

**Hans J. Wulff**

## **Ein semiotisches Spiel: Die Krähen-Episode aus YUME (aka: KONNA YUME WO MITA, dt.: AKIRA KUROSAWAS TRÄUME, 1990) und andere Beispiele aus der Filmgeschichte [1]**

Eine erste, um zahlreiche Abbildungen erweiterte Fassung dieses Artikels erschien als: *Ins Bild gehen: Ein semiotisches Spiel: Die Krähen-Episode aus Akira Kurosawas DREAMS und andere Beispiele aus der Filmgeschichte.* In: *FilmKunst. Studien an den Grenzen der Künste und der Medien.* Hrsg. v. Henry Keazor, Fabienne Liptay u. Susanne Marschall. Marburg: Schüren 2011, S. 211-224.  
URL der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-168>.

1

Mit den Medien endet die Herrschaft der Schriftkultur, das Bildliche tritt wieder in den Bereich der kulturellen Produktion und Reproduktion. „Kalte Medien“ werden von „heißen“ abgelöst. So oder ähnlich wird McLuhans simple Mediengeschichte bis heute kolportiert. Theorien des Bildes sind gleichwohl rar geblieben, so zentral ihre Bedeutung für die Veränderung der symbolischen Umwelt auch sein mag. Dabei wird dem Bild oft eine anarchische Tendenz zugeschrieben, eine Existenz außerhalb der Kontrolle der Konventionalität. Das Bild wird unifiziert, ist eine eigene Zeichenklasse, die in sich homogen angenommen wird. Differenzierung tut not. Kriterien für Bildbeschreibung aus dem intermedialen Vergleich zu gewinnen, scheint eine opportune Methode zu sein. Im folgenden soll eine einfache szenische Figur genauer bedacht werden - jemand betritt in einem Film ein Bild und verbringt eine Zeit in der Welt des Bildes. Die meisten Beispiele aus der Filmgeschichte erzählen vom Betreten einer anderen Welt im Kino. Der Held mag dann in eine zweite Filmwelt eintreten, in eine Genrewelt - so, wie *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* (1985, Woody Allen) oder auch *LAST ACTION HERO* (1993, John McTiernan) das vorgeführt haben. Manche betreten aber auch Bilder und können dann in eine ontologisch andere Welt gelangen - und das hängt mit dem semiotischen Status des Bildes zusammen, das sie betreten.

2

Eine der acht Episoden aus Akira Kurosawas *YUME* (*AKIRA KUROSAWAS TRÄUME*, 1990) handelt davon, dass ein Museumsbesuch in einer zutiefst verwirrenden Phantasie den Bildraum des Bildes „Die Brücke von Langlois bei Arles mit Wäscherinnen“ (gemalt im März 1888) betritt und eine atemlos erscheinende Wanderung durch die ganz eigene Welt, die sich hin-

ter dem Bild verbirgt und sich auf dieser Begehung als eine rein synthetische Realität erweist, die nach den kompositionellen Eigenarten der späten Bilder van Goghs gestaltet ist. Am Ende trifft er in dem Szenario, das dem Gemälde „Getreidefeld mit Raben“ (aus dem Juni 1890) zugrundeliegen könnte, trifft auf den Maler, der ihn aber schon bald verlässt. Am Ende ist der Besucher wieder im Museum, findet sich verwirrt, ratlos und nachdenklich vor und außerhalb des Bildes. Es handelt sich um den berühmten „Krähen“-Traum, der in der Literatur sogar eigene Aufmerksamkeit gefunden hat (Schröter 2005). Es sind ausschließlich Bilder aus van Goghs spätem Werk, die Kurosawa verarbeitet. Und doch scheint die medienphilologische Annahme, dass die Episode eine Auseinandersetzung mit der zunehmenden Abstraktheit der Landschaftsdarstellung ebenso wenig Ertrag zu produzieren wie die Annahme, dass sie eine Reise durch die Evolution des Bildes im 20. Jahrhundert illuminiere (so Corominas 2001).

Wie die *Ins-Bild-Reise* zu interpretieren ist, ob sie mit der historischen Figur van Goghs zusammen bedacht werden sollte, ist völlig unklar. Vielleicht kann man den im Film auftretenden japanischen Museumsbesucher als Agenten oder Stellvertreter des eigentlichen Träumers Kurosawa ansehen (in diesem Sinne spricht Prince, 1991, 35, von einem „Surrogat“ des Regisseurs; vgl. Serper 2001) und so eine autobiographische Spur verfolgen, die auf Kurosawas Anfänge in der Malerei verweist (so explizit bei Stratton 2001, Corominas 2001). Und vielleicht ist auch der van Gogh des Films, der dem unerwarteten Besucher atemlos vom Licht und von dem Zwang berichtet, in diesem Licht malen zu müssen, tatsächlich eine Inkarnation des historischen Malers aus der Sicht Kurosawas. All dieses würde aber über den Rahmen des Films hinwegsehen - es sind Träume, die Kurosawa hier inszeniert, und der Realitätsbezug sollte darum nicht allzu sehr zentriert werden. Die

Episode ist eine Phantasmagorie, in der phantasmatische Gestalten auftreten, subjektive Bilder das alles dominieren, so sehr auch die materiale Inszenierung an den Stil van Goghs angelehnt erscheint.

3

Nochmals zurück zum Anfang, das Geschehen im Detail: Die „Krähen“-Episode beginnt im Museum. Ein junger Japaner besichtigt Bilder von van Gogh, interessiert, aber von erkennbarer Unruhe. Er greift schließlich zu seiner Staffelei, als wolle er sich zum Gehen wenden, bleibt noch einmal nachdenklich vor einem Gemälde stehen. Er scheint selbst Maler zu sein, und es ist unklar, was die Unruhe des jungen Mannes erregt. Der folgende Umschnitt deutet auf einen tiefen Eingriff in die diegetische Realität, die bislang noch so ganz der des Zuschauers ähnlich schien: Das neue Bild zeigt die Landschaft des Bildes als reale Landschaft, der Rahmen ist verschwunden, die Grenzen des Bildes sind die Grenzen der Leinwand; am Beginn bleibt das Szenario noch unbewegt, wird dann aber animiert: Die Waschfrauen am Fluss bewegen sich, ein Wagen rollt über die Brücke. Der japanische Betrachter, der durch eine geheimnisvolle Transformation in die Bild-Welt hineingeraten ist, läuft auf die Frauen zu, fragt nach van Gogh - und sie weisen ihn in die Felder, warnen ihn noch einmal, van Gogh sei im Irrenhaus gewesen. Über ein gemähtes Feld hinweg erreicht der Japaner schließlich den Maler, der einen Skizzenblock in der Hand hält, ohne große Beachtung des Hinzugekommenen vom „Licht“ stammelt und dass er malen müsse. Auf den Kopfverband angesprochen, erzählt er, er habe am Morgen ein Selbstporträt versucht, nur das Ohr sei nicht gelungen, da habe er es abgeschnitten. Mit größter Eile rafft er seine Sachen zusammen, läßt den japanischen Gast stehen. Der zaudert kurz, eilt dann hinter van Gogh hinterher. Es ist nun aber keine realistische Landschaft mehr, durch die er dem Maler hinterherläuft, sondern es sind Landschaftsskizzen van Goghs, Landschaften in grobem Umriss, ohne die Feinheiten der photographisch-realistischen Abbildung, in hartem Farbkontrast hintereinander montiert [2]. Van Gogh verschwindet schließlich im Hintergrund des letzten photographischen Bildes der Zeit, die der Agent-Betrachter „im Bild“ verbringt. Der Maler stört noch einige Krähen auf, die zunächst in diesem filmischen Bild zu sehen sind - um dann in ein Gemälde van Goghs überzugehen, das ein Kornfeld mit aufflie-

