

Michel Diester

Paderborn

## Weltenübergänge in *Fargo*

**Abstract:** Das Schauen eines Films evoziert einen Weltensprung. Die eigene Umgebung verschwindet zugunsten jener, die der Film präsentiert. Doch handelt es sich bei den gezeigten Bildern schon um eine Welt? Der Beitrag versucht, dieser Frage nachzugehen, indem er anhand von *Fargo* einige Aspekte dieser Welthaftigkeit herausarbeitet. Entscheidend scheint, dass filmische Welten sich durch eine gewisse Eigenständigkeit auszeichnen, gleichzeitig aber auch Beziehungen zu anderen audiovisuellen Welten unterhalten. Dies tritt insbesondere in Schwellensituationen zutage, wenn Film und Serie von einer Welt in eine andere übertreten. An solchen Szenen des Übergangs wird deutlich, wie filmische Welten ihre Durchlässigkeit organisieren und ob sie sich als offen oder abgeschlossen begreifen.

---

**Michel Diester** (M.A.), wissenschaftlicher Mitarbeiter im Arbeitsbereich Medienästhetik (Visuelle und Neue Medien) am Institut für Medienwissenschaften der Universität Paderborn, Studium der Medienkultur in Weimar sowie Film und audiovisuelle Medien in Bochum, Montreal und Paris. Aktuell promoviert er zum Thema „Weltenübergänge im Film als medientheoretisches Phänomen“.

## 1. Weltensprünge

Befragt man einschlägige Suchmaschinen nach „*Fargo*“, liefert sowohl das Reale als auch das Fiktive zuverlässig Ergebnisse. So kommt die Stadt Fargo im Bundesstaat North Dakota aktuell auf etwas mehr als einhundert Millionen Treffer, während der Film *Fargo* (1996) der Coen-Brüder und die gleichnamige Serie (2014–) zusammengekommen knapp darunter bleiben. Sofern sich im suchmaschinellen Auftreten die Existenzdichte einer Sache abbildet, müssten sowohl das Reale als auch das Fiktive als gleichwertige Entitäten behandelt werden. Und dennoch handelt es sich um verschiedenartige Existenzweisen, die sich mühelos unterscheiden lassen, wie das Beispiel *Fargo* beweist: Die Stadt Fargo befindet sich seit einem bestimmten Zeitpunkt an einem geografisch eindeutig zuzuordnenden Ort, dessen gezogene Grenzen jeweils markieren, wo sie beginnt und endet. Das *Fargo* des Films und der Serie verwirklicht sich dagegen in filmischen und seriellen Fiktionen und kann hierüber sinnlich erfahren werden. *Fargo* ist damit nicht bloß ein vorgestellter Gegenstand der Einbildungskraft, sondern wird durch die Fiktion zu einem gewissen Grad objektiviert, ohne dabei raumzeitlich sistiert werden zu müssen. Ihre Unabhängigkeit voneinander wird wiederum dadurch verbürgt, dass Einwirkungen auf die Stadt Fargo keinerlei Konsequenzen für das *Fargo* des Films und der Serie nach sich ziehen und umgekehrt. Was für *Fargo* gilt, muss demnach nicht für *Fargo* gelten, weshalb ein umstandsloser Übergang vom Realen ins Fiktive ohne Irritation möglich scheint. Wenn jemand also gerade zufällig in *Fargo* im Kino sitzt und der Film *Fargo* anläuft, ereignet sich ein „Weltensprung“<sup>1</sup>.

Als Weltensprung kann der Regelfall bezeichnet werden, der den zuschauerseitigen Übertritt in ein fiktives Geschehen kenntlich macht, auch wenn dieser graduell variiert, insofern bestimmte Filme oder Dispositive eine immersive Verstrickung eher begünstigen als andere. Weltensprünge können sich aber auch an anderer Stelle vollziehen, etwa zwischen einzelnen Fiktionen von Film und Serie oder mithin innerhalb einer Fiktion selbst. Hieran wird folgende Frage deutlich: Wann wird ein Film, eine Serie, eine Episode, eine Sequenz oder ein Bild eigentlich zur filmischen Welt? Der vorliegende Beitrag versucht, sich dieser Frage in drei Schritten anzunähern. Im ersten Abschnitt geht es zunächst allgemein um die Frage, warum Fiktionen in Film und Serie als welthaft aufgefasst werden. Der zweite Abschnitt versucht sodann, verschiedene *Fargo*-Welten zu unterscheiden und in Verbindung zueinander zu setzen. Im letzten Abschnitt wird ein Weltensprung innerhalb einer Serienepisode genauer in den Blick genommen, weil diese Szenen des Übergangs darüber informieren, ob sich Film und Serie als offen oder abgeschlossen begreifen, woraus sich Hinweise für ihren möglichen Weltgehalt ableiten lassen.

<sup>1</sup> Voss 2008: 76. Christiane Voss verwendet diesen Begriff zur Konturierung der These von Marie-Laure Ryan, die die immersive Versetzung, den Sprung in die fiktive Welt, ihrerseits als „recentering“ beschreibt; vgl. Ryan 2001: 103.

