und einen kurzen Überblick der Zusammenhänge dieser Entwicklungen geben, um dann Anhand der Analyse von Sion Sonos Filmen diese Gedanken abzuschließen. Außerdem werde ich den Bildungsaspekt und die möglichen Bildungspotentiale der Filme unter Einordnung in die Dimensionen der Medienbildung (Jörissen/Marotzki 2009) vornehmen, auch um Bildungsaspekte des Diskurses um die Postmoderne zu veranschaulichen, welche ich innerhalb meiner Recherche in dieser Form noch nicht eindeutig finden konnte. Hier habe ich die Annahme, dass das Orientierungskonzept der „Tentativität“ und die von Marotzki erwähnte „Kontingenz“ der postmodernen Welt (Jörissen/Marotzki 2009, S. 16) im

direkten Zusammenhang mit dem Diskurs um Pluralismus und Fragmentarisierung der Gesellschaft innerhalb der Diskussion um die Postmoderne steht und vergleichbar ist.

„Die Moderne und unsere als ‚zweite Moderne‘ bzw. ‚Postmoderne‘ bezeichnete Gegenwart ist durch eine ganze Reihe von Orientierungskrisen gekennzeichnet, die nach und nach jedem Glauben an einen irgendwie fixierbaren Standpunkt, von dem aus sich ein allgemein verbindliches ‚Wahres, Schönes, Gutes‘ festlegen ließe, eine Absage erteilt haben“ (Jörissen/Marotzki 2009, S. 10).

Hiermit beschreiben Jörissen und Marotzki schon die von Lyotard ausgegangene Verabschiedung der „Meta-Erzählungen“ (Lyotard 1997, S. 23) hin zu einer heterogenen Wirklichkeit, deren Elemente ich auch in der Auseinandersetzung mit der Postmoderne aufzeigen werde. Somit soll die Nähe der Postmoderne und der ausformulierten Theorie der Medienbildung deutlich gemacht werden.

Ich entschied mich für die Analyse von zwei Filmen von Sion Sono, da nach der Sichtung seines Werkes vor allem diese beiden Beispiele exemplarisch für seine hohe ästhetische Varianz stehen und somit nicht gänzlich stellvertretend für das Œuvre des Regisseurs, aber in jedem Fall für seinen Stil stehen können.

Zudem ist *Love Exposure* mit über 230 Minuten Laufzeit auch in seiner Fülle mehr als ausreichend, um diverse Aspekte und Details herauszuarbeiten, die andere Künstler eventuell in mehreren Filmen untergebracht hätten. Außerdem ist Sion Sono geeignet für eine Einordnung in den postmodernen Film, weil er mit dem Verhältnis von Pop – und Hochkultur spielt, welches auch in den ästhetischen Überlegungen der Entwicklung der Postmoderne ausschlaggebend ist. Hierbei spielt die Fragestellung eine Rolle, ob Sion Sono als postmoderner Künstler verstanden werden kann und ob diese Aussage nach der analytischen Betrachtung seiner Filme noch Relevanz hat.

Hierzu die Definition eines postmodernen Künstlers von Ernst Schreckenberg:

„Der postmoderne Künstler bedient die trivialsten Bedürfnisse des alltäglichen Gebrauchs als auch den differenziertesten Rezeptionsbedarf des raffinierten ästhetischen Bewusstseins – er ist ein Doppelagent des Genusses. Postmoderne Kunstwerke simulieren die Lust am Schauen und Erleben genauso wie die fachmännische Beurteilung. So überbrücken sie für die Ästhetik der Moderne charakteristische Kluft zwischen kritischer und genießender Haltung“ (Schreckenberg 1998, S. 125).

Es muss vorerst gesagt werden, dass der Ausgangspunkt für meine Arbeit die Annahme ist, dass ich in Sion Sonos Filmen sehr spezifische Aspekte des postmodernen

Films finden kann, da ich bereits umfassend mit seinen Filmen vertraut bin. Sion Sono kombiniert Genres scheinbar nach Belieben und ist filmsprachlich unglaublich divers und eigensinnig. Ihm ist es ein deutliches Anliegen, Realität nicht nur darzustellen, sondern eben auch zu abstrahieren, zu formen und eigentlich „Undarstellbares“ (Hassan 1988, S. 51) zeigen zu können. Mit diesen grundsätzlichen Eigenschaften bedient er Ideen des postmodernen Films und es gilt herauszufinden, in welcher Art und Weise Sono seine Filme strukturell aufbaut und in wie weit wir die ausgewählten Filme *Love Exposure* und *Why Don't You Play In Hell* nach der neoformalistischen Analyse (in welcher der Film erst einmal unabhängig von der Theorie analysiert wird) postmodern nennen können, oder eben auch nicht. Wenn möglich möchte ich also die Nähe zur Theorie des postmodernen Denkens innerhalb dieser Interpretationshypothese prüfen und Aspekte herausarbeiten, welche dem postmodernen Film entsprechen, oder diesen sogar um gewisse Elemente erweitern.

Die Interpretationshypothesen der Filme werden dabei zwar unabhängig voneinander entwickelt, dennoch beide in den Kontext des postmodernen Denkens eingeordnet und maximal bzw. minimal kontrastiert. Hierzu ist es ebenso notwendig, dass ich einen Überblick über den japanischen Film gebe und eine zeitliche Einordnung erläutere, wann sich das japanische Kino postmodern geöffnet hat und traditionelle Themen fortan eine neue Bewertung fanden und direkt mit technologischen und gesellschaftlichen heterogenen Entwicklungen der japanischen Kultur kombiniert und bearbeitet wurden.

Hier werde ich im Besonderen noch auf den Regisseur Jūzō Itami eingehen, welcher als einer der unkonventionellsten und interessantesten Nachkriegsregisseure in Japan gilt und so viel Aufsehen mit seinen sehr komödiantischen und ironischen Filmen erregte, dass er zu einem Opfer der Gewalt der kriminellen Yakuza wurde. Dieser geschichtliche Einblick in den japanischen Film kann dazu führen, dass auch Sion Sonos Filme, trotz ihres extremen Individualismus in eine Tradition von japanischer Filmkunst eingeordnet werden können und wir in seinen Filmen durchaus Elemente anderer japanischer, so wie westlicher Regisseure finden werden.

Außerdem soll von dem Konzept der strukturalen Medienbildung ausgehend eine passende bildungstheoretische Dimension herausgearbeitet werden, in welcher sich die Bildungspotentiale der Filme einordnen lassen. Hierbei orientiere ich mich an den Dimensionen der Medienbildung, welche Winfried Marotzki als vier Grunddimensionen lebensweltlicher Orientierung vorschlägt. In Bezug auf Immanuel Kants Fragen

„Was kann ich wissen?“, „Was soll ich tun?“, „Was darf ich hoffen?“ und „Was ist der Mensch?“ werden „vier grundlegende Orientierungsdimensionen“ (Jörissen/Marotzki 2009, S. 31) abgeleitet, welche ich im späteren Verlauf meiner Masterarbeit erläutern werde und welche davon in Sion Sonos Filmen behandelt werden. Beendet wird diese Betrachtung dann mit der Auswertung meiner Ergebnisse und mit einer differenzierten Antwort auf die Frage, ob und in wie weit wir es bei Sion Sono mit einem postmodernen Regisseur zu tun haben und wo die postmodernen Einflüsse seiner Arbeit liegen.

2 Überblick über Aspekte der Postmoderne

Der Diskurs der Postmoderne kann als sehr diffus und universell bezeichnet werden, da er weitreichend interdisziplinär und teilweise auch undifferenziert Verwendung findet. Im folgenden Teil möchte ich keinen Überblick der Diskussion über die Ideen der Postmoderne geben, da der Begriff bis in das 19. Jahrhundert zurück reicht und als Form einer neuen Denkweise in den 70er und 80er Jahren des 20. Jahrhunderts ernsthaft und ausführlich diskutiert wurde. Ein gesamter Überblick über die Diskussion würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Aus diesem Grund werde ich versuchen die für meine Filmanalyse relevanten und die primären Annahmen über das postmoderne Denken verständlich zu machen.

2.1 Lyotard und das Postmoderne Wissen

Die grundlegende Literatur des postmodernen Denkansatzes geht für die meisten Wissenschaftler auf Jean François Lyotard zurück, welcher mit seinem Werk „Das Postmoderne Wissen“ (1979) die ersten wichtigen Thesen für eine neue, postmoderne Betrachtungsweise der Gesellschaft und die Kritik an der Moderne aufstellte. Eine der wichtigsten Annahmen, welche er in seinem Bericht beschreibt, ist das Ende der sogenannten Meta-Erzählungen, welche noch die Politik und gesellschaftlichen Strömungen der Industrialisierung und des frühen 20. Jahrhunderts bestimmten. Vereinfachend gesagt meint er hiermit das Ende einer ganzheitlichen nationalen Agenda, die eine Nation oder die Wissenschaft gemeinschaftlich verfolgen kann. Beispielhaft kann man hier Ideen wie den Humanismus, den Kommunismus oder in seiner

extremsten Ausrichtung den Nationalismus der Faschisten aus Deutschland, Japan, Italien und anderen Ländern nennen. Dem Versuch der Legitimierung eines solchen vermeintlich zur Homogenität einer Gesellschaft führenden Leitgedankens steht Lyotard überaus kritisch entgegen.

„Dieser Legitimationsdiskurs gehört der Moderne an, wenn er auf ‚diese oder jene Erzählung zurückgreift wie die Dialektik des Geistes, die Hermeneutik des Sinns, die Emanzipation des vernünftigen oder arbeitenden Subjekts ...‘ Postmodern ist dagegen die Skepsis gegenüber den legitimierenden Metadiskursen“ (Engelmann 2009, S. 18).

Als neues Fundament einer postmodernen Gesellschaft stellt er einen pluralistischen Ansatz vor, welcher die Heterogenität einer Gesellschaft positiv hervorhebt und in welcher mehrere Standpunkte und Perspektiven nebeneinander gleichwertig existieren müssen. Wissenschaft muss für Lyotard immer eine kritische Funktion haben, welche bestehende Erkenntnisse hinterfragt und man kann deutlich herauslesen, dass er vor allem mit dem Selbstverständnis und der Selbstlegitimation von traditioneller Wissenschaftsarbeit ein Problem hatte und den Einfluss von Regierungen auf wissenschaftliche Arbeit als unethisch empfindet.

„Wer entscheidet, was Wissen ist, und wer weiß, was es zu entscheiden gilt? Die Frage des Wissens ist im Zeitalter der Informatik mehr denn je die Frage der Regierung“ (Lyotard 1979, S. 41). Weiterhin führt Lyotard poststrukturalistische Elemente ins Feld und ordnet der Sprache bzw. den Sprachspielen einer Gesellschaft eine legitimierende und formende Rolle zu. Wahrheit, Konsens oder auch Fakten existieren in dieser philosophischen Überlegung immer nur zwischen zwei oder mehreren Parteien, welche sich in einem vertraglichen Verhältnis über die Regeln ihrer Sprechakte geeinigt haben. Hierbei ist Sprache und das Entwickeln von Weltverhältnissen für ihn wie ein Spiel zu verstehen, bei welchem der Spielzug eines Spielers von den vorhandenen Regeln geprüft wird und unter Umständen neue Regeln etablieren kann. „Die Regeln haben die Legitimation nicht in sich selbst, sondern machen den Gegenstand eines expliziten oder impliziten Vertrags zwischen den Spielern aus“ (Lyotard 1979, S. 45). Daraus entsteht eine neue Bedeutung des subjektiven Denkens und auch des Individualismus, welche wir heute in unserer Gesellschaft überall entdecken können, Lyotard aber damals schon in der Weiterentwicklung von Kultur und Gemeinschaft ausmachen konnte.

„Die Neuerung besteht darin, dass in diesem Zusammenhang die alten Attraktionspole, die Nationalstaaten, Parteien, Berufsverbände, Institutionen und historischen

Traditionen, an Anziehungskraft verlieren“ (ebd., S. 54). Die Komplexität der einzelnen Sprachspiele ist also nicht mehr simpel und institutionell zusammenzufassen, sondern muss von jedem subjektiv und durch mehrere sprachliche Verträge ausfindig gemacht werden. Die Spielzüge, welche das Subjekt dabei auswählt, sind ihm weitgehend selbst überlassen.

Hierbei ist es überaus wichtig, dass es Lyotard nicht darum geht, öffentlicher Gerechtigkeit oder beweisbaren Fakten den Krieg zu erklären, sondern die kritische Auseinandersetzung mit vermeintlichen Klarheiten zu fördern und einen neuen gesellschaftlichen Relativismus vorzustellen, der sich differenziert mit der Legitimierung von Standpunkten beschäftigen kann. Dies liegt natürlich auch im Selbstverständnis der Wissenschaft. Die Notwendigkeit hierfür bestand nach dem Versagen der Nationalstaaten, welches zum 2. Weltkrieg führte und den kalten Krieg nach sich zog, auch wenn Lyotard diese Aspekte als Grundlage für seine Überlegungen nicht explizit nennt. „Gerechtigkeit oder gesellschaftliches Engagement werden nicht abgeschafft, sondern sowohl analytisch als auch, auf dieser Basis, praktisch auf ein anderes Fundament gestellt“ (Engelmann 2009, S. 19).

Aus diesen ersten Überlegungen heraus entwickelten sich im wissenschaftlichen Diskurs um die Idee der Postmoderne natürlich viele weiterführende Gedanken, welche der Postmoderne teilweise extrem kritisch gegenüberstanden sowie andere eher produktive Ansätze, welche deren Ideen auf andere Bereiche erweiterten und konsequent weiter dachten (vgl. Habermas 1988, S. 177–192). Im nächsten Abschnitt möchte ich einen ganzen Teil der Diskussion überspringen um mit den grundlegenden Strukturen und auch Missverständnissen, welche sich innerhalb des Diskurses entwickelt haben umzugehen und diese auszuführen. In Anlehnung an Mike Sandbothes Schlüsseltext zu den drei häufigsten Missverständnissen um das postmoderne Denken möchte ich diese Missverständnisse hier aufgreifen und vereinfachend erläutern (vgl. Sandbothe 1998, S. 41–54).

2.2 Missverständnisse der Postmoderne-Kritiker

Der erste Trugschluss der Kritiker der Postmoderne ist, dass es sich bei dem Begriff „Postmoderne“ um die Beschreibung einer neuen *Epoche* handelt (*Epochenmissverständnis*). Obwohl das Präfix „post“ im Lateinischen für „nach“ steht, wäre dieser

Anspruch gerade mit dem Selbstverständnis der Moderne unvereinbar, sieht sie sich doch als die immer gegenwärtig gelebte Gesellschaft, welche sich zwar innerhalb ihrer Epoche entwickelt, aber nicht von einer anderen abgelöst werden kann. Die Quintessenz der Postmoderne ist aber weder das Bestreiten der momentanen Epoche noch ihre Überbietung.

In den Ideen der postmodernen Wissenschaftler und Philosophen steckt aufgrund der Distanzierung von den Meta-Erzählungen auch ein neuer Umgang mit zeitlichen Abläufen, und sie deuten auch hier nach pluralistischem Vorbild auf einen nicht diachron-epochalen Zeitablauf, sondern auf einen synchron-pluralen, in welchem viele verschiedene, auch inkommensurable kulturelle und gesellschaftliche Erkenntnisse nebeneinander existieren und existieren müssen. Postmodernität bedeutet also viel eher ein Prozess des Neuformens der Moderne. Hierzu beschreibt Sandbothe einen weiteren Vorschlag Lyotards folgendermaßen:

„Von den postmodernen Denkern wird zumeist nur eine ganz offene Version des post beansprucht. Um herauszustellen, dass es ihm nicht um die Pauschalverabschiedung der Moderne, sondern um die Einübung eines neuen Umgangs mit ihr geht, hat Lyotard den Begriff des Redirigierens eingeführt“ (Sandbothe 1998, S. 45).

Das zweite große Missverständnis und das meiner Ansicht nach relevanteste ist das „*Anything Goes*“-Missverständnis. Dieser Begriff beschreibt die scheinbare Willkür, welche postmodernes Denken der Welt überstülpen will. Wenn jeglicher Gedanke einer subjektiven Perspektive unterliegt und fragmentiert ist, wie kann eine Gesellschaft dann einigermaßen homogen funktionieren ohne in den Nihilismus abzudriften? Diese absolute Beliebigkeit ist aber nur auf den ersten Blick im postmodernen Denken zu vermuten. Denn schon immer gab es Künstler, Wissenschaftler oder andere Denker, die sich sehr wohl darüber im Klaren waren, dass wir nicht in einer einheitlichen und ordentlichen Gesellschaft leben und dass es von großer Bedeutung ist mit Kontingenzen und Unklarheiten umzugehen. Die Postmoderne hat hierbei lediglich den Anspruch, diesen schon immer relevanten (in der Zeit von Medien und Digitalisierung umso mehr) Diskurs führen zu wollen und nicht zu ignorieren – und das möglichst immer wieder aufs Neue, falls er in Vergessenheit geraten sollte.

Der Vorwurf der Beliebigkeit lässt sich aus postmoderner Perspektive eher an gesellschaftliche Systeme richten, welche versuchen klare Strukturen zu erschaffen, in die jedes Einzelteil zwanghaft hineinpassen muss. Erst dadurch entsteht Willkür und ungewissenhaftes Forschen und Handeln. Dies ist eine Überlegung, die auch in der

Theorie der neoformalistischen Filmanalyse von Bordwell und Thompson wieder aufgegriffen wird, denn wenn man sich einer hierarchischen Denkstruktur unterwirft, werden die Eigenheiten und Besonderheiten von Einzelstücken, welche man betrachtet, sehr schnell an die Seite gedrängt, weil sie nicht unbedingt in die bekannten Konventionen passen müssen (vgl. Thompson 1988, S. 27–55). Hierzu ein abschließendes, das „Anything Goes“-Missverständnis zusammenfassendes Zitat aus dem Text von Mike Sandbothe, in welchem er den Gedanken eines der ersten postmodernen Denker (Friedrich Nietzsche) aufgreift:

„Nietzsche fordert eine neue Form der Vernunft. Eine, die auf beweglichen Fundamenten und gleichsam wie auf fließendem Wasser ruhend sein kann. Ein Bau, wie aus Spinnenfäden, so zart, um von der Welle fortgetragen, so fest, um nicht von dem Winde auseinandergeblasen zu werden. Die Postmoderne lässt sich als der Versuch verstehen, diese Forderung einzulösen“ (Sandbothe 1998, S. 51).

Als letztes Missverständnis der Diskussion um die Postmoderne möchte ich das *Kompensationsmissverständnis* erläutern. Die Postmoderne wird nicht zuletzt aufgrund ihrer Herkunft aus den Bereichen der Ästhetik und der Kultur häufig marginalisiert. Konservative und auch marxistische Denkrichtungen werfen ihr hierbei vor, dass Kultur nur eine Hülle ist, welche die Prozesse der Modernisierung für die Menschheit lediglich erträglich machen sollen. Doch auch wenn man diese kompensatorische und eindimensionale Definition von Kultur außer Acht lässt, finden wir die Prinzipien des postmodernen Denkens unweigerlich auch in anderen wissenschaftlichen, politischen und gesellschaftlichen Schwerpunkten, wie zum Beispiel der Entwicklung des Internets, welches seit geraumer Zeit aufzeigt, wie partizipierende Kultur Wirklichkeit schaffen kann und dass sich der passive Medienkonsument teilweise zu einem aktiven, reflektierenden Mitspieler entwickelt hat, der nach Lyotard eigene Sprechakte formulieren kann. Der von Sandbothe benannte „Couch Commander“ ist eine Überlegung, die auch bspw. Henry Jenkins in seinen Ausführungen zur „Convergence Culture“ (Jenkins 2008) später wieder angesprochen hat. Nach neuesten Erkenntnissen (Stichwort Digital Divide) ist diese romantische Vorstellung zwar nicht ganzheitlich eingetroffen, doch auch sie ist eine postmoderne Vorstellung, in welcher Kulturräume und digitale Gemeinschaften grundsätzlich zur Gestaltung von Realität, Wahrheit und Wirklichkeit beitragen.

„Überall brechen sich innerhalb der High-Tech-Wissenschaften neue Denkformen und Konzepte Bahn, deren Grundbegriffe Pluralität, Offenheit, Sensibilität und Perspektivität

sind und die bereits im Ansatz von Unberechenbarkeiten, Unfixierbarem und Nichteinholbarem ausgehen“ (Sandbothe 1998, S. 53).

Die Gedanken der Postmoderne bahnen sich also in vielen Disziplinen ihren Weg, auch wenn die Diskussion selbst scheinbar weitgehend verstummt ist.

Nachdem die großen Missverständnisse der Postmoderne angesprochen wurden, möchte ich mich nun noch einmal zusammenfassend mit den einzelnen Aspekten der Postmoderne auseinandersetzen und diese unter dem Zitat eines kategorisierenden Vorschlags von Ihab Hassan erläutern. Hassan stellt einen detaillierten Katalog der Merkmale der Postmoderne vor, welcher mir bei meiner Definition helfen wird und auch im Blick auf die Aspekte der Postmoderne in den Filmen von Sion Sono wieder aufgegriffen werden kann. Für Hassan gibt es elf spezifische Merkmale der Postmoderne, welche sich universell auf verschiedene Disziplinen unseres gesellschaftlichen Lebens anwenden lassen. Diese Merkmale möchte ich nun vorstellen, nachdem die Missverständnisse weitgehend erklärt wurden.

2.3 Zusammenfassung der Merkmale der Postmoderne nach Ihab Hassan

Unbestimmtheit: Hiermit meint Hassan alle Brüche, Ambiguitäten und stetigen Veränderungen in unserer Definition von Wissen und Herstellung von gemeinschaftlichen Werten. Der Umgang mit diesen immer weiter steigenden Unbestimmtheiten ist einer der wichtigsten Bestandteile der postmodernen Welt. Als zugehörige wissenschaftliche Theorien nennt er außerdem Heisenbergs „Unschärferelation“ oder Feyerabends „wissenschaftlichen Dadaismus“.

Fragmentarisierung: Die soeben benannte Unbestimmtheit geht häufig aus der Fragmentarisierung des subjektiven Lebensraumes hervor. Dies bedeutet, dass der „postmoderne Mensch“ jeglicher Form von Totalitarismus feindlich gegenübersteht und aus diesem Grund eine Vorliebe für Formen der Intertextualität, der Collage oder auch des Pastiche gefunden hat, da diese verwendet werden, um neue Kontexte herzustellen und alte Regeln zu hinterfragen. Im Sinne der Medienbildung könnte man diese Entwicklung der zunehmenden Bedeutungen von Teilidentitäten zuschreiben, die unabhängig voneinander existieren und durch die ein reflexiver „postmoderner“ Mensch sich die Fragmente der Welt zu eigen macht. Dem Konsens gilt es kritisch

gegenüberzustehen und sich der Bedeutung und Effekte der Differenzen und des Details hinzuwenden.

Die Auflösung des Kanons: Die Entlegitimierung von gesellschaftlichen Werten und Moralvorstellungen hat demnach die Wirkung, dass Machtmechanismen entmystifiziert und in ein kritisches Licht gestellt werden können. Dieses sehr extreme Verspotten von konventionellen Autoritäten hat demnach Subversiven zur Folge, die in ihrer schrecklichsten Form dem Terrorismus verfallen, jedoch innerhalb einer positiveren und nachhaltigeren Entwicklung zu einer Bewegung und Eroberung der Mündigkeit von Minderheiten führen können, wie es beispielsweise in der schwarzen Freiheitsbewegung oder dem LGBT-Movement zu erkennen ist.

Der Verlust von „Ich“ und „Tiefe“: Die Postmoderne leitet das Ende des romantischen Ichs ein, welches dem Ego eine „tiefe“ Bedeutung gibt. In einer Welt, in der Sprache und Realität im Kollektiv geschaffen werden, bleibt das „Subjekt“ auf der Strecke, doch versucht es sich gleichzeitig neu zu legitimieren, indem es neu interpretiert wird. An dieser Stelle sehe ich eine leichte Widersprüchlichkeit von Hassans Ausführungen, ist das „Ich“ doch eigentlich der kleinste mögliche weltliche Konsens und dadurch überaus fragmentiert und relevant. Ob diese Überlegung aber schon in sich trägt, dass sich das Ich selbst legitimieren muss und damit einer Form der Psychose ausgesetzt ist, soll hier jetzt aber erst mal keine weitere Rolle spielen und ist nur als Gedankenanstoß zu verstehen. Dieser Punkt wird uns zu einem späteren Punkt der Analyse noch einmal begegnen und durch die Darstellung Sonos deutlich gemachter werden.

Das Nicht-Zeigbare: Das Unrepräsentierbare wird in der postmodernen Ästhetik in den Vordergrund gerückt und das Darstellen von vermeintlicher Realität wird in Frage gestellt. Durch dieses wiederauftauchende Redigieren von Darstellungsformen öffnen sich neue Möglichkeiten zu erzählen und zu deuten. Dieser Punkt ist für Hassan einer der letzten Merkmale, welcher die Moderne dekonstruiert. Mit dem nächsten, der Ironie, beginnt er die rekonstruierenden Mechanismen der Postmoderne hervorzuheben.

Ironie: Ironie ist der Gegensatz zwischen wörtlicher und gemeinter Bedeutung von etwas Gesagtem oder Gezeigtem und kann nach Hassans Ausführungen auch als Perspektivismus bezeichnet werden. Die Ironie kann unterschiedliche Rollen im postmodernen Denken einnehmen, wird in den meisten Fällen aber als Instrument benutzt, Missstände humoristisch in Frage zu stellen oder eine nicht darstellbare Wahrheit (siehe Punkt 5), welche sich dem Betrachter beständig entzieht, nur über einen

ironischen Zugang suchen zu können, weil ein faktischer und ernster Blick in der Postmoderne keinen Erfolg versprechen kann. Die Ironie ist eines der Merkmale von postmodernem Denken und Schaffen und wird im weiteren Verlauf und in meiner Filmanalyse noch eine wichtige Rolle spielen.

Hybridisierung: Kulturelle Genres verschmelzen, das Abbild kann ebenso Gültigkeit besitzen wie das Urbild und allgemein treten in einer postmodernen Welt ambivalente Erscheinungsformen auf, welche vor Intertextualität, Parodie, Travestien und Remixes (siehe auch Henry Jenkins' Überlegungen zur Convergence Culture) strotzen und ein neues kulturelles Reglement aufbauen. Einstige Hochkultur vermischt sich mit populärer Kultur um Aspekte der Vergangenheit, wie aber auch der Zukunft, in die Gegenwart zu transportieren. In dieser Vielfalt stehen alle Stilformen zur freien Verfügung, um das „Undarstellbare“ darstellen zu können.

„So verändert sich in der Postmoderne das Heideggersche Konzept der ‚Gleichzeitigkeit‘ zu einer Dialektik des Gleichzeitigen, und hieraus erwächst eine neue Beziehung zwischen historischen Elementen, ohne dass dabei die Vergangenheit zugunsten der Gegenwart unterdrückt würde“ (Hassan 1988, S. 52).

Karnevalisierung: Karnevalisierung kombiniert die bereits erwähnten Aspekte der Unbestimmtheit, Fragmentarisierung und der Auflösung des Kanons in einer performativen Art und Weise. Angelehnt an das Treiben und das scheinbar chaotische und antisystematische Schaustellen des Karnevals wird Pluralität auch mit einem großen Augenmerk auf die ausgelassene Freude gefeiert. In dieser Welt können Menschen die Faszination am „Umgedrehten“, den Parodien, den Demütigungen und dem Entweiheten entdecken. Karnevalisierung steht hier vor allem für die spielerischen Elemente der postmodernen Kultur, welche Erneuerung verheißen und Konventionen durch eine Art kulturelle Orgie ohne Regeln hinterfragen. Karneval ist Polyphonie und somit Basis für Sprache, Sprachspiele und die Spielzüge der Akteure der Postmoderne. Diese Vorstellung geht vor allem von einem Raum aus, in dem man frei kombinieren und versuchen darf, ohne den Regeln der Moderne ausgesetzt sein zu müssen. Kunst und Ästhetik können hierbei einen solchen Raum darstellen.

Performanz: Wie auch der Karneval schon einen performativen Charakter hat, so gilt dies auch für den postmodernen Text (auch Film, Theater, Architektur etc.), dieser möchte nicht für sich alleinstehen und lädt damit zur Performanz ein. Dadurch strebt er nach Veränderung, Beantwortung und Auslebung, sei dies als neuer Text oder im Sprachspiel zwischen den Textkonsumenten. Postmoderne Kunst bezeichnet sich

ausdrücklich als performant und will damit Genre–Grenzen überschreiten und durch Akte des immer wieder Neuformens sogar die Zeit gewissermaßen austricksen.

