

HOCHSCHULE
FÜR MUSIK UND THEATER
»FELIX MENDELSSOHN
BARTHOLDY«
LEIPZIG

SCHRIFTEN ONLINE: MUSIKWISSENSCHAFT – 10

MUSIK IM »QUALITY TV«

HRSG. VON INEKE BORCHERT
UND CHRISTOPH HUST



Musik im »Quality TV«

hrsg. von Ineke Borchert
und Christoph Hust



Leipzig 2019

Schriften online: Musikwissenschaft

Gegründet von Christoph Hust und Barbara Wiermann

Fortgeführt von Christoph Hust

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie.

Detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet unter
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Für die erteilten Abbildungsgenehmigungen wird gedankt.
Autoren und Herausgeber haben sich bemüht, sämtliche Rechteinhaber
ausfindig zu machen. Sollte dies an einer Stelle nicht gelungen sein,
so wird um entsprechende Mitteilung gebeten.

© aller Texte 2019 bei den Autorinnen und Autoren

Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
DANIELA SCHLÜTZ	
Serielles Quality TV und die Rolle der Musik	5
FELICITAS FÖRSTER	
Ein musikalisches Kostüm für Jesse Pinkman: Charakterisierung mittels präexistenter Musik in BREAKING BAD	25
SARVENAZ SAFARI	
›Wiederholungswahn‹ in der Serie WESTWORLD: Musik als Mittel der Inszenierung	43
ALEXANDRA VINZENZ	
Bildwissenschaft und Quality TV: Das Serienintro zu WESTWORLD und die Rolle des Klaviers	57
JEREMY OROSZ	
What’s So Funny About Striped Vests? Barbershop Parody on Television	87
WILLEM STRANK	
Based On a True Story: Musik und Realismus in den HBO-Mini-Serien THE CORNER, GENERATION KILL und SHOW ME A HERO	103
JENNIFER VOLKMER	
“And we’ll be good:” Narrative Functions of Diegetic Music in THE WALKING DEAD	123

Anhang	143
Über die Autorinnen und Autoren	145
Personen- und Bandregister	149
Register der erwähnten Serien und Filme	153

Bildwissenschaft und Quality TV: Das Serienintro zu WESTWORLD und die Rolle des Klaviers

ALEXANDRA VINZENZ

Es beginnt mit einer Art Sonnenaufgang über einer seltsam gewebeartigen Struktur. Die Sonne scheint nicht wirklich ein Stern zu sein, vielleicht ein Scheinwerfer? – Schnitt.

Ein technisches Instrument zieht dünne Fäden aus der perspektivischen Verjüngung von hinten (Klavierhämmer, wie sich später zeigen wird, die jedoch als solche noch nicht identifiziert werden können) nach vorne, wie ein präziser Zeichenstift. – Schnitt.

Ein anderes technisches Instrument modelliert aus der gleichen hellen, zähflüssigen Substanz einen Gegenstand, von dem bisher nur ein vertikales Detail im Bild zu sehen ist. – Schnitt.

Es wird ersichtlich, dass es sich bei dem zuvor gezeigten Gegenstand offenbar um einen Knochen handelt. – Schnitt.

Das technische Instrument, eine Art futuristischer 3D-Drucker, hat soeben die Hinterläufe eines Pferdes modelliert. – Schnitt.

Die Totale bestätigt die Annahme, indem sie ein galoppierendes Pferd im Profil zeigt, das von zwei Roboterarmen weiter fertiggestellt wird. Aktuell ist sein Zustand teils Skelett, teils mit Haut überzogen. Es hat einen Schweif, aber keine Mähne. – Schnitt.

Feinere technische Instrumente arbeiten an einer Kreisform, die in gekippter Ansicht im nächsten Bild über eine Felslandschaft geblendet wird und nach einem weiteren Schnitt sich (wieder in Frontalsicht) wie eine Iris zusammenzieht. – Schnitt.

Das Bild wird hell. In ähnlicher Weise wie beim ›Sonnenaufgang‹ vom Anfang ist erneut eine gewebeartige Struktur im vorderen unteren Viertel des Bildes zu sehen. Diesmal jedoch bringt ein technisches Instrument weitere Schichten der hellen Substanz auf die

Struktur auf und scheint sie zu glätten. Dies ist also ein Gegenstück zum Eröffnungsbild. – Schnitt.