genden Krähen zeigt. Der Japaner ist wieder im Museum, er nimmt verstört die Mütze ab.

Die Figur ist *in das Bild hineingegangen*, hat nach dem Maler gesucht, ihn getroffen und doch keine Realität gefunden. Aus dem Gegenüber von Subjekt und Objekt - Bildbetrachter und Bild - ist eine Verschmelzung der beiden geworden. Die äußere und Sicherheit gebende Welt des Museumsbesuchers ist versunken, als solle das, was die Krähen-Episode erzählt, wie eine Allegorie von allzu großer Versunkenheit der Kunstbetrachtung handeln. Immerhin behaupten psychologische wie naive Rezeptionstheorien die Möglichkeit der „Immersion“, des zeitweiligen Heraustretens des Kunstbetrachters aus seiner Alltags- und Leibrealität. Dann wäre der überraschende Sprung des Japaners nicht so sehr eine Transsubstantiation (die dem „Beamen“ in der Fernsehserie STAR TREK ähnelte), sondern vielmehr eine *ontologische Transformation*, die das Subjekt der Kunstbetrachtung mit der virtuellen diegetischen Realität des Kunstobjekts vereinigt. Man könnte das Geschehen als phantastisch ansehen; man kann es aber auch allegorisch zu lesen suchen (wie etwa Pletsch, 2005, die Begegnung des Japaners mit van Gogh als Bildungserlebnis interpretiert, das den Besucher dazu befähigt, seinen eigenen Weg als Künstler zu gehen).

Beispiele, in denen Figuren der erzählten Welt Bilder betreten, die dort an der Wand hängen, sind rar. Dazu rechnet Susan Seidelmans 26minütiger Kurzfilm THE DUTCH MASTER (DER FLÄMISCHE MEISTER, 1995), der 1994 für den Oscar als Bester Kurzspielfilm nominiert wurde. Er erzählt die Geschichte der New Yorker Zahnarztassistentin Teresa, die kurz vor ihrer Heirat im Metropolitan Museum Pieter de Hoochs aus dem 17. Jahrhundert stammendes Gemälde „Der Trinker“ entdeckt. Als sie ganz allein vor dem Bild ist, scheint sie ein junger Mann im Bild anzulächeln, sie einzuladen, der kleinen Genre-Szene im Wirtshaus beizuwohnen. Wir sehen den Akteur als „Akteur im Bild“, die Textur der Leinwand scheidet ihn deutlich von den Szenen im Museum. Es ist kein Zufall, dass die junge Frau erst dann, als die Begegnung mit dem Bild ein *privater Moment* geworden ist, die Bewegung der Dargestellten wahrnimmt - die Intimität der Begegnung von Betrachter und Bild kann nur im Moment der Unbeobachtetheit zustande kommen.

In einem zweiten solchen Moment betritt die junge Frau das Szenario; noch ist sie eine Fremde, wird von den Figuren des Bildes nicht beachtet, sie steht im Szenario herum wie ein störendes Objekt, das die Bild-Figuren nicht wahrnehmen können. Der Bildraum weitet sich zum Szenenraum, die Betrachterin begeht jene anderen Räume des Wirtshauses, die im diegetischen Off des Bildes stehen. Sie sieht den jungen Mann, der sie von Beginn an fasziniert hatte, im Bad, und sie beobachtet heimlich einen Beischlaf im Nebenzimmer. Am Ende ist sie für immer im Bild verschwunden, wir sehen sie auf einem Bett in einem der Hinterzimmer liegend; sie trägt Reizwäsche, streichelt sich sacht - so Antwort gebend auf die zutiefst depravierenden Erfahrungen mit Sexualität, die sie in der äußeren Realität sammeln konnte. Dass ein Auge des „Mannes mit dem Goldhelm“ - ein Gemälde, das in dem letzten Schlafzimmer an der Wand hängt - ausgestochen ist und dass sich dahinter ein ungekannter Voyeur befindet, spielt keine Rolle mehr. Eine langsame Zufahrt und eine Irisblende auf das Auge beenden den Film.

Die Versunkenheit der Bildbetrachtung, die Privatheit der Berührungen, die ein Bild induzieren kann, all dieses ist in Seidelmans kleinem Film verbunden mit der Entdeckung einer zutiefst intimen Lust-Phantasie, einer eigentlich narzißtischen Körper-Entdeckung, mit der die Museumsbesucherin sich gegen ihre Umwelt abschirmt. Gerade deshalb, weil die Protagonistin am Ende die Realität New Yorks verlassen hat, ist auch diese Geschichte als Allegorie lesbar, in der behauptet wird, dass Bilder für den Betrachter eine Projektionsfläche aufreißen, in der er sich selbst reflektieren kann.

4

All diese Beobachtungen deuten darauf hin, dass Bildbetrachtung eine fundamental ichbezogen-reflexive Tätigkeit ist. Das wird hier aber nicht zentral sein. Die These, der ich nachgehen will, besagt vielmehr, dass die Krähen-Episode ein semiotisches Spiel entfaltet, in dem es um den Bildcharakter und um die Rezeption von Bildern geht. Auf eine ähnliche Spur führen auch Schröters Überlegungen (2005) - er zentriert seine Analyse auf die Annahme, daß die Episode unterschiedliche Charakteristiken der Malerei und des Films zutage fördere, weil der Träumer-Agent in das Bild hineingehe und so das malerische Bild (das „Bildbild“) in einen anderen - den filmischen - Seinszustand transformiere. „DIE

KRÄHEN-Episode legt eben die Opposition indexikalisch/nicht-indexikalisch als signifikante Differenz zwischen Film und Malerei nahe“, heißt es am Ende eines älteren Aufsatzes Schröters (1998, 146), so scheinbar die weitverbreitete Annahme bestätigend, dass das Photo ein *Index* sei und sich jedenfalls auf eine vorphotographische Realität beziehe, wohingegen das Gemälde *bloß ikonisch* sei, also die Spur auf eine Wirklichkeit vor dem Gemälde nicht impliziere oder voraussetze. Die Behauptung hört sich plausibel an, sie scheint evident zu sein - aber trägt sie?