„Das ‚Ich‘ in der Performanz drückt im günstigsten Falle, so Poiriers These, ‚an energy in motion, an energy with its own shape‘ (Poirier 1978) aus, doch kann dieses ‚Ich‘ in einer ‚self–discovering, self–watching, finally self–pleasuring response to [...] pressures and difficulties‘ auch in Richtung eines Solipismus, ja sogar Narzissmus, abgleiten“ (Hassan 1988, S. 54).

Konstruktcharakter: Realität wird im postmodernen Denken konstruiert, weil sie auf radikale Weise mit figurativer Sprache, Irrealismen und Undarstellbarem arbeitet. Fiktionen können als Hilfskonstruktionen dienen und auch in der Bildung kann die Theorie des Konstruktivismus als postmoderne Weiterentwicklung verstanden werden. Darüber hinaus haben sie Einfluss auf Naturwissenschaften und mit Abstrichen auch in den Geisteswissenschaften. „Der Konstruktcharakter der Postmoderne zeigt sich auch an Konzepten wie Burkes ‚dramatistic criticism‘, Poppers ‚world hypothesis‘, Goodmans ‚ways of worldmaking‘, Whites ‚prefigurative moves‘“ (Hassan 1988, S. 53), ganz zu schweigen von aktuellen Theoriebildungen in Hermeneutik und Poststrukturalismus.

Immanenz: Ohne religiösen Unterton ist mit dem Begriff Immanenz gemeint, dass unsere Sprachen und Identifikationsmodi einen weitgehend symbolischen Charakter annehmen. Medien und Technologien führen zur Aufsplitterung und Neuordnung der Fähigkeit des menschlichen Geistes Symbole wahrzunehmen und zu verarbeiten. Zeichen und Bilder werden zu neuen Sprachformen (bspw. Memes), die universell in verschiedenen Kulturräumen anwendbar sind, aber dadurch auch ein hohes Maß an Einarbeitung fordern und damit eine elitäre Note innehaben. Doch auch hier liegt möglicherweise eine Form des Obszönen und Nihilistischen verborgen, mit den Worten Jean Baudrillards: „Ein kollektives Schwindelgefühl von Neutralisierung, eine Flucht nach vorne, in die reine und leere Form“ (Baudrillard 1983, S. 43).

Diese elf Merkmale sollen mir nun in weiteren Abschnitten und in der Analyse als Vorlage dienen, wie ich postmoderne Aspekte in den Filmen Sonos herausarbeiten kann. Nicht alle dieser Merkmale werden in der Analyse wiederauftauchen, doch sind sie einer der definitivsten Versuche, das komplexe, ja schon fast absurde Konstrukt der Postmoderne zu rahmen und stellen damit eine gute Grundlage für die eigentliche Herausarbeitung der Aspekte dar.

2.4 Merkmale des postmodernen Films

Die Gedanken der Postmoderne hatten einen großen Einfluss auf viele Kunstformen und Disziplinen des 20. und 21. Jahrhunderts. Auch im Bereich der Filmwissenschaften wurde der Versuch unternommen den „postmodernen Film“ zu definieren, was teilweise etwas voreilig passierte, da die bereits genannten Merkmale der Postmoderne aufgrund ihrer universellen Handhabung relativ einfach auf Filme zu übertragen sind, weil Kunst häufig mit dem Aufbrechen von Regeln und Konventionen arbeitet. Es gilt also nicht sofort „postmodern!“ zu rufen, wenn man einen Film vor sich hat, welcher unkonventionell erzählt oder aussieht, sondern sich differenziert mit den Zusammenhängen von filmischen Entwicklungen und einer postmodernen Weltsicht zu befassen.

„Setze eine Großtheorie voraus, wähle prägnante Beispiele und ignoriere Gegenbeispiele, selbst wenn diese zahlreich sind und eindeutig zu ersteren im Widerspruch stehen. Dies ist ein Beispiel für die Strategie des Denkens ‚von oben nach unten‘“ (Bordwell 1998, S. 37).

Diese Betrachtungsweise, vor der Bordwell warnt, stünde im direkten Gegensatz zu den Vorschlägen der neoformalistischen Filmanalyse und ich werde versuchen die ausgewählten Filme Sion Sonos eigenständig zu betrachten und die Aspekte des postmodernen Films trotzdem beanspruchen, falls es mir sinnvoll erscheint.

Eine grundlegende Annahme zum postmodernen Film ist, dass jeder Film der Postmoderne ein Palimpsest von Spuren ist, die vom kulturell geprägten Zuschauer gefunden werden können und durch welche der Film eine unbedingte Intertextualität enthält (vgl. Kraidy 2008, S. 54).

Diese Form des Filmes ist sich darüber im Klaren, dass er sein Thema, seinen Stil oder seine Erzählstruktur nicht aus einzigartiger Kreativität gewonnen hat, sondern dass der Einfluss von anderen Textformen gegeben ist und in seiner Varianz zelebriert wird. Der passende Ausdruck aus der Kunst hierfür ist das „Pastiche“, bei welcher das Werk eines anderen Künstlers bewusst imitiert wird und entweder eine Form der Hochachtung ausdrückt (Hommage) oder einen satirischen Ton anschlägt (Parodie). Es kann aber ebenso auch nur ein einfaches Zitat eines Werkes sein, um einen Punkt in der eigenen Erzählung deutlich zu machen. Nun ist das Zitieren im Film entweder unglaublich versteckt und ein eher passioniertes Streben des Künstlers oder die Grundlage den vorliegenden Film überhaupt verstehen zu können, weil er nur in

Anlehnung an seine Vorgänger und Einflussgeber für den Zuschauer sinnvoll wird und von diesem zu interpretieren ist. Dieses Zitieren erwartet zum einen eine erhöhte Aufmerksamkeit, sowie spezifische Kenntnisse des Filmsehenden und eine unpräntöse Herangehensweise des Regisseurs an die von ihm verwendeten Zitate.

„The postmodern narrator is uncertain and often looks at the audience through the camera lens. His knowledge of the story is ambiguous, ironic, and unpretentious and attempts to engage the spectator who is now cautious of the communicative game set up by the film. Where once, in modernism, irony was used as a distancing device, in postmodern cinema irony becomes a way of questioning truth and artificiality“ (Degli-Esposti 1998, S. 5).

Ein postmoderner Film beschränkt sich also nicht ausschließlich darauf, den nachvollziehbaren Plot zu erzählen, sondern arbeitet häufig mit der Dekonstruktion von Bekanntem und setzt dementsprechend Ironie und Verwirrung ein um vermeintliche Wahrheiten zu hinterfragen und in einem neuen Licht zu zeigen und unterscheidet sich dadurch eindeutig vom klassischen Film, wie er in Hollywood über Jahrzehnte hergestellt wurde.

„Weil der klassische Film durch personengebundene Kausalität bestimmt ist, gehorcht er – getreu dem Modell der aristotelischen Einheit von Raum, Zeit, Handlung – einer klaren Ursache-Wirkungskette, die unablässig die fortschreitende Handlung motiviert und in eine Richtung treibt. Dabei offenbart sich ein hoher Grad von psychologischer Konsistenz der Handlungsträger“ (Elsaesser 1998, S. 89).

Diese Konsistenz von Handlungsträgern und Handlungsstruktur wird im postmodernen Film durch verschiedene Techniken aufgebrochen, die bewusst verwirren und Kontexte herstellen, die außerhalb des Films zu finden sind. Wie genau diese Kontexte aussehen können, möchte ich in einem späteren Abschnitt erklären, doch erst mal einen kurzen Überblick darüber geben, wann der postmoderne Film aufkam und ab wann er auch durch kommerziellen Erfolg zur ungeliebten Norm wurde.

Welcher Film nun tatsächlich als erster postmoderner Film gesehen werden kann, ist hier aufgrund der mannigfaltigen Möglichkeiten des in Frage Stellens schwer zu beantworten. Jean Baudrillard nennt zum Beispiel *Once Upon A Time In The West* (1968) von Sergio Leone als einen der ersten postmodernen Filme, zitiert dieser doch zahlreiche Western des alten Hollywood um die Struktur der solchen durch das Zitieren auf den Kopf zu stellen und zu hinterfragen. Allgemein werden Sergio Leones Italo-Western-Filme gerne als erste wirklich erkennbare postmoderne Filme ausgemacht, da sie das schon vor Klischees und Redundanzen triefende Genre des Western durch

den Einsatz von Antihelden und einer Kombination europäischer und amerikanischer Kultur demaskieren und dekonstruieren. Cowboys werden mit südamerikanischen Panflöten untermalt und Texas und Kalifornien liegen von der Geografie der Italowestern ausgehend auf einmal nebeneinander. Diese scheinbare Willkür und chaotische Struktur sind grundsätzliche Merkmale des postmodernen Films.

Kulturelle Aspekte werden frei kombiniert, solange sie der Ästhetik dienlich sind und solange sie innovativ wirken. Verschiedene Versatzstücke, die einzeln sicher schon Anwendung gefunden haben, werden so zu etwas zusammengefügt, was wie eine Collage mit fließenden Übergängen zwischen den unterschiedlichen Bildern wirkt. „Elemente, die uns vertraut sind, werden auf ungewohnte Weise miteinander kombiniert, welche die grundlegenden Erzählformen des Kinos völlig neuartig miteinander verbindet“ (Seeßlen 1998, S. 108).

Darüber hinaus werden Grundlagen der Bildkomposition, des Schnitts und der Cinematographie der alten Filmkultur bewusst dekonstruiert und aufgelöst. Diese Auflösung betrifft die drei wesentlichen Grundzüge filmischer Erzählung gleichermaßen, nämlich den Raum, die Zeit und die Personen (vgl. Seeßlen 1998, S. 111). Als Prototyp des postmodernen Films nennt Cristina Degli-Esposti in ihrem Buch „Postmodernism In The Cinema“ (1998) *Blade Runner* (1982) von Ridley Scott (vgl. Degli-Esposti 1998, S. 4). Dieser zeigt eine dystopische Zukunftsvision als Szenario, in welcher künstliche Replikanten von den Menschen, die sie geschaffen haben, mit Erinnerungen gespeist werden und sich die Frage aufwirft, was es denn nun wirklich bedeutet, ein menschliches Wesen zu sein.

Blade Runner setzt sich hier mit der Frage des „More Human Than Human“-Aspektes des postmodernen Films auseinander, da die Replikanten in ihrer Fragilität und Emotionalität fast schon menschlicher wirken als die Menschen selbst. Auf einer Strukturebene können wir hier die Demaskierung des klassischen Hollywoodprotagonisten betrachten, da wir von Rick Deckard so gut wie nichts wissen und man sogar den Verdacht äußern könnte, dass er selbst einer der Replikanten ist. Wir sympathisieren höchstens am Anfang mit ihm, während der Zuschauer vom Film angeleitet wird, den klassischen Protagonisten der Moderne und seine Motivationen in Frage zu stellen. Genauso wird die Zeit aufgelöst, da es in jeder Szene scheinbar Nacht ist und auch das Setting der Handlung relativ schnell hin und her springen, was dem Zuschauer nicht die Sicherheit einer klaren Umgebung vermittelt, da die Szenerie in *Blade Runner* verworren und undurchsichtig wirkt. Und zum letzten können wir eine Auflösung des

Raumes feststellen, da uns als Zuschauer die Orientierung schwerfällt und es nur wenige Fixpunkte in dem Film gibt. Jede neue Szene bringt untypischerweise auch einen neuen Raum mit sich (außer Deckards Wohnung), den man neu kontextualisieren muss. Diese Aspekte sollen nur einen oberflächlichen Einblick in die Überlegungen der Auflösung von filmischen Grundsätzen geben, mit denen sich vor allem die New Hollywood-Bewegung wie andere filmische Stilrichtungen nach dem 2. Weltkrieg beschäftigt haben. Für den postmodernen Diskurs ist dies deshalb so interessant, weil sich Blade Runner ebenso mit der Auflösung von Wertekonstrukten und Pseudowahrheiten (Interpretation über Form) beschäftigt und man sich in letzter Instanz die Frage stellen muss, ob unser tausende von Jahre altes menschliches Selbstverständnis als Herrscher über die Weltverhältnisse nicht nur von dem Umstand abhängig ist, dass niemand es hinterfragt. Hier greift Blade Runner Überlegungen der Menschheitsgeschichte auf, die in der Moderne in Vergessenheit geraten sind. Darüber hinaus erschafft Blade Runner eine Welt, in welcher Nationen scheinbar keine Rolle mehr spielen, Kulturen vermischt existieren und es drei verschiedene Enden des Films gibt. Das alles sind Merkmale von postmodernen Ansätzen, die in Blade Runner besonders treffend dargestellt werden, um den Film als einen der Prototypen des postmodernen Kinos vorzustellen.

Ohne weiter darauf eingehen zu wollen, welches die ersten postmodernen Filme waren (die französische „Nouvelle Vague“ oder Ingmar Bergmanns Filme hätten hier sicher auch einen Anspruch) möchte ich in einem weiteren Schritt verschiedene Stilformen des postmodernen Films vorstellen. Hierbei muss gesagt werden, dass der postmoderne Film heutzutage sicher keine Nische mehr darstellt und schon lange seinen Weg in den Mainstream gefunden hat (*Pulp Fiction*, *American Beauty* etc.). Dennoch wird es interessant sein, die Filme Sion Sono in diesen Trend einzuordnen und auf ihre postmoderne Legitimität zu prüfen und Elemente herauszuarbeiten, die den Diskurs um den postmodernen Film erweitern können, da Sono die bekannten Konzepte noch einmal völlig neu zusammensetzt.

Nun möchte ich aber fünf verschiedene Thematiken („More Human Than Human“ ausgeschlossen, weil schon bei Blade Runner erläutert) und Subgenres des postmodernen Films vorstellen um einen Überblick über die diversen Möglichkeiten zu geben, damit ich diese in der späteren Analyse von *Love Exposure* und *Why Don't You Play In Hell* wieder aufgreifen kann.

Die fünf wiederkehrenden Subgenres des postmodernen Films sind die Folgenden. Dies ist keine vollständige Liste, doch schafft sie einen Überblick über die Themen des postmodernen Films (Overview of Postmodern Movies 2016):

- Pastiche
- Flattening of Effect
- Hyperreality
- Time Bending
- Altered States

2.4.1 *Pastiche*

Wie bereits erwähnt beschreibt „Pastiche“ das Zitieren eines anderen, bereits vorhandenen Werkes. Im Bereich des Filmes bedeutet es aber darüber hinaus eine selbstreferentielle Haltung und die plakative und bewusste Kombination von Genres und Settings, die sowohl als Zitat, als auch als eigenständige Weiterentwicklung funktionieren können. Beispielhaft für diese Methode steht Quentin Tarantino, der, bevor er überhaupt einen Plot entwickelt, schon im Produktionsprozess den Stil und das Szenario bestimmt um die Geschichte daraufhin organisch in dieses einfließen zu lassen. Er zitierte schon klassische chinesische Kung-Fu Filme der 60er und 70er (*Kill Bill*), das Blaxploitation-Genre (*Jackie Brown*), das trashige Grindhousekino der 70er (*Death Proof*), sowie Italowestern (*Django Unchained*, *The Hateful Eight*) um nur einige zu nennen. Hierbei wählt er bekannte Muster und Cinematographie-Elemente und erweitert sie durch kontroverse Themen (Bspw. Sklaverei im Western) oder ein ungewohntes Genre („Whodunit“ in *Reservoir Dogs* und *The Hateful Eight*) und steht damit wie fast kein zweiter Regisseur exemplarisch für die postmoderne Filmästhetik und im Besonderen für das Merkmal des „Pastiche“.

2.4.2 *Flattening of Effect*

Filme, in welchen Technologien, moderne Drogen oder Massenmedien zu einer dystopischen Vorstellung unserer Gesellschaft führen, werden im postmodernen Diskurs als „Flattening of Effect“ beschrieben. Das Leben der hier dargestellten Protagonisten ist häufig emotionsarm, von Zwängen bestimmt und unauthentisch. Filme wie

Clockwork Orange (1971) von Stanley Kubrick oder auch kontemporäre Beispiele wie *Lost in Translation* (2003) von Sofia Coppola zeigen Wirklichkeiten, in denen Individuen kaum noch auf natürliche Weise aufeinander zugehen können und sich von der eigenen Person und Umgebung losgelöst fühlen. Grund hierfür ist in der Regel eine Gesellschaftsstruktur, die auf Performanz, Schnelligkeit und Druck aufgebaut ist, an welcher die Protagonisten zerbrechen oder diese erst überwinden müssen. Im postmodernen Kontext stellt sich der Filmemacher hier die Frage, welche Werte in einer pluralistischen Gesellschaft noch Orientierung bieten können und setzt sich mit der gefährlichen Vision auseinander, dass ein radikaler Relativismus ausgenutzt werden kann und Gesellschaften entstehen, die sich wieder nach Sicherheit und Ordnung sehnen. Hier können machthungrige und egoistische Bewegungen entstehen, die einen einfachen Ausweg aus der Inkonsistenz unserer Wirklichkeit bieten und ein totalitäres, aber sicheres System als Alternative anbieten. Als filmische Beispiele kann man hier *V for Vendetta* (2003) von James McTeigue oder *1984* (1984) von Michael Redford nennen, wobei letzter auf dem klassischen Science-Fiction-Roman von George Orwell basiert.

2.4.3 Hyperreality

Auch der Begriff der Hyperrealität ist technologisch geprägt und beschreibt virtuelle Realitäten, die der bekannten Welt augenscheinlich überlegen sind und/oder keine Unterscheidungsmöglichkeit mehr zwischen Simulation und Wirklichkeit zulassen. Bekannte Beispiele sind hier *The Matrix* (1999), *Total Recall* (1990) und auch *Existenz* (1999) von David Cronenberg. Die Handlungsbasis dieser Filme begleitet Protagonisten in Simulationen, die so real sind, dass sie den Unterschied nicht mehr feststellen können und fortan an der eigenen Wahrnehmung oder sogar psychischen Zurechnungsfähigkeit zweifeln. Auch unsere Postmoderne ist von virtuellen und alternativen Realitäten geprägt (Online-Games, Rollenspiele, Subkulturen), mit denen wir uns als Akteur auseinandersetzen müssen und jederzeit vor die Frage gestellt werden, was wir unter Synonymen wie „echt“ oder „Wahrheit“ verstehen können und dürfen.

2.4.4 Time Bending

Das Stilmittel der „Zeitreise“ erlaubt es diverse „Was wäre Wenn“-Spiele mit unserer Realität zu spielen und erfreut sich seit Ende des 19. Jahrhunderts (H.G. Wells *The Time Machine*) großer Beliebtheit. Ein Aspekt der Postmoderne ist es, dass sie sich der Vergangenheit wie auch der Zukunft bedient, um der Gegenwart Sinn zu verleihen und ist sich derer prägenden Wirkung immer bewusst. Sie ordnet sich selbst als zeitlich unabhängig und flexibel ein.

„I believe our culture is indeed postmodern in this oxymoron-like manner as it transcends the notion of present. It reaches back to the past and forward to the future trying to synthesize these two ‚imaginary places‘ in narrative fashion“ (Degli-Esposti 1998, S. 4).

Aus diesem Grund ist das Verwischen und Formen von Zeit eine perfekte Technik, um den Fragen einer postmodernen Kultur auf den Grund zu gehen und sie um Details zu erweitern. Beispiele für das „Time Bending“ in Filmen sind Filme wie *Donnie Darko* (2001) oder auch *The Girl Who Leapt Through Time* (2006) von Mamoru Hosoda.

2.4.5 Altered States

Auch das Suchen nach alternativen Wahrnehmungsformen ist ein immer wiederkehrendes Thema im postmodernen Film. Wenn die Reize der Realität erschöpft sind, suchen sich die Protagonisten hier in Form von halluzinogenen Zuständen oder eben auch geirrt manipulierenden Technologien Wege um Erkenntnisse zu finden oder sich einfach nur der Ekstase hinzugeben. Ein Film dieser Kategorie ist zum Beispiel *Fear And Loathing in Las Vegas* (1998), wobei Regisseur Terry Gilliam mit seinen fiebertraumartigen Filmen ohnehin einer der interessantesten postmodernen Regisseure ist. Als andere „Altered States“ – Filme kann man an dieser Stelle noch *A Scanner Darkly* (2006) von Richard Linklater oder *Mulholland Drive* (2001) von David Lynch nennen, welcher ebenfalls zu den bedeutenden postmodernen Filmemachern gehört und vor allem dadurch auffällt, dass er in alltäglichen Situationen zutiefst abartige oder wahnsinnige Aspekte zeigt, die in den Filmen der Moderne nie auf einer Identifikationsebene dargestellt würden, sondern als etwas, von dem man sich distanzieren kann, weil es normativ bewertbar ist. Hierzu schreibt Georg Seeßlen in einem Essay über Lynchs Film *Wild At Heart* (1990) treffenderweise folgendes:

„Will man Wahnsinn nicht im Sinne der psychiatrischen Verwahrung, sondern mit Lacan als das Andere der Wahrnehmung deuten, nämlich die gesellschaftlich und sprachlich ausgegrenzte Erfahrung, dann sind in der Tat Lynchs Filme keine Filme über den Wahnsinn, sondern wahnsinnige Filme: Filme, die den Wahnsinn nicht fasziniert evozieren, um ihn schließlich zu bannen, wie es noch bei ‚Das Schweigen der Lämmer‘ funktioniert, sondern Filme, die jeden Lebensbereich dem Wahnsinn öffnen und mit ihm die Welt zu erklären versuchen“ (Seeßlen 1998, S.116).

Diese nun abgeschlossene Kategorisierung von einigen Genres des postmodernen Films soll als Grundlage für meine weiteren Überlegungen dienen, doch es ist nicht davon auszugehen, dass sich die Filme Sion Sonos mühelos in jene einordnen lassen können. Ich gehe eher davon aus, dass uns Aspekte dieser Typen erneut begegnen werden und, wie in den Methoden der Postmoderne üblich, perspektivistisch neu zusammengesetzt werden können um damit diese Subgenres erweitern zu können.

2.5 Medienbildung als postmoderne Bildungstheorie

Im folgenden Abschnitt möchte ich kurz die Strukturelle Medienbildung nach Jörissen und Marotzki in den postmodernen Kontext einordnen und deutlich machen, warum sie für meine weitere Arbeit relevant ist und ich mich dafür entschieden habe, die Betrachtung der Filme Sion Sonos auch in einem Schritt in die Dimensionen der Medienbildung einzuordnen.

Die Postmoderne stellt die Menschen in unserer Gesellschaft vor neue Problemfelder und bringt aufgrund ihrer Inkonsistenz und von Fragmenten bestimmten Struktur Krisenformen für das moderne Individuum und strukturelle Gesellschaftsformen mit sich. Wertekonstrukte werden aufgelöst und keine eindeutig und universell annehmbar neuen Strukturen treten an ihre Stelle. Bildung ist im Sinne der Medienbildung und im Weiteren auch der Postmoderne viel mehr ein Prozess der Orientierung und der immer wieder hinterfragenden Positionierung zu gesellschaftlichen Prozessen, aber auch der eigenen Subjektivität und der Fähigkeit zur Selbstreflexion. Das Ziel kann nicht mehr sein, humanistische Menschen innerhalb eines klar humanistischen Systems zu erzeugen, sondern die Relativität von menschlichen Perspektiven zuzulassen, die es dem Subjekt erlaubt, sich über Sprachspiele andere Kultur-, Sinn- und Bedeutungshorizonte zu erschließen um somit Distanz zu den eigenen Vorstellungen von Wahrheit und Richtigkeit zu erlangen.

Das Konzept der Medienbildung kann meiner Ansicht nach somit als Weiterentwicklung der Diskussion um die Postmoderne verstanden werden und ist eine ausformulierte Bildungstheorie, die die Ideen der Postmoderne aufgreift und einen Bildungsbegriff definiert, der dem postmodernen Menschen angemessen erscheint. Darüber hinaus werden vor allem Medien als primäres Orientierungsmittel genannt, bei welchen das Individuum die Möglichkeit hat, sich mit relativ wenig Risiko mit Problemfeldern anderer Kulturen, Gesinnungen oder eben auch Dimensionen und Welten auseinanderzusetzen um Bildungsprozesse loszulösen. Wie sehr unsere Welt von digitalen Gemeinschaften und popkulturellen sprachlichen Entwicklungen durchzogen sein wird konnte Lyotard im Jahr 1979 mit Sicherheit noch nicht ahnen, doch greift auch er schon die Veränderung von Wissensstrukturen und Bildungspotentialen in „Das postmoderne Wissen“ auf:

„Die Enzyklopädie von morgen, das sind die Datenbanken. Sie übersteigen die Kapazität jeglichen Benutzers. Sie sind die ‚Natur‘ für den postmodernen Menschen“ (Lyotard 1997, S. 125).

„Wenn alle Nachrichten frei zwischen allen Individuen zirkulieren könnten, würde die für die richtige Auswahl zu berücksichtigende Quantität von Informationen die Entscheidung und daher die Performativität beträchtlich verzögern. Die Geschwindigkeit ist tatsächlich eine Komponente der Macht des Ganzen“ (ebd., S. 145).

Geht Lyotard hier zwar eher von den Möglichkeiten der allgemeinen Vernetzung und der theoretischen Verfügbarkeit von Wissen in einer theoretisch gleichberechtigten Form aus (Internet), spielen in der Medienbildung neben den Potentialen des Internets und von Videospiele vor allem der Film eine große Rolle für die Orientierung von Individuen und ist daher einer perspektivischen und strukturellen Betrachtung zu unterziehen. Um diese Bildungspotentiale, welche zu einer Orientierung führen können, herauszuarbeiten, werden Filme in der Medienbildung auf der Strukturebene betrachtet. Hierbei ist festzustellen, mit welchen ästhetischen und erzählerischen Mitteln ein Film es schafft, emotional zu distanzieren oder zu aktivieren um damit einen Zugang zu schaffen. Nach dieser Art des Denkens ist die Beschaffenheit der Medien genauer zu betrachten als der bloße Inhalt, da unsere postmoderne Medienkultur zu einem Großteil visuell ist und die Kommunikation der Menschen durch diese neue Form der Sprachspiele grundlegend beeinflusst. Um die Orientierungsformen einzuordnen, entwickelten Benjamin Jörissen und Winfried Marotzki die vier Dimensionen lebensweltlicher Orientierung und orientierten sich dabei an den vier berühmten Fragen, die

Immanuel Kant nach seiner Logik formulierte: „Was kann ich wissen? Was soll ich tun? Was darf ich hoffen? und Was ist der Mensch?“ (Jörissen/Marotzki 2009, S. 31).

Aus diesen Fragen leiten sich die vier verschiedenen Dimensionen der Medienbildung ab und werden zusammengefasst als „Wissensbezug“, „Handlungsbezug“, „Grenzbezug“ und „Biographiebezug“ benannt. (Jörissen/Marotzki 2009, S. 60) Welche Bezüge von Filmen angesprochen und primär bearbeitet werden, gilt es innerhalb einer strukturalen Filmanalyse herauszuarbeiten.

Dies werde ich in einem letzten Schritt auch innerhalb meiner Filmanalyse bei *Love Exposure* und *Why Don't You Play In Hell* unternehmen. Ohne an dieser Stelle weiter auf die Dimensionen einzugehen, möchte ich noch einmal den Zusammenhang der neoformalistischen Ideen innerhalb der Medienbildung mit den Ideen der Postmoderne verdeutlichen. In der Postmoderne spielt das sogenannte „Undarstellbare“ eine entscheidende Rolle und der Versuch es darstellbar zu machen führt in der postmodernen Kunst zu zahlreichen Versuchen visuelle Spielräume auszufüllen und in einem Ansatz der „Bricolage“ zugänglich zu machen. Mit „Bricolage“ ist hier ein Vorgang gemeint, mit den vorhandenen Ressourcen etwas Neues zu erschaffen, was immer eine Form des Kopierens, aber auch – je nach zur Verfügung stehenden Material – des Neuformens ist. Innerhalb eines solchen Vorgangs entsteht auf der Formebene eine möglicherweise unendliche Anzahl an Möglichkeiten, denen man im wissenschaftlichen Diskurs nicht so schnell folgen kann, wie es Künstler umsetzen können. Inhaltlich sind aber weitgehend alle Geschichten erzählt worden, was man an der Hinwendung zu Aspekten der Vergangenheit und Zukunft im postmodernen Film erkennen kann. So ist es vor allem die multiple Beschaffenheit von Ästhetik (Form), die im postmodernen Film, wie in der Strukturanalyse der Medienbildung relevant ist.