## 2. Filmische Welten

Von Welten ist deshalb die Rede, weil davon ausgegangen wird, dass die narrative Entfaltung in Film oder Serie einen Hintergrund benötigt, auf dem sie erzählt werden kann.<sup>2</sup> Dieser Hintergrund, der zur Anschauung bereitsteht und auf dem zuweilen, wie etwa im Science-Fiction-Film, das eigentliche Hauptaugenmerk liegt, bietet eine solche Fülle, dass er analog zu einer Welt funktioniert.<sup>3</sup> Außerdem geht mit dem Begriff Welt einher, dass Fiktionen mit bestimmten strukturellen Setzungen operieren, die bisweilen nur dort gültig sind. Besonders deutlich zeigt sich das anhand bestimmter Genres. So implementiert bspw. Science-Fiction stets ein „Novum“, wie es Carl D. Malmgren nennt, also ein Element der Alienation, das zur Umformung einer bekannten Ordnung maßgeblich beiträgt.<sup>4</sup> Fiktionen haben in diesem Sinne die Möglichkeit, selbstentworfenen Gesetzmäßigkeiten zu skizzieren, die – in ähnlicher Weise wie es Setzungen von Realität tun – jeweils festlegen, was möglich oder unmöglich, wahr oder falsch ist. Zwar folgen diese Gesetzmäßigkeiten häufig jenen, die auch außerhalb von Fiktionen Gültigkeit beanspruchen, dennoch verweist die Möglichkeit ihrer Formulierung schon auf eine unterschwellige Eigenständigkeit des Fiktiven. Ferner ist in diesem Zusammenhang Christian Metz' grundständiger Hinweis bedeutsam, dass die temporale Grundstruktur der Erzählung eine Schließung der Fiktion zu beiden Seiten vorsieht: „Eine Erzählung hat einen Anfang und ein Ende, wodurch sie sowohl von der übrigen Welt abgegrenzt, als auch der ‚realen‘ Welt gegenübergestellt wird.“<sup>5</sup> Die fiktionale Welt erfährt vor allem eingedenk dieser Umstände ihre Berechtigung, da Welt kommissarisch doch etwas ist, was als kohärent, geschlossen oder eigenständig begriffen werden muss.

<sup>2</sup> „Working inductively, we can say that a fictional universe invariably consists of two major components or systems, roughly equivalent to the lexicon and syntax of a language – a world and a story. The former includes the total repertoire of possible fictional entities; that is, the characters, settings, and objects [...] that occupy the imaginal space of the fiction. The story connects and combines the various entities that make up the world“; Malmgren 1988: 26. Ryan weist diese Aufteilung zurück und plädiert dagegen für *storyworlds*. Der Vorteil gegenüber fiktionalen Welten besteht Ryan zufolge darin, dass sich in den *storyworlds* auch faktuale Erzählungen, wie Dokumentarfilme, wiederfinden, wohingegen fiktionale, aber gänzlich ohne Handlung auskommende Filme auszuschließen wären; Ryan 2019: 63.

<sup>3</sup> Für diese Unterscheidung stellt die Erzähltheorie alternativ die nuancierten Begriffe Diegese und Diegesis bereit: „Die Diegese ist die erzählte Welt, deren Vorstellung durch eine Diegesis vermittelt wird; noch kürzer formuliert: Die Diegese wird durch Diegesis vermittelt“; Fuxjäger 2007: 19.

<sup>4</sup> Malmgren 1988: 29. Aber auch abseits von Science-Fiction und Fantastik zeichnen sich Fiktionen natürlich durch Versuche aus, eigenständige Gesetzmäßigkeiten zu entwerfen; siehe dazu etwa Schmidt 2012.

<sup>5</sup> Metz 1972: 37.

Diese Semantik – sie kann kurz *Weltsemantik* genannt werden – geht davon aus, daß eine Welt eine abgeschlossene Gesamtheit von Zuständen, Gegenständen und Ereignissen ist, die von außen und von innen beobachtbar ist.<sup>6</sup>

In diese Semantik, die Remigius Bunia für sämtliche Formen anführt, die sich eines erzählerischen und fiktionalen Gestus bedienen, lassen sich Film und Serie vorderhand reibungslos eingliedern. Und dennoch stellt sich die Frage, ob audiovisuelle Formen nicht einen Weltbegriff anderer Art ausbilden, sie letztlich eine differenzierte Weltsemantik anschaulich machen.

Nähert man sich dem Film nicht erzähltheoretisch, sondern vom anderen Pol, der eher dessen materielle Beschaffenheit gegenüber der Handlung hervorhebt,<sup>7</sup> wird augenfällig, dass grundsätzlich auch der bildenden Kunst Welthaftigkeit attestiert werden kann. Einschlägig ist in diesem Zusammenhang besonders die Annahme Martin Heideggers, der Kunstwerken die wesentliche Fähigkeit zuschreibt, Welten zu eröffnen. In seinem Aufsatz „Der Ursprung des Kunstwerks“ versichert er: „Werksein heißt: eine Welt aufstellen.“<sup>8</sup> Den Ausgangspunkt bildet bei Heidegger die Beschaffenheit des Werks in Kontrast zum Zeug. Anders als das Zeug, in dem Heidegger einen Gebrauchsgegenstand erkennt, der bloß verwendet wird, spiegele sich im Werk die Wahrheit. Als Zeug werden ein Paar Bauernschuhe bspw. einfach nur getragen und damit geradezu vergessen, wohingegen sie auf dem Bild, also als Bestandteil eines Werkes, Anlass zu vielfältigen Beobachtungen über eine Welt geben. Erst das Bild gebe die Schuhe und die auf sie einwirkenden Einflüsse frei, indem es sie ins Zentrum stellt und so die ganze Welt einer Bäuerin aufschließt, die Heidegger aus der Bildbetrachtung ableitet. Entscheidend ist, dass Heidegger Welt – entgegen der bisherigen Darlegungen – als etwas Offenes begreift, das sich jeder Schließung, jeder Rahmung versagt. Erst diese konstitutive Offenheit ermögliche es, das Verborgene, was er als Erde konturiert und womit Materialien, Stoffe, Farben oder allgemeiner: Naturdinge gemeint sind, sinnlich erfahrbar zu machen. Dieses Sichtbarmachen des Verborgenen bildet den Horizont für die Wahrheit als eine Form der ursprünglichen oder unmittelbaren Erfahrung, die das Kunstwerk in Sonderheit auszudrücken vermag.<sup>9</sup> Jedoch ist diese Konzeption des Kunstwerks derart

<sup>6</sup> Bunia 2007: 81.