Das erste Bild der Episode ist ein Photo - ein Mann im Museum, die Exponate an der Wand. Das Bild aber, das dem gemalten Bild im Museum nachgestellt ist und in dem die geheimnisvolle Transformation des Bildbetrachters zum Bewohner der Welt, die das Bild zeigt, geschah, ist zwar material auch ein photographisches Bild. Man kann also - wie beim Photo üblich - annehmen, dass sich die Brücke im Vorfilmischen befunden hat. Aber die Brücke trägt auch untrügliche Hinweise darauf, dass es sich nicht um eine reale Brücke handelt, sondern die aus van Goghs Bild. Photo- und Bild-Qualitäten überlagern sich von Beginn an - kein eigentliches Photo wird auf die Leinwand projiziert, sondern ein Photo, das auch ein *Bild* ist, das also *zwischen* (realer) Landschaft und Gemälde lokalisiert ist. Die Repräsentation einer Landschaft im *Photo* und die Darstellung der gleichen Landschaft im *Bild* sollen also getrennt werden; unzweifelhaft liegt beiden das gleiche Ausgangsobjekt vor; und doch sind die Transformationen, die das, was man ohne die Hilfe von Photo-Apparat und Staffelei sehen könnte, zutiefst unterschiedlich. Photo und Bild sind in diesem Sinne nicht in apparativer Differenz gefasst, sondern als unterschiedliche Strategien, das Ausgangsobjekt darzustellen [3]. Die Darstellungsintention kommt beiden zu; aber die Wege, das Ausgangs-Objekt im zweiten darstellenden Objekt wiederzugeben, sind zutiefst verschieden. Mag auch das Indexikalische, das so wesenhaft der Photographie zugehören scheint, sich hier aufschließen nicht so sehr als eine Beziehung zwischen Real- und Zeichenobjekt als vielmehr als Effekt von Strategien einer Darstellung, die Strukturen des Realobjekts in der Zeichengestalt erfasst?

Das erste Bild der van-Gogh-Realität zeigt lebende Menschen, eine Wagen mit einem wirklichen Pferd. Aber die Steine, aus denen die Brücke gebaut ist, weisen Farben und eine graphische Gestalt auf, die

nicht der Wirklichkeit, sondern dem Bild zugehören. Kann man „in ein Bild hineingehen“ und dort etwas anderes finden als das Bild selbst? Ist das Bild nur eine Abbildung, möglicherweise eine mechanische Reproduktion? Oder ist es eine Transformation des Vorfilmischen in eine andere Realität oder Realitätsstufe hinein? Das Eintrittsbild, in dem sich der Besucher in der Welt des Bildes van Goghs wiederfindet, ist ganz offensichtlich ein *Mischbild* aus photographischen und bildlichen Elementen [4]. Für den Zuschauer ist die Komponiertheit der Einstellung aus zwei unterschiedlichen semiotischen Quellen durchsichtig, das macht nicht nur die semiotische Überraschung des Bildes, sondern auch seinen ästhetischen Reiz aus [5].

5

Bilder sind meist durch einen Rahmen von der Umgebung abgetrennt. Sie sind Objekte, die an der Wand hängen oder auf dem Tisch liegen. Doch das ist nur ihre materiale Seite. Sie sind auch Bilder und zeigen als solche Ausschnitte aus einer Realität, die mit dem Rahmen nicht abgeschlossen ist. Wie ein Fensterrahmen nur einen gewissen Blick auf einen Ausschnitt dessen bietet, das „draußen“ ist (auf der anderen Seite des Fensters), ist die Realität, die ein Bild zeigt, nicht auf das einzugrenzen, das das Bild zeigt. Die Realität, in die der Betrachter eines Bildes wie durch ein Fenster hineinsehen kann, geht über die Grenzen des Bildes hinaus. Ähnlich, wie die erzählte Welt vor und nach der Geschichte, die ein Film erzählt, besteht, ist auch das Bild nur ein schmaler Ausschnitt aus einer Welt, die viel weitere Extensionen hat als das, was das Bild zeigt. Wer will entscheiden, ob „neben“ der Szene, die dem Betrachter offenliegt, sich nicht eine zweite Szene öffnet, die genauso zur Realität rechnet, der das Gezeigte zugehört, wie das, was man sehen kann. In der Texttheorie spricht man von der *Diegese* und meint damit eine ganze mögliche Welt, sei sie nun realistisch-historisch wie fingiert-phantastisch. Ähnlich bräuchte es eine *Texttheorie des Bildes*, die das Gezeigte nur als ausschnitthaften Einblick in eine eigene mögliche Welt auffasst. Will man sie begehen, muß man das Bild betreten. Nur so kann sich zeigen, was außerhalb des Rahmens ist und was sich hinter den Objekten, die man im Bild sieht, verbirgt. Man gerät in die *Welt des Bildes* hinein [6]

Diese Welt weicht möglicherweise von der Welt ab, in der wir leben. Die Objekte haben vielleicht andere

Texturen, die Pflanzen sind von anderer Konsistenz und Farbe, die Größenverhältnisse sind andere. Aber es bleibt eine Welt für sich. In *MARY POPPINS* (USA 1964, Robert Stevenson) findet sich eine Szene, in der Mary Poppins und die Kinder in ein Bild hineingehen, das ein Maler auf's Straßenpflaster gemalt hat. Sie kommen in eine Cartoonwelt hinein (in einer seinerzeit ganz ungewöhnlichen Art kombiniert die Sequenz Real- und Cartoon-Bilder; für die Special Visual Effects erhielt der Film prompt einen Oscar).