„Nicht nur hat die philosophische Disziplin Ästhetik derzeit besondere Konjunktur gewonnen, sondern insgesamt ist eine bislang unbekannte Dominanz genuin ästhetischer Denkweisen festzustellen. Postmodernes Denken scheint weithin ästhetisches Denken zu sein“ (Welsch 1988, S. 41).

3 Überblick über den japanischen Spielfilm und seine Evolution nach 1945

Im folgenden Abschnitt möchte ich mich nun von den theoretischen Grundlagen meiner Arbeit entfernen, um mir aus einem filmwissenschaftlichen Blick das japanische Kino anzugucken und auf dessen Einfluss auf das Kino der Welt, wie auf die verschiedenen Strömungen innerhalb des japanischen Films aufmerksam zu machen. Um nicht zu weit in der reichhaltigen Geschichte auszuholen, werde ich japanische Anime nicht weiter berücksichtigen, obwohl diese natürlich einen großen Einfluss auf die japanische Filmkultur haben.

Film in Japan geht wie in Europa auch auf das Ende des 19. Jahrhunderts zurück, doch möchte ich hierbei auf die meiner Ansicht nach interessanteste Entwicklungsphase des Spielfilms nach der japanischen Niederlage im zweiten Weltkrieg konzentrieren.

In dieser Zeit war Japan unter amerikanischer Besetzung und die USA konnte deshalb entscheiden, welche Filme in Japan gezeigt werden durften und welche finanziert wurden. Somit hatte auch Hollywood einen großen Einfluss auf die japanische Film-landschaft und so wurde Japan bereits in den 50er Jahren ein großer Markt für die Film-distribution. Um eine allgemeine Qualitätssicherung zu gewährleisten, schufen die Amerikaner ein filmisches Ausbildungssystem für Japaner, in denen Konzepte der Qualität und statistische Konsumerfassung beinhaltet waren. Einer der Absolventen einer solchen Klasse war unter anderen Akio Morita, welcher später den Elektronik-konzern Sony gründen würde. Somit war die Grundlage für eine gesteigerte Produk-tivität in der japanischen Filmindustrie geschaffen und im Laufe der 50er und 60er Jahre sollte das japanische und internationale Kino vor allem von einem Filmschaf-fenden geprägt werden: Akira Kurosawa. Akira war aber nicht der erste Kurosawa, der in der Filmindustrie arbeitete. Sein großer Bruder Heigo tat dies schon in den 30er Jahren, beging jedoch traurigerweise Suizid. Ein Umstand den Akira deutlich traf und welchen er sogar in seiner Autobiografie in einem Kapitel namens „A Story I Don't Want To Tell“ verarbeitete. Kurosawa trat fortan in die Fußstapfen seines Bruders und lieferte mit *Sanshiro Sugata* (1943) sein Debüt in Form eines Actionfilms ab. Wurde der Film zuerst als „zu westlich“ eingestuft, lief er durch die Hilfe von Regisseur Yasujiro Ozu doch noch in den japanischen Kinos und wurde ein riesiger Erfolg. Es folgten mehrere Jahre, die mit vielen Auseinandersetzungen mit den japanischen Stu-diobossen durchzogen waren, galten Kurosawas Filme doch immer wieder als zu

aufregend für die japanische Kultur oder gar überamerikanisiert und dadurch für das immer noch sehr konservative Japan zu fortschrittlich.

Erst mit *Rashomon* (1950), Kurosawas erster Zusammenarbeit mit Schauspieler Toshiro Mifune, gelang es dem Regisseur Aufmerksamkeit in der westlichen Zivilisation zu erlangen und er gewann auf dem prestigeträchtigen Filmfestival von Venedig den goldenen Löwen und leitete somit die goldene Ära des japanischen Kinos ein. Kurosawas Stil war hierbei losgelöst von traditionellen japanischen Regisseuren wie zum Beispiel Ozu und Mizoguchi und kombinierte westliche Einflüsse wie Shakespeare oder amerikanische Pulp-Geschichten mit Settings des Eastern und gelangte mit dieser Herangehensweise zu großer Anerkennung. Darüber hinaus galt er als Meister der filmischen Bewegung und der perfekten Balance aus Kamerabewegung und Bewegung der Protagonisten innerhalb der Szene. Nicht zuletzt verbindet man mit Kurosawas Filmen Aufnahmen von vielen Menschen, welche sich wie ein Schwarm von Tieren bewegen oder Dialogszenen, in welchen mehrere Ebenen im Bild dazu dienen, Dialogpartner anzuordnen und in denen auf das klassische Schuss-/Gegenschuss-Prinzip verzichtet wird.

Kurosawas weitere Meilensteine sind unter anderem *Die Sieben Samurai* (1954), *Yojimbo* (1961) oder sein spätes Meisterwerk *Ran* (1985). Kurosawa hat noch bis heute einen großen Einfluss auf das japanische Kino, doch passte sich zu seiner Schaffenszeit auch das restliche japanische Kino an die westlichen Einflüsse an und vor allem das Thema der nuklearen Katastrophe sollte ein Anker der japanischen Filmkultur werden. Nachdem schon der Krieg durch die Atombomben auf Nagasaki und Hiroshima durch tausende Opfer beendet wurde, testeten die Amerikaner weiterhin Atombomben im Pazifik nicht weit von Japan entfernt. Aus diesem japanischen Trauma erwuchs ein völlig neues Genre und das Filmstudio „Toho“ kreierte mit dem ersten *Godzilla* (1954) nicht nur das fortan beliebte Kaiju-Genre (Monsterfilme), sondern auch eine langlebige Reihe und ein ewiges japanisches Maskottchen, welches auf der ganzen Welt erfolgreich ist und zu einem Aushängeschild des japanischen Films im Allgemeinen wurde. Darüber hinaus fasste der japanische Film Fuß auf der Weltbühne und so konnten Regisseure wie Yasujirô Ozu, Hiroshi Inagaki oder auch Kon Ichikawa internationale Erfolge feiern und die Filmwelt entscheidend mitprägen.

Auch der Einfluss auf das westliche Kino blieb in Japans goldener Ära bis zu den 70er Jahren nicht aus und so wurden Filme von Kurosawa für das amerikanische Publikum durch Remakes übernommen (*Die glorreichen Sieben*, *Für Eine Handvoll Dollar*) und

in einem neuen Setting (Western) verarbeitet. Auffallend ist hierbei, dass ausgerechnet Sergio Leone, einer der bekanntesten postmodernen Regisseure, Kurosawas Filme häufig als Inspiration nahm und auch Kurosawa selbst im postmodernen Sinne die Dekonstruktion des Eastern zu verantworten hatte, so wie Leone für die Dekonstruktion des Western verantwortlich war.

Darüber hinaus wurde nicht zuletzt das Kulturphänomen *Star Wars* (1979) maßgeblich von dem Film *Die Verborgene Festung* (1958) von Kurosawa beeinflusst und viele der großen Regisseure der New Hollywood-Bewegung, in welcher die Herangehensweise des postmodernen Filmemachens in Hollywood salonfähig gemacht wurde, nannten Akira Kurosawa als einen ihrer großen filmischen Einflüsse.

„It was [Francis Ford] Coppola who said of Kurosawa, ‚One thing that distinguishes [him] is that he didn’t make one masterpiece or two masterpieces. He made, you know, eight masterpieces.‘ Both [Steven] Spielberg and [Martin] Scorsese have praised the older man’s role as teacher and role model—as a sensei, to use the Japanese term. Spielberg has declared, ‚I have learned more from him than from almost any other filmmaker on the face of the earth‘, while Scorsese remarked, ‚Let me say it simply: Akira Kurosawa was my master, and ... the master of so many other filmmakers over the years‘“ (Kurosawa 2016).

Doch auch nach den großen Zeiten des japanischen Kinos, in denen die Filme vor allem für Kenner ansprechend waren, bildete sich in Japan eine filmische Landschaft, welche fortschrittlich, teilweise „trashig“ und immer popkulturell orientiert war. Die Yakuza und Pink-Filme der 1970er Jahre, die Sex und Gewalt, aber auch ebenso starke weibliche Figuren und die düstere Seite der urbanen japanischen Gesellschaft zeigten, erfreuten sich immer größerer Beliebtheit und die Ära der Samuraifilme wurde weitgehend abgelöst. Schauspieler wie Meiko Kaji oder Shin'ichi Chiba waren die neuen japanischen Stars und spielten Rollen, die weit entfernt vom japanischen Ideal der zurückhaltenden Frau und des ernsten, pflichtbewussten japanischen Mannes waren. In Filmen wie *The Street Fighter* (1974) oder auch *Wandering Ginza Butterfly* (1971) ging es um Gewalt, Prostitution und Drogen und den scheinbar ausweglosen Kampf der Charaktere gegen ein korruptes System, welches von den traditionellen Überbleibseln der japanischen Moderne, die innerhalb der Meiji Konstitution etabliert wurden, aufrechterhalten wird. Zwar ist der filmische Stil in diesen Filmen deutlich schmutziger und verspielter als noch der der Vorläufer der „Goldenen Ära“, doch gerade deshalb kann man hier aber schon eine Loslösung von den starken japanischen Traditionen beobachten, so wie die nicht zu verleugnende Diskrepanz zwischen

japanischem Selbstverständnis und der Anpassung an den Kapitalismus des Westens. Diese Exploitation-Filme der 70er sind aus meiner Sicht auch ein großer Einfluss auf die Filme Sion Sono gewesen und innerhalb meiner Analyse werde ich diese Vermutung noch genauer erläutern und herausarbeiten.

Nun möchte ich mich mit den postmodernen Entwicklungen im japanischen Film beschäftigen, welche in den 80er Jahren vor allem anhand des Regisseurs Juzo Itami deutlich zu machen sind. Itami gilt als Vorbote des neuen, freien und deutlich von Vorurteilen gelösten japanischen Kinos. Vereinfachend gesagt hatte das japanische Kino, wenn es sich den modernen Szenarien annäherte, eine pessimistische, ja fast schon defätistische Sichtweise auf das Individuum, welches einer Kultur der Performanz und des Kapitals hoffnungslos ausgeliefert ist. Japanische Identität wurde in den 60er und 70er Jahren häufig als ein verlorenes Gut in Filmen angesprochen und zeigte Protagonisten, die zum Spielball ihrer Umgebung werden und fast nur durch Gewalt und dem Bekämpfen des Systems, einen persönlichen Ethos entwickeln können.

Itami lässt auch durch den Einsatz von Humor und Ironie bewusst von dieser eindimensionalen Sichtweise ab und wird an dem Punkt zu einem postmodernen Regisseur, indem er seine Protagonisten für sich selbst sprechen lässt und sie nicht mit unmündigen Scheuklappen vor den Augen in eine Ecke stellt. Vor allem in Filmen wie *The Funeral* (1984) oder *Tampopo* (1985) stellt Itami eine Herangehensweise vor, in welcher er kulturelle Konsumenten darstellt, die sich immer mehr über ihre popkulturellen, aber auch traditionellen Werte definieren können, ohne dass man als Zuschauer das Gefühl haben müsste, dass sie damit unzufrieden sind. In *Tampopo* kombiniert Itami zum Beispiel Elemente aus amerikanischen Gangsterfilmen, Western, sowie Eastern, ohne dabei eines dieser Genres bewusst zu dekonstruieren, sondern viel eher seine Charaktere damit ausschmückt. Diese Protagonisten rezitieren bekannte Western, können reflexiv Verhaltensmuster aus diesen Genres übernehmen und stellen vor allem den Aspekt des „Vergnügens“ bei diesem spielerischen Prozess in den Vordergrund. Das Konzept des Vergnügens ist hierbei ein nicht zu vernachlässigendes im postmodernen Denken, hat das Vergnügen doch mehr als alles andere die Möglichkeit sich über kulturelle, finanzielle oder sprachliche Grenzen hinweg zu bewegen. Itami stellt hierbei einen der ersten Vertreter der japanischen New Wave dar, zu welcher ich auch Sion Sono zählen wollen würde, welcher ähnlich wie Itami in den 80er Jahren mit dem Filmmachen anfang.

„Imagine an aesthetic based entirely on the pleasure of the consumer, whoever he may be, to whatever class, whatever group he may belong, without respect to cultures or languages: the consequences would be huge, perhaps even harrowing“ (Barthes 1975, S. 102).

Itamis Charaktere sind nicht mehr hilflose Opfer der gesellschaftlichen Entwicklung, sondern eigenständige, wenn auch extrem exzentrische Teilhaber und Produzenten, die sich ihrer pan-kulturellen Herkunft und Prägung wohl bewusst sind und sie, soweit es ihnen möglich ist, ausnutzen. Es gibt in Itamis Vorstellung nicht mehr eine mögliche Problemlösungsstrategie, die bei Misslingen zum Gesichtsverlust führt, sondern mehrere gleichwertige Wege, um das Ziel zu erreichen. Hierbei wenden die Protagonisten aus Itamis Filmen die Methode des „Bricolage“ an (Bruns 1998, S. 93–112).

Bricolage bedeutet, wie bereits erwähnt, dass man mit den Ressourcen arbeitet, die einem zur Verfügung stehen. Ein popkulturelles Beispiel hierfür ist die Serienfigur „MacGyver“ (Zlotoff 1985), der auf einer Objektebene eine ganze Fernsehserie mit der Idee des Bricolage relativ interessant gestalten konnte. Bei Itamis Filmen stehen den Charakteren Ressourcen aus früheren Epochen und gegenwärtigen Stilen zur Verfügung um mit ihrer Umwelt umzugehen. Eine wahre japanische Identität wird hierbei als Absurdum überführt, welche man nicht wiederherstellen kann und es auch nicht versuchen sollte.

„Rather than being threatened by a need to reclaim the true Japanese identity, Itami characters exploit, in all efforts, their own cross-cultural, pan-generic influences. Rather than seeing no way out, we see, in the postmodern films of Itami, a million ways to get things done, a million ways to move, and a million ways to eat a noodle. In Itami's postmodern Japan, sensual pleasure is not strictly a subjugating force – it is also the exquisite fruit of bricolage“ (Bruns 1998, S. 108).

Itami lässt hierbei die verschiedenen Aspekte und Ebenen japanischer Kultur zusammenschmelzen und lässt seine Charaktere in Tampopo beispielhaft in einer Szene erst ein klassisches Duell ausfechten, welches so aus einem Eastern oder Western stammen könnte, um sie anschließend befreundet unter dem Großstadthimmel liegen zu lassen, wo (Wolkenkratzer im Bild) sie feststellen, dass sie mit ihren modernen Jobs beide etwas für die Frau tun können, um die sie sich eigentlich gestritten haben. Diese direkten Abfolgen von traditionellem und postmodernem Verhalten sind für Itami ausschlaggebend und sein Tod durch die Yakuza 1997 eine grausame Entwicklung.

Diese ermordeten ihn, nachdem er die Komödie *Minbo* über die Machenschaften der Yakuza drehte und Mitglieder der solchen beleidigt von seiner Darstellung waren. Ein realer Beweis dafür, wie sehr sich Itami gegen die gefährliche und konservative Denkweise Japans stellte.

„Itami gives us a look at Japanese culture in its plurality of forms, a culture which is rapidly changing under influences from the industrialized west, including Hollywood (One of the many reasons Itami chose to make a western). In so doing, he is able to account for a postmodern semiotics of pleasure“ (Bruns 1998, S. 100).

Der japanische Film war nach und auch während des Wirkens von Jūzō Itami schon wesentlich differenzierter als noch in den 60er und 70er Jahren. Regisseure wie Takeshi Kitano (*Kikojiros Sommer, Hana Bi*) oder Isao Yukisada (*Go, Parade*) waren in der Lage ernste Dramen zu erzählen, aber auch komödiantische Filme, die die japanische Kultur etwas mehr auf die Schippe nehmen, zählten zu ihrem Fähigkeitenbereich. Neben den „Ghibli Studios“ um Hayao Miyazaki (*Spirited Away, Princess Mononoke*) und anderen Anime positionierten sich im Japan der 2000er viele verschiedene Stilrichtungen (J-Horror, J-Exploitation) und darüber hinaus die Kombination von Genres sowie eine neue Welle von Eastern (*13 Assassins* von Takashi Miike). Irgendwo hier Sion Sono einzuordnen, fällt durchaus schwer und soll von mir im nächsten Abschnitt versucht werden.

3.1 Sion Sono im Profil

Wenn ich Texte über Sion Sono lese, begegne ich in der Regel einer Mischung aus Fassungslosigkeit und Faszination. Niemand scheint wirklich etwas Verlässliches über diesen Mann und seine Filme zu wissen und eine Einordnung seiner Filme scheint eine Aufgabe zu sein, der man innerhalb eines Lebenswerkes nicht nachkommen kann. Seine Filme sind mannigfaltig, ausufernd, aber niemals langweilig. Darüber hinaus nahm er an der Produktion von mittlerweile 50 Filmen teil und führte bei den meisten von ihnen Regie. Die bekanntesten darunter sind unter anderem *Suicide Club* (2001), *Hazard* (2005), *Strange Circus* (2005), *Love Exposure* (2008), *Guilty Of Romance* (2009) oder auch *Tokyo Tribes* (2014).

Sono behandelt in seinen Werken schwierige Themen wie gewaltsame familiäre Brüche, Misshandlung, Selbstmord, Fundamentalismus und Perversion und schafft es

dennoch jedem seiner Filme eine unterhaltende Note zu geben, die eine Distanz zum Geschehen aufbaut, den Zuschauer aber immer wieder überrascht und desillusioniert. Hierhin steckt die maßgebliche Faszination an Sonos Filmen. Sobald ich glaubte, ich habe das Genre eines seiner Filme ausmachen können und ich mir als Zuschauer eine ungefähre Idee vom Stil und den Handlungsaspekten des Gesehenen aufbaue, macht er eine 180 Grad-Wendung und entwickelt seine Charaktere, seinen Stil und die Story in eine völlig andere Richtung. Muster, die vorher zu erkennen waren, werden flexibel ausgetauscht und als Zuschauer muss ich unglaublich konzentriert und aufmerksam sein um alle Anspielungen, Querverweise und philosophischen Ebenen irgendwie einordnen zu können. Vor allem der popkulturelle Stil Sonos stellt einen Betrachter seines Kinos, der nicht aus dem japanischen Kulturraum kommt, vor viele Hürden und eine Interpretation kann hier durchaus schwerfallen. Die Einwände und Kritiken, die Sono treffen, sind aber ebenso vielschichtig wie sein filmischer Stil.

Kritiker seiner Filme werfen ihm vor, dass keine seiner Ideen wirklich zu Ende gedacht sei, er eigentlich nur chaotische Bilder aneinanderreihet, die keinen Zusammenhang haben und allgemein nichts zur Kunst beiträgt, in dem er nur versucht Rainer Werner Fassbinder auf Halluzinogenen zu sein. So ungefähr lassen sich die vielen journalistischen Vorwürfe zusammenfassen. Doch möchte ich behaupten, dass genau diese Merkmale einen Regisseur wie Sion Sono in einer kulturellen Wundertüte wie Japan als Visionär herausstechen lassen. Wenn ich Sono mit einem anderen kontemporären Regisseur vergleichen möchte, dann fallen mir zuerst Takashi Miike oder auch Terry Gilliam ein, da diese beiden ebenso mit verschiedenen Erzählebenen, kinematographischen Spielereien und der spielerischen Verarbeitung von ernstesten Themen arbeiten.

3.2 Auswahl der Filme

Als zur Betrachtung geeignete Filme habe ich mir nun *Love Exposure* und *Why Don't You Play in Hell* ausgesucht. Zum einen, weil diese zwei Filme ganz einfach meine Lieblingsfilme von Sono sind und zum anderen, weil ich an diesen Beispielen seine Herangehensweise an Filme am besten beschreiben kann, sind doch gerade sie voller Intertextualität und gesellschaftlichen Hinweisen, denen ich detailliert nachgehen will. *Love Exposure* ist hierbei der längere Film der genannten. Er erzählt die Geschichte von dem Teenager Yu Honda, welcher nach dem Tod seiner Mutter streng christlich

von seinem Vater großgezogen wird. Dieser ist zudem sogar katholischer Priester und zwingt Yu ihm täglich seine Sünden zu beichten. Da Yu aber ein sehr braver Schüler ist und selten etwas Sündiges anstellt, fängt er an nach Sünden zu suchen und gerät in eine Clique aus Hentais (Perversen), welche im Kollektiv Schandtaten – wie das Fotografieren von Frauenunterwäsche – begeht. Der Plot dreht sich anschließend um religiösen Fanatismus und um das Suchen nach der wahren Liebe.

Der zweite Film, *Why Don't You Play In Hell*, handelt von einer Gruppe begeisterter Filmemacher, die zwischen die Fronten eines Yakuzakrieges geraten und von einem der Yakuzabosse gezwungen werden, einen Film mit dessen Tochter in der Hauptrolle zu drehen. Nur soll dieser Film ebenfalls den Kampf mit der rivalisierenden Gang zum Thema haben und ist somit eigentlich dokumentarisch. Fortan verschwimmen Fiktion und Realität im Sinne des postmodernen Films und die Gefahr zu sterben rückt auf einmal hinter den Erfolg der Filmproduktion.

Setting und Plot sind bei beiden Filmen also deutlich unterschiedlich und gemeinsam haben sie lediglich, dass die Protagonisten Jugendliche bzw. junge Erwachsene sind. Dies ist aber ebenso bewusst von mir gewählt, da es typisch für die Filme von Sono ist, sie aus der Perspektive von jungen Menschen zu erzählen. Soweit zur ersten Annäherung an das Schaffen und den Stil von Sion Sono. In der weiteren Überlegung möchte ich nun die neoformalistische Filmanalyse als meinen Ansatz vorstellen um damit den theoretischen Teil zu beenden und mich der Analyse der Filme zu widmen.

Abbildung 1: *Yakuzakampf in Why Don't You Play In Hell*



4 Neoformalistische Strukturanalyse nach Bordwell und Thompson

Die grundlegenden Annahmen des neoformalistischen Analyseansatzes liegen in der Subjektivität des Analysierenden. Ohne eine eigene Agenda oder einen Ansatz kann dieser keine Analyse eines Films angehen. Was wir innerhalb eines Films belegen möchten und als „Tatsachen“ herausarbeiten, geht unumgänglich mit dem eigenen Verständnis von Film und den Zusammenhängen von Kunst und Gesellschaft einher. Meine eigenen Annahmen über den zu analysierenden Film können beispielsweise schon erörtert und durch die folgende Analyse auch in Frage gestellt werden, sind aber dennoch wichtig für meine systematische Vorgehensweise. Der neoformalistische Ansatz ist zuerst mal ein ästhetischer Ansatz. Ich widme mich weniger den Charakteren, dem Plot und der allgemeinen Erzählung, sondern vorwiegend der Cinematographie, der Narrationsstruktur, den individuellen Mustern und kreativen Feinheiten des Films (vgl. Thompson 1988, S. 55).

Meine Annahme ist hierbei in dieser Masterarbeit, dass es zu skizzierende Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Filmen *Sion Sonos* gibt, die man entdecken kann. Hierbei gilt es im Neoformalismus den Film selbst in den Mittelpunkt der Betrachtung zu stellen und nicht die zu verwendende Methode. In den früheren Zeiten der Filmanalyse (ca. vor 1975) galt es als natürlich, Filme unter einer einzuordnenden Sichtweise zu betrachten. Beispielsweise aus einer psychoanalytischen oder einer gesellschaftskritischen Perspektive. Diese Vorgehensweise erschien den Filmwissenschaftlern David Bordwell und Kristin Thompson doch arg willkürlich, denn je höher die Komplexitätsstufe eines Filmes ist, desto schwieriger fällt es, ein solches Vorgehen zu legitimieren und man kann dem Kunstwerk dadurch nicht gerecht werden. Die Filme, die analysiert werden, sollten nicht als Demonstrationszweck einer beliebten Methode behandelt werden, viel mehr gilt es innerhalb der Analyse die eigene Methode (Annahmen) unter Beobachtung zu stellen und auf ihre Kompatibilität zu untersuchen. Einem System der „Top Down“ – Betrachtung (also von der Methode ausgehend) entwachsen keine Widersprüche oder Diskurse, die in der Filmwissenschaft, wie auch in anderen Wissenschaften eigentlich zu fördern sind, so schreibt doch auch Lyotard: „Die Erfindung entsteht immer in der Meinungsverschiedenheit“ (Lyotard 1975, S. 26).

Und um eine solche Meinungsverschiedenheit gewährleisten zu können, gilt es den Film als empirisches Material heranzuziehen, welcher selbst schon einen

gesellschaftlichen Status darstellt und in seiner vermeintlichen Einzigartigkeit eigene Interpretationen zulässt, die möglicherweise in keiner vorhandenen Theorie zu finden ist. Künstlerische Konventionen unterliegen einem stetigen Wandel und entwickeln sich parallel zu der Wahrnehmung der Zuschauer, genau wie technische Möglichkeiten und wachsende Optionen zur Dekonstruktion von Konventionen in der Filmsprache. Ein Film muss also nicht in ein vorgefertigtes Konzept passen und kann Merkmale aufweisen, die in überhaupt keine Theorie zu passen scheinen. Somit muss man anhand des Filmes selber ein Konzept erstellen. Das bedeutet natürlich trotzdem nicht, dass man innerhalb der neoformalistischen Filmanalyse keine theoretische Grundlage verwenden kann, sie muss lediglich flexibel genug sein mit den Themen des filmischen Materials umzugehen. Hierbei sehe ich in der Diskussion um das postmoderne Denken, welche ich in meiner Masterarbeit aufgreife, eine sehr geeignete theoretische Position, da der postmoderne Film doch schon sehr weit erforscht ist und die Postmoderne eine thematisch universelle Betrachtungsweise von Umständen und Kunstwerken zulässt.

Eine wichtige Eigenschaft des Neoformalismus besteht zudem in der Modifizierung des eigenen Ansatzes, da er sich selbst nicht als eigentliche Methode sieht und durch die Verwendung einer ergänzenden Methode an Form gewinnt und damit die Möglichkeit hat, die Besonderheiten und die Themen eines Filmes herauszuarbeiten. Hierbei ist das mehrmalige Sehen des Filmes natürlich immer noch immanent für die Analyse. Somit geht der Neoformalismus aber nicht davon aus, dass es zwischen Kunstwerk und Konsument ein klares Kommunikationsmodell gibt, wie es in der Kommunikationswissenschaft üblich ist. Die drei Komponenten Sender, Medium und Empfänger spielen hier eine geringe Rolle, da ein Film nicht unbedingt die praktische Funktion des Vermittelns haben muss und nicht über die Fähigkeit der unmittelbaren Kommunikation bewertet wird. Ein guter Film kann gerade deswegen gut sein, weil er seine Botschaften verschlüsselt und subversiv mitteilt und eben nicht als direkte Nachricht. Gerade weil die Beziehung von Zuschauer und Film in diesem Fall aktiv wird und Wechselwirkungen zulässt. In vielen wissenschaftlichen Traditionen werden aber eben auch Kunstwerke nur als wertvoll erachtet, wenn sie „wichtige Themen“ oder philosophische Ideen direkt vermitteln können.

Diesen Unterschied kennen wir bereits aus der Moderne, in welcher zwischen „hoher“ und „niedriger Kunst“ unterschieden wurde. Aber wie das postmoderne Denken geht auch der neoformalistische Ansatz davon aus, dass auch auf den ersten Blick

„unterhaltende Werke“ betrachtungswürdig und gehaltvoll sein können. Kristin Thompson beschreibt den russischen Formalismus, aus welchem der Neoformalismus hervorging, folgendermaßen:

„Sie entwickelten eine Alternative zum Kommunikationsmodell und vermieden gleichzeitig die Dichotomie von hoher und niederer Kunst, indem sie zwischen einer praktischen, alltäglichen und einer spezifisch ästhetischen, nicht praktisch orientierten Wahrnehmung unterscheiden“ (Thompson 1988, S.29).

