



## Universität Münster

AUTORIN

Annelene Fichtner

TITEL

„Verstörendes Erzählen“ im Film. Am Beispiel von Lynchs LOST HIGHWAY

ERSCHIENEN IN

*Filmnarratologie revisited. Theorien – Zugriffe – Potenziale* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 3/2020), S. 5–10.

EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Fichtner, Annelene: „Verstörendes Erzählen“ im Film. Am Beispiel von Lynchs LOST HIGHWAY“. In: *Filmnarratologie revisited. Theorien – Zugriffe – Potenziale* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 3/2020), S. 5–10.

IMPRESSUM

*Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film*

ISSN 2567-1162

Universität Münster

Abteilung Neuere deutsche Literatur

- Literatur und Medien -

Germanistisches Institut

Schlossplatz 34

48143 Münster

Herausgeber: Andreas Blödorn, Stephan Brüssel

Redaktion: Alexandra Schwind, Patrick Zemke, Niklas Lotz

# 1. ‚Verstörendes Erzählen‘ im Film. Am Beispiel von Lynchs *LOST HIGHWAY*

Annelene Fichtner

## Formen ‚verstörenden Erzählens‘ im Rahmen einer filmnarratologischen Kategorienbildung

Komplex erzählte Filme, die auf unterschiedliche Weise von konventionellen Erzählformen abweichen, sind in einer nun etwa 20-jährigen Forschung bereits auf vielfältige Weise diskutiert worden. In der Filmwissenschaft sind *puzzle films*, *mind-game movies*, *mindfuck movies* und *mind-benders*<sup>1</sup> etablierte Konzepte zur Beschreibung von komplexen, irritierenden und unzuverlässigen Filmen (vgl. Schlickers u. Toro 2018: 2).

Das von Schlickers vorgeschlagene Konzept des ‚verstörenden Erzählens‘ stellt in der bisherigen Forschung einen neueren und integrativen Ansatz dar. Das transmediale, auf fiktionale Texte der Literatur und des Films angelegte, narratologische Konzept des ‚verstörenden Erzählens‘ systematisiert narrative Techniken, die zu Verwirrung, Täuschung und Desorientierung führen (vgl. ebd.: 1). Dazu zählen die in dem Konzept gleichrangigen Erzählstrategien der Täuschung, Paradoxie und Verästelung. Das täuschende Erzählen basiert auf dem Konzept unzuverlässigen Erzählens und tritt in Form ‚falscher‘ Fokalisierungen, Okularisierungen, Aurikularisierungen, insgesamt in Form ‚falscher Fahrten‘, die ein Text anlegt, auf. Durch wiederholtes Rezipieren ist, so wäre anzunehmen, das Gezeigte jedoch zu entschlüsseln. Beim paradoxalen Erzählen hingegen ist keine Lösung des Gegebenen ableitbar – hervorgerufen etwa durch Metalepsen, Pseudodiegesen, Metamorphosen, Endlosschleifen, Möbiusschleifen, *mise en abyme aporétique* und *mise en abyme à l’infini* usw. Das verästelnde Erzählen ist durch Ambiguität im Hinblick auf Realität, Raum, Zeit und Kausalität geprägt, wodurch eine eindeutige Bedeutungsrekonstruktion ebenfalls verhindert oder zumindest erschwert wird (vgl. ebd.: 6 f.). Erst im Fall einer Kombination von mindestens zwei der drei Erzählstrategien innerhalb einer Narration kann von ‚verstörendem Erzählen‘ gesprochen werden (vgl. ebd.: 9).

Obwohl sich viele Filme mehreren filmwissenschaftlichen Konzepten zuordnen lassen, unterscheiden sich diese jedoch in Umfang und Fokussierung bestimmter Teilaspekte. *Mindfuck movies* zeichnen sich hauptsächlich durch eine Überraschung aus (vgl. Eig 2008). Dieses Phänomen kann als Teilaspekt komplexer Filme gesehen werden. *Mind-game movies* fokussieren auf ein Spiel mit den Protagonist\*innen und

---

<sup>1</sup> In der ersten Ausgabe des Paradigma-Hefts „Mind-Bender: Begriffe, Forschung, Problemfelder“ wurden die unterschiedlichen filmwissenschaftlichen Konzepte bereits in ihrer Vielfalt vorgestellt. In dem Beitrag „Mind-Bender: Forschung, Positionen, Begriffe“ werden *puzzle films*, *mind-game movies*, *mindfuck movies* und falsche Fahrten dargestellt und es wird auf die aktuelle Forschungssituation verwiesen. Der Beitrag „Unzuverlässigkeit im Film“ stellt das unzuverlässige Erzählen dar. (Paradigma: [https://www.unimuenster.de/imperia/md/content/germanistik/ffm/paradigma\\_i\\_2017.pdf](https://www.unimuenster.de/imperia/md/content/germanistik/ffm/paradigma_i_2017.pdf) [17.12.2019]).