Ein anderes Beispiel, das unmittelbar den Dialog mit der Bildenden Kunst aufruft: In *AN AMERICAN IN PARIS* (USA 1951, Vincente Minelli) tanzt Gene Kelly eine Nummer in einem Ambiente, das aus Bildern von Toulouse-Lautrec gewonnen ist - vor gemalten Kulissen, mit realen Figuren im Lautrec-Look, selbst als Wiederholung einer Lautrec-Figur. Und die zwischen Traum und Realität schwebende Schlußsequenz des gleichen Films ist ganz der bildenden Kunst abgelauscht - teilweise in gemalter Kulisse, teilweise als Folge von *tableaux vivantes* realisiert. „Die großen französischen Maler geben den Ton an: Dufy für die Place de la Concorde, Renoir für den Blumenmarkt, Utrillo für die Montmartre-Straße, Rousseau für den Jahrmarkt, van Gogh für die Place de l'Opéra, Toulouse-Lautrec für das Moulin Rouge“ (Merker 1998, 126). Die Szenarien sind nicht so sehr einzelnen Bildern nachgestellt, sondern - ähnlich wie in großen Teilen von *YUME* - dem Stil der Bilder nachempfunden. Der Effekt ist enorm: Die Tänzer bewegen sich in einem Paris der Repräsentation, die Tänzer entstammen einer Phantasie, die sich an Bildern und Skizzen entflammt hat; der Tanz, der das zentrale Paar einander näherkommen, aber sich auch wieder verlieren macht, erscheint suchend und orientierungslos, einem Geschehen ausgesetzt, das die beiden nicht kontrollieren, dem sie sich aber auch nicht entziehen können. Am Ende bleibt der Maler in einem grauen nächtlichen Paris zurück, der Spuk ist vorüber, die Gestalten aus Phantasie und Kunstgeschichte haben sich in Nichts aufgelöst. Es bleibt die Erinnerung an ein Geschehen außerhalb der Realität.

All diese Fälle leben von einer offenkundigen Differenz der Welt, die der Film zeigt, und der Realität ihrer Protagonisten. Jene bleiben Photos ihrer Darsteller; diese aber entstammt offensichtlich einem anderen Prozeß der Bildentstehung als dem der Photographie. Das Vorfilmische dieser Szenen sind Szenen aus Bildern, nicht der Realität. Ein nochmals anderes

Beispiel zeigt, wie sich die ontologische Differenz der Bildelemente noch weiter ausfalten kann: In *SHERLOCK JR.* steigt Keaton in eine Kinoleinwand und wird mit jeder neuen Einstellung des Films im Film in eine andere Umgebung versetzt. Der Übergang der Figur in die angebotene Welt des Bildes gelingt aber nicht ganz, die Montage selbst scheint sich gegen den Eindringling zu sperren. Keaton ist mühelos in die Leinwand hineingegangen. Doch nun desintegriert sich Bild und Keaton. Keaton steht vor verschlossener Tür, kann nicht eindringen, wendet sich nach vorn, zum Zuschauer hin. Mit dem letzten Schritt auf die Straße hinab kommt der Schnitt - Keaton fällt ein Stück nach unten, er ist in einem neuen Bild, in ein neues Szenario hineingeraten. Die Bildfolge scheint sich gegen ihn verschworen zu haben - alle Anpassungsversuche werden nämlich durch erneute Schnitte vereitelt: Will der Held sich hinsetzen, landet er – Schnitt – auf harter Erde; will er ins Meer springen, findet er sich – Schnitt – kopfüber im Schnee wieder; usw. Der Ausschnitt veranschaulicht, dass die Figur Keatons vom *match frame* nicht in Frage gestellt wird. Allenfalls gerät ihre Selbstbestimmung in die Probe hinein, wie sie ihre Identität angesichts der Abstoßung durch die anderen Welten bewahren kann - weil sie in allen diesen Welten ein semiotischer Fremdling bleibt.

Das Bild wechselt, Keaton bleibt. Das Bild, das wir sehen, besteht aus zwei Schichten: dem projizierten Bild steht Keaton entgegen, ein semiotischer Eindringling. Zeigt das Bild denjenigen, der das Bild betritt, zugleich mit dem, was das Bild zeigt, treffen zwei ikonographische, diegetische und epistemische Modi aufeinander. Gleichgültig, ob der Bildbegeher ein Neugieriger ist oder ein Spion, ein Flüchtiger oder ein Sendbote, wird er von der Bildwelt nicht assimiliert. Er bleibt menschliche Figur, auch wenn die Welt, in der er sich bewegt, eine Comicwelt ist [7]. Natürlich ist das, was in Keatons Film geschieht, auch ein Nachdenken über die impliziten Realitätsannahmen, die der Montage zugrundeliegen: Auch wenn das Bild in einem harten Schnitt wechselt, bleiben die Figuren und Objekte des vergangenen Bildes erhalten; im Verstehen der Geschehnisse gilt eine stillschweigende „Pertinenzhypothese“. Betritt nun jemand die erzählte Welt, kann er in ihr aufgehen oder nicht; fällt er nicht unter die Pertinenzannahme, muß das Bild ihn abstoßen (sonst würde die Figur auf Nimmerwiedersehen verschwinden). Insofern erzählen die Geschichten der Bildbegeher auch von einer semiotischen Kollision (weshalb sie im-

mer reflexiv sind und immer eine eigene ästhetische Distanz eröffnen).

Das Beispiel zeigt auch, daß es nicht um den reinen Übertritt geht, sondern um einen Übergang, in dem der Begehende dem Begangenen gegenüber fremd bleibt. Die kleine Sequenz basiert auf der Trennung von Keaton und den Bildern der Leinwand. Er geht nicht ganz in ihnen auf, sie sind noch selbständig. Keaton bleibt, die Bilder wechseln. Sie sind natürlich daraufhin komponiert, dass Keatons Position am Ende des einen und am Anfang des folgenden Bildes aufeinander abgestimmt sind. Er schwebt nicht in der Luft, macht keine zu tiefen Stürze. Noch ist der Rahmen der Kinoleinwand zu sehen, als sollte in Erinnerung gerufen werden, dass Keaton nicht zu jenem Film gehört, in den er einzudringen versucht. Erst nach dieser Sequenz, in der die Erzählung im übrigen stillsteht, gehen wir wieder in den Vollbild-Modus über - nun hat der Held den geträumten Film erreicht, der aus dem Film auf der Leinwand bislang nur induziert wurde. Insofern zeigt die Sequenz einen Übergang vom Gegenüber <Keaton=Zuschauer und Film> über eine Phase des gespannt-desintegrierten Verhältnisses zu einer erfolgreichen Assimilation von <Keaton=Zuschauer in den Film> (weshalb man das kleine Stück auch als Etüde über die Ver-Rückung ansehen kann, die ein Zuschauer bei der Filmrezeption erfahren kann).

6

Das Motiv des „Ins-Bild-Gehens“ ist mehrfach auch in der Filmtheorie aufgetaucht: Balázs erzählt die folgende Legende: „Einst lebte ein alter [chinesischer] Maler, der ein herrliches Landschaftsbild schuf. Darauf wand sich durch ein reizendes Tal ein Pfad, schlang sich um einen hohen Berg, hinter dem er schließlich verschwand. Dem Maler gefiel sein Bild so gut, dass ihn die Sehnsucht packte. Er ging in sein Bild hinein und folgte dem Pfad, den er selbst gemalt hatte. Er wanderte immer weiter in die Tiefe des Bildes, dann verschwand er hinter dem Berg und kam nie mehr zum Vorschein“ (1972, 40). Balázs deutet die Geschichte als Allegorie für die Neigung des Films, den Zuschauer an einen anderen Ort zu versetzen. Keine Selbstentdeckung, keine Spiegelung des Subjekts, sondern ein Verschwinden und Aufgehen des Subjekts in der Fiktion: Die gleiche Episode wird auch bei Kracauer (1973, 224) als Bild des Kontrollverlustes des Zuschauers erzählt, die er

angesichts des „Banns“ erfährt, den der Gegenstand, den das Bild zeigt, ausübt.