Kunst ist also nicht Teil unserer alltäglichen Wahrnehmung, sondern versetzt den Zuschauer viel mehr in eine wenig pragmatische und verspielte Interaktion mit dem Kunstwerk. Kunst wird im Neoformalismus als eine Art mentales Training gesehen, welches sich von unseren vergleichsweise stumpfen Alltagshandlungen deutlich unterscheidet und die eigenen Gedanken und Sichtweisen prüft und gegebenenfalls erneuert und weiterentwickelt. Das Konsumieren von Filmen und Künsten ist somit als nicht-alltägliche Handlung zu sehen, welche die eigene Wahrnehmung erneuert und wiederherstellt. Die marxistische, sowie die psychoanalytische Filmtheorie basieren auf klaren Ideen der Struktur der Gesellschaft und von menschlichem Verhalten. Die russischen Formalisten haben aber einen deutlich spezifischeren und vor allem ästhetischen Blick auf Kunstwerke im Allgemeinen. Hiermit vermeiden sie eine Sichtweise auf den Film, welche schon mit sehr starken Annahmen belastet ist und lassen die Individualität eines Filmes und seiner Macher somit viel eher zu. Der weiterentwickelte Neoformalismus versucht nun lediglich den Bereich des Ästhetischen und seine mögliche Beziehung zur Welt zu erörtern, ohne den Anspruch zu haben Kunst als einen Eckpfeiler der Welt zu porträtieren. Als besondere Annahme geht er außerdem davon aus, dass der Betrachter eines Kunstwerkes nicht passiv von dessen Nachricht beeinflusst wird, sondern aktiv nach sogenannten „cues“ (Hinweisen) sucht, indem er die eigenen „viewing skills“ (Fähigkeit der Wahrnehmung) einsetzt und wegen ihrer speziellen Form individuell auf sie reagiert. Diese Fähigkeiten hat er durch seinen Umgang mit anderen Kunstwerken, seiner Alltagswelt und innerhalb der eigenen Sozialisation erworben. Hierbei wird nicht davon ausgegangen, dass diese kognitiven Reaktionen ausschließlich von Emotionen ausgelöst werden, sondern ebenso durch die eigenen, trainierbaren Sinne geformt werden, ohne die keine ästhetische Form auf eine logische Ebene übersetzt werden könnte.

Die Kunst selber dient hierbei als Katalysator unserer eigenen automatisierten Wahrnehmung, welche von repetitiven und eintönigen Handlungsoptionen bestimmt ist.

Sie schafft es durch die „Verfremdung“ von Bekanntem unsere Sinne wieder aktiv werden zu lassen und einen detaillierten Blick zu schulen. Bekanntes Material wird in einen neuen Kontext gesetzt und somit wieder interessant für die eigene Wahrnehmung. Somit verschafft uns die Kunst die Möglichkeit starke Empfindungen im Leben wiederzufinden, die in einer performativen Gesellschaft nur noch schwer im Alltag zu entdecken sind. Dabei gewöhnt sich der Mensch irgendwann an bekannte Modi der Verfremdungen und es liegt in der Aufgabe der Ästhetik, neue Nischen der Darstellung zu finden um den Fluss der Rekonstruktion aufrecht zu erhalten.

„Werke, die wir als einzigartig betrachten und für die Wertvollsten halten, sind meist jene, die entweder die Realität besonders stark verfremden oder aber Konventionen verfremden, die zuvor von anderen Kunstwerken etabliert wurden“ (Thompson 1988, S. 32).

Hier können wir klare Parallelen zu der Theorie des postmodernen Films erkennen, blickt man kurz auf die Methode des „Pastiche“ und der Dekonstruktion von Konvention durch den Akt des Zitierens zurück.

Elemente der Verfremdung existieren jedoch in allen Kunstwerken, egal wie gewöhnlich sie auf den ersten Blick wirken. Je genauer man sich die Ästhetik eines Werkes anschaut, desto weniger stechen die automatisierten Teilstücke ins Auge und desto mehr rücken die Besonderheiten in den Fokus einer Betrachtung. Die Bedeutung eines Films ist also nicht das Endresultat und Inhalt und Form gehören unweigerlich zusammen, da ein Film uns auf verschiedenen Bedeutungsebenen zeigen kann, welche inhaltlichen Möglichkeiten er bietet. Im eigentlichen Sinne kann man jeden Aspekt eines Films der Form zuordnen. Hierzu erklärt Thompson, dass Filme auf unterschiedlichen Ebenen Bedeutung konstruieren. Hierbei unterscheidet sie zwischen referentieller Bedeutung, expliziter Bedeutung, impliziter Bedeutung und symptomatischer Bedeutung. Diese vier verschiedenen Bedeutungsebenen werde ich im folgenden Teil erläutern. (Thompson 1988, S. 33) Bei der referentiellen Bedeutung erkennt der Zuschauer die Identität der Elemente der Wirklichkeit, auf die sich der Künstler bezieht. Der Zuschauer erkennt hier zum Beispiel, dass die Geschichte aus *Once Upon A Time In America* (1984) innerhalb eines Opiumrausches geträumt wurde oder dass der Hauptcharakter „William Wallace“ aus *Braveheart* (1995) eine in der Realität existente Person aus dem Mittelalter gewesen ist. Darüber hinaus können Filme abstraktere Ebenen auch über Charaktere direkt mitteilen. Wenn Morpheus in der Matrix-Trilogie unaufhörlich über die Konstruktion von Wirklichkeit philosophiert, dann kann man als Zuschauer davon ausgehen, dass der Film *Matrix* (1999) unsere

wahrnehmbare Realität innerhalb einer eigenen so im Film formulierten These in Frage stellt. Referentielle und explizite Bedeutungen sind individuell für den Zuschauer zu fassen oder eben nicht. Dies ist ganz davon abhängig, welche Erfahrungen er mit Kunst oder auch seiner eigenen Welt hat und wie er diese verarbeiten kann. „Das Verstehen konnotativer Bedeutung hingegen erfordert Interpretation“ (Thompson 1988, S. 33).

Wenn auf dem Weg der referentiellen und expliziten Bedeutung für den Betrachter kein Weiterkommen zu sehen ist, dann muss er auf die eigene Interpretation zurückgreifen um eine implizite Bedeutung ausmachen zu können. Sehen wir beispielsweise eine Sequenz aus Isao Yukisadas *Go* (2001) in welcher der Hauptcharakter im Rennen plötzlich anfängt zu schweben, dann ergibt dies auf expliziter Ebene keinen Sinn, weil eigentlich niemand in diesem Film sonst fliegt. Nach der Interpretation und dem Zusammensetzen der „cues“ wird aber ersichtlich, dass diese Szene ein ästhetisches Mittel ist, das Ausbrechen aus dem engen Korsett der Welt des Protagonisten aufzuzeigen.

Weiterführend kann eine Bedeutung auch in Bezug auf das Verhältnis vom Film zur Welt zu finden sein, wenn ein Film reflexiv die gesellschaftlichen Tendenzen betrachtet und man exemplarisch behaupten kann, dass *Baraka* (1992) die Schnelllebigkeit unserer Welt kritisiert, ohne diese Aussage jemals in dem Film zu verbalisieren, dann spricht man von einer systematischen Bedeutung. Diese sagt dem Film nach, eine direkte, teils auch kritische Aussage zu einer politischen oder gesellschaftlichen Situation zu tätigen. „Alle vier Ebenen der Bedeutung – referentiell, explizit, implizit und symptomatisch – können zum verfremdeten Effekt eines Films beitragen“ (Thompson 1988, S. 33).

Künstler haben hier die Möglichkeit Ideen, die nicht unbedingt neu sind, in einer immer wieder innovativen Form zu präsentieren, ohne dabei große Denker zu sein, die eigene philosophische Erkenntnisse in ihre Filme einarbeiten. Viel eher lassen sie sich hierbei von schon bekannten Theorien inspirieren, die sie in kreativer, eigener Form betrachten. Um diese Theorien zu erkennen, herauszuarbeiten oder die filmischen Eigenheiten zu bewerten, gilt es in der Filmwissenschaft auf eine interpretative Methode zurückzugreifen. Hierbei gibt es im weitesten Sinne zwei unterschiedliche interpretative Strategien. Zum einen die operationale, die den Prozess der Interpretation einschränkt und die finalistische, die dessen Ergebnisse einschränkt. Solche Muster werden jedoch im Neoformalismus möglichst vermieden, da dieser davon ausgeht,

dass jeder Film eine einzigartige Bedeutungsebene beinhaltet, welche nicht in reduktive Schemata einzuordnen ist. Anstelle von interpretativen Regeln möchte man innerhalb des neoformalistischen Ansatzes also eher Verfahren herstellen, die subjektiv auf den Film anwendbar sind. Mit Verfahren meint man die mögliche Änderung jedes Elements innerhalb einer Analyse und im Endeffekt alles, was für die Struktur und Ästhetik des Films relevant ist. Dies können eine bestimmte Kamerabewegung, ein immer wieder auftauchender Song oder ein Thema innerhalb eines Dialoges sein, welches in spezieller Form oder wiederholend angesprochen wird. All diese verschiedenen Verfahren, die man verwendet um ein filmisches System aufzubauen, sind somit gleichwertig. Aus diesen künstlerischen Verfahren entstehen nicht nur die Bedeutungsebenen des Filmes, sondern ebenso Verfremdungen. Diese Verfahren können in verschiedenen Filmen in ähnlicher Form verwendet werden, was aber noch nicht bedeutet, dass die Motivationen hierfür dieselben sein müssen. Es muss also im eigentlichen Sinne gefragt werden, welches die Funktionen der Verfahren sind, da diese die Einzigartigkeit eines Kunstwerkes ausmachen. An dieser Stelle möchte ich vier verschiedene Grundtypen der Motivation erläutern: kompositionell, realistisch, transtextuell und künstlerisch.

Kompositionelle Motivation ist weitgehend für die Logik der Narration von Nöten. Hierbei werden Informationen schon frühzeitig gezeigt, damit der Zuschauer später auf sie zugreifen kann. Ob das Gezeigte hierbei logisch oder nachvollziehbar ist, ist nicht unbedingt notwendig, ist der Zuschauer doch zugunsten des Dramas der Geschichte gewillt, Inkonsistenzen in der Regel zu ignorieren, wenn sie in die Welt des Filmes passen. Warum zum Beispiel in dem Film *Fight Club* (1998) keinem der anderen Protagonisten auffällt, dass es sich bei den beiden Hauptcharakteren um dieselbe Person handelt und diese daher ununterbrochen mit sich selbst spricht, kann auf eine kompositionelle Motivation der Bildsprache und des Fortgangs des Geschehens zurückzuführen sein.

Plausibilität gehört hingegen in den Bereich der realistischen Motivation. Hier wird auf Symbole und Elemente aus der Wirklichkeit verwiesen, welche kulturell unterschiedlich determiniert sind. Zum einen werden hier Wissensbezüge aus dem Alltagsleben angesprochen und zum anderen die vorherrschenden ästhetischen Ideen von Realismus der jeweiligen Kunstperiode, aus welcher das Werk hervorgeht. Realistische Motivationen appellieren hierbei an unsere Vorstellung von Realität, aber imitieren nicht die Realität selbst. Stilformen und Mittel dieser Motivation können also stark variieren.

Der dritte Typus der Motivation ist die transtextuelle Motivation. Diese bezieht sich innerhalb des Verfahrens auf die Konventionen anderer Kunstwerke und kann je nach Kunstepoche unterschiedlich sein. Diese Motivation ist für den postmodernen Film von besonderer Bedeutung und ich werde diese Art der Motivation auch in meiner Filmanalyse in einen besonderen Fokus stellen. Der Film oder das Werk führt hier ein Verfahren ein, welches zu großen Teilen von den ästhetischen Erfahrungen des Zuschauers abhängt. Sehe ich zum Beispiel einen „Mexican Standoff“ in einem Film, dann erkenne ich als ästhetisch erfahrener Mensch, dass dieser zu einer Tradition innerhalb der Hong-Kong Action Filme geworden ist, obwohl es nicht unbedingt eine realistische Form des Duells darstellt. Darüber hinaus nimmt dieses Verfahren eine Meta-Ebene ein, welches über die Handlung des Films hinausgehen kann und nur durch die Schauspieler, die hier auftauchen, erklärbar ist. Taucht Steven Seagal beispielsweise in einem Action-Film auf, ohne dass dieser den Charakter schon vorher gerahmt hat, hat man trotzdem eine gewisse Erwartung an den Protagonisten, weil man andere Steven Seagal Charaktere und ihre Fähigkeiten und Eigenschaften aus zahlreichen Filmen kennt.

Hier kann man davon ausgehen, dass unsere Erwartungen hinsichtlich transtextueller Konventionen derart ausgeprägt sind, dass wir viele eigentlich fragwürdige Aspekte blind akzeptieren, weil wir sie schon unzählige Male gesehen haben. Im postmodernen Film wird aber beispielsweise genau mit diesen Erwartungen gespielt und versucht die Erwartungshaltung des Zuschauers bewusst zu täuschen um ihn zu überraschen und seine Aufmerksamkeit zurückzugewinnen oder umzulenken.

Der am schwierigsten definierbare Typus ist die künstlerische Motivation. Sehr abstrakte stilistische Verfahren fallen in diesen Typus, haben aber häufig auch eine der drei anderen genannten Motivationen. Hierzu schreibt Meir Sternberg: „Hinter jeder quasi-mimetischen Motivation steht eine künstlerische Motivation [...], allerdings nicht umgekehrt“ (Sternberg 1978, S. 251f.). Die künstlerische Motivation ist also ein unweigerlicher Teil der anderen Typen, welche selbst nicht ohne sie existieren können, doch kann sie als einzige auch ohne weiteren Bezug der Motivation auftauchen. In solchen Fällen wird es dem Zuschauer jedoch ungemein schwerfallen, Bezüge zwischen den einzelnen Verfahren herzustellen.

Eine weitere Idee des Neoformalismus ist, dass ein Film niemals außerhalb seines historischen Kontextes betrachtet werden kann. Ein Film positioniert sich hierbei immer in diesem Kontext und seine Verfahren sind teilweise von ihm abzuleiten. Solche

„Hintergründe“ können zum einen aus dem Alltagswissen bestehen, welches uns erlaubt im täglichen Leben Struktur zu finden und durch welches wir referentielle Bedeutungen erkennen können. Der zweite Hintergrund ist die eigene Erfahrung mit den Konventionen von Kunstwerken, Handlungsräume verstehen zu können, verschiedene filmische Formen und Räume zu erkennen oder den Unterschied zwischen diegetischem oder non-diegetischem Musikeinsatz wahrzunehmen. Auf der dritten Ebene befindet sich außerdem das Wissen über den praktischen Gebrauch von Filmen, also dass sie als Reportage, als Werbung oder als Propagandamittel gebraucht werden können und dadurch jeweils eine andere Kontextualisierung bekommen.

Diese Ebenen sind je nach historischem Kontext unterschiedlich, auch wenn es natürlich Filme gibt, die außerhalb dieser Ebenen eine Besonderheit oder Form haben, die Historie oder Kulturräume übergreifen kann. Doch liefern diese Hintergründe häufig die passenden Elemente um eine Methode für die Analyse eines Filmes zu entwickeln. Bei der Analyse von Sion Sonos Filmen werden ich also ebenfalls den Kontext der japanischen Kultur und die spezifischen Themen beschreiben müssen, welche gegebenenfalls eine Momentaufnahme des japanischen Zeitgeistes zeigen oder Aspekte beinhalten, welche schon seit langer Zeit (siehe Kapitel 3) in diesem Kulturraum behandelt werden. Man kann sagen, dass die Bedeutungen und Motivationen eines Films innerhalb des Neoformalismus nur historisch zu verstehen sind, was den Vorteil hat, dass Filme aus unterschiedlichen zeitlichen Epochen auch unterschiedlich betrachtet werden können, ohne die Interpretation als primäre Erkenntnisquelle zu verstehen und Filme dadurch „versehentlich“ in dasselbe Bedeutungsmuster einzugliedern.

Gerade wegen der historischen Einordnung und der Betrachtung der Hintergründe von Filmen vermeidet es der Neoformalismus in völligen Relativismus abzudriften, da es eben nicht beliebig viele Hintergründe gibt, die ich auf einen Film beziehen kann. Einige Hintergründe werden auch auf den leichter zu verstehenden Bedeutungsebenen klar relevanter als andere sein und somit kann man zwar viele verschiedene Lesarten legitim anhand des gleichen Films belegen und vermuten, jedoch nicht unendlich viele. Die Verfremdungen innerhalb des Films hängen hierbei immer vom Kontext ab. Dieser Kontext ist bei Filmen, die eine sehr künstlerische Motivation haben oder bei denen der historische Kontext schon sehr weit zurückliegt, natürlich schwer zu entdecken, doch gibt es immer wieder Filme, die „Zyklen von Beliebtheit“ (Thompson 1988, S. 43) durchlaufen und mit dem Wandel von Wahrnehmungsgewohnheiten und Konventionen wieder relevant werden.

Hiermit habe ich die wichtigsten Aspekte des neoformalistischen Ansatzes erläutert und möchte nun meine genaue methodische Vorgehensweise erläutern.

Innerhalb der Medienbildung nennen wir unsere vom neoformalistischen Ansatz geprägte Analysemethode die „strukturelle Filmanalyse“. Hier werden verschiedene Teilstücke eines Filmes betrachtet, auf welche der Analytiker seine Aufmerksamkeit lenkt und durch welche wir die Form eines Filmes zu bestimmten versuchen um aus dieser eine Interpretationshypothese ableiten zu können. Hier gilt ebenso der Grundsatz, dass die Form den Inhalt bestimmt. Hierbei gibt es einen deutlichen Unterschied zwischen dem „Plot“ eines Films und seiner „Story“. Der Plot ist hierbei lediglich die Handlung eines Filmes, doch ist erst die Story das interessante Element, da sie sich innerhalb des Rezipienten und durch die Anordnung der Verfahren und Motivationen des Filmes herstellt (Jörissen/Marotzki 2009, S. 42).

Diese Story wird rekonstruiert und ist davon abhängig, welche „cues“ innerhalb eines Filmes zu finden sind. In der Methode der strukturalen Analyse greifen wir deshalb auf folgende relevante Aspekte zurück, auf welche wir uns bei der Suche nach den Bedeutungsebenen und Funktionen des Films konzentrieren:

- Mise-En-Scene
 - Setting
 - Staging
 - Licht, Kostüme, Makeup, etc.
- Cinematographie
 - Fotografie (Bildkomposition, Perspektiven, Einstellungsgrößen, Farbe etc.)
 - Framing (Erzählhaltung der Kamera, Vignetten, Seitenverhältnisse, CGI, Kamerabewegungen)
- Montage (Schnitt)
 - auf der Makroebene: Herstellung von Narrationsstrukturen zum Beispiel durch Rückblenden, verschiedene Ebenen (Traum, Rausch, Dimensionen)
 - auf der Mikroebene: Szenenaufbau durch Schnittfolgen („jump cuts“, „continuity editing“), Schnittverfahren bei Dialogen, Auslassungen, Blenden, weiche/harte Schnitte etc.)
- Ton und Musik (Diegetisch, Non-Diegetisch, Soundeffekte, Musikwahl) (Jörissen/Marotzki 2009, S. 43)

Diese Aspekte sollen die Form und die Narration des Filmes beschreiben, aus welchen ich die Interpretation eines Filmes ableiten kann um beide Filme miteinander zu

vergleichen. Im weiteren Schritt möchte ich nun mit der Analyse beginnen. Hier muss gesagt werden, dass die Aspekte der Postmoderne erst später wieder spezifisch zur Sprache kommen, da ich die Analyse relativ unabhängig von meiner Theorie durchführen möchte um meine Interpretation später durch die Postmodernen Gedanken und Themen kontextualisieren zu können.

5 Filmanalyse *Love Exposure*

Love Exposure ist Sonos 19. Film. Er hat eine Länge von 237 Minuten und ist als DVD nur in zwei Teilen zu bekommen. Aus diesem Grund ist der Timecode, den ich angebe, manchmal aus dem ersten Teil und manchmal aus dem zweiten Teil der DVD, was ich folgendermaßen gekennzeichnet habe (Teil 2 01:33:34). *Love Exposure* ist der Film, mit dem Sono vor allem international Anerkennung erlangen konnte und prestigeträchtige Preise wie den FIPRESCI-Preis gewinnen konnte.

5.1 Plot/Charaktere

Love Exposure erzählt im weitesten Sinne die Geschichte von der Liebe zwischen den Teenagern Yu und Yoko. Yu ist zu Anfang des Films ein ziemlich unscheinbarer japanischer Oberschüler, der mit seiner Mutter und seinem Vater zusammenlebt. Als gläubige Christin verehrt Yus Mutter die Heilige Maria und rät ihm in früher Kindheit, dass er sich eine Frau wie diese Maria suchen soll, damit er sie ihr vorstellen kann. Yus Mutter stirbt jedoch als dieser noch zur Grundschule geht, woraufhin sein Vater Tetsu beschließt, Priester zu werden. Die beiden leben ein zufriedenes und ereignisloses Leben bis eine neue Frau in das Leben der beiden tritt. Kaori verliebt sich in Tetsu und bringt mit ihrer chaotischen und impulsiven Lebensweise den einstigen Haussegen völlig durcheinander. Sie wird in Rekordzeit zur Christin, verführt Tetsu, obwohl dieser Priester ist und zieht postwendend bei ihm ein. Nach nur drei Monaten verlässt sie ihn aber schon wieder und lässt einen gebrochenen Vater zurück, welcher fortan nicht mehr vor idealistischer Lebensfreude strotzt, sondern anfängt, düstere Predigten zu halten und allgemein sehr unumgänglich wird. Fortan zwingt der den Mustersohn Yu täglich zur Beichte zu gehen, damit dieser seine Erbsünde, wie seine Sünden des Tages stetig beichtet und Buße tut. Da Yu aber eigentlich ein gutherziger Junge

ist und mit extrem christlichen Werten erzogen ist, fallen ihm keine Sünden ein, was seinen Vater wiederum stetig wütender macht. Und so fängt Yu an, seine Sünden bewusst zu suchen und freundet sich mit den anderen Halbstarken Yuji, Takehiro und Senpai an um daraufhin stehlen zu gehen, sich zu prügeln und andere Schandtaten zu begehen. Doch auch dies hört sich Tetsu mit gefasster Ruhe an, um seinen Sohn daraufhin wieder wegzuschicken. Die Freunde um Yu kommen nun auf die Idee, perverse Sünden zu begehen und Yu geht bei einem bekannten Spezialisten für „Höschchenfotografie“ in die Lehre. Er wird schnell zu einem Meister dieser neuen Kunst und ist bei der Jagd nach dem besten Schnappschuss besonders talentiert.

Als er nun diese Sünde seinem Vater beichtet, verliert dieser endlich die Geduld und beschimpft seinen Sohn, womit dieser sichtlich zufrieden ist, da Tetsu endlich wieder die Rolle des Vaters einnimmt und ihn nicht wie einen Fremden behandelt.

Das zweite Kapitel beginnt nun nachdem Yu nach einer verlorenen Wette um das beste Höschchenfoto mit Frauenklamotten durch Tokio laufen muss und auf Yoko trifft, die von einer Gang angegriffen wird. Yu, verkleidet als Sasori, und seine Freunde eilen ihr zu Hilfe und schlagen die Angreifer zusammen in die Flucht. Yoko bedankt sich überschwänglich bei Sasori, während Yu die Scharade vorerst weiterspielt, da er sofort glaubt in Yoko seine Heilige Maria gefunden zu haben, von der seine Mutter sprach. Um sie nicht zu verschrecken, enthüllt er zu diesem Zeitpunkt nicht seine wahre Identität.

An dieser Stelle werden die zwei anderen jugendlichen Hauptprotagonisten vorgestellt. Yoko ist ein rebellisches Mädchen, das mit ihrem alleinerziehenden Vater aufgewachsen ist, der alle paar Monate eine neue Frau mit nach Hause bringt. Außerdem misshandelte er Yoko und kümmerte sich sonst auch nicht wirklich um seine Tochter. In Yoko brodelt seither die Wut auf ihren Vater, die sie ebenso auf alle anderen Männer überträgt und zusätzlich glaubt homosexuell zu sein. Ihr Hass auf die Männerwelt ist so groß, dass sie manchmal ganze Gruppen von Jungs verprügelt und tagsüber betrunken und desillusioniert durch die Straßen irrt. Als eine der Frauen ihres Vaters lernt sie letztendlich Kaori kennen, in der sie das erste Mal eine weibliche Identifikationsfigur findet und mit der sie vor ihrem Vater flieht und frei von Ort zu Ort zieht bis Kaori auf Yus Vater trifft. In Kaori findet Yoko eine Verbündete und wie alle Charaktere zu dem christlichen Gott, welcher ihr von Kaori durch den Vergleich mit Kurt Cobain schmackhaft gemacht wird (01:15:04).

Die andere weibliche Hauptfigur ist Aya, die für die Sekte „Zero Church“ arbeitet. Auch sie hat eine düstere Vergangenheit und wurde von ihrem Vater geschlagen, bis dieser einen Hirnschlag erlitt. Aus Hass schnitt sie ihm daraufhin sein Geschlechtsteil ab und entmannte ihn bewusst, wurde aber aufgrund ihres unscheinbaren Äußeren und manipulativen Talents frei gelassen. In Freiheit wird sie von Zero, dem Anführer der erwähnten Sekte aufgelesen, welcher sie daraufhin als Anwerberin seiner Sekte ausbildet und sie nebenher zur Drogendealerin machte, um die Zero Church zu finanzieren. Aya ist zutiefst böse, sadistisch und perfide und scheint psychopathische Tendenzen zu haben ohne wirklich logisch handeln zu wollen. Eines Tages, während Yus Zeiten als „Hörschenschreiber“, trifft sie diesen und baut langsam, aber sicher eine krankhafte Faszination und eine sadistische Form der Liebe für ihn auf. Sie folgt ihm daraufhin mit ihren zwei Handlangerinnen stets bei seinen Aktivitäten, fängt an seine Familie abzuhören und schmiedet den Plan Kaori, Tetsu, Yoko, sowie Yu zu entführen und zu Anhängern ihrer Sekte zu machen. Aya scheint als einziger der Charaktere so etwas wie Souveränität und Macht über sich selbst auszustrahlen und hat die Fähigkeit Menschen zu durchschauen, um sie dadurch zu manipulieren.

Hiermit befinden wir uns wieder in der Gegenwart des Plots. Kaori sucht Tetsu erneut auf und die beiden beschließen zu heiraten, darum will Tetsu sein Amt als Priester ablegen. Nun bildet sich eine Patchworkfamilie aus Kaori, Yu, Yoko und Tetsu. Yoko findet diese Entwicklung abscheulich, hasst sie doch vor allem Yu, mit dem sie auf eine Schule geht. Außerdem besteht immer noch ihre Abneigung auf Männer und Familie im Allgemeinen.

Yu ist derweil unsterblich in Yoko verliebt, während diese in Sasori, Yu's Alter Ego verliebt ist. Yu bringt es aber nicht zustande, ihr von der wahren Identität Sasoris zu berichten, um nicht als Perverser aufzufliegen. Diesen Umstand macht sich schließlich Aya zu nutzen, die auf einmal auch in die Schulklasse der beiden kommt, sich sofort als Sasori zu erkennen gibt und eine Liebesbeziehung mit Yoko beginnt. Dies fällt ihr umso leichter, da sie alle Informationen, die sie für ihr perfides Spiel benötigt, durch das Abhören der Familie bezogen hat.

Schnell infiltriert Aya die Patchworkfamilie und gibt sich als ganz normale Schülerin aus, die mit Yoko befreundet ist. Yu wird immer mehr an den Rand gedrückt und versucht in einem letzten verzweifelten Versuch Yoko davon zu überzeugen, dass er von Anfang an Sasori war, um sie damit auf seine Seite zu ziehen. Der Versuch misslingt jedoch und im Gegenzug deckt Aya sein Doppelleben als Perverser und

„Höschenfotograf“ auf, woraufhin ihn seine Familie aus dem Haus wirft. Als Yu nun nach ein paar Wochen zurückkommt, in denen er bei seinen Freunden gelebt hat, muss er feststellen, dass das Haus verlassen ist und findet schließlich heraus, dass seine Familie von der „Zero Church“ unter Aya's Leitung manipuliert und entführt wurde. Mit seinen Freunden versucht er anschließend Yoko zu suchen und findet sie letztendlich auch zufällig an einer Kreuzung in Tokio. Diese ignoriert ihn jedoch und nennt ihn nur abfällig „Perverser“. Yu's Freunde entscheiden sich dazu Yoko zu entführen, um sie vor der Zero Church zu retten. Sie fahren mit ihr zum Strand, an welchem Yu und Yoko fortan tagelang ausharren, sich aber nichts zu sagen haben. Yoko leidet eindeutig unter der Gehirnwäsche der Sekte und erst nachdem ein Fluchtversuch von ihr gescheitert ist, geraten die beiden in eine Konfrontation, in welcher Yoko Yu vorwirft gottlos und feige zu sein. Dieser verteidigt seine Perversionen und beteuert seine Absichten sie aus der Sekte zu befreien. Daraufhin taucht Aya mit den anderen Sektenmitgliedern auf und zwingt Yu dazu, ebenfalls bei den Seminaren der Kirche teilzunehmen, um seine Sünden zu begleichen. Dieser willigt ein und sieht hierin eine Chance irgendwie an Yoko heranzukommen.

