

Désirée Kriesch

Ausgetrickst!

Zuschauertäuschung im zeitgenössischen
US-amerikanischen *long con*-Film

focal point

Arbeiten zur anglistischen und amerikanistischen Medienwissenschaft
Studies in English and American Media

Herausgegeben von
Edited by
Jörg Helbig, Angela Krewani

Band
Volume
14

Désirée Kriesch

Ausgetrickst!

**Zuschauertäuschung im
zeitgenössischen US-amerikanischen
long con-Film**

 **Wissenschaftlicher Verlag Trier**

Kriesch, Désirée: Ausgetrickst!
Zuschauertäuschung im zeitgenössischen
US-amerikanischen *long con*-Film / Désirée Kriesch. -
Trier : WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2014
(focal point ; vol. 14)
Zugl.: Siegen, Univ., Diss., 2013
ISBN 978-3-86821-509-0

Umschlagbild: aus "Confidence", 2003

Umschlaggestaltung: Brigitta Disseldorf

© WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2014
ISBN 978-3-86821-509-0

Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Vervielfältigung nur mit
ausdrücklicher Genehmigung des Verlags.

WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier
Bergstraße 27, D - 54295 Trier
Postfach 4005, D - 54230 Trier
Tel.: (0651) 41503, Fax: 41504
Internet: <http://www.wvttrier.de>
E-Mail: wvt@wvttrier.de

Für Viola, Franziska und Jörg

Credits

Die vorliegende Studie ist eine modifizierte Version meiner Dissertation, die an der Universität Siegen entstanden ist. Professor Dr. Eckart Voigts hat die Untersuchung von Beginn an betreut und mir als kompetenter Ansprechpartner mit wertvollem Rat zur Seite gestanden. Ihm möchte ich meinen besonderen Dank aussprechen. Professor Dr. Jörg Helbig danke ich für sein enormes Engagement und die ausführlichen Gespräche, aus denen zahlreiche wissenschaftliche Anregungen hervorgingen. Für seine konstruktiven Ratschläge danke ich ebenfalls Professor Dr. Christian W. Thomsen.

Die Verwirklichung des Projekts beruht auch auf der Unterstützung von Freunden und Korrekturlesern. Mein herzlicher Dank gilt Juliane Beinemann, Mirko Eschweiler, Anja Facklam, Anette Mittmann, David Montgomery, Sebastian Riechert, Änne Rosenberg, Friedemann Schnur, Petra Schubert, Brigitte Stengert und Pierre Steuer. Für die umsichtige Bearbeitung des Buchmanuskripts danke ich Dr. Erwin Otto und seinem Team vom Wissenschaftlichen Verlag Trier.

Inhalt

1	Einleitung	1
1.1	Problemstellung und Erkenntnisziele	1
1.2	Forschungsüberblick	5
1.3	Methodische Vorgehensweise und Aufbau	8
2	<i>The long con</i> als Variante des Trickbetrugs	11
2.1	Varianten des <i>long con</i>	13
2.2	Die Dramaturgie des <i>long con</i>	14
3	Filmisches Erzählen	18
3.1	Kognitiv-perzeptiver Ansatz	21
3.2	Narrative Kommunikation im Spielfilm	25
3.3	Erzählperspektive im Spielfilm	29
3.4	Die Mitteilungsbereitschaft der implizierten narrativen Vermittlung	34
3.4.1	Begrenzte Mitteilungsbereitschaft der filmischen Erzählung	36
3.4.2	Abweichungen vom dominanten Erzählmodus am Beispiel der Paralepse und der Paralipse	42
4	Irreführung als Gegenstand filmischen Erzählens	45
4.1	Unzuverlässiges Erzählen im Spielfilm: Ein Überblick	45
4.2	Die rückwirkende Überraschungsgeschichte	49
4.3	Spielarten der Irreführung auf den textinternen und -externen Kommunikationsebenen	51
4.3.1	Irreführungen auf den textinternen Kommunikationsebenen	51
4.3.2	Die Handlungsebene	51
4.3.2.1	Typologie von <i>long con</i> -Filmen	53
4.3.3	Der manipulative Erzähler	58
4.3.4	Fehldarstellung und unvollständige Darstellung	59
4.3.4.1	'Misrepresentation': Die mangelnde Authentizität filmischer Bilder	59
4.3.4.2	'Underrepresentation': Die mangelnde Vollständigkeit filmischer Bilder	60
4.3.4.3	Falsche Fährten als dramaturgisches Mittel der Irreführung	61
4.3.5	Irreführungen auf der textexternen Kommunikationsebene	64