Rezipierenden (vgl. Elsaesser 2009: 14); komplexes Erzählen hingegen ist keine unabdingbare Voraussetzung dieses Konzepts. Beide Begrifflichkeiten fassen somit nur ein sehr enges Problemfeld irritierender Filme auf. *Mind-benders* und *puzzle films* hingegen umfassen weit mehr Aspekte von Schlickers Konzept. Zudem werden hier sowohl der *Discours* als auch die *Histoire* differenziert und entsprechende Teilphänomene einbezogen und kategorisiert.

Neben den unterschiedlichen Prioritätensetzungen überschneiden sich allerdings auch einige Merkmale der einzelnen Konzepte mit denen des ‚verstörenden Erzählens‘. Thomas Elsaesser fasst unter dem Begriff der *mind-game movies* zusammen: „[C]oncentrating on the unreliable narrators, the multiple time-lines, unusual point of view structures, unmarked flashbacks, problems in focalization and perspectivism, unexpected causal reversals and narrative loops.“ (Elsaesser 2009: 18)

Eine klare Abgrenzung der unterschiedlichen Konzepte fehlt also. So könnte man einen Film, in dem falsche Fokalisierung und erzählerische Schleifen vorliegen, sowohl dem Konzept des ‚verstörenden Erzählens‘ als auch dem *mind-game* Film zuordnen. Diese doppelte Zuordnung zu Schlickers’ und einem anderen Konzept könnte mit anderen Merkmalen beliebig fortgeführt werden. Entweder wäre eine trennscharfe Begriffsdefinition oder eine Einigung von Nöten, um in der Forschung widerspruchsfrei und allgemein verständlich argumentieren zu können.

Trotz oder gerade wegen dieser Ähnlichkeiten und Überschneidungen des ‚verstörenden Erzählens‘ mit den anderen Konzepten, scheint eine Systematisierung der unterschiedlichen Merkmale irritierender Filme unabdingbar zu sein.

Ein weiteres Argument für das Konzept des ‚verstörenden Erzählens‘ ist, dass laut Schlickers die genannten Bezeichnungen zur Beschreibung eines filmnarratologischen Phänomens insofern problematisch sind, als sie negativ aufgeladen, wertend oder subjektiv sind (vgl. ebd.: 2). Im Rahmen dieser Argumentation scheint das Konzept des ‚verstörenden Erzählens‘, das ersatzweise etabliert werden soll, jedoch nicht weniger problematisch zu sein. Im Duden wird das Wort ‚verstören‘ folgendermaßen definiert: „aus der Fassung, dem seelischen Gleichgewicht bringen; sehr verwirren“ (Duden 2019). Demnach ist es von den Rezipierenden abhängig, ob eine Erzählung als verstörend wahrgenommen wird oder nicht, und ist somit nicht minder wertend.

Ungeachtet dieser Problematiken scheint eine Systematisierung der genannten narrativen Verfahren wesentlich zu sein, um Filme, die alle drei Ebenen des ‚verstörenden Erzählens‘ aufweisen, erfassen zu können (Kuhn 2009: 156).

### **Formen täuschenden, paradoxalen und verrätselnden Erzählens in David Lynchs LOST HIGHWAY**

Im Film LOST HIGHWAY (F/USA 1997) von David Lynch werden unterschiedliche Verfahren des täuschenden, paradoxalen und verrätselnden Erzählens miteinander kombiniert.

## ‚Verstörendes Erzählen‘ im Film

Lynch zertrümmert alles, was zu der von David Bordwell benannten ‚classical narration‘ des Films gehört: die Kontinuität von Zeit und Raum, die Chronologie der Ereignisse, die innere Logik der Geschichte, die stabile Identität der Figuren. Lynchs Filme lassen sich in diesem Sinne auch als Diskurs über das Erzählen an sich lesen, als Abkehr von konventionellen Formen der Filmsprache und als Dekonstruktion von Geschichten im narratologischen Sinn. Schließlich gibt es keinen erzählten Inhalt mehr, allenfalls zum Inhalt gewordene Form (Liptay 2005: 309).