Er spielt das Spiel der Sekte und gibt sich als erleuchtet aus, nur um in einem letzten Befreiungsschlag Yoko im Hauptgebäude der Sekte zu finden. Als Sasori verkleidet zündet er dort eine Bombe und tötet den Führer der Sekte. In diesem Chaos begeht Aya Selbstmord, Yoko bekommt einen Nervenzusammenbruch und Yu verliert seinen Verstand.

An dieser Stelle wird der Epilog des Plots eingeleitet und die Schicksale der überlebenden Charaktere werden gezeigt. Kaori und Tetsu sind fortan in einem Rehabilitationslager für Opfer der „Zero Church“, Yoko lebt bei ihren Verwandten und Yu ist in der geschlossenen Psychiatrie und ist völlig in dem eigentlich fiktiven Charakter Sasori gefangen. Der Film endet damit, dass Yoko Yu ein letztes Mal in der Anstalt besucht, diesen anfleht seine Identität als Yu anzuerkennen, nur um von der Polizei abgeführt zu werden. In der letzten Szene erinnert sich Yu an alles, was passiert ist und an seine Liebe für Yoko, flieht aus der Anstalt und holt diese im letzten Augenblick ein, indem er die Scheibe des Polizeiwagens einschlägt und ihr durch sie hindurch seine Hand reicht.

Abbildung 2: *Finale Einstellung von Love Exposure*



5.2 *Narrationsstruktur*

Love Exposure verbindet viele verschiedene Stilelemente der Montage, um eine Narration zu schaffen, welche alle Optionen eines Alternationsmusters ausnutzt und die Erzählung über die Erinnerung und Träume der Charaktere auf insgesamt drei verschiedenen Ebenen und in vier Kapiteln erzählt, wobei Kapitel 1 und 4 hier die längsten darstellen.

Darüber hinaus macht die Narration mit dem späten Einblenden des Titels (00:56:05) eine klare und für den Zuschauer aufgrund der Plötzlichkeit starke Abgrenzung zwischen dem ersten Kapitel des Films (Prolog Yu) und den folgenden, die von den weiblichen Charakteren dominiert sind (Aya, Yoko, Sasori).

5.2.1 *Amerikanische Montage als Narration der Rückblenden (Flashbacks)*

Sono wählt seine Hauptcharaktere durch ihren Platz als Erzähler aus. Die erste Hälfte des Films gehört hier eindeutig der Perspektive Yus, agiert er hier immer wieder als Erzähler aus dem Off, erläutert seine Herkunft innerhalb von Rückblenden in Bezug auf die Mutter und dem Leben mit seinem Vater.

Diese Flashbacks zeigen seine früheste Motivation, die ihm seine Mutter mit auf den Weg gegeben hat: Das Suchen der einen großen Liebe (symbolisiert durch die heilige Maria). Diese Rückblenden legen den Grundton von Yus Handeln innerhalb des ganzen Filmes. Egal in welcher Situation er sich befindet, seine Motivation lässt sich immer auf die Rückblende von der großen Mariastatue zurückführen, in der er seine Erlösung sieht.

Er beleuchtet diese Prägung in einer Form des Erwachsenwerdens aus dem Off und erzählt seine Geschichte bis zum Treffen mit Yoko. Auf dieses Treffen wird der Zuschauer mit Titelbildern vorbereitet, die den zeitlichen Abstand bis zum Eintreffen des „Wunders“ darstellen. Nach diesem Wunder, bei welchem Yu das erste Mal als Sasori verkleidet Yoko trifft und die beiden zusammen die Schergen der Zero Church zurückschlagen, bricht der Film mit der perspektivistisch eindeutigen Erzählweise und führt Yoko und Aya durch ihre Rückblenden als neue Point-Of-View Protagonisten ein. Hierbei springt die Narration durch verschiedene Szenen, die innerhalb der Montagestruktur immer an das Erzählte angepasst werden. Wenn Yoko beispielsweise davon erzählt, dass sie nur eine „dumme Bitch“ war bevor sie Kaori getroffen hat, dann zeigt der Film, wie sie ziellos und möglicherweise betrunken durch die Straßen zieht (01:05:19). So arbeitet die narrative Montage immer wieder mit Cut Backs, Parallelmontagen und Jump Cuts um die Zeitstruktur während der Rückblenden zu raffen, während längere Szenen in *Love Exposure* zwar durch eine hohe Schnittfrequenz auffallen, aber durchaus langsam ablaufen können.

Außerdem bricht der Film bei der Einführung der zwei neuen Perspektiven mit dem relativ unschuldigen Grundton, der von der Erzählart und Sichtweise des Priestersohns Yu etabliert wurde und zeigt eine neue und gewalttätigere Form der Vaterkomplexe in den Rückblenden von Yoko und Aya. In Ayas Einführungsrückblende wird es sofort düsterer und der Zuschauer ahnt hier bereits, welche neue, apokalyptische Wende dieser Charakter mit in die Story bringen wird. Sono bricht auf brutale Weise mit der zwar dysfunktionalen, aber irgendwie dennoch liebevollen Familien – und Lebensstruktur von Yu. Während das erste Kapitel den Namen „Yu“ trägt und wie erwähnt von Yu in erzählender Perspektive geprägt ist, folgen nach seinem ersten Aufeinandertreffen mit Yoko Kapitel 2: Aya (Koike) und Kapitel 3: Yoko.

Deren narrativer Stil fast identisch strukturiert. Beide nehmen den Platz von Yu als Erzähler ein und sprechen aus dem Off über ihre Flashback-Montage. Hierauf kehrt der Film wieder zum „Wunder“ zurück, wie die Einblendungen im Film die Begegnung

von Sasori und Yoko nennt. Ab diesem Punkt verlässt der Film die Ebene der Rückblenden und erzählt nur noch chronologisch weiter nach vorne.

Nach den Rückblenden in die Vergangenheit von Yoko und Aya beginnt Kapitel 4: Sasori, welches aber nicht aus Sasoris Perspektive erzählt, sondern lediglich mit der gewohnten Narration bricht und neue Elemente hinzufügt.

Die Perspektive wechselt im zweiten Drittel des Films zwischen Yoko und Yu immer rapider hin und her, je näher sie sich auf der Ebene des Plots kommen. Die Eltern der beiden wollen heiraten und somit erzählen beide die Geschehnisse aus ihrer Sichtweise abwechselnd. An mehreren Stellen sehen wir sogar direkte Wechsel der Perspektive der beiden, beispielsweise nachdem sie sich das erste Mal getroffen haben, Yu über seine erste Erektion begeistert ist und sich Yoko im Bett erstmals in ihrem Leben selbst befriedigt (01:29:21). Außerdem ist ein Dialog der beiden im Split Screen zu erwähnen, wo sie in ihren Gedanken miteinander kommunizieren und tatsächlich auf die Gedanken des anderen antworten (01:45:56). Diese Narrationsstruktur wird erst mit der Infiltrierung der Familie durch Aya beendet, wenn sich Yoko und Yu wieder voneinander entfernen.

5.2.2 Chronologische Erzählstruktur

In dem letzten Drittel des Filmes kommt schließlich keiner der drei mehr als Erzähler zum Einsatz und die Handlung wird lediglich in den Dialogen und Szenen fortgeführt. Auch in den vorherigen Teilen des Filmes gab es immer mal wieder einzelne Szenen, die die Story geformt haben, doch verzichtet Sono schließlich komplett auf Rückblenden oder Traumsequenzen. Hier verringert sich das Tempo des Filmes deutlich und das Zusammenleben der Patchworkfamilie um Yoko und Yu, sowie die Hinwendung zur Zero Church wird vergleichsweise schon fast verlangsamt wahrgenommen.

5.2.3 Traumsequenzen und Visionen

Yu und Yoko haben in ihren Point-Of-View-Parts auf einer dritten, fantastischen Ebene außerdem Träume und kurze Visionen. Yu hat bis zum letzten Drittel kurze Visionen von der Heiligen Maria, von Yoko in Marias Gestalt und Vorstellungen von

dem Strand, an welchem er Yoko letztendlich entführt, um sie aus der Zero Church zu befreien. Dieser taucht zum ersten Mal in einer seiner Tagträume/Visionen auf, als er sich das erste Mal als Sasori verkleidet und kurz davor ist Yoko zu treffen (00:51:11).

Auch Yoko wird auf dieser Ebene porträtiert. In ihrer Rückblende erzählt sie davon, wie sie den „Lärm der Welt“ sehen und empfinden kann. Hier ist sie gerade mit Kaori in einem Club und sieht im Fernsehen eine Amokläuferin einer Schulklasse. Der Film schneidet dann in diese Schulklasse, in der sich auch Yoko befindet und in Erwartung ihres Todes die Arme hebt, worauf ein Szenenwechsel mit hartem Schnitt erfolgt.

In der folgenden Szene wandert sie durch Tokio, während überall Gewehrketten in Zeitlupe an ihr vorbeifliegen, die sie behauptet zu sehen und von denen jeder jederzeit getroffen werden könnte, es doch aber niemand zu bemerken scheint. Dieser von ihr „Lärm der Welt“ genannte Traumzustand ist auf der Ebene ihrer Gedanken einzuordnen, auf welche der Film ebenfalls springt, wenn Yoko von einem bestimmten Traum erzählt. Dort ist sie in einem Vampirfilm gefangen um ihr junges Ich vor ihrem Vater zu beschützen, welcher als Dracula auf sie zukommt und sie beißt (01:16:17). Dieser Traum wird etwas später noch mal gezeigt, nachdem sie Sasori kennengelernt und sich in sie verliebt hat. Dieses Mal ist sie alleine und Sasori ist in dem Dracula-kostüm, was sie dazu veranlasst den Biss sinnlich anzunehmen (01:29:40).

Auf dieser Ebene der Träume und Visionen bewegt sich der Film immer wieder, was vor allem die Eigenschaften der Charaktere abrundet und sie als haltlos, aber gleichzeitig ihrer Welt voraus darstellt. Diese Traumsequenzen können relativ leicht übersehen werden, weil es meist kurze Sequenzen sind, nach denen schnell wieder zur Haupthandlung zurückgeschnitten wird. Sie wirken häufig wie kurze Gedankenketten oder Tagträume. Deshalb präsentiert sich in *Love Exposure* eine sehr experimentelle Form des Alternationsmusters, in der häufig auch nicht klar ist, welche Elemente sich auf welcher Ebene verordnen lassen. Allgemein lässt sich festhalten, dass *Love Exposure* aus einer Realebene besteht, in welcher die Charaktere sich chronologisch bewegen. Außerdem aus einer Ebene der Träume und Visionen, welche die Wünsche und Weltvorstellung von Yoko und Yu abstrahieren und verfremden und der Ebene der Rückblenden, die Aya, Yu und Yoko vorstellen und ihre grundlegenden Motivationen offenlegen.

5.3 Interpretationshypothese

Love Exposure erlaubt meiner Meinung nach, eine hohe Anzahl an Deutungsmöglichkeiten, weil die Hintergründe des Filmes komplex und vielseitig sind. Eine mögliche Lesart ist, dass der Film von der Liebe zweier junger Menschen spricht, welche sich aufgrund ihrer vor Entwicklungshürden strotzenden Sozialisation extrem schwer damit tun zueinander zu finden. Die Motivation des Filmes und seine Hintergründe sind natürlich weitgehend der japanischen Kultur entnommen, was meine eigene Sichtweise auf eine sehr westlich geprägte Deutungsperspektive einschränkt. Dennoch spricht der Film neben den intertextuellen japanischen Verweisen universelle Themen an, welche kulturübergreifend wahrnehmbar und interpretierbar sind. Als primäre Überlegung für meine Hypothese lässt sich die scheinbare Verlorenheit und Sinnsuche jedes einzelnen Charakters ausmachen. Alle versuchen sie durch den Glauben an Gott eine Lücke in ihrer Persönlichkeit zu schließen. Tetsu versucht den Verlust seiner Frau durch eine Liebe zu Gott zu kompensieren, nur um festzustellen, dass es ihm eigentlich an menschlicher Nähe und sexueller Freiheit mangelt. Dies passt aber nicht mehr in das Konzept seiner Konventionen und er betrachtet sich als erbärmlich. Dieses Gefühl lässt er fortan durch eine Form der psychologischen Misshandlung an seinem Sohn und sich selbst aus. Yoko hingegen ist mit Hass groß geworden, die sie für ihren Vater entwickelt hat. Liebe scheint für sie nur eine rebellische Haltung zu sein, die sie aus Trotz auf ihre weiblichen Helden projiziert. Sie verliebt sich in Sasori ohne zu wissen, dass diese eigentlich Yu ist und wird auch noch von ihrer einzigen realen Identifikationsfigur (Kaori) ermahnt, dass man sich vor Lesben hüten müsse. Das bestätigt die heuchlerische und ambivalente Umgebung in der Yoko lebt. Durch das Offenlegen von Sasoris eigentlicher Identität wird sie nur noch mehr verwirrt, wird von der Zero Church gebrochen und erkennt erst durch Yu's radikale Aufopferung für sie, was Liebe bedeuten kann. Yu wiederum wird mit der Bürde auf die Welt losgelassen, seine persönliche Maria zu finden. Abgesehen davon, dass diese Maria eine Repräsentation seiner Mutter ist, stellt sich diese Aufgabe als quasi unmöglich heraus. Doch obwohl er nach christlichem Standard eigentlich als einziger „reine“ Intentionen hat, steht er als Perverser außerhalb der Gesellschaft und steuert von einem Rückschlag zum nächsten. Anhand von Yus Werdegang macht Sono deutlich, dass dieser erst durch die Auseinandersetzung mit Perversion und unkonventionellem Verhalten, wie dem Halt seiner kriminellen Freunde in der Lage ist seine Bestimmung und Yoko zu finden. Er wird bis zum Schluss für seine Gefühle zurückgewiesen, doch ist er der

einzig, der sich trotz der vermeintlichen Abartigkeit der solchen mit Ihnen auseinandersetzen kann. Dazu ist er der einzige Charakter, dessen Neigungen in die Öffentlichkeit geraten, was die Aufmerksamkeit von den ebenfalls nicht unschuldigen Bedürfnissen der anderen Protagonisten ablenkt.

Die „Hentai-Kultur“ der Yu hier angehört ist in Japan zwar wesentlich verbreiteter als in Deutschland und Fetische sind öffentlicher zugänglich, doch ist vor allem die ältere Gesellschaft selbst trotzdem relativ konservativ und auf die eigene Reputation in der Wertegemeinschaft bedacht. Vorstellungen von Ehre und Versagensängste sind zwar in allen kapitalistischen Ländern allgegenwärtig, doch ist es im Falle Japans durch die lange Tradition von Ordnung und der Idee des Dienens (Kultur der Samurai) von einer besonderen Relevanz. Während die Persionen der anderen Charaktere im Verborgenen bleiben, kommen Yus ans Tageslicht, obwohl er im eigentlichen und christlichen Sinne am wenigsten „Sünde“ in sich hat. Diese Ambivalenz versucht Sono in *Love Exposure* deutlich zu machen und so sucht er sich trotz seiner zahlreichen Unfähigkeiten Yu als Hauptprotagonist und Haupterzähler aus.

Er ist ein stolzer Perverser, obwohl er eigentlich ein hoffnungsloser Romantiker ist. Im postmodernen Sinn muss sich Yu also mit so viel aufgesetzter Bestimmtheit durch seine Umgebung auseinandersetzen, dass er dazu tendiert die Unbestimmtheit des Perversen zu seiner Waffe und seiner Identität zu machen. Meine *Interpretationshypothese* zu *Love Exposure* ist deshalb die Folgende:

Das Zweifeln an der Liebe zu sich und zu anderen lässt Menschen zu Marionetten von Glaube und Konvention werden. Zufriedenheit lässt sich nur in den Fragmenten des Lebens und der Anerkennung der eigenen Unvollkommenheit finden.

Hierbei spricht Sono meiner Meinung nach nicht direkt das Christentum oder Religion im Allgemeinen als auszumachenden Feind an, sondern wie die Macht über Konventionen und Werte in der Öffentlichkeit einzelne Menschen in Lebenslagen bringen können, in denen sie anfangen ihre Teilidentitäten zu verleugnen und aufgrund des Drucks nicht in der Lage sind ihre Augen für ihre wirklichen Talente und Begierden zu öffnen. Er zeichnet ein scheinheiliges Bild der japanischen Gesellschaft, in welcher die popkulturelle Offenheit auf strikte Ordnung prallt und sich immer wieder reiben wird. Obwohl die Interpretation recht allgemein und pathetisch klingt und das „Liebe besiegt Alles“-Kredo mittlerweile mehr als banal ist, funktioniert es bei *Love Exposure* wie in einem großen, vor Gefühlen strotzenden Theaterstück auf dieser Ebene sehr

gut, weil bekannte Klischees und Konventionen kaum eine Rolle spielen. Hier arbeitet Sono die Motivation heraus, den Keim der Liebe zwischen Yoko und Yu in der präsentierten Welt der unreflektierten und dadurch gefährlichen Begierde als einzig sinniges, wenn auch extremes Ziel anerkennen zu müssen.

5.4 *Mise En Scène / Kinematografie / Muster*

5.4.1 *Kinematografie*

Love Exposure kombiniert verschiedenste Techniken der Bildkomposition, um ein variantenreiches Gesamtbild zu erschaffen, welches die Verlorenheit der Charaktere und die vielfältigen Einflüsse, denen sie sich ausgesetzt fühlen, verbildlicht.

Bei den Elementen der Kinematografie kommt es im ersten Drittel des Films, in dem Yu der einzige Erzähler ist, häufig zu einem künstlichen Bruch innerhalb des Filmformats. An manchen Stellen (00:03:36) wechselt der Stil zu einer Art Homevideo-Variante der Flashbacks. Das Bild sieht hier aus, als hätte man es mit einem analogen VHS-Camcorder aus den 1990er Jahren gedreht und auch die Kamerabewegungen erinnern auf einmal stark an die wackelige und unruhige Filmweise eines Amateurs. Hier hat *Love Exposure* die Motivation dem Zuschauer die kindliche und damals unschuldige Perspektive von Yus Erinnerungen zu zeigen, in denen er glücklich mit seinem Vater zusammenleben konnte. Doch bemerkenswert ist hierbei der Umstand, dass man anhand dieser transtextuellen Motivation des Filmes den Eindruck gewinnt, dass irgendjemand Tetsu und Yu eigentlich filmen müsste. Die Tatsache, dass Yus Mutter jedoch schon in den ersten Minuten des Films stirbt, spricht für ein verfremdetes Element, welches Sono benutzt, um die Verarbeitungsprozesse von Yu nach dem Tod seiner Mutter zu kontextualisieren. Aus diesem Grund werden diese Szenen in schneller Schnittfolge präsentiert, welche als schnelle Gedankenketten interpretiert werden können.

Ein weiterer Aspekt auf der Ebene der künstlichen Bildverfremdung ist der Einsatz von Einblendungen von Gesichtern innerhalb des Bildes. Dies passiert nicht oft, stellt aber vor allem für Yu eine Erkenntnis dar, die seine weitere Motivation dem „Weg des Perversen“ zu folgen begründet und die man als transzendente Erfahrung interpretieren kann. So wie der christliche Gott nie zu ihm gesprochen hat, tut es der „Gott der

Perversion“ sofort. Lloyd, der Lehrmeister des Tosatsu taucht so zum Beispiel neben Yu im Bild auf, als dieser sein einziges Buch liest und sich mit dessen Inhalt das erste Mal in seinem Leben wirklich identifizieren kann. Hiermit wird gezeigt, dass Yu das erste Mal nicht nur sündigt, um die Aufmerksamkeit seines Vaters zu bekommen, sondern dass er tatsächlich von der Sache überzeugt ist, die er macht, obwohl sie ihn nicht sexuell befriedigt (00:31:13).

Hier und in der gesamten Tosatsu-Trainings-Phase des Films funktioniert der Film vor allem über transtextuelle Motivationen und bedient sich gleich mehrerer Elemente, die man normalerweise vor allem aus Martial Arts-Filmen kennt. Bei Yus Training sehen wir viele Crash-Zooms, die den Kamerafokus aus einer entfernten Perspektive mit einem schnellen Zoom auf einen verkleinerten Bildausschnitt lenken. Außerdem agiert die Kamera hier wie ein Beobachter der Situation und Verfolger der relevanten Teilstücke der Szene. Dazu lässt sie schnelle Bewegungen zu und arbeitet zusätzlich mit Bewegungen, die den aufklärenden und sinngebenden Teil des Szenenbildes erst nach einer Bewegung oder einem Zoom offenbaren (00:32:29).

Außerdem benutzt Sono einen schwarzen Hintergrund, vor dem sich Yu und seine Freunde wie Helden vorstellen und sich „kampfbereit“ melden (00:44:19). Diese Art der Vorstellung hat etwas von billig produzierten Heldenserien der 90er Jahre, wie zum Beispiel die Serie *Power Rangers* (1993) und spricht für den neu gefundenen Mut der Freunde.

An dieser Stelle ist *Love Exposure* sehr darauf bedacht, die klassische Form der „Trainingsmontage“, wie man sie aus Filmen wie *Rocky* (1976) kennt, für sich selbst umzusetzen und darzustellen, dass Yu eine Wandlung durchmacht und erstmals ein verborgenes Talent entdeckt, durch das er sich von seiner vorher wehrlosen Situation als Spielball seines Vaters emanzipieren kann.

Vor allem, da die Cinematographie meist relativ klassisch bleibt, unterscheiden sich solche Phasen des Films deutlich vom eigentlich schnellen, aber realistischen Stil des Films. Der Kamerastil selbst verändert sich je nach Begebenheit der Szene, hier können wir vor allem schnelle Bewegungen der Kamera sehen, wenn sich auch die Protagonisten bewegen. Allgemein lässt sich sagen, dass sich die Kamera der Stimmung der Szene anpasst. Ist die Stimmung beispielsweise ausgelassen, ist auch die Kamera immer zu einem gewissen Maß in Bewegung und hat einen fast dokumentarischen Stil, der sehr nahe am Geschehen ist. Vor allem in Szenen, in denen Yu mit seinen

Freunden zusammen ist und die Charaktere sehr chaotisch und energetisch miteinander kommunizieren, ist diese unruhige Kamera deutlich bemerkbar (00:49:48).

Ebenso werden durch die Kamera immer wieder Machtverhältnisse und Hierarchien deutlich gemacht. Zum Beispiel dreht sich die Kameraachse der Szene, nachdem nicht mehr Tetsu Yu dazu zwingt bei ihm die Beichte abzulegen, sondern Yu selbst darauf besteht und Tetsu als Priester keine Möglichkeit hat, ihm diesen Willen zu verwehren (00:28:21).

Ein weiteres Beispiel hierfür finden wir in den Rückblenden von Aya, welche in einer Szene auf dem Boden liegend von ihrem Vater geschlagen wird und dieser aus der Froschperspektive als erhöht und überlegen dargestellt wird (00:58:53). Etwas später wird Aya in diese überlegene Position gebracht, als sie ihren Vater nach einem Hirnschlag bewusstlos auf dem Bett findet (00:59:55). Solche schnellen Wechsel des Machtgefüges und der Bildkomposition sind überall in *Love Exposure* zu finden und sind als Parallele zu dem Werdegang der Figuren zu verstehen. Zum einen auf einer Ebene des Erwachsenwerdens (Yu), oder auf der Ebene der Emanzipation von Gewalt und Unterdrückung (Aya & Yoko). Auch in der Schlüsselszene zwischen Yoko und Yu am Strand finden wir einen solchen plötzlichen Wechsel der Hierarchie (02:47:20). Hier dominiert Yu zu Anfang die Szene, da er Yoko gefesselt und in seiner Gewalt hat. Auch als sie flieht appelliert er an ihren Verstand und ist hier noch in seiner starken Position überlegen. Sie kontert unerwartet mit der Bibelstelle „Korinther 13“, dem Hohelied der Liebe und übernimmt so die Szene. Sie trägt fast die komplette Bibelstelle vor, während die Kamera unter ihr bleibt und ihr die absolute Kontrolle über das Bild und den Inhalt gibt. Auf diese Szene werde ich später noch einmal zurückkommen, ist sie doch besonders wichtig um die Evolution der beiden Hauptcharaktere nachvollziehbar zu machen.

5.4.2 Montage

Auch auf der Makroebene der Montage und der Schnittstruktur der einzelnen Szenen gibt es bei *Love Exposure* viele interessante und einzigartige Elemente.

Eine der auffälligsten Montagetechniken, welche man kaum noch bei modernen Filmen sieht, ist das exzessive Benutzen von Wischblenden, um die Szenerie schnell zu verändern. Diese Technik stammt eigentlich aus amerikanischen Serien der 1930er

Jahre und wird bis auf ein paar sehr bekannte Beispiele, wie zum Beispiel *Star Wars* (1979) kaum noch verwendet. Diese Überblendungstechnik hat eine verfremdende Wirkung und lässt die einzelnen Szenenübergänge fast schon wie das Umblättern in einem „Graphic Novel“ wirken, wo Orte und Perspektiven von einer Einstellung zur nächsten wechseln können. Hat der Einsatz der Wischblende bei vielen Filmen eine sehr karikaturistische Wirkung, fällt sie bei *Love Exposure* durchaus ironisch auf und verleiht der eigentlich tragischen Geschichte eine humoristische Note, die notwendig ist um die fragmentartige Narration zu unterstützen und auf einer impliziten Bedeutungsebene auf die Absurdität der Schnellebigkeit und charakterlichen Inkonsistenz der Protagonisten aufmerksam zu machen. Vor allem Yu ist hier lediglich ein Spielball und wird von Situation zu Situation befördert, ohne eine davon jemals verarbeiten zu können. Diese spielerische Montageart bleibt auch in weiteren Szenen erhalten. So wird in einer thematisch zusammenhängenden Szene zuweilen häufig der Schauplatz gewechselt. Exemplarisch hierfür ist eine Szene zwischen Aya und Zero, die über die Erbsünde sprechen, welche sowohl in Aya und Yu ihrer Meinung nach spirituell ausgedrückt stark vertreten ist (01:02:34). Hier führen sie einen zusammenhängenden Dialog, welcher die beiden jedoch von Schnitt zu Schnitt in einem anderen Raum der Zero Church zeigt. Hier wird auf kompositioneller Ebene verdeutlicht, dass sie wahrscheinlich häufiger das immer wieder gleiche Gespräch an unterschiedlichen Orten geführt haben. Dies kommentieren die Sektenstruktur und die Gehirnwäsche der Zero Church, bei welcher repetitive Handlungen den Figuren Struktur geben und sie gleichzeitig zu Sklaven des Glaubens werden lassen.

Ein weiteres Beispiel für die Montagestruktur, die im Zusammenhang mit der Zero Church benutzt wird, ist eine Szene, in welcher Tetsu das erste Mal seine „Sünden“ in einem Trainingslager der Sekte beichtet (02:21:21). Je mehr die Sektenmitglieder hier auf ihn einreden, desto kleiner wird die Einstellungsgröße. Die Kamera schneidet hier zwischen einem immer mehr gebrochenen Tetsu, den sadistischen Handlangerinnen von Aya und einer verwirrten Yoko immer wieder hin und her, um zu verdeutlichen, wie schnell die Sekte ihren Einfluss auf die Familie ausüben konnte. Die Montage spielt zudem häufig mit der Erwartung des Zuschauers und funktioniert innerhalb einer klassischen Parallelmontage im finalen Showdown zwischen Yu und Aya besonders imposant. Hier versucht Yu (verkleidet als Sasori) ein letztes Mal Yoko aus den Klauen der Zero Church zu befreien, wobei die Szene immer wieder zwischen dem manisch suchenden Yu, der sich durch die merkwürdigsten Räume des Hauptquartieres durchkämpft und der gespielt glücklichen Familie, die in einem komplett weißen Raum sitzt

und isst hin und her schneidet. Hier erwartet man nach jeder neu geöffneten Tür, durch die Yu geht, dass er sein Ziel endlich erreicht, doch muss er ein letztes Mal seinen Verstand und seine Geduld aufs Spiel setzen um Yoko zu finden. Die Absurditäten, die dabei in jedem Raum auf ihn warten, sprechen für die absolute Verlorenheit der Mitglieder der Zero Church, die alle wie aus einem schlechten Theaterstück zu stammen scheinen. Yu verliert letztendlich seinen Verstand, als Yoko ihn ein letztes Mal von sich stößt und wird eins mit seinem Alter Ego Sasori, die er ursprünglich erschuf, um seine Ängste zu überwinden.