Man mag auch an die Behauptung denken, dass die griechischen Maler Apelles, Zeuxis und Parrhasios zu einer Natur-Illusion fähig gewesen seien, die nicht nur die Tiere zu täuschen wusste, sondern sogar die Künstler selbst [8]. Balázs berichtet von einem Weintrauben-Bild Apelles', das so naturnah war, dass sich die Spatzen darauf niedergelassen hätten - die Legende schweige aber darüber, ob die Spatzen von den Trauben auch satt geworden seien (1972, 40) [9].

All diese Anekdoten berichten von einem Betrachter, der das Dargestellte, nicht aber die Tatsache der Darstellung sieht. Die Wahrnehmung von Bildern aber ist eine Zwiefach-Wahrnehmung, die in einem zugleich beide Relata des Bildes erfasst. Die Vorstellung eines „naiven Realismus“, in der das Reale durch das Bild substituiert werden könnte, ist ebenso naiv wie das, was sie zu erfassen behauptet. Auch wenn Zeuxis, der keine Frau finden konnte, die seinen Schönheitserwartungen in jedem Punkt entsprach, sich die schönsten Mädchen der Stadt nackt vorführen ließ und sich anschließend aus den Körperteilen der fünf schönsten ein Idealbild erschuf, so blieb dieses doch ein Bild; reale Zuwendung konnte auch zu Zeuxis' Zeiten das Bild nicht gewähren. Arnheim ist nur zuzustimmen, wenn er dieser Auffassung von Kunst vorwarf, den „grundlegenden Unterschied zwischen der Welt der physischen Wirklichkeit und ihrem gemalten oder in Stein gehauenen Abbild“ (Arnheim 1978, 95) systematisch und gegen jede Erfahrung zu mißachten [10].

7

Doch helfen diese rezeptionsästhetischen Bemerkungen zu den illusionistischen Energien des Filmbildes beim Verständnis des Geschehens in YUME nicht weiter. Hier scheint die Begehung des Bildes viel eher einem semiotischen Abenteuer zu ähneln als einem Sehnsuchtsmotiv zu folgen. Das van Goghsche Bild sei ein Ikon, das Kurosawasche Photo dagegen ein Index, hatte die Ausgangsannahme geheißen - aber was bedeutet das an Kurosawas Film? Das erste Filmbild zeigt das Bild van Goghs *als Bild*; das zweite nimmt das Bild *als Filmbild resp. Photo*. Das erste zeigt das Bild in seinem Rahmen, an seinem Platz im Museum, auf den Betrachter wartend, für ihn bereitgestellt. Das zweite zeigt das Bild als Ki-

nobild, die Leinwand ist gefüllt, einen Rahmen gibt es nicht; der Beginn des Bildes wirkt für einen Moment wie eingefroren, man kann die neue Bildqualität ebenso identifizieren wie den Bezug zu dem Gemälde, das man vorher sah.

Aber dann aber zieht das Leben der Akteure ein - und es erscheint der Horizont von Bewegung, von Zeit und von Handlung. Beide Bilder (Bild und Photo) stehen zwischen malerischer Erfindung und mechanischer Abbildung. Beide verweisen nicht so sehr auf ein *Das-ist-gewesen!*, sondern vielmehr auf eine *mögliche Szene*, die sich aus der Neukontextualisierung des van-Gogh-Bildes ergibt. Man könnte der Photographie anlasten, sie könne nur das reproduzieren, was außerhalb ihrer schon existiere, und als Kunstform lasse sie sich allein durch das Wie, nicht aber durch das Was bestimmen. Das changierende Bild aus Kurosawas Film sagt ganz anderes, deutet darauf hin, daß das, was das Photo zeigt, nicht auf einer Wirklichkeits-, sondern einer Möglichkeitsform beruht! Es verweist nicht auf eine vorfilmisch gegebene Szene, sondern auf ein Szenario selbst, sondern auf eine Stilisierung, wie man sie in der Bildenden Kunst, im Theater, in Storyboards und ähnlichem finden könnte.

Noch ist das erste Bild der Binnengeschichte eine Mélange zwischen den beiden Bildformen - aber die Landschaften werden unähnlicher, „unphotographischer“, Bild und Filmbild treten auseinander. Die Bilder entstammen nicht mehr einem realistischen Impuls, sondern mischen die Bildmodelle der Skizze und des photographischen Bildes - gleich in zweierlei Hinsicht. Zum einen läuft das photographische Bild des japanischen Betrachters schließlich in überdimensionalen, riesigen Skizzen herum, die Texturen der Objekte verraten deutlich ihre Nicht-Realität. Aber bis zum Schluß der Episode enthält jedes Bild beide Bild-Arten. Zum zweiten stehen die Skizzen im Kontext einer filmischen Sequenz aus photographischen Bildern - auch das akzentuiert den Unterschied. Zweifacher Kontrast, in der Sequenz / im Bild selbst - darum fällt die Differenz so ins Auge. Noch das erste Bild zwischen malerischem und filmischem Bild hatte ähnliche *Bildfundamente* für beide Affinitäten zu den Kunstgattungen, beide waren dem Prinzip einer an das Photographische gemahnenden Ähnlichkeit gebunden. Das ändert sich rabi- at, wenn die Episode die realistische Grundebene aufgibt.

Die Frage stellt sich, ob das filmische Bild immer ein Index sei, der auf Realität rückverweist oder aber ein Szenario anzeigt, das durchaus keine „äußere“ Realität haben muß, sondern eine ähnliche Stilisierung oder Symbolisierung darstellen kann wie das Bühnenbild des Theaters. Für eine Theorie des filmischen Bildes hat die Überlegung einige Konsequenzen - es würde so nicht auf die mechanische Reproduktion der Photographie angewiesen bleiben und nicht auf Realität, sondern schon auf eine Repräsentation von Realität verweisen - weil das Vorfilmische der *Mise-en-Scène* selbst schon zeichnerhaft ist und der Akt der Kadrierung eine Transformation des Vorfilmischen in den Charakter des Szenarischen umfaßt [11]. Die Frage stellt sich also, ob das Photo in einem ähnlichen Sinne eine Ikone und ein Gegenstand einer eigenen semiotischen Praxis ist wie die Malerei auch. Frederick Wisemans Film *MODEL* (1980) spielt genau mit dieser Transformation, die die menschlichen Vorbilder der *model pictures* erleben, wenn sie abgelichtet werden: Sie werden ihres Leibes und ihres sozialen Seins entbunden und in eine andere Existenzweise überführt - in ihr Leben als Bilder auf den Titelseiten der Bilder, auf den Moderberichten und ähnlichem. Worüber der Film schweigt, der zwei Realitätsstufen seiner Protagonisten illuminiert, ist die Tatsache, dass schon jene erste Stufe, die wie ungefilterte Realität wirkt, signifikativ angehoben ist.