<sup>7</sup> Eine Polarität, die auf Gotthold Ephraim Lessings Unterscheidung zwischen handlungs- und körperbasierten Künsten zurückgeht; siehe Lessing 2012 [1766]: 113.

<sup>8</sup> Heidegger 2012 [1935/36]: 40.

<sup>9</sup> Ganz im Gegensatz zur Wissenschaft – deren Domäne ja gemeinhin die Wahrheit ist, weil sie, wie Heidegger behauptet, dahin neigt, die Dinge zu benennen, zu berechnen oder zu zerteilen, kurz: sie umzuwandeln, sodass zwar Aussagen über Richtig- und Falschheit getroffen werden können, nichts jedoch über die Dinge selber, über ihre phänomenale Wahrheit im engeren Sinn; vgl. ebd.: 43. Diese Beobachtung markiert auch den Einsatz von Nelson Goodman, der ebenso der Ansicht ist, dass Wissenschaft Richtigkeit produziere, wengleich mit der Einschränkung bzw. Erweiterung, dass sie verschiedene, zuweilen zuwiderlaufende Richtigkeiten zu Tage fördere, weshalb die Vorstellung von pluralen, irreduziblen Welten, in denen richtig ist, was anderswo falsch ist, nahe liegt; siehe Goodman 1990: 14–18.

stark an seine Einmaligkeit und Offenheit gekoppelt, dass sich Heidegger gegen jede Form der Rahmung oder Versetzung verwahren muss, wie seine Präferenz des antiken Tempels gegenüber dem musealen Gemälde deutlich macht. Deswegen lassen sich in dieses originäre Kunstverständnis weder der Film, der nie eine Aura oder ein „Insichstehen“<sup>10</sup> kannte, noch „das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“<sup>11</sup> integrieren.<sup>12</sup>

Jedoch ist die Auffassung, dass die verborgene Erde im Kunstwerk erscheint, zumindest in milderer Form, etwa indem man Erde durch ein materielles Substrat ersetzt, ebenso für den Film gültig gemacht worden. Stanley Cavell fasst diese Realismus-These so zusammen: „What Panofsky and Bazin have in mind is that the basis of the medium of movies is photographic, and that a photograph is *of* reality or nature.“<sup>13</sup> Das verwendete Material des Films sei letztlich der Natur entnommen, die in ihm dann jeweils mit aufscheint. Anders als es Cavells freilich verkürzt dargestellte These jedoch herausstellt, hat der Film die Frage nach der Herkunft seiner Bilder selber nie so ganz eindeutig beantwortet, was nicht zuletzt mit seinem möglichen Status als Welt zusammenhängt. Vielmehr ist die Provenienz des filmischen Bildes ein Thema, das zumindest in der dominanten Form des klassischen Kinos geradezu in den Hintergrund rückt. Zwar orientiert sich die Mehrheit der Filme eher an fiktionalen als an fiktiven Gegebenheiten, wodurch Ursprung und Ort der Aufnahme zwar referenziert werden, der Vorgang der Aufnahme selbst, als mögliches Signum für eine Entnahme aus der Natur, aber nicht zum Gegenstand der Anschauung aufsteigt. Vielmehr gilt in weiten Teilen immer noch die von Laura Mulvey konstatierte, dreistufige Schauanordnung des Kinos, die den Figurenblick als maßgeblich strukturleitend herausstellt, wohingegen Kamera- und Zuschauerblick eine untergeordnete Rolle einnehmen.<sup>14</sup> Eine Hierarchisierung, die etwa dem Kamerablick Vorrang einräumte, hätte zur Folge, dass der Film auf ein profilmisches Ereignis verweist, womit die Fiktion durchlässig erschiene. Das Bestreiten der Kamera spiegelt dabei auch nur eine von zahlreichen strategischen Maßnahmen wider, mit deren Hilfe sich zumindest ein Großteil von Filmen vor Hinweisen verwahrt, die auf etwas ihm Äußeres aufmerksam machen könnten. Indem der Film den Status der Bilder im Unklaren lässt, verstärkt er den Eindruck einer abgeschlossenen Erzählung, was wiederum den Nährboden bereitet für die Auffassung einer kohärenten filmischen Welt.

<sup>10</sup> Heidegger 2012 [1935/36]: 35.

<sup>11</sup> Benjamin 1963 [1936].

<sup>12</sup> Gernot Böhme wendet gegen den Verfall der Aura ein, dass auch technisch reproduzierte Kunstwerke, etwa wenn sie im Museum gezeigt werden, denselben Maßregeln folgen, wie sie gleichsam für das originale Kunstwerk verbindlich waren: „Es ist der Avantgarde nicht gelungen, die Aura abzuwerfen und dadurch aus den heiligen Hallen der Kunst ins Leben hinauszutreten“; Böhme 2007: 291. Daraus folgert er ferner, dass „die Aura selbst nicht einmalig [ist], sondern wiederholbar“; ebd.: 292.