5.4.3 Mise En Scène

Auf der Ebene der Farbgebung fallen vor allem zwei Farben in biblischer Tradition auf: Weiß und Rot. Weiß repräsentiert die Reinheit, welche sich vor allem Tetsu wünscht, nachdem er seine Frau verloren hat. Er sagt in einer Szene, dass Yu doch bitte darauf achten solle, dass seine Zähne immer weiß bleiben, da alles Weiße schön ist (00:19:39). Im weiteren Verlauf des Films wirkt Weiß immer wie eine Fassade, hinter welcher keine Schönheit, sondern Verlogenheit und Gewalt lauern. Aya und ihre Gang tragen fast immer Weiß, das Hauptquartier der Zero Church ist weiß und Yus Klamotten in der Irrenanstalt ebenso. In direktem Kontrast dazu steht Rot, welches zwar die Sünde repräsentiert, diese aber doch im ganzen Film durch die perversen Tendenzen von Yu als viel harmloser und menschlicher dargestellt wird als die falsche Reinheit des Glaubens. Eine auffällige Szene zeigt Tetsu, wie er sich dazu entscheidet, die Beichte von Kaori trotz ihres Liebesgeständnisses abzunehmen und er damit aktiv in das rot gespiegelte Licht der Scheibe tritt. Hiermit geht er im übertragenen Sinne und auf einer implizierten Bedeutungsebene eine Liebesbeziehung mit Kaori ein (00:09:42), tritt aber ebenfalls symbolisch in die Sünde und die Begierde. In einer späteren Szene zwingt er Yu ebenfalls in dieses Licht zu treten und seine Sünden zu beichten, obwohl dieser vorher eigentlich nichts mit Sünde zu tun hatte und unschuldig, aber eben auch naiv und unterwürfig war (00:16:25). Tetsu erkennt hier seine Unvollkommenheit und lässt dieses unreflektierte Gefühl von Wut an Yu aus, welcher für Tetsu etwas Reines darstellt. Diese Reinheit, die auch Yus Mutter schon ausgezeichnet hat, kann Tetsu an dieser Stelle nicht mehr ertragen, da er sich mit seinen eigenen Fehlern konfrontiert sieht. Ein weiteres Beispiel für die direkte Kontrastierung

dieser beiden Farben ist die finale Auseinandersetzung zwischen Sasori (Yu) und den Schergen der Zero Church.

In dem komplett weißen Interieur richtet Sasori ein regelrechtes Blutbad an. Angefangen bei dem Anführer der Sekte trinkt sie die vermeintliche Reinheit der Umgebung in Blut und somit dem Rot der Sünde und emanzipiert sich hiermit symbolisch implizit von dem festen Griff der Organisation und versucht gleichzeitig die eigene Familie und vor allem Yoko durch einen letzten gewaltsamen Versuch zu befreien, um diese wieder mit dem von ihr erwähnten „Lärm der Welt“ zu konfrontieren. (Teil 2 00:53:57)

Eine ähnliche Szene finden wir bei dem Rückblick von Aya, die von einem in der Öffentlichkeit als fromm und ehrenhaft angesehenen Christen als Vater misshandelt und gedemütigt wird. Aus Abneigung gegenüber diesem Vater und aufgrund der lusthas-senden Gehirnwäsche, die er ihr zugefügt hat, kastriert sie ihn, nachdem er einen Gehirnschlag erlitten hat (01:01:05). Auch hier symbolisiert eine rote Blutfontäne die endgültige Befreiung von dem Despoten, der Ayas Leben kontrollierte.

Innerhalb der Mise en Scène ist weiterhin die räumliche Ordnung der Charaktere und wie diese sich innerhalb des Filmes verändert, interessant. Yu wird hier zum Beispiel anfänglich häufig nur als Zuschauer seiner eigenen Geschichte dargestellt, die zunächst in den Händen seines Vaters und dann auch in denen von Kaori liegt (00:13:05). Bis er sich den Sünden widmet erzählt er die Ereignisse zwar aus seiner Perspektive, bleibt aber im Raum der Szenen häufig eine Randfigur. Erst mit der Entdeckung seiner kriminellen und perversen Talente fängt er an sich geschmeidig durch das Bild zu bewegen (beim Tosatsu-Training) und wird auch durch die innere Montage als selbstbewusste Figur dargestellt (00:33:05). Mit dem Auftauchen von Aya innerhalb seiner Familie ändert sich das Staging hier wieder und Yu gerät aufgrund des mächtigen Einflusses von Aya wieder in die Rolle des Beobachters, der wieder versucht sich einen Reim aus dem Chaos seines Lebens zu machen und erneut seinem eigenen Unvermögen gegenübersteht, die Situation irgendwie zu beeinflussen (02:05:41).

Ein anderes Beispiel für die Veränderung der Anordnung von Charakteren und ihrer Bewegungsabläufe ist der Werdegang von Yoko, welche in ihrer Rückblende noch als verwirrte und suchende, aber auch immer als starke und kämpfende Person dargestellt wird. Sie weiß genau, was sie gut findet und wer ihre Feinde sind und die selbstbewusste Körperlichkeit ist ein zentrales Element in jeder ihrer Szenen. Ob beim Schattenboxen (01:13:13) oder beim ausgelassenen Tanzen (01:17:37). Ganz im

Kontrast zu Yus Passivität bricht sie durch den hier positiven Einfluss von Kaori aus ihrem Leben aus und dominiert fortan ihre Umwelt. Ihre Körpersprache ist hier sehr chaotisch, stark und wild. Dieses Merkmal dreht sich zu 180 Grad je näher sie in den Einfluss von Aya und der Zero Church kommt. Aus dem einst um sich tretenden Mädchen wird ein gefühlloses Wesen, das regelrecht ausgelaugt durch ihre späteren Szenen wandelt (Teil 2 00:12:32) und jegliche Energie scheinbar verloren hat. Diese bildliche Energie erlangt sie erst im letzten Teil des Films in der Psychiatrie zurück, in welcher sie ein letztes Mal darum kämpft, dass Yu sich an sie erinnert. Insgesamt spielt diese Form des Stagings auch in den einzelnen Szenen von *Love Exposure* eine sehr detailverliebte und nuancierte Rolle. Als Yu das erste Mal davon erfährt, dass er seinen Vater durch „erotische Sünden“ provozieren könnte, hat er eine erhöhte Position zu seinen Freunden, obwohl er bis zu diesem Zeitpunkt scheinbar keine Ahnung hat, dass eine solche Szene überhaupt existiert (00:29:52). Doch stellt diese halbto-tale Einstellung einen Wendepunkt dar, nach welchem Yu fortan als Anführer seiner Gang etabliert wird. Sie suchen in ihm nun einen Meister und eine Identifikationsfigur. Das was die Figur des „Senpai“ (im japanischen: „Meister“) zuvor in der Gruppe war.

Man findet dieses Muster des Meisters und des Schülers immer wieder vor und vor allem Yu wechselt zwischen den Rollen mehrmals hin und her. Ist er anfänglich noch als Sohn eines Pastors dessen Glauben ausgeliefert und sieht ihn als seinen Mentor, wird Yu in einer späteren Szene selbst zu einem Scheinpastor auf einer Veranstaltung der Perversen. Er ist hierbei geschminkt und stellt eine eigene, poppige Mentorenfigur für die zahlreichen Perversen dar, die bei ihm die Beichte ablegen (Teil 2 00:11:25). An dieser Stelle steckt Yu in derselben Situation wie sein Vater und ist gezwungen jegliche, noch so verstörende, Beichte abzunehmen.

Hier können wir eine tragkräftige Parallele zwischen Vater und Sohn feststellen und noch einmal den Relativismus erkennen, den *Love Exposure* in der Gegenüberstellung der perversen, wie der christlichen Welt darstellt. Die Anhänger der christlichen Kirche, wie des Hentai-Kults sind ähnlich fanatisch und fast schon austauschbar, abgesehen davon, dass die Perversen ihre unkonventionellsten Fantasien offen vortragen, während die Christen und Sektenmitglieder des Filmes nur im Geheimen agieren.

5.4.4 Musik & Ton

Musik wird in *Love Exposure* fast ausschließlich nicht-diegetisch eingesetzt. Bemerkenswert ist jedoch wie wenig Songs letztendlich benutzt werden, die dafür immer wieder vorkommen und für die klare Abgrenzung der Kapitel und der Narration benutzt werden. So hat man in der Quantität der einzelnen Stücke keine große Varianz, jedoch einen hohen Wiedererkennungswert, klare und schnelle Assoziationen mit den Liedern.

Zum einen haben wir hier beispielsweise Maurice Ravels „Bolero“, der bis zum Wunder (Treffen von Yu und Yoko) immer wieder eingestreut wird. Hier kann man die Motivation entdecken, dass wir es mit einer Art Countdown zu tun haben. Bis zum Ende des ersten Kapitels schreitet das fast 16-minütige Stück immer weiter voran und einzelne Ausschnitte werden bis zum epischen Finale des Stückes wiederholt, bis wir schließlich beim Titel des Filmes sind und „Bolero“ fortan nicht mehr benutzt wird (00:56:18). Ravels „Bolero“ erzeugt sofort eine spannende und hinführende Atmosphäre und unterstützt vor Allem Yu's Suche nach seiner persönlichen Maria, bis er sie schließlich in Yoko glaubt gefunden zu haben. An dieser Stelle bricht *Love Exposure* auch mit dem musikalischen Stil, der vorher klassisch und gediegen war. Mit dem Auftritt der weiblichen Charaktere wird die japanische Rockmusik von „Yura Yura Teikoku“ eingeführt, die wesentlich direkter und bestimmter ist und auch auf dieser Ebene die Struktur des Filmes über den Haufen wirft und einen klaren Bruch erkennen lässt. Die Energie und die Perspektive wechseln hier von dem träumenden Yu hin zu den aktiven und aggressiven Yoko und Aya. Klassische Musik bleibt aber vor allem in den Szenen von Tetsu und Yu weiterhin bestehen und wird nach dem Titel genau an die Charaktere der jeweiligen Szene angepasst. Eine prägende Szene stellt bei der Benutzung von Musik die Strandszene zwischen Yu und Yoko dar, bei welcher Yoko das Hohelied der Liebe zitiert (Teil 2 00:27:06). Diese vier Minuten lange Einstellung wird mit dem Allegretto der 7. Symphonie von Beethoven untermalt und stellt für die Protagonisten eine Art Katharsis dar, da sie scheinbar hier das erste Mal nach vier Tagen in einem Bus eingesperrt miteinander kommunizieren und ihnen ihr Glaube hier das erste Mal hilft zueinander zu finden und sich zu artikulieren. Hieran kann man gut erkennen, dass es Sono nicht darum geht allgemein Religion und Glauben zu dekonstruieren und als Übeltäter darzustellen, sondern die Probleme seiner Charaktere eher in dem fehlenden Verständnis zueinander erkennt, welche von den wertvollen Grundsätzen des Glaubens sogar profitieren können. Beethovens 7. hat hier eine besondere

Bedeutungsebene, war der Komponist an dieser Stelle doch schon fast taub und kämpfte mit seiner anhaltenden Otosklerose. Metaphorisch steht sie hier für das Aufbrechen der Emotionen nachdem Yoko und Yu drei Tage im übertragenen Sinne stumm und taub waren und zusammen gefastet haben.

5.4.5 Muster

Auffällige Muster sind bei *Love Exposure* vor allem in der Gegenüberstellung von christlichen Symbolen und der Darstellung von angedeuteter Sexualität zu finden. Über den ganzen Film hinweg sehen wir immer wieder Einstellungen des christlichen Kreuzes, der heiligen Jungfrau Maria. Darüber hinaus spielt ein großer Teil von Yus Geschichte in der Kirche im Pfarrhaus oder anderen Orten in denen so etwas wie Religion ausgelebt wird, denn auch sein erster Kontakt mit dem kriminellen Lebensstil findet an einem Ort statt, der ebenso Jünger versammelt, wie es auch die Kirche tut (00:25:47). Kontrastierend gibt es hier andere Arten dem Gott der Kriminellen zu huldigen, doch fällt auf, dass die Struktur eine sehr ähnliche ist. Auch Yus erster Lehrmeister des Tosatsu hat etwas von einem Heiligen. Er hat ein Buch geschrieben, auf das sich jede Regel der „Höschenfotografie“ bezieht und hat einen klaren Kodex und Verhaltensgrundlagen, denen seine Schüler folgen müssen. Nicht umsonst erinnert diese Struktur sehr an eine institutionelle und so schafft Sono es, die Parallelen von einer angesehenen Religion und einer Lebensweise für Menschen, die außerhalb der Gesellschaft stehen („Hentai“), sichtbar zu machen. Ähnlich wie die Vision der Maria für Yu zu einem wichtigen Identifikationsmechanismus geworden ist, so wird dieses Bild von seiner immer wieder im Mittelpunkt stehenden Erektion abgelöst, ohne die Wertigkeit zu verlieren. Auch seine Erektion ist für ihn etwas Besonderes und er bleibt bei dem Glauben, dass auch diese etwas Heiliges und Bedeutsames ist, mit dem man nicht verschwenderisch umgeht.

Das Tischgebet seiner Familie wird zu den Ausflügen mit seinen Freunden und die Beichte seiner Sünden transformiert sich zu einem Duell um das beste Foto „Höschenfoto der Woche“. Hierbei ergänzt sich sogar Yus christlicher Glaube mit seinem Glauben an das Perverse. Er bekommt erst durch die Fähigkeit des Fotografierens die Möglichkeit überhaupt auf die Suche nach seiner Maria zu gehen, weil er sich so an den „Höschchen“ orientieren kann und für sich selbst nicht mehr die kryptische Aufgabe formuliert „Eine Frau wie Maria“ zu finden, sondern das „Höschchen“ zu finden, bei

welchem er eine Erektion bekommt. So banal, wie sich diese Motivation anhört, trifft sie doch den Punkt, den ich mit meiner Interpretationshypothese herausarbeiten möchte. So überträgt nämlich die Narration und die Montage von *Love Exposure* geschickt die Bedeutungsebene von einer für den Zuschauer klar erkennbaren religiösen Praxis zu einer Neukonstruktion der solchen mit einer ähnlichen Form, aber einem deutlich anderen Ansatz. Durch dieses geschickte Streuen von Mustern und „cues“ muss man als Zuschauer Zusammenhänge der Bildsprache immer neu bewerten und erkennt die Absurdität im Verhalten der „reinen“ Charaktere, welche den Glauben lediglich für ihre Zwecke ausnutzen und den vergleichsweise ehrlichen Glaubenszustand von jemandem wie Yu diffamieren und herabwürdigen.

6 Filmanalyse *Why Don't You Play In Hell?*

Why Don't You Play In Hell ist Sonos 27. Langspielfilm und ist im Jahr 2013 erschienen. Mit einer Laufzeit von 130 Minuten ist er deutlich kürzer als *Love Exposure* und nimmt vor allem aus diesem Grund ein paar Seiten weniger für die Analyse in Anspruch. Das Genre des Films lässt sich als komödiantische Variante eines Yakuza-Film einordnen, auch wenn wir, für Sion Sono typisch, viele Elemente aus anderen Genres im ganzen Film finden können.

6.1 Plot/Charaktere

Why don't You Play In Hell beginnt mit einem Anschlagversuch des Ikegami Yakuza-Clans auf den Boss des Moto-Clans. Dieser ist aber zu dieser Zeit bei seiner Affäre und die Killer treffen letztendlich nur auf die Ehefrau des Bosses, welche sich jedoch als starke Kämpferin herausstellt und die Männer des Ikegami Clans umbringt. Während sie beschäftigt ist den letzten fliehenden Angreifer zu jagen, kommt ihre Tochter Mitsuko nach Hause, die der Star einer bekannten Werbung ist und findet einen der Verletzten Angreifer auf ihrem blutüberströmten Küchenboden. Dieser kann jedoch fliehen und trifft auf die unabhängige, noch zur High-School gehende Filmgruppe „Fuck Bombers“, welche den blutenden Gangster filmt und damit ihren ersten Erfolg feiert. Währenddessen bekommt der Boss des Moto-Clans den Mordversuch mit und bläst postwendend zum Gegenangriff, bei welchem der Chef der Ikegamis

umgebracht wird. Als neuer Boss vereinbart der blutende Gangster, der es in das Hauptquartier der Ikegami zurückgeschafft hat, einen Waffenstillstand mit Moto arrangiert. Die Frau Motos wird aber wegen Mordes verklagt und kommt für 10 Jahre ins Gefängnis. Die Handlung springt von hier zehn Jahre in die Zukunft.

Die „Fuck Bombers“ sind hier zu einer relativ erfolgreichen Independent-Filmcrew aufgestiegen, welche unter der Anführung ihres Regisseurs Hirata extrem passioniert sind und deren einziger Traum es ist, einen einzigen großartigen Film zu drehen, für den sie sogar ihr Leben geben würden. Ihr Star vor der Kamera ist Sasaki, der ein japanischer Bruce Lee Imitator ist und wie dieser ebenso mit Nunchaku kämpft und einen gelben Kampfanzug trägt. Zwischen Sasaki und Hirata ist aber trotz des Erfolges einiges im Argen und Sasaki ist genervt von Hiratas blindem Optimismus und seiner extrem fanatischen Faszination vom Filmemachen. Sasaki möchte ein sichereres Leben und nicht nur leere Versprechen und beschließt sich schließlich die Gruppe zu verlassen. Parallel zu diesem Handlungsablauf versucht auch der Boss der Motos einen Film mit seiner nun erwachsenen Tochter zu drehen. Dies war immer der große Traum seiner Frau, die kurz davor ist aus dem Gefängnis entlassen zu werden und der er diesen Film widmen möchte. Bei einem Angriff der Ikegawas während des Drehs einer Szene, flieht Mitsuko jedoch vom Set, weil sie keine Lust mehr auf den Dreh des Films hat und lieber eine alte Rechnung begleichen will.

Auf dem Weg dorthin, trifft sie schließlich Koji, einen Jungen, der schon früher in das Mädchen aus der Zahnpasta Werbung verliebt war und den sie für einen Tag bezahlt sich als ihr Freund auszugeben. Obwohl Koji Bedenken hat, willigt er ein. Die beiden fahren nun für eine Racheaktion zu einem ehemaligen Liebhaber von Mitsuko, der aber sonst keine weitere Rolle spielt. Sie werden letztendlich von den Männern der Motos gefasst und zurück an ihren Vater ausgeliefert. Dieser geht sofort davon aus, dass Koji sich an seiner Tochter vergriffen hat und nur eine Lüge Mitsukos kann ihn im letzten Moment retten. Sie erzählt Moto, dass Koji ein Filmregisseur ist, mit dem sie viel lieber zusammenarbeiten möchte. Einer von Motos Männern hat darauf die Idee, dass man die Ikegawa doch noch diese Nacht angreifen könnte und den Angriff einfach filmt. Da das Kameraequipment sowieso vorhanden ist, ist Moto begeistert von der Idee und beauftragt Koji einen Film darüber mit seiner Tochter in der Hauptrolle zu drehen um sein Leben zu retten. Doch schon bei den Vorbereitungen wächst Koji das Vorhaben über den Kopf, hat er doch keine Ahnung vom Filme machen und versucht zu fliehen. Auf der Flucht bemerkt er eine Anzeige der „Fuck Bombers“,

welche unbedingt einen großen Film drehen möchten. Er sucht diese sofort auf und überredet Hirata sich dem Vorhaben anzuschließen.

Als dieser erfährt, dass es sich um reale Yakuza handelt, die sich wirklich gegenseitig umbringen wollen, ist er in seinem unaufhaltsamen Filmwahn völlig begeistert von der Idee und dankt dem Filmgott für diese Gelegenheit. Er organisiert fortan alles um den Kampf zwischen den beiden Clans zu realisieren und alle finden sich in einem aberwitzigen, makaberen und extrem blutigen Katana-Showdown wieder, den lediglich Hirata lebend verlässt. Mit seiner letzten Kraft bringt er die 35mm Filmrollen in seinen Besitz und scheint zum Schluss völlig den Verstand verloren zu haben, als er mit dem Filmmaterial blutüberströmt über die Straßen Tokyos läuft und den Namen seiner Filmcrew „Fuck Bombers“ schreit.

6.2 Narrationsstruktur

Die Narration von *Why Don't You Play In Hell* ist weit weniger verschachtelt als es noch bei *Love Exposure* der Fall war. Auch hier wird mit inneren Monologen gearbeitet, wobei die Protagonisten viel weniger als einzelne Erzähler fungieren, als dass sie nur lediglich ihre Gefühlswelt ausdrücken. Auch hier haben wir es mit einer Form des Alternationsmusters zu tun, gibt es doch auch hier wieder von einzelnen Gedanken der Figuren motivierte Flashbacks, Traumsequenzen und sogar eine kurze Drogenrauscherfahrung. Außer einem großen Sprung um 10 Jahre am Anfang des Films bleibt der Film zwar temporeich erzählt, dies aber eher auf der Mikroebene der Montage und nicht auf der Makroebene. Auffällig ist jedoch, dass auch hier die erste Hälfte des Films deutlich schneller und mit mehr Handlungssprüngen versehen ist als die zweite Hälfte, in der sich der Film entschleunigt und den einzelnen, bereits etablierten Charakteren mehr lange Szenen und Möglichkeiten zur Entfaltung bietet. Der Film beginnt also mit der Werbung für die Zahnpasta, die Mitsuko einen ersten Erfolg brachte, um dann in einer schnell geschnittenen Montage an Elementen alle wichtigen Figuren vorzustellen und sie somit kompositionell alle zusammenführt, so dass klar wird, dass sie sich alle untereinander in kurzen Aufeinandertreffen stark beeinflusst haben. Dieser erste Part des Films gibt dem Film die Struktur für den Zeitsprung und der Motivation aller Personen.

Ab hier laufen eigentlich drei Handlungen parallel zueinander, welche auch einige Male in einer Parallelmontage gegeneinander geschnitten werden. Zum einen die Sinnsuche der „Fuck Bombers“, welche nach ein paar Erfolgen im Niemandsland des Independent-Kinos rundümpeln, während ihre Passion scheinbar nur noch zu einem Abklatsch und zu einer Maske geworden ist, die sie aus High-School Tagen mitgenommen haben. Zum anderen folgt die Geschichte Mitsuko, die vor ihrem Vater flieht und eben diesem, der versucht mit aller Macht einen Film zu produzieren, bis seine Frau aus dem Gefängnis kommt.

Auf der dritten Handlungsebene sehen wir schließlich den Yakuzaboss Ikegawa, der seit seiner Begegnung mit Mitsuko eine Faszination zwischen Verliebtheit und Vatergefühlen für sie aufgebaut hat und sie regelrecht verehrt. Aus diesem Grund auch brach er den Waffenstillstand mit Moto. Er bewegt sich eigentlich nie aus seinem traditionell japanischen Hauptquartier heraus und ist darauf bedacht seinen Clan in der Tradition der Samurai zu führen, was auch bedeutet, dass alle seine Männer Kimonos und Katana tragen. Neben dieser Realitätsebene streut Sono auch in diesem Film immer wieder Traumsequenzen ein.

Ikegawa hat zum Beispiel immer wieder einen Traum von Mitsuko, welcher auch gleich ein Flashback zu seinem ersten Aufeinandertreffen mit dieser darstellt. Hier tanzt sie in dem Blut seiner Mitstreiter und führt ein erstaunlich erwachsen und unterkühltes Gespräch mit ihm. Diese Traumsequenz sieht man im Film selbst nur einmal, jedoch erwähnt Ikegawa, dass er diesen Traum immer dann hat, wenn er in Gefahr ist. Hier spielt Sono erneut mit der perversen Liebe eines Charakters zu einem anderen. Ähnlich wie Yu in *Love Exposure* sieht Ikegawa in Mitsuko gewissermaßen die Liebe seines Lebens, jedoch wird dieser Aspekt vom Film selbst nicht wirklich zu Ende erzählt, außer dass Ikegawas Liebe/Faszination so weit geht, dass er letztendlich im Show-down unbedingt von Mitsuko niedergestreckt werden möchte.

Auch Hirata hat eine sehr interessante Traumsequenz, die seine grundlegende Bedeutung für den Film sehr gut einfängt. In einer sehr langen Kamerafahrt stellt er sich hierbei vor, wie er viel mehr Zeit für die Umsetzung seines Yakuza-Film hat und alle in einer Strandszene zusammen an dem Drehbuch arbeiten (01:38:53). In dieser Sequenz kann man erkennen, mit welcher unglaublich naiven Herangehensweise Hirata an den eigentlich ernstesten Dreh geht. Alles, was er sich vorstellen kann, passiert auf der Ebene des Filmemachens. Zugang zu Moralkonstrukten oder der Idee, dass auch er und andere ihre Leben bei diesem Dreh verlieren könnten, machen ihm zu keiner

Zeit zu schaffen. Er kennt nur das, was er mag. Und das ist eben sich als Regisseur in Szene zu setzen und Filme zu drehen. Er vergöttert den Gedanken der Authentizität in einem Zeitalter der technischen Tricks und vermeintlich immer leichteren Filmproduktion so sehr, dass er auch in 10 Jahren nie sein 8mm Filmformat gewechselt hat, welches auch in der Geschichte des Films als der Inbegriff des unabhängigen Filmens gilt und gibt dafür die Fähigkeit der Selbstreflexion und jedes Konzept der Vernunft auf. Neben den als Merkmal von Sono zu erkennenden Traumsequenzen wird der Film in seiner letzten Einstellung auf eine sehr relevante auf einer neuen Ebene eingeordnet. Hier rennt Hirata aus der Einstellung, nachdem scheinbar der Regisseur des Films selbst „Cut“ ruft und im Bild langsam Mitarbeiter vom Filmset hervortreten und den Abbau der Szene planen. Hier bricht Sono bewusst die 4. Wand um die Story seines Films auf einer Metaebene einzuordnen, die suggeriert, dass wir es eindeutig mit einem „Film im Film-Szenario“ zu tun haben (02:06:18), was wir vor dem Hintergrund des postmodernen Films als selbstreferentielles Element bezeichnen können.

6.3 Interpretationshypothese

Why Don't You Play In Hell ist in seiner Gesamtheit ein noch verrückteres Sammelsurium an Elementen, melodramatischen Charakteren, komödiantischem Nonsens und extremer Gewalt als es *Love Exposure* ist und um eine treffende Interpretationshypothese herauszuarbeiten, ist es auch hier von Vorteil sich auf nur eine relevante Perspektive innerhalb des Filmes zu beschränken. Hierbei sind vor allem die Rolle und das Selbstverständnis der „Fuck Bombers“ zu betrachten. Sie existieren scheinbar ohne jegliche moralische oder humanistische Rahmung und Glauben allein an die Kunst und die Ästhetik. Sie verehren die Vergangenheit und leben ausschließlich für den Moment des Rausches. Kontrastierend hierfür finden sie sich bei den Yakuza in einer Welt wieder, in welcher es einen klaren Ehrenkodex gibt, der immer auf die Ehre des Clans und seiner Mitglieder ausgelegt ist. Die Motivation für Moto einen Film zu drehen, ist lediglich daraus entstanden, dass er seine Frau und Verteidigerin nicht enttäuschen will. Hier prallen zwei Weltanschauungen und Theorien aufeinander, die im Endeffekt ähnlich skrupellos, aber von ihrer Sache überzeugt sind. Das Zusammenkommen dieser beider Nischen führt dann im Endeffekt zu einer blutigen Orgie der kunstvollen Performanz.

In Anlehnung an die Porträtierung der „Fuck Bombers“ und dem comichaften, schnellen und absolut unkonventionellem Stil des Filmes formuliere ich meine *Interpretationshypothese* folgendermaßen:

In einer übersättigten Welt treten das ästhetische Spiel und das Kunstwerk als Mittel zur Persönlichkeitsfindung an oberste Stelle. Grenzen werden hierbei überschritten und Moral wird neu konstruiert.