4.4	Schlussfolgerung zu den für die vorliegende Studie relevanten <i>long con</i> -Filmen.....	65
5	Varianten des verdeckten <i>long con</i> im US-amerikanischen Spielfilm.....	68
5.1	THE STING	68
5.2	CONFIDENCE.....	94
5.3	MATCHSTICK MEN	127
5.4	THE SPANISH PRISONER	150
6	Funktion des verdeckten <i>long con</i> im US-amerikanischen Spielfilm	194
6.1	Generische und historische Dimension.....	195
6.2	Soziokulturelle Funktion	206
6.2.1	Heteroreferentielle Funktion	210
6.2.1.1	Die Figur des <i>confidence man</i> als Verkörperung des Amerikanischen Traums.....	212
6.2.1.2	Vertrauen im sozialpsychologischen Kontext	219
6.2.2	Affektive und appellative Funktion.....	222
6.2.3	Autoreferentielle Funktion.....	225
6.3	Die Verwirklichung des verdeckten <i>long con</i> im US-amerikanischen Kino zu Beginn des 21. Jahrhunderts	226
	Auswahlfilmografie	232
	Bibliografie.....	244
	Glossar	260

1 Einleitung

1.1 Problemstellung und Erkenntnisziele

The most important thing you have to understand about this game is ninety percent of it is variable. No matter how good your plan is, you almost always get thrown a curve. So you gotta be flexible, prepared to roll with anything. [...] The one thing you can control, though, is who your mark is. Now, never play someone who isn't buying what you're selling. [...] What you're selling is you. [...] And for God's sake, make sure the person you're conning isn't conning you. (Roy Waller, MATCHSTICK MEN)

Roy Waller, der Protagonist aus Ridley Scotts Film MATCHSTICK MEN (2003), bestreitet seinen Lebensunterhalt mit Trickbetrügereien, die er gemeinsam mit seinem Partner Frank durchführt. In der zitierten Passage erklärt Roy, dass er in seiner jeweiligen Rolle überzeugen und das Vertrauensspiel bzw. *confidence game* beherrschen muss. Indem er einer Zielperson scheinbar sein Vertrauen schenkt, gewinnt er ihres. Dieses Vertrauensverhältnis gestattet Roy, die Zielperson zu beeinflussen, ihm ihr Geld zu überantworten. Obwohl Roy die explizierten Regeln routiniert umsetzt, muss er am Ende der Erzählung überrascht erkennen, auf Franks *confidence game* hereingefallen zu sein. Mithilfe des sogenannten *long con*, einer Variante des Trickbetrugs, der wiederholte Vorspiegelungen falscher Tatsachen von Seiten der Betrüger vorsieht, ist es Frank gelungen, Roy sein gesamtes Vermögen abzunehmen. Die Aufdeckung des *long con* am Ende der Geschichte überrascht aber ebenfalls die Zuschauer. Da sie das Geschehen durch Roys Perspektive wahrnehmen, offenbart der *final plot twist*, dass die Erzählung in zweierlei Hinsicht lesbar ist. Anders gesagt: MATCHSTICK MEN ist repräsentativ für *long con*-Filme, die ihr Publikum durch geschickte Dramaturgie und ambivalente Fokalisierung dazu verleiten, falsche Annahmen über die erzählte Welt aufzustellen.

Seit Mitte der 1990er Jahre ist in Hollywood eine ganze Reihe von Spielfilmen entstanden, deren überraschende Enden die gezeigten filmischen Bilder als gänzlich oder teilweise unwahr offenlegen. Im Zuge dieses Produktionsanstiegs sind ebenso zahlreiche Untersuchungen erschienen, die den mangelnden Wahrheitsanspruch der Filmbilder und die einhergehende Zuschauertäuschung theoretisch mithilfe der Kategorie erzählerische Unzuverlässigkeit erfassen. Die Sammelbände von Liptay/Wolf (2005), Helbig (2006) und Kaul/Palmier/Skrandies (2009) repräsentieren einerseits das enorme populäre Interesse an Spielfilmen, die ihren Zuschauern vor Augen führen, wie leicht sie zu manipulieren sind. Andererseits veranschaulichen die jeweiligen Fallstudien, wie vielfältig das Phänomen im zeitgenössischen Film zum Tragen kommt. Da erzählerische Unzuverlässigkeit ursprünglich eine literaturwissenschaftliche Kategorie darstellt, ist das vordringliche Anliegen einschlägiger Monografien (vgl. Steinke 2007, Frenz 2008, Laass 2008), das Konzept für die Filmwissenschaft praktikabel zu machen. In Bezug auf die multimediale Ausdrucksform des Spielfilms ist