In Seitenansicht ist eine Klaviatur mit einer auf ihr spielenden, skelettierten Hand zu sehen. – Schnitt.

Zwei Figuren in intimer Haltung sind schemenhaft im Profil zu sehen. – Schnitt.

Eine Klaviatur in Draufsicht mit zwei spielenden Händen. – Schnitt.

Wieder die beiden Köpfe, diesmal bildfüllend im oberen und unteren Bereich des Bildes. – Schnitt.

Blick durch die Iris als Überblendung vor der Felslandschaft, leicht modifiziert. – Schnitt.

Nochmals die beiden sich liebenden Personen in ähnlicher Perspektive wie beim ersten Mal, diesmal jedoch im Detail und separat voneinander: Die offenbar männliche, untere Figur wird im Bereich des Genicks fertiggestellt, die obere, weibliche, an der Wirbelsäule. – Schnitt.

Es folgt ein Blick auf ein sich langsam drehendes Revolvermagazin, das, wie das technische Instrument oben links im Bild erkennen lässt, wohl auch gerade erst modelliert wird. – Schnitt.

Ansicht eines größeren technischen Instruments, das an einen Konstruktionsroboter erinnert, der gerade eine Arbeit fertigstellt. – Schnitt.

Ein weiteres technisches Gerät kommt ins Bild. – Schnitt.

Eine mit Lederhandschuh bedeckte Hand hält von links in das Bild hinein einen Revolver. – Schnitt.

Von links nach rechts enthüllt sich nach und nach die frontale Ansicht einer weiblichen Figur. Ihr Gesicht erscheint zwar menschlich, jedoch ist eine Hälfte nicht mit Haut bedeckt, sodass ein Skelett mit Muskulatur entblößt wird. – Schnitt.

Auflösung der Bilder mit dem Revolver: gleicher Bildausschnitt wie zuvor mit galoppierendem Pferd, diesmal mit darauf sitzender, bekleideter Frau mit Revolver in der Hand. – Schnitt.

Gleicher Bildausschnitt wie bei der erstmaligen Ansicht der Klaviatur. Diesmal jedoch mit zwei Händen, die sich von den von selbst weiterspielenden Tasten fortbewegen. – Schnitt.

Vollflächig läuft ein Lochstreifen aus Papier von oben nach unten durchs Bild. – Schnitt.

Ansicht in der Totalen frontal auf ein Klavier, das im Innern einen mechanischen Antrieb erkennen lässt. Langsam fährt hinter dem Klavier eine kreisförmige Halterung mit Figur in der Mitte herauf. – Schnitt.

Die metallenen anmutende kreisförmige Halterung wird durch ein Gestänge aufgerichtet. – Schnitt.

Wieder Blick auf eine Felslandschaft, diesmal jedoch in seltsam gekippter Form und mit einem trichterartigen Loch in der Mitte. – Schnitt.

Blick durch die Iris auf die Landschaft, jetzt aber bildfüllend und aufgerichtet. – Schnitt.

Seitliche Ansicht der kreisförmigen Halterung, diesmal mit eingespannter Figur. Der Ausschnitt von der Brust aufwärts wird langsam nach hinten gekippt. – Schnitt.

Das Bild wird wieder hell. Diesmal ist zentral und in der Totalen die in die kreisförmige Halterung eingespannte Figur dabei zu sehen, wie sie langsam in eine helle Flüssigkeit getaucht wird. Ebenfalls in einen Kreis eingestellt, wird das »Westworld«-Logo überblendet und bleibt schließlich weiß auf grauem Grund stehen. – Schnitt.

Schwarzer Screen mit diffus erkennbarer frontaler, bildfüllender Iris und den letzten schriftlichen Angaben zum Produktionsteam. Die Schrift wird im gesamten Intro sehr reduziert, in einer serifenlosen, schlichten Type in weiß bzw. schwarz auf dunklem oder hellem Hintergrund neben die Motive gestellt, so dass stets das Bild dominiert.