Hirata lebt lediglich für das Spektakel. Stillstand, Sicherheit oder Struktur sind ihm völlig unwichtig und außer seinem fast schon göttlich formulierten Auftrag, den einen großen Film zu drehen, scheint er in der Gesellschaft neben seinen Freunden keinen Halt zu wünschen. Parallelen zu Yu aus *Love Exposure* werden hier sofort deutlich, träumt doch auch dieser von dem einen Ziel, dass man im Leben haben muss und behandelt seine Perversion, exakt wie Hirata das Filmen als eigene Religion, die außer wirklichen Freunden eigentlich niemand so richtig verstehen will. Für beide Protagonisten, aber vor Allem für Hirata ist das Spiel etwas Heiliges und absolutes Identifikationsmittel. Hier können wir in beiden Filmen ähnliche Muster erkennen, auf die ich im folgenden Teil der Cinematographie und der Mise En Scène noch weiter eingehen werde.

Hirata fasst die Annahme hinter meiner Interpretationshypothese in einer Szene besonders gut zusammen, in welcher er sagt: „Crap is the most sacred“ (00:52:56).

6.4 Mise En Scène / Kinematografie / Muster

6.4.1 Kinematografie

Der Stil der Kamera erinnert an eine noch verspieltere Version der Kamera aus *Love Exposure* und bedient sich sogar an noch diverseren Stilelementen. Es gibt kaum bekannte Kamerabewegungen, die nicht eingesetzt werden, doch dominieren vor allem wieder Crash-Zooms, die die Aufmerksamkeit in einer schnellen Zoom-Bewegung auf den Charakter und das Objekt lenken, sowie schnelle Kameraschwenks, welche erst einen kleinen Ausschnitt der Szene zeigen, um dann die wahre Bedeutung der Einstellung zu offenbaren. Die Kamera ist in den meisten Szenen immer in Bewegung und arbeitet häufig mit Zooms, Jump Cuts und es ist sehr auffällig, wenn wir eine statische Stativ-Aufnahme sehen. Diese sind dann aber besonders interessant, lenkt

Sono die Aufmerksamkeit doch so geschickt auf die Wichtigkeit der Szenen. Beispielhaft hierfür ist das Gespräch zwischen Moto und seiner Frau im Gefängnis (00:32:58), welches der erste ruhige und lange Schuss/Gegenschuss-Dialog des Filmes ist und Moto als eigentlich liebevollen Familienmensch entlarvt. Dieser Wechsel der Geschwindigkeit ist auch schon bei *Love Exposure* aufgefallen und symbolisiert Sonos abwechslungsreichen Stil, der alle möglichen Filmkonventionen zusammenschmeißt und nicht darauf bedacht ist, die Erwartungen und Sehgewohnheiten der Zuschauer zu befriedigen, dennoch trotzdem immer zu 100% auf Unterhaltung ausgelegt ist.

Außergewöhnlich für *Why Don't You Play In Hell* sind hingegen die Point-Of-View-Kameraperspektiven, welche den Stress und das Chaos, mit dem sich die Charaktere auseinandersetzen müssen, für den Zuschauer verstärken und vor allem in Szenen benutzt wird, in der viele Personen in der Szene sind und der Blick hin und her geht. Ein Beispiel hierfür ist die Szene, in der sich Koji, der mit sich mit der ihn völlig überfordernden Aufgabe als Regisseur das erste Mal aktiv auseinandersetzen muss von den Yakuza mit fachlichen Fragen konfrontiert wird (01:13:53). Eine weitere verwendete Möglichkeit, die völlige Verwirrung eines Protagonisten darzustellen, welcher dem Chaos seiner Welt scheinbar wehrlos ausgesetzt ist, ist die Verwendung einer 360 Grad-Kamerabewegung um den Boss der Yakuza-Boss Ikegawa (01:31:26). Auch Fernsehaufnahmen spielen hier wieder eine Rolle. Mitsukos Werbung stellt ein Muster für alle Protagonisten dar, welches die eigentlich sehr kindlichen Handlungsweisen der Charaktere deutlich macht. Ikegawa ist eigentlich ein harter Gangsterboss, trotzdem fasziniert von dem Star einer Werbung für Zahnpasta, die anscheinend das einzige ist, was ihm in seinem Leben Freude macht. Hier wird deutlich, dass auch die harten Yakuza in diesem Film eigentlich nur kindliche und unreflektierte „Schwachköpfe“ sind, die Mord und Totschlag als eine Art Spiel sehen. Neben der Werbung finden wir außerdem den Trailer des ersten unfertigen Films der „Fuck Bombers“, wie eine Szene, in welcher diese zu ihrem Mentor, dem Filmvorführer wollen und dabei durch ein Kino müssen. Hier läuft zu diesem Zeitpunkt der Film *The Room* (1993) von Sion Sono selbst, bei welchem es um einen Auftragsmörder geht, der versucht ein geeignetes Zimmer für sich in Tokyo zu finden. Diese Querverweise sind in diesem Film, wie in anderen Filmen (siehe auch Sasori in *Love Exposure*) bezeichnend für den Stil Sonos.

Außerdem spielen die Super 8 Aufnahmen der „Fuck Bombers“ immer wieder eine entscheidende Rolle und der Kinematografie des Filmes. Diese sind nostalgisch

angehaucht und sprechen für die Rückbesinnung zu einer der romantischsten Vorstellung des Filmemachens. Hier sehen wir die Szene durch die Kameraaugen der Filmcrew und ihre Leidenschaft für dieses komplizierte und in seiner Möglichkeit begrenzte Filmformat ist erkennbar. Auch zehn Jahre später benutzen die „Fuck Bombers“ noch immer dasselbe Format und gerade ihr Anführer Hirata identifiziert sich mit dieser nostalgischen und bewusst vorprogrammierten Art des Kunstwerks und findet die zeitgenössische Filmindustrie abstoßend (00:52:41). Er gibt jede Form des Ichs auf und lebt in der Vorstellung für seinen Film zu sterben. Er ist als Charakter eher als Synonym für seinen Film zu verstehen, mit dessen Abschluss er keinen Grund mehr hat zu existieren. In dieser Darstellung finden wir gleich mehrere postmoderne Aspekte, die ich in dem abschließenden Teil dieser Arbeit noch einmal ausführen werde.

6.4.2 Montage (Mikroebene)

Wie auch in *Love Exposure* ist Sono wahrlich von der Wischblende fasziniert. Diese wird bei gefühlt jedem zweiten Schnitt benutzt und gibt dem Film einen noch deutlicheren comichaften Stil, der zur Verfremdung und Distanzierung des Gezeigten beiträgt und innerhalb der eigenen Wahrnehmung immer wieder zu einem Bruch und einer konstanten Verwirrung beiträgt, ist diese Art der Blende zumindest im westlichen Kulturraum weitgehend nicht gebräuchlich. Die Künstlichkeit der Charaktere und ihrer sehr fanatischen Motivationen und Handlungsweisen wird hierdurch deutlich verstärkt und in Kombination mit dem Kontrast aus schnellen amerikanischen Montagen, welche die Story schnell voran treiben und langen Szenen, welche die Charaktere zeichnen, macht auch dieser Film den Eindruck, als hätte er eine „Graphic Novel“-Vorlage. Dies lässt die vollkommen übertriebene Geschichte einigermaßen glaubhaft wirken und erlaubt es dem Film übermäßig verspielt und rasant zu sein.

6.4.3 Mise En Scène

Unter Betrachtung der Mise En Scène des Films sind diverse Elemente interessant und lassen sich auf die Interpretationshypothese zurückführen.

Das Acting ist in jeder Szene leicht übertrieben und tendiert dazu die Wirkung eines Theaterstücks zu haben. Auch hier sehen wir Parallelen zu *Love Exposure*. Die Darsteller spielen mit Hingabe und vor allem Slapstick Elemente, ausufernde Gesten und Movements tragen zur Besonderheit des Filmes bei. Dies führt zu einem ironischen und sehr komödiantischen Ton, den der Film über seine gesamte Laufzeit hat. Auch das Elemente der Gewalt und der Blutfontänen und Effekte spielt hier wieder eine große Rolle, wird als spielerisches und auch hier wieder übertriebenes Stilmittel eingesetzt, was dem Zuschauer die Absurdität der Gewaltorgien vor Augen führt, distanzierende Wirkung hat und ganz bewusst nicht emotional inszeniert ist. Bezeichnend hierfür ist eine Szene während des großen Showdowns der beiden Yakuza Clans, in welcher Kojis Kopf bereits von einem Katana gespalten wurde, dieser aber trotzdem unaufhaltsam hinter Mitsuko herläuft (01:52:03).

Gewalt spielt auch hier für Sono eine große Rolle, die bewusst Grenzen überschreiten soll, dem Zuschauer in ihrer Übertreibung dabei aber gleichzeitig das Gefühl gibt, dass wir es eindeutig mit inszenierter Gewalt zu tun haben, die nur in einer Welt von Sono so existieren kann. Gewalt ist hier weder abschreckend, noch realistisch inszeniert und hat im Stile des postmodernen Films einen gänzlich ästhetischen und verspielten Nutzen. Darüber hinaus lassen sich vor allem in der Menge an Protagonisten, die hier in der Regel im Bild sind, klare Parallelen zu Akira Kurosawa erkennen. Nicht selten sehen wir mehrere Einstellungsebenen, in denen verschiedene Charaktere sind. Vor allem in den Yakuza Szenen agiert häufig ein Charakter, während viele andere dennoch im Bild stehen und aufmerksam zuschauen. Nicht nur der Zuschauer ist hier als Betrachter der Szenerie vorgesehen, sondern auch die Statisten selbst, welche teilweise mit Argwohn und teilweise mit Euphorie die Entfaltung der Geschehnisse lediglich durch ihren Platz im Bild und ihre kurzen Sprachanteile symbolisieren.

Hier fühlt man sich an Kurosawas Filme wie z.B. *Sanjuro* (1962) oder *Ran* (1985) erinnert, bei welchen ebenso viele Charaktere in einer Einstellung zu sehen sind, was dem Bild immer einen großen Rahmen und den Ereignissen jederzeit Größe, sowie Dynamik in der Bewegung gibt. Beispielhaft möchte ich hier eine Szene mit einem der alten Handlanger von Muto nennen, der im Laufe dieser von einem kritischen, aber schweigenden Element im Bild zu einem Zustimmenden wird (00:57:52). Anfänglich ist er im Hintergrund und trägt nur durch sein leicht nervöses Schauspiel dazu bei, dass man merkt, dass er noch nicht vollends von der Idee seines Bosses überzeugt ist. Immer wieder wird er während der Ansprache Mutos mit einem zweifelnden

Gesichtsausdruck gezeigt, während er am Ende ohne angesprochen zu werden selbst die Initiative übernimmt und Muto seine Unterstützung verspricht. Diese auf den ersten Blick unnötigen Details sind hier wichtig für die Rahmung von Sonos Szenen und somit gibt er auch jedem kleinen Charakter eine gewisse Eigenständigkeit, was die Glaubwürdigkeit seiner Gang in diesen ruhigen Szenen stärkt.

6.4.4 Musik & Ton

Bemerkenswert ist, dass Musik, die Sono in *Love Exposure* schon benutzt hat, bei *Why Don't You Play In Hell* ebenfalls verwendet wird. Einer der Songs von „Yura Yura Teikoku“ wird gespielt, wenn die Frau von Muto im Bluttausch die Auftragsmörder der Ikegawa verfolgt (00:07:14). Im Falle von *Love Exposure* wird die Musik bei der Vorstellung der beiden starken weiblichen Charakteren Yoko und Aya benutzt, während hier ebenfalls eine starke weibliche Person in den Kontext der Story eingeführt wird. Das andere bekannte Stück aus *Love Exposure* ist Beethovens 7. Sinfonie, die er ebenfalls auffälligerweise wieder in einem Monolog verwendet. Und zwar in einer Szene, in welcher Muto mit Koji über die Symbolik seiner vier Mahlzeiten am Tag spricht. Während Yoko in ihrer Szene ihre religiösen und extremen Überzeugungen über die Liebe offenbart, spricht Moto ironischerweise über die drei Arten von Frauen, mit denen er im Laufe des Tages speist. Hier spielt Sono eventuell bewusst auf sein vierstündiges Epos an und gibt den Figuren aus dem späteren Film dadurch einen deutlich emotional kälteren und abgeklärteren Anstrich in dem er das Hohelied der Liebe und Motos offene Untreue durch den Einsatz von Musik gegeneinanderstellt.

Insgesamt kann über die Musik gesagt werden, dass sie auch in diesem Film ausschließlich non-diegetisch eingesetzt wird und vor allem der funkige und elektronische Stil auffällt, der an japanische, wie amerikanische Gangsterfilme der 1970er erinnert. Hier finden wir eine Anspielung zu den Ursprüngen der Genres, die Sono eindeutig inspirieren, auf welche ich nun bei der Ausarbeitung der postmodernen Aspekte der beiden Filme noch einmal zurückkommen werde.

7 Aspekte der Postmoderne in den ausgewählten Filmen

Um die Aspekte der Postmoderne in den Filmen von Sion Sono noch mal abschließend hervorzuheben und herauszuarbeiten, werde ich mich im Besonderen auf die elf Merkmale beziehen, welche Ihab Hassan als immanent für die Postmoderne herausarbeiten konnte (siehe Kapitel 2.2). Darüber hinaus werde ich mir ansehen, inwieweit Sonos Filme in der Tradition des postmodernen Films stehen und ob sie sich einem der postmodernen Filmgenres unterordnen lassen (siehe Kapitel 2.4).

7.1 *Diskussion der Ergebnisse*

Die Interpretationshypothese von *Love Exposure* lässt die Thematik des Films mit dem postmodernen Aspekt der Fragmentarisierung korrelieren. Der subjektive Lebensraum von Yu wird hier als extreme Nische betrachtet, welche verschiedenen Einflüssen, wie zum Beispiel christlicher Fundamentalismus, sowie der Entdeckung einer Welt der Perversion ausgesetzt ist. Diese einzelnen Einflüsse bilden einen Identifikationsraum für Yu, der ihn in jedem Fall als Mensch darstellt, der sich entgegen des gesellschaftlichen Konsenses und für ein fragmentiertes Leben außerhalb von gesellschaftlicher Konvention entscheidet. Yu identifiziert sich mit seiner Leidenschaft für Perversion über eine komplett subjektive und unkonventionelle, ja sogar geächtete Ebene. Die Tosatsu-Welt wird in *Love Exposure* als legitimer Teil einer Gesellschaft dargestellt, welcher den Menschen eine Alternative zu den großen Meta-Erzählungen geben kann. Genau diese Annahme macht *Love Exposure* zu einem Film mit grundlegenden Elementen der postmodernen Überlegung. Darüber hinaus wird diese Welt in direktem Kontrast zu der vom Schein bestimmten Welt des christlichen Glaubens gestellt und gewinnt aus diesem Grund umso mehr an Kraft und wird vor allem unter Betrachtung des Charakters Yu komplementär zu seinem religiösen Glauben dargestellt.

Zwei anscheinend völlig unterschiedliche Ideen innerhalb einer Kultur finden so zusammen und es lässt sich eine Hybridisierung innerhalb der Story feststellen, die ein weiteres Merkmal der Postmoderne darstellt. Hentai und Christentum treten zusammen als ambivalente Erscheinungsformen auf, bei welchen sich der Film eher auf das Aufzeigen ihrer Gemeinsamkeiten konzentriert, als dass er Unterschiede deutlich macht. Die Form der christlichen Hochkultur verschmilzt im postmodernen Japan mit der subkulturellen Welt der Hentai. Hieraus erwächst eine neue Beziehung zwischen

diesen Elementen und die Gegenwart zeigt die Gleichwertigkeit verschiedenster historischer Entwicklungen und wie diese sich in einer fragmentierten Welt ergänzen können.

Das Besondere ist bei *Love Exposure* sogar, dass hier das Christentum als in der Gesellschaft absolut akzeptiert dargestellt wird, während die Zahl der Christen in Japan sehr gering ist (weniger als 1%) (Schluchter 1999). Die Welt der Perversion, in der wahrscheinlich viele Japaner agieren, ohne es öffentlich zu machen, ist hingegen als verachtungswürdiger Abszess der Gesellschaft verschrien, obwohl sie wahrscheinlich in einem gewissen Rahmen weitaus bedeutender für viele Japaner ist, als das Christentum. Hier werden die Scheinheiligkeit und die Hybris der Meta-Erzählungen deutlich, welche auch Lyotard schon kritisiert hat und die in einer sich pluralistisch entwickelnden Gesellschaft verständlicherweise gescheitert sind.

Auch *Why Don't You Play In Hell* greift Merkmale und Ideen der Postmoderne auf, die Hassan anhand seiner Liste zusammengefasst hat. Hier sehen wir vor allem die Elemente der „Karnevalisierung“ und des „Auflösen des Ichs“ innerhalb der Interpretationshypothese und der Story des Films. Dabei tritt vor allem die performative Art und Weise der „Fuck Bombers“, wie auch der anderen Charaktere in den Vordergrund. Das Bild des Karnevals ist ein polyphones, in welchem Werte neu geordnet werden und einem spielerischen Umgang mit Kunst und Norm ausgesetzt werden. Der unbedingte, teilweise fahrlässige Produktionswillen der „Fuck Bombers“ spricht genau diese Sprache.

In der umgedrehten Welt des Filmes ist es legitim einen Film von einem Yakuza-Kampf zu drehen, ohne den Wert des menschlichen Lebens zu beachten, da diese Handlung als Spielzug eines Sprachspiels verstanden werden kann. Das Entweihte und die Unordnung treten in den Vordergrund und weichen müssen der Konsens und die bekannten Regeln. Sono stellt dieses Chaos auch cinematographisch mit vielen unkonventionellen Mitteln und Möglichkeiten dar und schafft so einen Film, der sowohl für die Charaktere einer künstlerischen Spielwiese gleichkommt und zudem den Blick auf das Demütigende und Brutale, aber eben auch auf das Ironische und Banale des spielerischen Herstellens von Welt (hier als Beispiel des Metaansatzes vom „Film im Film“). Die „Fuck Bombers“ konstruieren sich hier eine Welt, in der alles erlaubt ist, solange der eigene ästhetische Anspruch befriedigt wird und sie befinden sich innerhalb von *Why Don't You Play In Hell* in dem Prozess des Aufbrechens von Konvention, haben diese aber hier noch nicht wieder rekonstruiert bzw. neu zusammenführt.

Das von Hassan beschriebene „Auflösen des Ichs“ spielt hier ebenso eine bedeutende Rolle, geben die Figuren in Sonos Yakuza-Film doch ihr eigenes Leben, ihre eigenen Wünsche und eine Idee der subjektiven Zukunft in radikaler Weise auf, um sich in dem Moment des Schaffens von der weltlichen Existenz zu verabschieden bzw. ihr Leben dafür zumindest aufs Spiel zu setzen. Das „Ego“ hat hier keine tiefe Bedeutung mehr und nur die Performanz und das selbst gesteckte Ziel bleibt als Persönlichkeitsbild übrig.

Dies wird in *Why Don't You Play In Hell* auf extreme Weise dargestellt und legt jedes Einzelschicksal als selbstbestimmt und gleichwertig aus, ohne die Entscheidung der Protagonisten zu verurteilen oder aus einer anderen Perspektive zu kritisieren.

Nun werde ich mich mit dem Einordnen von Sonos Filmen in die Traditionen des postmodernen Films beschäftigen. Eines der auffälligsten Elemente in den beiden analysierten Filmen ist die vorhandene Intertextualität, sowie die Querverweise und selbstreferentiellen Details, welche vermehrt in beiden betrachteten Filmen zu sehen sind. In *Love Exposure* finden wir diverse symbolische, filmstilistische Anspielungen auf andere Figuren und Genres der Filmkultur. Als besonders Auffälliges kann man hier die Figur der Sasori beschreiben, welche mit ihrem Outfit und ihrer starken Persönlichkeit direkt aus dem japanischen Thriller *Sasori* (1972) entnommen wurde. In *Sasori* geht es um eine Frau, die im Gefängnis den Demütigungen der Wärter ausgesetzt ist und sich zu einem kalten Racheengel entwickelt, nachdem sie frei gelassen wird. *Sasori* gehört zum vor allem in den 70er Jahren beliebten japanischen, spezifischen Sexploitation Genre des „Pink-Films“, welcher leicht erotische Elemente mit einer actionlastigen Story und einer weiblichen Identifikationsfigur verbindet. *Love Exposure* und auch *Why Don't You Play In Hell* können durchaus als Hommage an dieses Genre verstanden werden, fällt doch vor allem auf, dass Sono unter anderem starke Frauenrollen porträtiert, die sich in einer postmodernen Welt emanzipieren. Bezeichnenderweise muss sich der schüchterne und schwache Yu ein weibliches Alter Ego erstellen um die Kraft zu haben, mit seinen Problemen umzugehen, da es genau diese starke weibliche Figur ist, die seit dem Tod seiner Mutter in seinem Leben fehlt. Ohne hier eine weitere interpretative Leistung zu vollbringen, lässt sich sagen, dass die Figur Sasori ein klares Merkmal des „Pastiche“ ist, welches direkt einen anderen Film zitiert, dabei aber gleichzeitig einen Charakter weiterentwickelt. Dies schafft Sono in *Love Exposure* dadurch, dass er Sasori nur als ausgedachte Figur darstellt, die einen eher psychologischen Effekt für die Charaktere hat. Dieser kann umso stärker wirken, da

Sasori als Figur schon Eigenschaften in sich trägt, mit welchen der postmoderne Zuschauer sich auseinandersetzen kann und auf einer Assoziationsebene verarbeitet, wenn er die Grundkenntnisse besitzt diese Figur zu kontextualisieren. Auch in *Why Don't You Play In Hell* finden wir in der Figur Sasaki ein direkt im Film erwähntes Imitat von Bruce Lee, welcher denselben ikonischen gelben Sportanzug trägt und sogar den Kampfstil des verstorbenen Action-Stars kopiert. Hier können wir die Rückbesinnung im zeitlichen Sinne finden, welche ausschlaggebend für die postmoderne Kunst ist. Eines der weiteren Elemente, welches im postmodernen Film aufgebrochen wird, ist das der Zeit und so lässt sich auch in Sonos Filmen häufig nur anhand der benutzten Technik und des Bildes vom modernen Tokyo erkennen, wann der Film genau spielen soll. Die einzelnen Elemente selbst könnten aus diversen Epochen stammen. Der Totsatsu Meister oder die Yakuza sind zeitlos und sind Teile einer zeitlichen Spur, der sich Sono bedient und die er seinem Zuschauer präsentiert. Die Postmoderne zeichnet sich nicht durch einen spezifischen Platz in der Geschichte aus und wird nicht als Epoche verstanden, was sie dazu veranlasst Elemente von überall zu benutzen. Weitere Beispiele hierfür sind Elemente der Rückbesinnung, wie z.B. die Affinität zu dem 8mm Filmformat der „Fuck Bombers“, eine direkte Anspielung auf *Der Mann mit der Todeskralle* mit Bruce Lee (00:15:30), oder wie schon erwähnt die Häufigkeit der verwendeten Wischblende, welche ebenfalls als Kommentar und Hommage an eine frühere Zeit von Fernsehen und Kino verstanden werden kann.

Degli-Esposti (1998) fasst diese wiederauftretende Stilistik im postmodernen Film in einem Abschnitt folgendermaßen zusammen:

„In fact, historical revisitation appears indeed to be responding to the postmodern urge to find a place in history. But being so much preoccupied with being somewhere else, the postmodern often fails to focus on what is really there which is equally its strong point and its shortcoming. The postmodern view sees the metamorphoses which appear to be portrayed in the images of postmodern society“ (ebd., S. 12).

Sono stellt uns hier keine klassischen Science-Fiction Szenarien vor, die eine Zukunftsvision repräsentieren, doch spielt er mit den Elementen der Pop - und Hochkultur. Hier zeigt sich auch seine Musikauswahl, die genau diese Brücke schlägt und bewusst mit klassischen Stücken wie der 7. Sinfonie Beethoven aber auch modernem J-Rock wie den Songs von Yura Yura Teikoku Genres kombiniert und die passende Musik nicht abhängig von dem intellektuellen Anspruch macht, den er vermitteln möchte, sondern lediglich auf einer unkonventionellen, ästhetischen und unterhaltenden Ebene einsetzt. Auch die Kombination von Genrelemente ist für Sono in

seinen Filmen üblich. So kann man in *Love Exposure* Rekonstruktion von verschiedenen Genres erkennen. Er hat Elemente des „Coming-Of-Age-Filmes“, da ein junger Charakter langsam erwachsen wird und seine Persönlichkeit entdeckt (*Love Exposure*), während er sich mit den Irrungen seiner Umgebung auseinandersetzen muss. Außerdem finden wir Elemente aus Martial Arts-Filmen, so wie das Tosatsu-Training, welches als eine Art Körperkunst dargestellt wird. Darüber hinaus lösen die Protagonisten viele ihrer ernstesten Auseinandersetzungen durch Kämpfe und Gewalt. Außerdem steckt im Kern von *Love Exposure* eine Liebesgeschichte, in welcher zwei unterschiedliche Menschen trotz aller Hindernisse zueinander finden (oder auch nicht), sowie ein Drama über christliche Sektenstrukturen, die ganze Existenzen auslöschen. Dies ist damit klar auf einer symptomatischen Bedeutungsebene einzuordnen, welche bestehende gesellschaftliche Probleme aufzeigt und kritische Fragen zu religiösen Sekten aufwirft.

Auch *Why Don't You Play In Hell* lässt sich ohne weiteres in verschiedene Genres einordnen. Es ist einerseits ein klassisches Yakuza-Drama, um den Krieg zwischen zwei Clans, gleichzeitig ein „Coming-Of-Age-Film“ über das Erwachsenwerden einer Filmcrew und ebenso eine Komödie, die Slapstick-Inhalte hat und die Geschehnisse immer mit einem ironischen Unterton präsentiert. Dieses Potpourri an verschiedenen Stilen und Genrekonventionen gibt Sono einen einzigartigen Stil, der nicht unbedingt thematisch, aber kompositionell sehr viele Elemente eines postmodernen Films hat. Während der klassische Film von Elsaesser (1998) beschrieben eine Einheit von Raum, Zeit und Handlungsstruktur zulässt (ebd., S. 89), bricht Sono diese Elemente in seinen Filmen regelmäßig. Die Traumsequenzen lassen fortführend einen Bruch in der Chronologie der Filme erkennen, die wechselnden Erzählperspektiven in *Love Exposure* springen in einer schnellen Montageform vor allem zwischen Räumlichkeiten hin und her und eine Konsistenz in der Handlungsstruktur ist nur mit einem Grundsatz an Filmkenntnissen und dem Deuten der vielen Verfremdungen möglich. Die Konventionen werden von Sono aber immer wieder geprüft und verändert. Wenn bei *Why Don't You Play In Hell* nach mehr als 100 Minuten eine kurze Drogenrauscherfahrung mit Regenbögen als Blutfontänen bebildert wird, dann hat Sono auf kompositioneller Ebene bewusst nichts dafür getan, diese Szene vorzubereiten, sondern stößt seine Zuschauer lieber ins Ungewisse und lässt diese Szene im Vergleich zu der aus Inkonsistenzen bestehenden Welt, die er geschaffen hat, trotzdem noch glaubwürdig erscheinen. Mit dem klassischen Film einer vergangenen Hollywood-Ära hat diese Narration und Kinematografie schon eigentlich nichts mehr zu tun und Sono schafft sich

im postmodernen Sinne eigene Regeln und Sprachspiele, welche von dem Zuschauer wie ein Puzzle zusammengesetzt werden können.

Ein weiterer bedeutender Aspekt der Postmodernität von Sonos Filmen ist der Einsatz von Ironie. Ironie hat im postmodernen Film die Aufgabe des In Frage Stellens von Wahrheit und Künstlichkeit. Fast ausschließlich arbeitet Sono mit Szenarien, die in ihrer Übertreibung häufig eine sehr ironische Wirkung haben, welche inhaltlich ernste Szenen mit der Tendenz zum Klamauk präsentieren.

Dies hat die Wirkung, dass der Zuschauer die teilweisen extremen Ansichten der Charaktere in Frage stellt. Als Beispiel möchte ich hier eine Szene aus *Love Exposure* nennen, in welcher Yu innerhalb der Hauptkirche der Zero-Church-Sekte vor dem Altar Liegestütze macht und das Mantra „Ich kriege keinen Ständer“ aufspricht, weil dies in der nächsten Szene kontrolliert wird (Teil 2 00:39:13). Hier wird eine Bedeutungsebene geschaffen, bei welcher dem Zuschauer die Absurdität der Sekte und der ambivalenten Auffassung von Reinheit und Sünde bewusst gemacht wird. Dieser ironische Stil Komik zu kreieren ist in beiden Filmen zu finden, auch wenn man anführen kann, dass Sono hier auf anarchischen Klamauk setzt anstatt auf subtile Ironie. Dieser ist für den Zuschauer sicherlich noch schwerer zu fassen, hat aber meiner Ansicht nach hier die gleiche Funktion, wie es die Ironie im postmodernen Film hat.