<sup>13</sup> Cavell 1979: 16.

<sup>14</sup> Mulvey 1985: 815 f.

Dennoch erscheint Cavells Vermerk, der durch diese filmische Verschlussgeste zwar unterminiert wird, dadurch nicht minder glaubwürdig. Getrud Koch hat an Cavell anknüpfend die materielle Basis des Films nochmals hervorgehoben, um daraus eine genuin filmische Fassung von Gegenständlichkeit zu entwickeln, die sie als Grundlage für die „Welthaltigkeit filmischer Projektionen“<sup>15</sup> ausweist. Ihr zufolge ist es nicht so sehr die fotomechanisch aufgenommene oder reproduzierte Natur, die im Film aufscheint, als vielmehr ein einzigartiges Spiel mit Gegenständen, das durch die medienspezifischen Bedingungen des Films produziert wird. Erst dieser Einsatz des Filmischen stellt seine Autonomie in Aussicht. Koch schließt damit an Überlegungen an, die in den filmischen Bildern die Offenlegung eines „Optisch Unbewußten“<sup>16</sup> erkennen, wodurch eine noch nie dagewesene Sicht auf die Dinge freigelegt werde, wie es Walter Benjamin formulierte. Und wo Béla Balázs in den Dingen im Film ein „Gesicht“, einen „physiognomischen Eindruck“<sup>17</sup> ausgemacht hatte, da sprach Erwin Panofsky hingegen von einer „festen Ikonographie“, in der jedem Ding die Möglichkeit und Fähigkeit „des Gesichtsausdrucks und der Artikulation“<sup>18</sup> eingeräumt werde. Koch ergänzt diese vielfach festgestellte, gegenständliche Komponente des Films, die sich aus dem fotografischen Aufnahmeverfahren ergibt, nun zunächst um den Einsatz der Projektion. Früheste Vorführungen belegen dabei die Initiative, Dinge in wunderlicher Weise zu zeigen, etwa indem sie zusätzlich zur regulären Verlaufsrichtung ein weiteres Mal rückwärts laufend vorgeführt wurden. Entscheidend ist, dass diese „völlig surreale Welt der Objekte“<sup>19</sup> aus dem Projektionsapparat selbst hervorgeht. Als Bestandteil der Filmvorrichtung oder des Kino-Dispositivs zeichnet er sich dafür verantwortlich, neue Möglichkeiten der Anschauung zu erzeugen, die über das von der Kamera so Vorgefundene weit hinausreichen. Eine neue Sicht auf die Dinge ebnet auch Kochs zweites Beispiel, das auf den indeterminierten und spielerischen Gebrauch von Gegenständen im Film abzielt. Weder werden diese zeichenhaft wahrgenommen noch für tatsächliche, d. h. widerständige Objekte gehalten, sondern in ein freies, assoziatives Spiel überführt, in dem ihre materielle Gegenständlichkeit, wenngleich in illusionärer Form, dennoch mitgeführt wird. Zuletzt unterstreicht Koch den Fetischcharakter, den filmische Dinge annehmen können. So werden Handtaschen bei Hitchcock nicht bloß getragen, wie das Zeug bei Heidegger, vielmehr schließen sie die Welt eines Fetischisten auf, der hier einer Diebin nachstellt. Die Handtasche, in der sich das Diebesgut befindet, bleibt in ihrer Darstellung dabei unverändert. Was sich dagegen ändert, ist die Haltung, die der Film ihr entgegenbringt. So kommt die Handtasche in ihrem Fetischcharakter erst zur Geltung, sobald die Einstellung sich ganz auf die Tasche hin auflöst, während die Umgebung vollständig in Vergessenheit gerät:

<sup>15</sup> Koch 2003: 162–175.

<sup>16</sup> Benjamin 1963 [1936]: 36.

<sup>17</sup> Balázs 2001 [1924/25]: 53 und 59.

<sup>18</sup> Panofsky 1993: 35.

<sup>19</sup> Koch 2003: 166. Konkret bezieht sich Koch auf die rückwärtslaufende Projektion von *Démolition d'un mur* (1896) der Gebrüder Lumière.

Der Beginn mit dem Close Up auf die Handtasche im abgewinkelten Arm, der menschenleere Bahnsteig, die in die Bildmitte hinein enger werdenden graphischen Linien von Bahnsteig und Überdachung, in die hinein die Frauengestalt geht wie in einen Tunnel, lassen von der Alltagsatmosphäre der ursprünglich gedachten Bahnhofsszene nichts mehr spüren.<sup>20</sup>

Alle drei Beobachtungen, die jeweils eine spielerische Gegenständlichkeit betreffen und vom Film mithilfe unterschiedlicher Verfahren eingeleitet werden, führen Koch zu der Annahme, dass der Film – obwohl ihm profilmische Ereignisse vorausgehen – autonome Welten aufzustellen vermag, weil er Formen der Gegenständlichkeit entwickelt, die als filmische Formen eben nur ihm eigen sind. Diese Sichtweise scheint vor allem dahingehend plausibel, insofern sie einen eigenständigen Weltbegriff stark macht, der das fotografische Aufzeichnungsverfahren, und damit eine Welt vor der filmischen Welt, nicht als Hindernis, sondern als wesentlichen Baustein für die Aufstellung filmischer Welten anführt, ohne dabei jedoch deren Autonomie infrage zu stellen.