Bereits zu Beginn des Films wird auf der Soundebene durch David Bowies Song *I'm deranged* (1995), im eingeblendeten Titel ‚Lost Highway‘, als auch auf der Bildebene im durchbrochenen gelben Mittelstreifen der Straße eine Welt eingeführt, die offenbar von Wahnsinn, Orientierungslosigkeit und Diskontinuität geprägt ist (vgl. ebd.: 309).

So wie der Highway den Film rahmt – am Ende wird die initiale Einstellung erneut aufgegriffen –, nimmt auch die Szene, in der Fred erfährt, dass Dick Laurent tot ist, eine besondere Stellung ein. Fred erhält diese Nachricht durch seine Sprechanlage. Doch weder die Identität des Sprechers noch die von Dick Laurent wird daraufhin geklärt. Wer der Sprecher ist, bleibt Fred und den Zuschauenden verborgen. Erst am Ende des Films wird klar, dass Fred sich diese Nachricht selbst hat zukommen lassen. Neben der Paradoxie, dass Fred an zwei Orten gleichzeitig sein kann, wird hier der Kreislauf der Narration offensichtlich. Durch die erneute Metamorphose von Fred am Ende des Films, die nicht vollendet wird und somit offenlässt, in wen er sich verwandelt, scheint sich die Geschichte zu wiederholen, allerdings leicht verändert. Somit ist die Endlosschleife mit einem Möbiusband zu vergleichen und damit dem Konzept des paradoxalen Erzählens zuzuordnen (vgl. Poppe 2009: 80).

Scheint LOST HIGHWAY zu Beginn lediglich eine Eifersuchtsgeschichte zu erzählen, die in einem Mord gipfelt, wird dies spätestens mit der Darstellung der ermordeten Renee und der anschließenden Verwandlung des inhaftierten Fred revidiert (vgl. Kaul/Palmier 2011: 17). Weder der Mord noch Freds Metamorphose sind vollständig zu sehen und damit werden in entscheidenden Momenten Informationen vorenthalten, die es auch im Verlauf des Films bleiben. Unklar bleibt daher, ob Fred tatsächlich den Mord an seiner Frau begangen hat. Durch die Überblendung farbiger Erinnerungsbilder, den schwarz-weißen Videoaufnahmen und der vermeintlichen Gegenwart von Fred verschmelzen die Ebenen von Traum, Einbildung und Realität (vgl. Poppe 2009: 79). Wie für Fred bleibt auch für die Zuschauerschaft der Realitätsstatus von Wirklichkeit, Erinnerung und Videoband nicht zu unterscheiden (vgl. Liptay 2005: 314). Die darauffolgende Metamorphose, bei der sich Fred offenbar in Pete verwandelt, während er aufgrund des vermeintlichen Mordes an seiner Frau im Gefängnis sitzt, wird ebenfalls nicht gezeigt. Ob die Figur sich nun in eine Traumwelt flüchtet, ob die Verwandlung tatsächlich stattgefunden hat, oder ob Fred irgendwie entkommen ist und nun Pete in der Zelle sitzt, der aber selbst nicht weiß, wie er in die Zelle gekommen ist, wird nicht aufgelöst. Der Beginn des zweiten Erzählstrangs

lässt somit offen, ob das Gezeigte Einbildung, Traum oder Realität ist (vgl. Kaul 2012: 236 f.). Das könnte auf eine Persönlichkeitsstörung des Protagonisten hinweisen. Dieser psychologische Erklärungsansatz würde LOST HIGHWAY allerdings stark vereinfachen und oberflächlich verständlich machen. Fred wäre somit ein Mann, der seine Frau aus Eifersucht ermordet hätte, und Pete würde lediglich eine imaginierte Wahnvorstellung darstellen. Diese vermeintliche Plausibilität wird final nicht aufgelöst – sie würde dem Film allerdings, so die einhellige Meinung in der Forschung, nicht gerecht werden (vgl. Kaul u. Palmier 2011: 92). Vor allem die Figur des ‚Mystery Man‘ entkräftet den psychologischen Erklärungsansatz, „denn diese zeigt an, dass es um Geheimnisvolles, Ideenhaftes geht, dem mit einer psychologischen Erklärung nicht beizukommen ist“ (ebd.: 92).