8

In welchem Sinne ist nun aber der Film indexikalisch, die Malerei dagegen nicht-indexikalisch? Der Film behauptet ja durchaus, dass das gemalte Bild einen indexikalischen Hinweis umfasse - es sind *Landschaftsskizzen*, durch die der Held läuft (im photographischen Bild, per *blue-box*-Verfahren in das van Gogh entlehnte Grundbild eingemischt)! Und er behauptet zudem, dass das filmische Bild sich nicht im baren Wirklichkeitsverweis erschöpfe, sondern in weitere Kontexte der Signifikation eingelassen sei.

Das signifikative Verhältnis, in das Bilder der Bildenden Kunst, photographische Bilder und Filmbilder gefasst sind, erweist sich als komplex und von zahlreichen Konventionen kontrolliert. Insbesondere die Indexikalität des Photographischen erfasst nur einen gewissen Moment im Prozeß der photographischen resp. der bildlichen Kommunikation: Zwar kann die Kamera nicht anders, als Licht zu quantifi-

zieren und den chemischen Vorgang auf dem Filmmaterial zu eröffnen. Aber es ist keineswegs so, dass das mechanisch entstandene Bild notwendigerweise einen Index darstellte. Mehreres ist zu bedenken. Zum einen kann das Bild manipuliert werden (und es entstehen im Zeitalter des *morphing* Bildwelten, die photorealistisch aussehen, aber keinen wirklichen Referenzbezug haben). Zum zweiten kann das Vorphotographische schon signifikantes Material sein, so dass die Indexikalität des Photos zumindest so differenziert werden müßte, dass es auf „etwas“ hinweist, ohne dass man aber genauer sagen könnte, wie das „etwas“ beschaffen sein sollte, dass es also typologisch zu den Symbolen oder Allegorien zählte und sich ein realistischer, die Einmaligkeit des Vorphotographischen akzentuierender Signifikationsmodus gar nicht einstellen würde. Zum dritten ist unsere Annahme, dass das Photo etwas Indexikalisches sei, auch fundiert auf dem Wissen um die apparative Struktur des Photographischen. Danach wäre metaapparatives Wissen mit im Spiel. Zum vierten wäre die Frage, ob das photographische Bild eine Abbildung oder eine Transformation des Vorphotographischen ist, unbeantwortet. Und fünftens wird in der Übertragung der Indexikalität des Photos auf den Film von den inneren Kontextbindungen des filmischen Bildes abstrahiert, das als Teil der filmischen Bilderkette immer die Tendenz hat, Bild zwischen anderen Bildern zu sein und so unter Umständen eine Affinität zu anderen Bildern im eigenen Nahfeld aufzubauen.

9

Das Filmbild ist Teil eines Stils, einer besonderen visuellen Art, darzustellen; und dieser Stil kann seine Ursprünge natürlich auch in der Malerei haben, die ihrerseits wieder auf eine vormalerische Realität verweisen kann. Ob sie gegenständlich orientiert ist (wie in *GIRL WITH A PEARL EARRING*, 2003, Peter Webber) oder deutliche Abstraktionen am Dargestellten vornimmt (wie in *YUME*), ob sie szenische Inszenierungen nachahmt (wie in Stanley Kubricks *BARRY LYNDON*, 1975) oder besondere photographische Stile (wie John Fords *THE GRAPES OF WRATH*, 1940, den Stil der Photographen der FSA aufnahm), spielt dabei keine Rolle. Das hängt mit der Doppelschichtigkeit des filmischen Bildes zusammen, das nicht nur das zeigt, was es zeigt, sondern immer auch zeigt, wie es zeigt. Es ist Bild dessen, dessen Abbild es ist; und es ist zugleich Bild, das das Verfahren des Abbildens

selbst zeigt. Es zeigt etwas, und es zeigt, dass es zeigt.

Es ist dabei Element von filmischem Kontext, von Szene und filmischer Erzählung, und es lohnt, am Beispiel von YUME genauer in die „Krähen“-Episode hineinzusehen. Der Museumsbesucher betritt die Welt der Bilder van Goghs an der Brücke, deren Gemälde wir vorher noch im Museum gesehen hatten. Die Wäscherinnen weisen ihn in die Felder, van Gogh male dort. Die Bilder, die den Weg des Besuchers zeigen, sind photographischer Natur - allerdings gelegentlich durch übertrieben klare Farben (an Tür- und Fensterrahmen, Leitern und Pferdekarren u.a.m.) vom rein naturalistischen Modus getrennt. Auf einem abgeernteten Kornfeld arbeitet tatsächlich van Gogh. In einem atemlosen Gespräch behauptet er, er sei getrieben von diesem Licht, wie eine Maschine - und das farbige Bild des Malers ist mit der Schwarzweiß-Aufnahme einer Lokomotive unterschritten, so, wie wir sie aus dem russischen Montagekino kennen. Auch die Musik wechselt, als sollte der intertextuelle Rückverweis intensiviert werden (unterlegt ist nicht mehr das von Ikuko Endou gespielte elegische Regentropfen-Prélude op. 28 Nr. 15 in Des-Dur von Frédéric Chopin, dessen erster Teil den Hinweg begleitete, sondern eine andere, stampfende Musik aus dem zweiten Teil, wie sie Dramatisches im Stummfilm hätte begleiten können). Nun, als van Gogh den Besucher stehenlässt, einen neuen Ort suchend, wo er malen kann wie eine Lokomotive, wechselt der Bildmodus endgültig [12]: Es sind von nun an die Bilder van Goghs selbst, in denen der japanische Museumsbesucher herumirrt, van Gogh nacheilend, ihn suchend. Er gerät bis in die unmittelbare Nähe der Leinwand, wenn die Textur des Bildes das Bild der dargestellten Landschaft verdrängt. Am Ende sieht er ihn über einen Hügel zwischen den Kornfeldern verschwinden - eine Unzahl von Krähen wird aufgescheucht, sie überlagern das ganze Bild. Aber gerade ihre Schattenbilder vertiefen den Eindruck der Künstlichkeit der Welt, in der wir uns befinden - sie erinnern deutlich an die Vogelsilhouetten aus Hitchcocks THE BIRDS (1963), als Elemente eines Bildes, das nur realistisch wirkt, es aber keinesfalls ist - die Silhouetten der Vögel sind als Schwarzmasken in das Bild eingefügt und zeigen Vögel, die auf einem nicht-photographischen Wege in das Filmbild importiert wurden. Und genaueres Hinsehen macht deutlich: Dies sind Vögel eines anderen Bildmodus. Dieses Bild beendet die Reise des Museumsbesuchers durch die

Bildwelten van Goghs - wir sehen ihn erneut im Museum, angesichts der Krähen-Bildes; er ist irritiert, nimmt den Sonnenhut ab, gleichzeitig Zeichen der Ehrerbietung wie der Verwirrung.