### 3. Welten in *Fargo*

Betrachtet man nun den Weltgehalt von *Fargo*, erweist sich der Film zunächst als klassische geschlossene Erzählung. Zwar kokettiert er mit der Behauptung „This is a true story“, die 1987 in Minnesota stattgefunden habe,<sup>21</sup> jedoch wird dies vom Abspann wiederlegt und darf daher als Teil der dramaturgischen Strategie erkannt werden. Auch die naheliegende Vermutung, die titelgebende Stadt Fargo spiele eine wichtige Rolle, ihre filmische Ausleuchtung sei gar das Thema des Films, unterläuft der Film dahingehend, als Fargo lediglich den Schauplatz der ersten Sequenz bildet. Die Beziehungen zur vorfilmischen Wirklichkeit sind, obgleich vorhanden, so doch eher vager Natur. *Fargo* trägt damit eine Eigenständigkeit vor, die durch die abgeschlossene Erzählung abgedichtet ist – und dennoch muss diese Welt auch Perforierungen aufweisen oder gar offen sein, denn andernfalls könnte die Serie *Fargo* nicht an sie herantreten.

Narrativ betrachtet greift die Miniserie, deren drei Staffeln jeweils kompakte Erzählungen bilden, den Film zunächst nur hinsichtlich eines Aspekts auf, der dort unklar geblieben ist. In einer Rückblende wird gezeigt, wie der Tank eines späteren Supermarkt-Magnaten genau an jener Stelle leerläuft, an der weiland ein Gauner Lösegeld vergraben hatte. Ein Eiskratzer dient dabei als Schicksalswink.<sup>22</sup> Die weiteren Staffeln teilen sich dagegen beiläufig Figuren: So wird ein Diner-Betreiber als Randfigur

<sup>20</sup> Ebd.: 173.

<sup>21</sup> Der komplette Text des Inserts, das auch in der Serie bei entsprechend variiertem Datum eingefügt ist, lautet: „This is a true story. The events depicted in this film took place in Minnesota in 1987. At the request of the survivors, the names have been changed. Out of respect for the dead, the rest has been told exactly as it occurred.“ *Fargo*: 00:00:24.

<sup>22</sup> *Fargo* Staffel 1, Folge 4: 00:05:27.

vorgestellt, der ehemals – d. h. in einer anderen Staffel – in einem Mordfall als federführender State Trooper ermittelte. Die dritte Staffel kennt einen gehörlosen Landstreicher, der in der Serie als solcher bereits zuvor und ein weiteres Mal kurz als Kind aufgetreten war. Insgesamt lassen der Film und die verschiedenen Staffeln also lose narrative Anknüpfungspunkte erkennen, jedoch erweisen sich andere Aspekte als ebenso einprägsam, um die Welten aus *Fargo* zu verschränken. So sind es vor allem wiederkehrende atmosphärische Eigenschaften, die Korrespondenzen zwischen den einzelnen Einheiten herstellen.

Das herausragendste Merkmal, durch das die jeweiligen Hintergründe auffällig werden, betrifft die Witterungsbedingungen: Der Schnee ist in allen *Fargo*-Welten allgegenwärtig. Er hüllt das Bild in einen stets präsenten bleichen Schleier; kaum eine Sequenz, die nicht mit einer Autofahrt durch das endlose Weiß oder mit einer Panorama-Aufnahme durch die verwaiste Weite abgeschlossen wird. Das allgemeine Schneetreiben wird zusätzlich noch verstärkt durch fortwährend auftretende meteorologische Extremphänomene wie Schneestürme oder Tornados und schließlich durch unbekannte Flugobjekte, die am Himmel auftauchen. Und so wie der Schnee alles unter sich begräbt, so sind auch die Figuren von einer eigenwilligen Schwermut befallen, die aber nicht immer unbeantwortet bleibt: Umtriebigeres Handeln, das häufig in gewaltvollen Exzess umschlägt, kennzeichnet *Fargo* ebenso wie ein ausgeprägter Hang zum Zynismus. Als aussagekräftiges Bild taugt vielleicht jenes der immer wieder aufgerufenen Blutspur im Schnee, das filmästhetisch eine entscheidende Ausdrucksebene eröffnet. Denn wenn Atmosphäre, wie Gernot Böhme bemerkt, jenen Schwellenbereich bezeichnet, wo die Merkmale der Umwelt einen Eindruck auf das Gemüt machen,<sup>23</sup> dann schreibt sich in die Blutspur im Schnee eine unheilvolle Botschaft ein, die das Melancholische und das Gewalttätige unwiderruflich verzahnt.

In diesem Sinne sind es primär atmosphärische Interferenzen, die sich maßgeblich dafür verantwortlich zeichnen, dass sich ein bestimmtes „Weltgefühl“<sup>24</sup> einstellt, wie es Panofsky einmal genannt hat. Der Film und die Serie *Fargo* korrelieren dahingehend auch mit einer filmästhetischen Entwicklung, in der filmische Bilder in zunehmendem Maße aus ihrem eigenen Vorrat schöpfen. Hatte der klassische Film noch eine indifferente Haltung gegenüber der Bildherkunft eingenommen, versuchte der moderne Film diese Ungeklärtheit durch selbstreflexive Gesten zu thematisieren.<sup>25</sup> Der postmoderne Film setzt dagegen eher auf das Archiv bereits bestehender Bilder, das er gleichzeitig weiter beliefert. Es fällt leicht, *Fargo* auf dieser postmodernen Entwicklungsebene zu verorten, weil hier allzu offensichtlich ist, dass

<sup>23</sup> Vgl. Böhme 2007: 288.