So kann auch das Ende von *Love Exposure* als parodistisch interpretiert werden, zeigt es uns doch die Parodie eines Hollywood Happy End, welches zwar fröhlich inszeniert ist, aber im Kontext der momentanen Lage der beiden sich liebenden Protagonisten durchaus ironisch wirkt. Hiermit führt uns Sono vor Augen, wie sehr wir ein Teil seiner Bilderwelt geworden sind und gewissermaßen mitschuldig für die Geschehnisse sind.

Nun habe ich in einem vorigen Schritt dieser Arbeit die einzelnen Merkmale von klassischen postmodernen Filmen genannt. Sonos Filme selbst sind nun aber nicht ohne weiteres in diese Kategorien einzuordnen. Aus diesem Grund werde ich versuchen die Elemente, die er verwendet, in einem letzten Schritt dieser Auswertung vorzustellen. Neben den bereits erwähnten auffälligen Elementen des „Pastiche“ kann man in beiden der betrachteten Filme Teilstücke der „Altered States“-Überlegungen erkennen. Zwar gibt es in den Filmen keine Droge, die die Protagonisten in rauschähnliche Zustände bringt, doch scheinen die Reize der Realität den Charakteren in Sonos Welt nicht mehr zu genügen, was sie zu einer fieberhaften Suche nach Identität und Sinn antreibt. Die „Fuck Bombers“ haben die Realität schon lange hinter sich gelassen und leben

ausschließlich für den Eskapismus und das Fliehen in einen anderen Geisteszustand. Dieser neue Geisteszustand ist für sie das Filme drehen, welches sie von der Realität distanziert, aber gleichzeitig in einer völlig neuen Wahrnehmungsform existieren lässt. Hierbei kann man auf den von Seeßlen (1998) angesprochenen Wahnsinn zurückkommen, dem sich postmoderne Filme zu nähern versuchen. Auch Sono versucht mit einer Form des Wahnsinns seine Welt zu erklären und diesen in jedem Element und seiner geschaffenen Realität des Filmes einzubauen. Ein weiteres Beispiel dafür ist das Ende von *Why Don't You Play In Hell*, was den Film als Film entlarvt, weil Sono hier unvermittelt die 4. Wand bricht. Eine solche aus dem Ärmel geschüttete Wendung liegt in der Tradition der „Altered States“-Filme, in denen häufig plötzlich offenbart wird, dass alles nur ein Traum, ein Film oder eine Verschwörung war (beispielsweise *Brazil*, *12 Monkeys*). Fast jeder von Sonos Charakteren handelt übertrieben und ein Stück weit wahnsinnig, was sich bei *Love Exposure* in Lebensbereichen wie dem Glauben, der Sexualität und der Freundschaft zeigt. Yu ist hier ein Charakter, der scheinbar keine wirkliche Vorstellung von der echten Welt hat, aber trotzdem von einem Extrem ins andere fällt und im Endeffekt auch in dieser Welt wahnsinnig und schizophren wird. Keine von seinen Wahrnehmungsmodi hat funktionieren können, da sie immer nur einen kleinen Teil seiner Welt repräsentiert haben. Die Komplexität seiner Umgebung und die Gewalt der Institution „Zero Church“ werden ihm erst am Ende bewusst, als er sein Ziel ein letztes Mal nicht erreichen kann. Man kann argumentieren, dass er zu diesem Zeitpunkt seine alternativen Zustände zu seiner Realität nicht mehr aufrechterhalten kann und aus Überforderung dem Wahnsinn verfallen muss. Nun sind die Filme von Sion Sono keine klassischen „Altered States“ Filme, doch hoffe ich, dass deutlich wird, dass sie durchaus einzelne Aspekte aus dieser Kategorie haben, diese aber gänzlich anders zusammengesetzt sind als in Filmen wie bspw. *Lost Highway* (1999) oder *A Scanner Darkly* (2003). Dennoch spielt Sono mit dem Konzept des Wahnsinns und wir fühlen uns an Seeßlens Ausführung erinnert, die er über Lynch tätigte.

„Will man Wahnsinn nicht im Sinne der psychiatrischen Verwahrung, sondern mit Lacan als das Andere der Wahrnehmung deuten, nämlich die gesellschaftlich und sprachlich ausgegrenzte Erfahrung, dann sind in der Tat Lynchs Filme keine Filme über den Wahnsinn, sondern wahnsinnige Filme: Filme, die den Wahnsinn nicht fasziniert evozieren, um ihn schließlich zu bannen, wie es noch bei ‚Das Schweigen der Lämmer‘ funktioniert, sondern Filme, die jeden Lebensbereich dem Wahnsinn öffnen und mit ihm die Welt zu erklären versuchen“ (Seeßlen 1998, S.116).

In diese Kategorie kann man auch Sonos Film einordnen, denn er lebt den Wahnsinn, den er aufbaut, bis zum Schluss und verzichtet darauf ihn als etwas Abstoßendes und Außenstehendes darzustellen, was von einer homogenen Gesellschaft normativ bewertbar ist.

7.2 Einordnung der Filme in die Dimensionen der Medienbildung

In einem weiteren Schritt möchte ich die beiden Filme in einer der Dimensionen der Medienbildung einordnen. Von der vierten kantischen Frage „Was ist der Mensch“ abgeleitet möchte ich mir hier den Aspekt der Biographisierung in den Filmen widmen. Biographisierung heißt nach Marotzki, dass ein Mensch im Laufe seines Lebens unterschiedlichen Dingen eine immer wieder eine andere Bedeutung zumisst.

„Wir stellen eine bewertende Rangordnung für uns her, die darüber Auskunft gibt, was für uns wichtig und bedeutsam und was nicht so wichtig und bedeutsam ist“ (Jörissen/Marotzki 2009, S. 36). Diese Bedeutsamkeit kann sich im Laufe einer Biografie verändern, die Ordnung wird das ganze Leben neu geprüft und neue soziale Situationen und ein größerer Erfahrungsschatz führen dazu, dass das Subjekt eine erhöhte Reflexivität erlangt, in der es neue Perspektiven erlangen kann und Situationen immer neu bewertet und einschätzt. Die Diskussion um die Postmoderne spielt hier eine große Rolle. Das Entfallen von traditionellen Werten und der Fragmentarisierung der Lebensbereiche führt zu einer erhöhten Reflexivität. Wir befinden uns auf der Ebene von Bildungsprozessen, da Teilidentitäten eine gewichtete Rolle spielen, die dazu helfen Entscheidungen zu treffen, die sich nicht auf gesellschaftliche Institutionen wie Familie oder Kirche stützen können. Hier finden wir anhand des Charakters Yu in *Love Exposure* entscheidende Merkmale von einem jugendlichen Biographisierungsprozess, der im Stile eines „Coming-Of-Age-Films“ gezeigt wird. Steht er anfänglich ausschließlich unter der Kontrolle seines Vaters und dem Wunsch seiner Mutter, dass er die große Liebe findet, trifft Yu im Laufe der Story immer eigenständigere Entscheidungen, die ihn reflexiv auf seine Persönlichkeit und seine Umgebung blicken lassen. Er erkennt in der „Perversion“ ein Konstrukt, welches Facetten hat, die seiner Ansicht nach nicht verwerflich sind und die er erst durch das Kennenlernen seiner Freunde entdeckt. Diese stehen außerhalb der Gesellschaft und eröffnen Yu eine Welt, die ihm vorher nicht bekannt war. Im Laufe der Zeit perfektioniert er hier sogar seine neuen Erfahrungen und Fähigkeiten zur Reflexion seiner von Druck bestimmten Umgebung

und kann sich öffentlich für seine Neigungen verteidigen. Er emanzipiert sich hier von seinem Vater, welcher als Vormund und Orientierungshilfe in der Story immer mehr demontiert wird und schafft sich eigene Bedeutungsebenen, denen er sich widmet und die ihn dazu veranlassen die allumfassende „Sünde“ nicht mehr als hemmend zu betrachten, auch wenn er vielleicht noch an sie glaubt. Der gesamte Film zeigt Yu's fortlaufende Ordnungsleistung, welche ihn zu einem reflektierten Menschen werden lässt, der ein eigenständiges Selbstbewusstsein aufbaut. Im Falle von *Why Don't You Play In Hell* können wir diese Änderungen in der Biografie in einer umgekehrten Variante bei dem Regisseur Hirata sehen, welcher als Mensch in seinem Leben nur eine Bedeutungsebene anerkannte: Das Filme machen. Bei ihm und eigentlich der ganzen Gruppe der „Fuck Bombers“ hat man den Eindruck als wären sie schon in eine Welt hineingeboren, in welcher klassische Wertekonstrukte lange keine Rolle spielen, die Menschen aber durch die erhöhte Flexibilität ein Grundbedürfnis nach klaren Strukturen haben. Diese Strukturen muss sich Hirata aber ohne große Orientierung selbst suchen. Er entscheidet sich dazu, dass das Filme drehen seine einzige, romantische Zielsetzung ist und stellt somit einen Protagonisten dar, der als Synonym für die postmoderne Phase des Redirigierens stehen kann. Er hat Moral völlig dekonstruiert und baut sich eine neue Form der Wertestruktur auf und scheint eine Teilidentität zu leben, die er als seine Art der extremen Persönlichkeit und als Umgang mit der „Freisetzung“ (Jörissen/Marotzki 2009, S. 37) des Menschen betrachtet. Er lebt die Rolle des Regisseurs so intensiv und übertrieben, wie es in einer modernen Welt nicht möglich wäre. Doch seine von traditionellen Ordnungsvorstellungen befreite Welt erlaubt es ihm diese Identität in sich zu entdecken, und jegliche Formen von Hass, Neid oder xenophobe Tendenzen ablegen zu können. Er stellt zum Ende des Filmes demnach keinen reflektierten Menschen dar, aber fast schon einen, der ausgelernt hat. Wenn man davon ausgeht, dass Menschen die eigenen Bedeutungen immer wieder neu redigieren, dann ist der Todeswunsch, den er letztendlich nicht mehr romantisiert, aber verstanden hat nur die logische Konsequenz seiner Existenz.

8 Fazit

Sonos Filme sind selbstreferentiell, intertextuell und beinhalten Themen, die den Gedanken der Postmoderne entsprechen und Parallelen zu ihnen haben. Aus einer kulturell sehr westlich geprägten Sicht lassen sich die von mir untersuchten Filme

durchaus postmodern nennen, was ich innerhalb der Analyse wie der Herausarbeitung der postmodernen Merkmale hoffentlich belegt habe.

Sono repräsentiert jedoch keine Welt in seinen Filmen, in der sich die Charaktere schon eindeutig postmodern verhalten. Sie suchen nach Religion oder etwas anderem Höherem, das die Inkonsistenzen ihrer Welt erklärt und auf das sie sich verlassen können. Anders als vergleichsweise Juzo Itami, der in seinen Filmen Protagonisten darstellt, die sich ihrer multikulturellen und freien Identität bewusst sind und verschiedenste Sprachspiele zum Ausdruck beherrschen, zeigt Sono Charaktere, die mit der Postmoderne konfrontiert werden und Konventionen teilweise aufbrechen, aber noch nicht redirigiert haben. Während Itami also postmoderne Menschen darstellt, sind Sonos Charaktere noch sehr von den traditionellen Werten und Konventionen der Moderne beeinflusst und müssen sich erst bewusst von diesen in seinen Filmen befreien. Homogenität wird hier aber immer als zu hinterfragendes Konzept dargestellt. Zusammenfassend lässt sich somit also sagen, dass sich Sono den Einflüssen und der Bedeutung der Aspekte der Postmoderne durchaus bewusst ist, seine Charaktere aber immer noch in einem Kampf zwischen Moderne und Postmoderne gefangen sind. Der Traditionalismus ihrer japanischen Kultur trifft auf eine große Anzahl neuer Entwicklungen und Einflüsse, der sie sich manchmal unreflektiert hingeben um die Grenzen der Konventionen zu testen. Es ist aber auch in Sonos Welt Darstellung nicht Konsens, dass eine pluralistische Gesellschaft existiert, die er zwar kinematografisch und stilistisch darstellt, aber gleichzeitig auch in Frage stellt und so seine Protagonisten zwischen Konventionen und Postmoderne einordnet. Er betrachtet die japanische Kultur als grundlegend verwirrt von postmodernen Entwicklungen und dem Selbstverständnis von der eigenen Tradition, welche Elemente der Einigkeit, Ordnung und Anpassung als direkt kontrastierend zu der postmodernen Entwicklung der Gesellschaft darstellt. Dennoch können wir Biographisierungsprozesse der jungen Charaktere erkennen, welche sie aus den Zwängen ihrer traditionalistischen Umgebung befreien und im weiteren Sinne zu postmodernen Menschen machen, die anfangen ihre eigenen Moralvorstellungen neu zu konstruieren und im Sinne Lyotards zu redirigieren (siehe anhand der Charaktere Yu und Hirata).

Meine anfänglichen Annahmen über die Nähe zu den Gedanken der Postmoderne in Sion Sonos Filmen sehe ich hiermit als weitgehend bestätigt an. Er bricht Konventionen, kombiniert Genres, spielt mit der filmischen Struktur von Zeit, Raum und Realität

und seine Filme sind Palimpseste von kulturellen Spuren, welche die Grenzen von Pop – und Hochkultur, sowie Wertestrukturen der Gesellschaft bewusst in Frage stellen.

9 Verzeichnisse

9.1 Literaturverzeichnis

Akira Kurosawa (2016). In *Wikipedia*. Online https://en.wikipedia.org/wiki/Akira_Kurosawa#In_general, zugegriffen: 09.07.2016.

Barthes, Roland (1973). *The Pleasure Of The Text*. New York: Éditions du Seuil.

Baudrillard, Jean (1983). What Are You Doing After The Orgy? *Artforum*, 22(2).

Beck, Ulrich (1986). *Risikogesellschaft: Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Bordwell, David (1998). Postmoderne und Filmkritik: Bemerkung zu einigen endemischen Schwierigkeiten. In Andreas Rost/Mike Sandbothe (Hrsg.), *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, S. 29–40.

Bordwell, David/Thompson, Kristin (2010). *Film Art. An Introduction*. Ninth Edition. New York: Mcgraw Hill Book Co.

Bowman, Joe (2009). Upskirts for Christ: A Discussion about „Love Exposure“. Online <https://mubi.com/notebook/posts/upskirts-for-christ-a-discussion-about-love-exposure>, zugegriffen: 16.07.2016.

Bruns, John (1998). Refiguring Pleasure. Itami and the Postmodern Japanese Film. In Cristina Degli-Esposti (Hrsg.), *Postmodernism in the Cinema*. New York, NY: Berghahn Books, S. 93–112.

Cole, Jake (2011). Love Exposure (Sion Sono 2008). Online <http://arm-chairc.blogspot.de/2011/08/love-exposure-sion-sono-2008.html>, zugegriffen: 12.07.2016.

Degli-Esposti, Cristina (1998). Postmodernism(s). In Dies. (Hrsg.), *Postmodernism in the Cinema*. New York, NY: Berghahn Books, S. 3–16.

Deo, Kanishka (2014). 20 Great Postmodernist Films That Are Worth Your Time. Online <http://www.tasteofcinema.com/2014/20-great-postmodernist-films-that-are-worth-your-time/>, zugegriffen: 02.07.2016.

- Diederichsen, Diedrich (2009). Sion Sono „Love Exposure“. Eine bizarre Brutstätte. Online <http://www.taz.de/!5158127/>, zugegriffen: 12.07.2016.
- Eco, Umberto (1988). Postmodernismus, Ironie und Vergnügen. In Wolfgang Iser (Hrsg.), *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion*. Weinheim: Wiley-VCH, S. 75–78.
- Elsaesser, Thomas (1998). Augenweide am Auge des Maelstroms? – Francis Ford Coppola inszeniert „Bram Stokers Dracula“ als den ewig jungen Mythos Hollywood. In Andreas Rost/Mike Sandbothe (Hrsg.), *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, S. 63–106.
- Engelmann, Peter (2009). Vorwort der Herausgebers 2009. In Jean-François Lyotard: *Das Postmoderne Wissen*. Wien: Passagen Verlag. S. 9–12.
- Gnam, Steffen (2008). Exkursionen in das Japan nach der Postmoderne. URL: <http://www.faz.net/aktuell/wissen/wissenschaft/exkursionen-in-das-japan-nach-der-postmoderne-1685279.html>, zugegriffen: 06.07.2016.
- Habermas, Jürgen (1988). Die Moderne – ein unvollendetes Projekt. In Wolfgang Iser (Hrsg.), *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion*. Weinheim: Wiley-VCH, S. 177–192.
- Hassan, Ihab (1988). Postmoderne heute. In Wolfgang Iser (Hrsg.), *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion*. Weinheim: Wiley-VCH, S. 47–56.
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence culture. Where old and new media collide*. Überarbeitete Fassung mit neuem Nachwort. New York, NY: New York Univ. Press.
- Kraidy, Marwan M. (1998). Intertextual Maneuvers around the Subaltern. Aladdin as a post-modern Text. In Christina Degli-Esposti (Hrsg.), *Postmodernism in the Cinema*. New York 1998. New York, NY: Berghahn Books, S. 45–60.
- Lyotard, Jean-François (1988). Beantwortung der Frage: Was ist postmodern? In Wolfgang Iser (Hrsg.), *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte d. Postmoderne-Diskussion*. Weinheim: Wiley-VCH, S. 193–203.
- Lyotard, Jean-François (1988). Die Moderne redigieren. In Wolfgang Iser (Hrsg.), *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion*. Weinheim: Wiley-VCH, S. 204–214.
- Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009). *Medienbildung – Eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt UTB.
- Overview of Postmodern Movies. Online <http://www.onpostmodernism.com/movies>, zugegriffen: 02.07.2016.

- Poirier, Richard (1978). *The Performing Self: Compositions and Decompositions in the Languages of Contemporary Life*. New York: Rutgers University Press.
- Rost, Andreas (1998). Einleitendes zu den vielfältigen Erscheinungsformen postmoderner Geister. In Andreas Rost/Mike Sandbothe (Hrsg.), *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, S. 10–28.
- Sandbothe, Mike (1998). Was heißt hier Postmoderne? – Von diffuser zu präziser Postmoderne-Bestimmung. In Andreas Rost/Mike Sandbothe (Hrsg.), *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, S. 41–54.
- Segan, Noah (2014). On Sion Sono. Noah on the absurdity and sincerity of the filmmaker. Online <http://birthmoviesdeath.com/2014/11/14/on-sion-sono>, zugegriffen: 15.07.2016.
- Seeßlen, Georg (1998). Die Faszination des Schreckens in „Wild At Heart“ von David Lynch. In Andreas Rost/Mike Sandbothe (Hrsg.), *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, S. 107–117.
- Schluchter, Wolfgang (1999). Religion und Rationalismus. In Wolfgang J. Mommsen/Wolfgang Schwentker (Hrsg.), *Max Weber und das moderne Japan*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Schreckenber, Ernst (1998). Stakkatostöße, Kugelklacken – Von „The Hustler“ zu „The Color Of Money“, von der klassischen zur postmodernen Inszenierung. In Andreas Rost/Mike Sandbothe (Hrsg.), *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, S. 55–62.
- Schreckenber, Ernst (1998). Was ist postmodernes Kino? – Versuch einer kurzen Antwort auf eine schwierige Frage. In Andreas Rost/Mike Sandbothe (Hrsg.), *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, S. 118–130.
- Sternberg, Meir (1978). *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Baltimore: Indiana University Press.
- Thompson, Kristin (1988). *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Deutsche Übersetzung. Princeton, N.J.: Princeton University Press, S. 27–55.
- Universität Kiel (o.J.). Lexikon der Filmbegriffe. Online <http://filmlexikon.uni-kiel.de/>, zugegriffen: 11.07.2016.
- Welsch, Wolfgang (1988). Einleitung. In Ders. (Hrsg.), *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion*. Weinheim: Wiley-VCH, S. 1–43.

9.2 *Filmverzeichnis*

12 Monkeys (1995). Terry Gilliam. USA.

13 Assassins (2010). Takashi Miike. Japan.

1984 (1984). Michael Redford. Großbritannien.

A Scanner Darkly (2006). Richard Linklater. USA.

American Beauty (1999). Sam Mendes. USA.

Baraka (1992). Ron Fricke. USA.

Blade Runner (1982). Ridley Scott. USA.

Braveheart (1995). Mel Gibson. USA.

Brazil (1985). Terry Gilliam. Großbritannien.

Clockwork Orange (1971). Stanley Kubrick. Großbritannien.

Death Proof (2007). Quentin Tarantino. USA.

Der Mann mit der Todeskralle (1973). Robert Clouse. USA/Hong Kong.

Die glorreichen Sieben (1960). John Sturges. USA.

Die Sieben Samurai (1954). Akira Kurosawa. Japan.

Die Verborgene Festung (1958). Akira Kurosawa. Japan.

Django Unchained (2012). Quentin Tarantino. USA.

Donnie Darko (2001). Richard Kelly. USA

Es war einmal in Amerika (1984). Sergio Leone. USA/Italien.

Existenz (1999). David Cronenberg. Kanada/Großbritannien

Fear And Loathing in Las Vegas (1998). Terry Gilliam. USA.

Fight Club (1998). David Fincher. USA.

Für eine Handvoll Dollar (1964). Sergio Leone. Italien/USA.

Go (2001). Isao Yukisada. Japan.

Godzilla (1954). Ishiro Honda. Japan.

Guilty Of Romance (2009). Sion Sono. Japan.

Hana Bi (1997). Takeshi Kitano. Japan.

Hazard (2005). Sion Sono. Japan.

Jackie Brown (1997). Quentin Tarantino. USA.

Kikojiros Sommer (1999). Takeshi Kitano. Japan.

Kill Bill (2003). Quentin Tarantino. USA.

Lost Highway (1997). David Lynch. USA/Frankreich.

Lost in Translation (2003). Sofia Coppola. USA.

Love Exposure (2008) Sion Sono. Japan. Fassung: Doppel DVD. Omega Project/An Entertainment/Studio Three Co., 237 Minuten.

Mullholland Drive (2001). David Lynch. USA/Frankreich

Parade (2008). Isao Yukisada. Japan.

Prinzessin Mononoke (2001). Hayao Miyazaki. Japan.

Pulp Fiction (1994). Quentin Tarantino. USA.

Ran (1985). Akira Kurosawa. Japan.

Rashomon (1950). Akira Kurosawa. Japan.

Reservoir Dogs (1992). Quentin Tarantino. USA.

Rocky (1976). John G. Avildsen. USA.

Sanjuro (1962). Akira Kurosawa. Japan.

Sanshiro Sugata (1943). Akira Kurosawa. Japan.

Sasori (1972). Shun'ya Itō. Japan.

Spiel Mir Das Lied Vom Tod (1968). Sergio Leone. Italien/USA.

Spirited Away (2003). Hayao Miyazaki. Japan.

Star Wars (1977). George Lucas. USA.

Strange Circus (2005). Sion Sono. Japan.

Suicide Club (2001). Sion Sono. Japan.

Tampopo (1985). Juzo Itami. Japan.

The Funeral (1984). Juzo Itami. Japan.

The Girl Who Leapt Through Time (2006). Mamoru Hosoda. Japan

The Hateful Eight (2015). Quentin Tarantino. USA.

The Matrix (1999). Larry & Andy Wachowski. USA.

The Street Fighter (1974). Shigehiro Ozawa. Japan.

Tokyo Tribes (2014). Sion Sono. Japan.

Total Recall (1990). Paul Verhoeven. USA.

V wie Vendetta (2003). James McTeigue. USA/Großbritannien/Deutschland.

Wandering Ginza Butterfly (1971). Kazuhiko Yamaguchi. Japan.

Why Don't You Play In Hell? (2012). Sion Sono. Japan. Fassung: DVD. Bitters End, 129 Minuten.

Wild At Heart (1990). David Lynch. USA.

Yojimbo (1961). Akira Kurosawa. Japan.

Anhang

Auszüge aus dem Erstgutachten

Prof. Dr. Winfried Marotzki

„Die vorgelegte Arbeit bezieht sich auf den japanischen Film, und zwar auf die Werke des Regisseurs Sion Sono. Es handelt sich also um Filmanalysen, die ein klassisches Format von Masterabschlussarbeiten im Studiengang Medienbildung darstellen. Die Wahl des japanischen Films ist gut nachvollziehbar, weil er jenseits der Hollywood Tradition filmgeschichtlich immer wieder mit innovativen Werken auf sich aufmerksam gemacht hat.“

„Bei der Darstellung des methodischen Zugangs (Kap. 4), der neoformalistischen Filmanalyse, fällt auf, dass diese von der methodologischen Grundidee her eingeführt (Vermeidung subsumptionslogischer Zugänge) und nicht nur die methodische Vorgehensweise dargestellt wird. Das ist aus meiner Sicht stark zu gewichten. Das gilt übrigens auch für die Rekonstruktion der Zentraltheoreme der Postmoderne, die aus einem klaren Verständnis dieser Theorien heraus vorgenommen wird. Nachdem die beiden ausgewählten Filme methodisch sauber interpretiert worden sind (Kap. 5 und 6), wird die Fragestellung nach den Elementen des postmodernen Films wieder aufgegriffen und ausführlich diskutiert.“

„Zusammenfassung ist zu sagen, dass hier eine ungewöhnlich souveräne Schrift vorgelegt worden ist, die sich durch eine sehr gute Theoriearbeit und handwerklich saubere Filmanalysen auszeichnet. Beeindruckend ist auch die Leichtigkeit, mit der Parallelen mit europäischen und amerikanischen Filmen hergestellt und diskutiert werden. Das zeigt, dass Herr Ihlenfeldt über einen beachtlichen Fundus an filmischem Wissen verfügt.“

Auszüge aus dem Zweitgutachten

Prof. Dr. Johannes Fromme

„Die vorliegende Masterarbeit von Jasper Ihlenfeldt untersucht auf der Grundlage des Ansatzes der strukturalen Medienbildung (und des Filmanalysemodells von Bordwell und Thompson) zwei Filme des japanischen Regisseurs Sion Sono. Die Annahme aufgrund der Vorkenntnisse über das Werk von Sono ist, dass es sich um postmoderne Filme handelt bzw. dass es fruchtbar ist, die Filme im Kontext postmoderner Diagnosen und Theorien zu interpretieren. Dabei ist ihm durchaus die Gefahr bewusst, die Filme von vornherein zu sehr in ‚das Korsett‘ einer Theorie zu zwängen (S. 3), statt die theoretische

Interpretation aus dem Film selbst abzuleiten, wie es Bordwell und Thompson einfordern. Ihlenfeldt geht aber davon aus, dass die neoformalistische Filmanalyse, die Theorie der Strukturalen Medienbildung und die Theorie der Postmoderne gemeinsame Prämissen teilen wie die Abkehr von den großen Theorien und das Interesse am Anderen und (Ver-)Fremden. Insofern geht es ihm auch darum, ‚die Nähe der Postmoderne und der ausformulierten Theorie der Medienbildung deutlich‘ machen (S. 4).“

„Die Besonderheit der Masterarbeit besteht aus meiner Sicht darin, dass Herr Ihlenfeldt den Versuch unternimmt, die Filme nicht nur aus der Perspektive der Strukturalen Medienbildung zu interpretieren, sondern dass er eine doppelte Verbindung zur Theorie des postmodernen Denkens (im Sinne von Lyotard und Hassan) herstellt. Zum einen geht es ihm darum zu prüfen, inwieweit die Filme ‚in der Tradition des postmodernen Films stehen‘ (S. 73) und Probleme oder Herausforderungen des Lebens in der Postmoderne thematisieren. Zum anderen fragt Ihlenfeldt auch nach den postmodernen Aspekten in der Theorie der Strukturalen Medienbildung. Dieses anspruchsvolle Programm wird in insgesamt überzeugender und reflektierter Weise bearbeitet. Die Ausführungen zur neoformalistischen Filmanalyse sind methodologisch sehr reflektiert und eigenständig. Die Erläuterungen zur Entwicklung des japanischen Films können als informativ und kenntnisreich charakterisiert werden, und die beiden Filmanalysen sind methodisch gut umgesetzt.“