grundlegend zu unterscheiden, ob erzählerische Unzuverlässigkeit im Rahmen des auditiven oder des visuellen Kommunikationskanals vorliegt. Das wissenschaftliche Interesse gilt vornehmlich jenen Filmen, in denen die von der Kamera gezeigten Bilder die Zuschauer belügen. Insbesondere Filme wie *THE USUAL SUSPECTS* (1995), *THE SIXTH SENSE* (1999) und *A BEAUTIFUL MIND* (2001) präsentieren ihrem Publikum unwahre Bilder und belegen durch ihren kommerziellen Erfolg, dass dieser Bruch mit zentralen Dogmen des traditionellen Hollywoodkinos vom Publikum angenommen wird und sich experimentelle Erzählverfahren auszahlen.

Die Vielfalt der Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film stellt nach wie vor Herausforderungen an systematische Beschreibungsmodelle (vgl. Helbig 2006: 2). Die vorliegende Studie richtet daher das Augenmerk auf eine bisher weitgehend vernachlässigte Variante narrativer Unzuverlässigkeit im Spielfilm: Filme wie *HOUSE OF GAMES* (1987), *THE SPANISH PRISONER* (1997) oder *MATCHSTICK MEN* verheimlichen ihrem Publikum, dass in der filmischen Diegese ein *long con* aufgeführt wird. Obwohl die Zuschauer hierbei keine unwahren Bilder gezeigt bekommen, werden sie durch die Vermittlung des Geschehens insofern in die Irre geführt, als sie durch gezielte, lückenhafte Informationsvergabe oder durch die gewählte Erzählperspektive dazu angehalten werden, unzutreffende Hypothesen bezüglich der Handlungswelt aufzustellen. Da die Rezipienten den Wahrheitsanspruch an Hollywoodfilme derart stellen, dass eine Geschichte so realistisch erzählt wird, wie sie sich zuträgt, egal ob sie mit der Kamera oder dem Computer hergestellt ist (vgl. Weingarten 1999: 237), unterminieren obengenannte *long con*-Filme den Vertrag zwischen Zuschauern und Filmemachern. Auf der einen Seite lenkt die Enthüllung, dass sich die bestehende Erzählung als falsch herausstellt, die Aufmerksamkeit auf die narrative Vermittlung des Spielfilms. Andererseits gestatten die vorläufige Geheimhaltung und die finale Offenbarung des diegetischen *long con* ein kognitives Miterleben der (Ent-)Täuschung, wie sie von der betrogenen Figur empfunden wird. Die Überraschung in Bezug auf die Irreführung kann bei den Rezipienten Begeisterung oder Konfusion auslösen. Bei Filmkritikern stoßen *long con*-Filme wie *MATCHSTICK MEN* überwiegend auf ein positives Echo. Da der Plot – "ultimately far more cunning a script than we can reveal here" (Nathan o.J.: o.S.) – vielschichtig konstruiert ist, befindet Ebert in Bezug auf die effektive Doppelbödigkeit der Erzählung, "[*MATCHSTICK MEN*] tells three stories, each one intriguing enough to supply a movie" (2003b: o.S.). Auch Schlömer (o.J.: o.S.) urteilt wohlwollend, dass sich *MATCHSTICK MEN* von den konventionellen, experimentiermüden und stereotypischen Hollywoodfilmen abhebt.

Eine der Herausforderungen der vorliegenden Arbeit ist, dass die Analyse des *long con* als Form des Trickbetrugs auf Strategien der Täuschung innerhalb der filmischen Fiktion eingeht. Die Wirkung des *long con* basiert auf einer von den Trickbetrüggern raffiniert inszenierten Scheinwirklichkeit, deren künstlicher Status für die jeweilige Zielperson nicht erkennbar sein darf. In Bezug auf die Präsentation einer konstruierten Wirklichkeit teilt der *long con* die Eigenschaft der Illusionsbildung, die dem Spielfilm innewohnt. Entsprechend können Filme, deren Geschichten die Verwirklichung