Kombiniert werden hier also unzuverlässiges Erzählen und Strategien täuschenden und verrätselnden Erzählens und dadurch wird eine klare und kohärente Geschichte unterwandert.

Nach der ersten Verwandlung beginnt eine ganz andere Erzählung. Pete erwacht in der Zelle und Fred ist verschwunden. Dennoch gibt es zwischen den beiden Figuren einige Verknüpfungspunkte: Beide leiden unter Kopfschmerzen und bemühen sich um die Liebe verschiedener Frauen, die von der gleichen Schauspielerin verkörpert werden. Diese Verdopplungen und Verknüpfungen bringen jedoch wenig Klarheit, denn die Frage nach der Perspektive bleibt unbeantwortet. Fred und Pete könnten dieselbe Person sein. Ein weiterer Deutungsansatz lässt aber auch die Vermutung zu, dass zwei Geschichten erzählt werden, die lediglich durch Spiegelungen Verknüpfungspunkte aufweisen. Ob Fred oder Pete der eigentliche Protagonist des Films ist, bleibt dabei jedoch offen. Die Diegese weist somit zwei raumzeitliche Hauptachsen auf, die sich punktuell überschneiden.

Auch die Figur des ‚Mystery Man‘ trägt zur unklaren Perspektivierung bei. Am Ende des Films erscheint er als Spielmacher, mit einer Videokamera in der Hand bedroht er Fred und drängt ihn zum Mord an Mr. Eddy. Diese Anlehnung an den Regisseur eines Films dekonstruiert das Geschehen auf einer weiteren Ebene. Somit bleibt auch die Frage nach der Erzählinstanz ungeklärt. Gleichzeitig kann der ‚Mystery Man‘ als ein Indiz eines Films, der sich bewusst mit filmischen Erzählkonventionen auseinandersetzt, gesehen werden (vgl. Füller 2001: 228 f.).

LOST HIGHWAY kann als aufschlussreicher Vertreter im Bereich ‚verstörenden Erzählens‘ gelten. Seine komplex-paradoxe Erzählform und die einhergehenden Schwierigkeiten in der Bedeutungsrekonstruktion zeigen zugleich die Herausforderungen für die metasprachliche Begriffsbildung, wie auch für die Analyse- und Interpretationsarbeit an.

### **Lücken und Desiderate ‚verstörenden Erzählens‘: Ausblicke der Filmnarratologie**

Festzuhalten bleibt: Trotz einer Systematisierung, die Schlickers Konzept leistet und zu einem besseren Überblick über das Feld narrativer Techniken geführt hat, werden Formen der Erzählstrategien der Täuschung, Paradoxie und Verrätselung doch recht

unreflektiert übernommen. Nach der Applikation der Kategorie unzuverlässigen Erzählens in die Filmwissenschaft und -analyse, ist sie noch immer nicht griffig, vor allem hinsichtlich der Unterscheidung von Teilphänomenen auf den Ebenen der *Histoire* und des *Discours*.

Da das Konzept des ‚verstörenden Erzählens‘ auf der Kombination von mindestens zwei der drei Erzählstrategien basiert, die jedoch unterschiedlich umfassende Bedeutungsrekonstruktionen zulassen, kann es zu Problemen kommen. So kann das täuschende Erzählen durch wiederholtes Rezipieren entschlüsselt werden. Beim paradoxalen Erzählen hingegen ist keine Lösung des Erzählten vorhanden (ebd. Schlickers u. Toro 2018: 8). Die Kombination dieser beiden Erzählstrategien ist somit problematisch, da sie sich in ihrer möglichen textsemantischen Funktion widersprechen. Separate Teilaspekte könnten demnach in einem Film entschlüsselt werden und der jeweiligen Erzählstrategie eindeutig zugeordnet werden. Betrachtet man den Film jedoch als Ganzes würde dieses Vorgehen dem Verständnis eines einheitlichen Textes zuwiderlaufen – eine eindeutige Bedeutungsrekonstruktion wäre unmöglich.