<sup>24</sup> Panofsky 1980: 104.

<sup>25</sup> Vgl. Fahle 2005: 17 ff.



die Serie Anleihen am Weltgefühl des Films nimmt, das im neueren Format fortgeschrieben werden soll.<sup>26</sup> Gleichzeitig beantwortet die Serie damit aber auch die Herkunft ihrer Bilder, insofern sie den Film als ihren Fluchtpunkt bestimmt und als Quelle ausweist. Andererseits wird so jedoch implizit angenommen, dass der Film *Fargo* als eine Art Modell, die Serie hingegen als dessen seriell verfertigtes Produkt wirke. Ein vermeintlich hierarchischer Unterschied ist dabei jedoch nur bedingt ersichtlich, weil – außer der Differenz zwischen filmischem und seriellem Format – die *Fargo*-Einheiten gleichberechtigt nebeneinander stehen. Im Hinblick auf Alltagsgegenstände stellt Jean Baudrillard fest, dass der Unterschied von Modell und Serie zwar bindend sei für deren Werterhebung, gleichzeitig wird das zuvor exklusive Modell aber weitaus zugänglicher. Durch seine industrielle Fertigung wandere das Modell nachgerade in die Serie ein: „Es gibt immer weniger reine Modelle und Serien. Die Übergänge zwischen beiden nehmen unbegrenzt zu.“<sup>27</sup> Modellhaftigkeit, wie sie hier der Film für sich beansprucht, wird in gleicher Weise in der Serie erfahren, wie die serielle Fertigung am Film sichtbar werden kann. Möglichkeiten eines solchen Übergangs – eine „ununterbrochene Dynamik“<sup>28</sup> zwischen Film und Serie oder zwischen zwei welthaften Einheiten – ergeben sich aber nicht nur aus atmosphärischen Interferenzen, sondern lassen sich auch innerhalb einzelner Episoden beobachten, wie abschließend dargelegt werden soll.

#### 4. Weltenübergänge in *Fargo*

Die dritte Staffel wird eröffnet mit einer Sequenz, die sich 1988 in Ost-Berlin zuträgt. In einem spartanisch eingerichteten Zimmer nimmt ein DDR-Oberst einen tatverdächtigen Mörder ins Kreuzverhör. Der willfährige Oberst interessiert sich jedoch nicht wirklich für das, was der Verdächtige zu Protokoll gibt. Vielmehr sieht er die Tat als bewiesen an, obgleich der Beschuldigte beteuert, nicht der Gesuchte zu sein.<sup>29</sup> Der narrative Gehalt der Sequenz bleibt lange unklar, insofern die nachfolgenden Ereignisse sich nur dahingehend auf sie rückbeziehen, als der eigentlich Gesuchte womöglich zwanzig Jahre später in Minnesota wieder auftaucht. Einerseits greift die Serie damit das Motiv der willkürlichen oder intentionalen Verwechslung auf, das in variiert Form für alle *Fargo*-Welten verbindlich und maßgeblich handlungsantriebig ist. Andererseits geht es aber auch um Wahrheit und Erzählung, deren Gegensätzlichkeit der Oberst vehement vertritt (ohne sie freilich für sich selbst als Maßstab anzulegen), was aber nicht unwidersprochen – „This is a true story!“ – bleibt. Erzähltheoretisch könnte hier von einer Metalepse gesprochen werden, weil

<sup>26</sup> Ähnlich verfährt die jüngst ausgestrahlte Miniserie *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (2019) von David Schalke, die an *M* (1931) von Fritz Lang angelehnt ist.

<sup>27</sup> Baudrillard 1991: 173. Kunstwerke, ergänzt Baudrillard, kennen dagegen die Unterscheidung von Modell und Serie nicht, hier greife nur die Differenz echt/unecht, die aber in Bezug auf Film und Serie keinen Sinn macht.

<sup>28</sup> Ebd.: 174.

<sup>29</sup> *Fargo* Staffel 3, Folge 1: 00:00:00–00:06:54.

mit dem in der Sequenz eingeführten Motiv der Verwechslung schon ein größerer Rahmen adressiert wird. Allerdings käme eine Rückblende ebenso in Betracht, zumal die Metalepse zumeist für jene spezifischen Segmente reserviert wird, in denen der Erzähler in die von ihm verursachte Fiktion eintritt oder eine Figur in die Welt des Erzählers auswandert.<sup>30</sup> Im Grunde stellt sich der Prolog als ähnlich eigenständig dar, wie es auch für den Rest der Staffel oder den Film gelten mag; als abgeschlossene Erzählung, die überraschenderweise später nicht mehr eingeholt wird und nur über labile narrative Andeutungen zum weiteren Geschehen in Verbindung gebracht werden kann. Er zeigt eine Welt, die nach eigenen Regeln – der willkürlichen Auslegung des Gesetzes – funktioniert und zunächst nichts gemein hat mit den anderen Einheiten, doch mit ihnen in Verbindung steht. Aufschlussreich scheint in diesem Zusammenhang der filmisch realisierte Übergang, der eine Verknüpfung zwischen der DDR und Minnesota ermöglicht: In einer Nahaufnahme zeigt die Einstellung den verängstigten Verdächtigten, der soeben von einem DDR-Oberst als Geschichtenerzähler denunziert wurde. Anschließend schwenkt die Kamera nach links und stellt ihn unscharf. Dafür wird in der Tiefenebene des Bildes ein gerahmtes, von einer kleinen Lampe beleuchtetes Gemälde sichtbar. Es zeigt einige Bäume in einer Schneelandschaft. Gleichzeitig gibt die Wand des Verhörzimmers die Schatten der draußen herabsinkenden Schneeflocken frei. Von der Titelmelodie begleitet, fährt die Kamera langsam auf das Gemälde zu, bis sie schließlich ganz in diesem angekommen ist. Es folgt ein Schwenk nach rechts, der die winterliche Umgebung Minnesotas absucht und schließlich vor einem Anwesen endet. Noch bevor umgeschnitten wird, ist auf der Tonspur schon eine Unterredung im Inneren des Hauses zu hören.