Noch während der Reise ertönt zweifach der Pfiff einer Dampflokomotive - und dieser Pfiff ist ganz offensichtlich kein Pfiff einer Lokomotive in der abgebildeten Kunstwelt, sondern ein spielerisch-symbolischer Hinweis auf das Bild der Lokomotive, das van Gogh sich selbst gegeben hatte, als Symbol einer Getriebenheit, die das Gegeben-Natürliche in Bilder umsetzen muß.

10

Das filmische Bild ist schließlich sowohl dem kulturellen Kontext des Kinos wie dem der Künste zugehörig - und daß der berühmte *Maler* van Gogh von einem berühmten *Filmregisseur* (nämlich Martin Scorsese) gespielt wird, trägt sicher eine eigene Information über die Mischung der signifikativen und kulturellen Sphären.

### Anmerkungen

[1] Der folgende Artikel basiert auf einem kurzen Vergleich zwischen photographischem und filmischem Bild (zu Hüningen/Wulff 2001); ich danke James zu Hüningen für seine geduldigen Diskussionen; darüber hinaus haben Wolfgang Beilenhoff, Jens Eder, Lars Grabbe und Frank Kessler sich mit mir auf das Problem eingelassen - ihnen gebührt mein Dank.

[2] Es handelt sich bei dieser Sequenz um eine Produktion von George Lucas' Firma Industrial Light and Magic. Ob ILM tatsächlich die Realisierung der Episode betreut hat, ist nicht ganz klar; vgl. dazu Schröter 2005, 129 Anm. 40.

[3] Ich habe an anderer Stelle das gleiche Problem mit dem Bild des Relationsfundaments diskutiert: „Die Geschichte der Bildformen zeigt, dass das Verhältnis von Urbild und Abbild auf ein jeweiliges *Fundament* gründet, das erst die ikonische Relation der beiden Relata konstituiert. Die Fundamente, die in den verschiedenen Bildarten das Bildverhältnis konstituieren, sind von sehr unterschiedlicher Natur und können auf keinen Fall auf Prinzipien der geometrischen Invarianz oder der angebbaren geometrischen Projektion zurückgeführt werden. [...] Ein Bild *instantiiert immer auch das Fundament*, das es als Bild erst konstituiert“ (Wulff 1993, \*\*\*).

[4] Die Differenz betrifft auch den Zeit-Modus der beiden Bezugsbilder: Schon Roland Barthes machte in seiner „Rhetorik des Bildes“ auf die ontologische Unterschiedlichkeit von photographischem und filmischem Bild auf-

merksam: Signifiziert das Photo (oder allgemeiner: das allgemein-indexikalische Bild, das eine Referenz in der Realität hat) das Da-Gewesen-Sein, hat das andere einen präsentischen Modus und aktualisiert das Da-Sein des Gegenstandes. Ich werde dieser Problematik hier nicht weiter nachgehen; vgl. dazu Barthes 1990, 39.

[5] Mischbilder kombinieren häufiger verschiedene Bildarten. Ein Extremfall ist Zbigniew Rybczynskis Film *STEPS* (1987), der eine Touristengruppe durch Eisensteins berühmte Treppensequenz aus dem *BRONENOSETS POTYOMKIN* (*PANZERKREUZER POTEMKIN*, 1925) führt und so eine im klassischen Stil geschnittene Sequenz mit dem Videobild kontrastiert.

[6] Gelegentlich ist mit der Umkehrung dieser epistemischen Bewegung gespielt worden - erst im Bild zeigt sich die Realität als das, was sie ist. In Alfred Hitchcocks *THE TROUBLE WITH HARRY* (1955) zeichnet der Maler eine Landschaftsskizze - und erst beim Blick auf das Bild sieht er, dass zwei Füße in das Bild ragen; ein Blick auf das Vorbild zeigt: tatsächlich liegt eine Leiche im landschaftlichen Szenario. Zentrales Thema ist der Blick vom Bild auf die Realität in Michelangelo Antonionis *BLOW UP* (1966). Vgl. dazu auch *THE DRAUGHTMAN'S CONTRACT* (1982, Peter Greenaway). Im Akustischen hat sich Brian de Palma in *BLOW OUT* (1981) mit dem gleichen Phänomen befaßt - der Titel deutet bereits auf die Verwandtschaft mit Antonionis Film hin: Ein Toningenieur, der Naturtöne aufnimmt, erfaßt dabei zufällig die Geräusche eines Mordes. Schon Francis Ford Coppolas *THE CONVERSATION* (1974) erzählte von Fragmenten eines Dialogs, den ein Abhörspezialist aufgenommen hatte, dessen Bedeutungen äußerst unklar waren; tatsächlich stellen sich die Abgehörten am Ende nicht als Opfer, sondern als Täter heraus. Mittelbar thematisiert auch *YUME* das Problem, die Realität dem Bild anzupassen und nicht umgekehrt resp. das Bild als das Primäre, die Realität aber als das Abgeleitete zu nehmen: Wie schon erwähnt, erklärt van Gogh dem japanischen Besucher, er habe morgens ein Selbstportrait versucht; dabei sei ihm das Ohr mißlungen, er habe es abgeschnitten und weggeworfen. Die Vermutung, diese Selbstverletzung habe etwas mit dem filmischen Schnitt zu tun (wie z.B. bei Schröter 2005, 126), scheint mir ganz abwegig zu sein.

[7] Ein ganz skurriles, aber auf ähnlichen Grundannahmen aufbauendes Beispiel stammt aus dem Grotesk-Episodenfilm *AMAZON WOMEN ON THE MOON* (1987, Joe Dante, Carl Gottlieb, Peter Horton, John Landis, Robert K. Weiss): „Murray (Lou Jacobi), der Held der 3. Episode von *AMAZON WOMEN* (*MURRAY IN VIDEOLAND*, Robert K. Weiss), sitzt im Pyjama vor dem Fernseher und möchte nur in Ruhe die halbnackten Tänzerinnen einer Show sehen, seine Frau kommt jedoch dauernd ins Zimmer und er muß mit der Fernbedienung ständig den Kanal wechseln. Als er versehentlich die Fernbedienung auf sich statt auf den Fernseher richtet, wird er in den Fernseher hineinversetzt. Seine Frau erkennt ihn auf dem Bildschirm und versucht[,] ihn mithilfe der Fernbedienung zurückzuholen, versetzt ihn aber nur in das jeweils laufende Programm: eben noch in einem Baseballspiel, landet er in den Armen von King Kong. Und sein Auftritt ist damit nicht zu Ende,

denn später taucht er in seinem Pyjama in zwei weiteren Episoden auf: im titelgebenden SciFi-Streifen *AMAZON WOMEN IN THE MOON* (Robert K. Weiss) und in *SON OF THE INVISIBLE MAN* (Carl Gottlieb)“ (Withalm 1999).