Ob das Konzept des ‚verstörenden Erzählens‘ das Potenzial hat, bereits etablierte und in der Filmwissenschaft diskutierte Konzepte wie *puzzle films*, *mind-game movies*, *mindfuck movies* oder *mind benders* zu ersetzen, oder ob es nicht sinnvoller wäre, dieses als kategorialen Oberbegriff zu betrachten, bleibt zu klären. Jedenfalls ließen sich mittels Verwendung unterschiedlicher Konzepte Unklarheiten umgehen. Etwa an *LOST HIGHWAY* lässt sich dies festmachen: Denn der Film bringt mehrere Teilstrategien in Anschlag und kombiniert diese zu einem hochkomplexen Erzählgefüge. Ein weiterer Grund ‚verstörendes Erzählen‘ als Ergänzung bereits etablierter Konzepte zu betrachten, ist, dass ansonsten die Filme, die nicht dem ‚verstörenden Erzählen‘ zugeordnet werden können, weil sie nur einer der drei Erzählstrategien entsprechen, bei einer Übernahme von Schlickers Konzept nicht beachtet werden würden. Die Beibehaltung der anderen Konzepte ist demnach durchaus erstrebenswert.

Über die Behandlung von Spielfilmen sieht sich die Filmnarratologie noch mit anderen medialen Formaten konfrontiert: Trailer, Musikvideos, Werbefilme, Serien sind ebenfalls narrative Filmformate, die berücksichtigt werden sollten. Insbesondere Filmtrailer erzählen mit Auslassungen, zurückgehaltenen Informationen und nichtchronologisch und müssten somit im Allgemeinen dem ‚verstörenden Erzählen‘ zugeordnet werden.

#### **Filme**

*LOST HIGHWAY* (F/USA 1997, David Lynch).

#### **Forschungsliteratur**

Brössel, Stephan (Hg.): *Mind-Bender: Begriffe – Forschung – Problemfelder Kompendium*.  
[https://www.uni-muenster.de/imperia/md/content/germanistik/ffm/paradigma\\_i\\_2017.pdf](https://www.uni-muenster.de/imperia/md/content/germanistik/ffm/paradigma_i_2017.pdf) (17.12.2019).

- Buckland, Warren (2009): „Introduction: Puzzle Plots“. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester, S. 1–12.
- Duden: „verstören“. <https://www.duden.de/rechtschreibung/verstoeren> (21.04.2019).
- Eig, Jonathan: *A beautiful mind(fuck). Hollywood structures of identity* (= Jump Cut: A Review of Contemporary Media 46). <http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/> (13.01.2019).
- Elsaesser, Thomas (2009): „The Mind-Game Film“. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester, S. 13–41.
- Füller, Ralfdieter (2001): *Fiktion und Antifiktion. Die Filme David Lynchs und der Kulturprozeß im Amerika der 1980er und 90er Jahre* (= Mosaic 11). Trier.
- Kaul, Susanne (2012): „Was in Lost Highway nicht gezeigt wird“. In: Achim Geisenhanslüke u. Rasmus Overthun (Hg.): *Kino der Blinden. Figurationen des Nichtwissens bei David Lynch* (= Literalität und Liminalität 20). Bielefeld, S. 231–240.
- Kaul, Susanne u. Jean-Pierre Palmier (2011): *David Lynch. Einführung in seine Filme und Filmästhetik*. Paderborn.
- Kuhn, Markus (2009): „Ambivalenz und Kohärenz im populären Spielfilm: Die offene Werkstruktur als Resultat divergierender narrativer Erklärungs- und Darstellungsmuster am Beispiel von Alejandro Amenábrab's *Abre Los Ojos*“. In: Julia Abel u. a. (Hg.): *Ambivalenz und Kohärenz. Untersuchungen zur narrativen Sinnbildung*. Trier, S. 141–158.
- Liptay, Fabienne (2005): „Auf Abwegen – oder wohin führen die Erzählstraßen in den ‚Roadmovies‘ von David Lynch“. In: Fabienne Liptay u. Yvonne Wolf (Hg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München, S. 307–323.
- Poppe, Sandra (2009): „Wahrnehmungskrisen – Das Spiel mit Subjektivität, Identität und Realität im unzuverlässig erzählten Film“. In: Susanne Kaul u. a. (Hg.): *Erzählen im Film. Unzuverlässigkeit – Audiovisualität – Musik*. Bielefeld, S. 69–83.
- Schlickers, Sabine u. Vera Toro (2018): „Introduction“. In: Dies. (Hg.): *Perturbatory Narration in Film. Narratological Studies on Deception, Paradox and Empuzzlement*. Berlin u. a., S. 1–17.