Eingedenk des Umstands, dass diese isolierte Sequenz hier vorangestellt ist, scheint es, als verweise *Fargo* auf eine fingierte Bildquelle, die im Gemälde zu suchen ist und die den Ausgangspunkt der Serie bildet. Diese vorgegebene Quelle betrifft die Welthaftigkeit unterschiedlicher Bildmedien, insofern grundlegend gilt: „A painting is a world; a photograph is of the world.“<sup>31</sup> In diesem Sinne informiert *Fargo* mit der Hinwendung zum Gemälde, aus dem es vorgibt zu emergieren, den Anspruch, nicht das Bild einer abgebildeten Welt, sondern selbst eine eigene Bildwelt zu sein. Die Tendenz, dass Film und Serie zunehmend mit der weltstiftenden Malerei korrelieren, ist theoretisch zumeist mit Bezug auf die vielfältigen Möglichkeiten digitaler Bildbearbeitung und -herstellung vollzogen worden. Lev Manovich etwa kommt zu dem den Film betreffenden Schluss: „It is no longer an indexical media technology but, rather, a subgenre of painting.“<sup>32</sup> Entscheidend für Manovichs These ist, dass digitale Bildgebungsverfahren – ähnlich wie die autonome Malerei – imstande sind, Bilder völlig selbstständig hervorzubringen. Und dennoch erweist sich die Verabschiedung des indexikalischen Bildes, zumal *Fargo* als solches erkennbar bleibt, als

<sup>30</sup> Vgl. Türschmann 2007: 105.

<sup>31</sup> Cavell 1979: 24.

<sup>32</sup> Manovich 2001: 295.

voreilig. Denn neben dem Weltenübergang ins Gemälde bietet auch der Welteneintritt in die Serie eine eigentümliche Perspektive: In der ersten Einstellung, die dem *establishing shot* noch voraus geht, fährt die Kamera in einen schwarzen Raum, dessen Boden, Decke und Wände aus Gittern bestehen, durch deren Perforierungen türkises Licht strömt. Die nächste Einstellung zeigt den Raum dann von außen: Es handelt sich um ein Mikrofon, das Teil einer Vorrichtung ist, mit der die Anhörung aufgenommen wird. Ein Aufzeichnungsmedium bildet somit den Gegenstand, an dem die serielle Erzählung sich entspinnt.

An den Polen dieser filmischen Welt stehen sich also ein Aufzeichnungsmedium und die autonome Kunst gegenüber. Zwangsläufig muss hier aber keine zeitliche Dimension eingetragen werden, die eine vermeintliche filmische Entwicklung von der Repräsentation zur Autonomie hin im Sinne Manovichs unterstellen würde. Denn die Fahrt ins Gemälde offenbart doch, dass es eine Welt vor der filmisch-aufgestellten Welt gegeben hat. Darin zeigt sich, dass sowohl Aufzeichnen als auch Aufstellen von Welt zu grundlegenden Verfahren der filmischen Form gezählt werden müssen und dass gerade die Verbindung dieser beiden Aspekte dasjenige ist, wo Film und Serie die genannten Medien übertreffen. Wiederum zeigt sich dies anhand eines Objekts, des Gemäldes, das in seiner Gegenständlichkeit eigenständig bewertet wird, indem es nach seiner Flächigkeit befragt wird, die der Film durch das Hineinversetzen ins Bild letztlich aufhebt.

Im Rahmen dieser Bewegung von aufzeichnender zu aufstellender Geste rückt abschließend nochmal die Schwelle in den Fokus, also jene Zone, in der sich der filmische Übergang vollzieht. Der Transfer erfolgt maßgeblich über eine lange Kamerafahrt, die keinen eigentlichen Umschlagspunkt erkennen lässt, da sich die Kamera fließend durch die Welten bewegt, obzwar es gerade die mit diskreten Einheiten operierende, digitale Bildbearbeitung ist, die diesen analogen Fluss ermöglicht. Eine fließende Fortsetzung erfährt auch der Schneefall, der sich unablässig durch beide Welten hindurch fortsetzt. Der Übertritt wird, obgleich vorher antizipiert, erst evident, sobald der Rahmen des Gemäldes verschwindet, das Bild also entrahmt wird. Was die abgeschlossene Erzählung und die Leugnung der Kamera für den Film bewirken, indem sie ihn nach außen abdichten, das bewirkt der Rahmen für das Gemälde. Einerseits befördert er die Vereinheitlichung der Bildbestandteile, während er andererseits eine Grenze nach außen zieht und so eine Differenz zum Bildäußeren festigt. Der Rahmen ist in diesem Sinne die Bedingung dafür, dass das Bild sich als eigene Welt, die von ihrer Umgebung geschieden ist, präsentieren kann. Diese Funktion des Rahmens, die Kräfte des Bildes nach innen hin zu bündeln, erinnert gewiss an André Bazins Beobachtung, der Rahmen sei „zentripetal“, die Leinwand „zentrifugal“<sup>33</sup>. Befragt man die Übergangseinstellung aus *Fargo* nach diesen Dynamiken, wird deutlich, dass das Bild im Prozess der Entrahmung Kräfte nach außen freisetzt, indem das *hors-champ* eine andere Dimension erfährt. Aus dem lichtscheuen und