[8] So etwa Plinius, *Naturgeschichte*, XXXV, 10.

[9] Andere schreiben das Traubenbild Zeuxis zu, der seinerseits durch einen von Parrhasios gemalten Vorhang selbst getäuscht wurde; vgl. dazu Gschwantler 1975, Peres 1990; auf die umfangreichen Diskussionen um den Tromp-l'Oeil-Effekt - den Effekt der Augentäuschung, demzufolge Gemaltes dem visuellen Eindruck des Realen annähernd gleich werde - werde ich hier nicht weiter eingehen.

[10] Es sei festgehalten, daß das Projekt einer „Verschönerung“ des Objekts durch seine Abbildung resp. die Bearbeitung des Bildes in der Geschichte der Photographie lange Traditionen hat und in der Werbephoto-graphie bis heute weiter gepflegt wird. Auch in der künstlerischen Photographie - etwa in den Arbeiten Keith Cottinghams -, insbesondere mittels der Möglichkeiten des Morphing hat es mehrfach Projekte gegeben, aus verschiedenen Vorbildern neue Bildobjekte zu generieren, denen kein vorphotographisches Objekt korrespondiert. Die Ähnlichkeiten zu der antiken Zeuxis-Anekdote dürften auf der Hand liegen.

[11] Darum auch scheint mir die mehrfach geäußerte Annahme, die Bildreise des Museumsbesuchers sei eine Exkursion in die Virtualität, den Kern der Krähen-Episode nicht zu treffen. M.E. geht es um ein *Spiel mit Formen dargestellter Realität*, um *Modi des Darstellens*, um die *Kollision signifikanter Standards*. „Virtualität“ ist als Konzept zu schwach, um die signifikativen Brüche zu erfassen - in Hinsicht auf Möglichkeitsformen von Welten geht es genau um die Homogenität des Virtuellen, nicht um das Heterogen- und Durchsichtigmachen der Darstellungsmittel und ihrer semiotischen Voraussetzungen.

[12] Zum folgenden vgl. Schröters genaue Analyse, 205, 129ff.

## Literatur

Arnheim, Rudolf (1978) *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*. Neufassung. Berlin/New York: de Gruyter.

Balázs, Béla (1972) *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*. Wien: Globus.

Barthes, Roland (1990) Rhetorik des Bildes. In seinem: *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays*. 3. Frankfurt: Suhrkamp, pp. 28-46 (Edition Suhrkamp. 1367.).

Corominas, Aurora (2001) *The Artist's Gesture. An Initial Approach to the Cinematic Representation of Vincent van Gogh's Pictorial Practice*. URL: [www.iaa.upf.es/formats/formats3/cor\\_a.htm](http://www.iaa.upf.es/formats/formats3/cor_a.htm).

- Gschwantler, Kurt (1975) *Zeuxis und Parrhasios. Ein Beitrag zur antiken Künstlerbiographie*. Wien: Verband der Wissenschaftlichen Gesellschaften Österreichs 1975 (Dissertationen der Universität Graz. 29.).
- Hüning, James zu / Wulff, Hans J. (2001) *Bildbild und Filmbild: Medienwechsel und Praxis der Medientheorie*. In: *Tiefenschärfe* (Hamburg), 2, S. 11-13.
- Kracauer, Siegfried (1973) *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit..* Frankfurt: Suhrkamp (Siegfried Kracauer. Schriften. 3.).
- Merker, Helmut (1998) EIN AMERIKANER IN PARIS. In: *Filmklassiker*. 2. 2., durchges. Aufl. Stuttgart: Reclam, S. 122-127.
- Perez, Constanze (1990) Nachahmung der Natur. Herkunft und Implikation eines Topos. In: *Die Trauben des Zeuxis. Formen künstlerischer Wirklichkeitsaneignung*. Hrsg. von Hans Körner [...]. Hildesheim/Zürich/New York: Olms, S. 3-39 (Münchner Beiträge zur Geschichte und Theorie der Künste. 2.).
- Plantinga, Carl (1997) *Rhetoric and representation in non-fiction film*. Cambridge University Press.
- Pletsch, Carl (2005) Akira Kurosawa's reflection on becoming a genius. In: *Journal of Popular Film & Television* 32,4, Winter, pp. 192-199.
- Prince, Stephen (1991) Memory and nostalgia in Kurosawa's dream world. In: *Post Script* 11,1, pp. 28-39.
- Schröter, Jens (1998) Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs. In: *Montage / AV* 7,2, pp. 129-154.
- Schröter, Jens (2005) Der (digitale) Film öffnet die Tür in den virtuellen Raum der Malerei. Ein medientheoretischer Versuch zur Krähen-Episode aus Akira Kurosawas YUME. In: *Akira Kurosawa und seine Zeit*. Hrsg. v. Nicola Glau-bitz u. Lee Hyonseon. Bielefeld: Transcript, S. 115-138 (Medienumbrüche. 10.). -- Auch online, URL: [http://www.theorie-der-medien.de/text\\_detail.php?nr=52](http://www.theorie-der-medien.de/text_detail.php?nr=52).
- Serper, Zvika (2001) Kurosawa's Dreams: A Cinematic Reflection of a Traditional Japanese Context. In: *Cinema Journal* 40,4, Summer, pp. 81-103.
- Stratton, Michael (2001) Akira Kurosawa's DREAMS - Creating an Unconscious Autobiography. In: *Arts in Psychotherapy* 28,2, pp. 103-108.
- Withalm, Gloria (1999) Der Blick des Films auf Film und Kino. Selbstreferentialität und Selbstreflexivität im Überblick. In: *Die Zukunft der Kommunikation. Phänomene und Trends in der Informationsgesellschaft*. Hrsg. v. Michael Latzer. Innsbruck-Wien: Studien-Verlag, pp. 147-160. Auch online, URL: <http://www.uni-ak.ac.at/culture/withalm/wit-texts/wit99-kwt.html>.
- Wulff, Hans J. (1993) Bilder und imaginative Akte. Ein Beitrag zur Theorie ikonischer Zeichen. In: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* 38,2, 1993, S. 185-205.