<sup>33</sup> Bazin 2005 [1975]: 225.

gedrängten Verhörzimmer wird die Weite der Schneelandschaft, die über die Kadrierung hinausreicht. Andererseits ist die Verlaufsrichtung, mit der diese zentrifugale Kraft aktiviert wird, zugleich eine, die genau genommen nach innen strebt, also zentripetal wirkt. Denn die Kamera avisiert das Gemälde ja zunächst mittig, um dann zu einer Fahrt anzusetzen, die nicht nur ins Innere des Bildes führt, sondern auch nach vorne strebt, sodass der Bildausschnitt weiter verengt und damit mittig zuläuft. Diese Freilegung nach außen, die durch die Bündelung der Kräfte nach innen erreicht wird, setzt nicht nur die variablen Möglichkeiten der Rahmung und der Entrahmung in Szene, vielmehr spiegelt sich hierin auch ein Bildpotenzial, das gleichzeitig entgegengesetzte Kräfte entfalten kann. Ferner wird hieran auch etwas über den Weltstatus des Filmischen deutlich: Denn wo „zentripetal“ Schließung intendiert, da verfolgt „zentrifugal“ Öffnung, und so muss auch für filmische Welten gelten, dass sie zugleich als offen und geschlossen oder besser: als sich öffnend und sich schließend verstanden werden müssen, als Welten, die eine ambivalente Durchlässigkeit organisieren. So jedenfalls lassen es die Dynamiken erkennen, die die Welten aus *Fargo* vollziehen.

## Literaturverzeichnis

- Balázs, Béla (2001 [1924/25]): *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Baudrillard, Jean (1991): *Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen*. Frankfurt a. M.: Campus.
- Bazin, André (2005 [1975]): *Was ist Film?* Berlin: Alexander.
- Benjamin, Walter (1963 [1936]): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Böhme, Gernot (2007): „Atmosphäre als Grundbegriff einer neuen Ästhetik“. In: Friedrich, Thomas/Gleiter, Jörg H. (Hrsg.): *Einführung und phänomenologische Reduktion. Grundlagentexte zu Architektur, Design und Kunst*. Münster: LIT, S. 287–310.
- Bunia, Remigius (2007): *Faltungen. Fiktion, Erzählen, Medien*. Berlin: Erich Schmidt.
- Cavell, Stanley (1979): *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge: Harvard University Press.
- Fahle, Oliver (2005): *Bilder der Zweiten Moderne*. Weimar: VDG.
- Fuxjäger, Anton (2007): „Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwerrung“. In: *montage AV* 16.2, S. 17–38.
- Goodman, Nelson (1990): *Weisen der Welterzeugung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Heidegger, Martin (2012 [1935/36]): *Der Ursprung des Kunstwerks*. Stuttgart: Reclam.
- Koch, Gertrud (2003): „Filmische Welten – Zur Welthaltigkeit filmischer Projektionen“. In: Joachim Küpper (Hrsg.): *Dimensionen ästhetischer Erfahrung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. S. 162–175.
- Lessing, Gotthold E. (2012 [1766]): *Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie*. Stuttgart: Reclam.

- Malmgren, Carl D. (1988): „Worlds Apart: A Theory of Science Fiction“. In: Heller, Arno/Hölbling, Walter/Zacharasiewicz, Waldemar (Hrsg.): *Utopian Thought in American Literature. Untersuchungen zur literarischen Utopie und Dystopie in den USA*. Tübingen: Gunter Narr, S. 25–42.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Massachusetts: MIT Press.
- Metz, Christian (1972): *Semiologie des Films*. München: Fink.
- Mulvey, Laura (1985): „Visual Pleasure and Narrative Cinema“. In: Mast, Gerald/Cohen, Marshall (Hrsg.): *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. New York: Oxford University Press, S. 803–816.
- Panofsky, Erwin (1980): *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*. Berlin: Spiess.
- Panofsky, Erwin (1993): *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film*. Frankfurt a. M.: Campus.
- Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2019): „From Possible Worlds to Storyworlds. On the Worldness of Narrative Representation“. In: Ryan, Marie-Laure/Bell, Alice (Hrsg.): *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, S. 62–87.
- Schmidt, Oliver (2012): *Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende*. Marburg: Schüren.
- Türschmann, Jörg (2007): „Die Metalepse“. In: *montage AV* 16.2, S. 105–112.
- Voss, Christiane (2008): „Fiktionale Immersion“. In: *montage AV* 17.2, S. 69–86.

## Medienverzeichnis

328

---

*Demolition d'un mur*. FR 1896, Louis Lumière, 1 Min.

*Fargo*. USA/GB 1996, Joel Coen, 98 Min.

*Fargo*. USA 2014–, FX/Netflix.

*M. D* 1931, Fritz Lang, 117 Min.

*M – Eine Stadt sucht einen Mörder*. A 2019, Superfilm.