* * *

Mit dieser Bildsequenz starten alle zehn Folgen aus der ersten Staffel von WESTWORLD; verantwortlich für diese 104 Sekunden zeichnet Patrick Clair. WESTWORLD basiert auf dem gleichnamigen US-amerikanischen Kinofilm von Michael Crichton aus dem Jahre 1973 und wird seit 2016 als Fernsehserie nach dem Drehbuch von Lisa Joy und Jonathan Nolan von Athena Wickham, Bryan Burk und Jerry Weintraub für HBO produziert.¹

Die hybride Science-Fiction-/Western-Serie handelt von einem Freizeitpark mit Wildwestthematik. Die »Hosts«, menschenähnliche Roboter, dienen allein dem Vergnügen der »Guests«, der realen Besucher_innen. Mit Hosts können sexuelle Handlungen vollzogen werden, sie können aber auch erschossen werden (und werden dann über Nacht repariert und zurückgesetzt), während die Gäste von Kugeln unversehrt bleiben. Es handelt sich um eine Welt ohne Moral und frei von Konsequenzen. Die erste Staffel dreht sich dabei um die Frage, ob die Hosts ein Bewusstsein entwickeln können und bereits entwickelt haben. Ihr wird in sich parallel durch die Staffel ziehenden Handlungssträngen nachgegangen: Arnold Weber und Dr. Robert Ford, die Gründer des Parks, vertreten unterschiedliche Meinungen zum freien Willen der Hosts. Arnold kreiert die sog. *maze*, eine Art Labyrinth, das die Hosts zur Erkenntnis ihrer selbst führen soll. Auch wenn diese *maze* nicht für die Besucher_innen gedacht ist, macht sich William, Miteigentümer des Delos-Unternehmens, das über die Jahre hinweg immer mehr Anteile am Park erwirbt, auf den Weg zu ihr und

1 Im August 2013 erklärte HBO, es habe die Pilotfolge für eine Serie bestellt, die auf dem Film WESTWORLD basiere. Ein Jahr später wurde die Folge gedreht. Der Release wurde auf den Herbst 2016 verschoben, vgl. Debra Birnbaum, *HBO's ›Westworld‹ Shuts Down Production, Still Targeting 2016 Premiere*, in: *Variety*, 17. Januar 2016, <<https://variety.com/2016/tv/news/westworld-production-shut-down-1201681678>> und Juliane Görsch, *Westworld-Schöpfer Jonathan Nolan erklärt Drehpause der HBO-Serie*, in: *Moviepilot*, 27. April 2016, <www.moviepilot.de/news/westworld-schopfer-jonathan-nolan-erklart-drehpause-der-hbo-serie-170880> (Abruf jeweils am 11. März 2019). Die ebenfalls zehnteilige zweite Staffel wurde im Frühjahr 2018 veröffentlicht, eine dritte Staffel wurde am 1. März 2019 bekannt gegeben.

damit zum – wie er glaubt – wahren Schlüssel des Parks. Zugleich entwickelt die Prostituierte Maeve als Host ein Bewusstsein, da sie sich trotz Speicherlöschung an ältere Ereignisse erinnern kann. Sie mobilisiert andere Hosts auszubrechen, zu flüchten und zu rebellieren. Alles kreist um die Fragen nach Fiktion und Künstlichkeit sowie nach der Natur von Realität, wobei die Zeitsprünge das Verfolgen eines stringenten Handlungsstranges erschweren.²

Zurück zum Intro. Ich habe von ›Bildern‹ gesprochen, obwohl es sich um ein Bewegtbildmedium handelt. Das scheint mir im Fall von WESTWORLD angemessen, da die Kamera nahezu statisch bleibt; jede Einstellung weist nur minimale Schwenks oder Zooms auf. So erinnern die langsamen Bewegungen wie das galoppierende Pferd in Zeitlupe an Tableaux vivants. Dieser ruhige Eindruck wird durch die Grundfarbe des Intros in Graustufen mit minimalen Höhungen in zartem Blau und Braun verstärkt; einzige Ausnahme in dieser Farbgestaltung ist der Blick durch die Iris auf die Felslandschaft, die ansatzweise fotorealistisch in Rot-Braun abgebildet wird. Innerhalb dieser Varianzbereiche spielt Patrick Clair mit den visuellen Mitteln. Sein Intro ist dabei in eine Einleitung und zwei Hauptteile zu gliedern:

- (1) Die Einleitung beginnt beim Sonnenaufgang (Abb. 1), sie endet in umgekehrten Farben (Abb. 2) und mit dem entscheidenden Hinweis auf die Künstlichkeit des Gezeigten. Die Schnittfolge ist ruhig, da sie narrativ gedacht ist, indem das Motiv von der Detail- zur Gesamtansicht aufgelöst wird; dies gilt sowohl für das galoppierende Pferd als auch für die Iris-Sequenz. Währenddessen erklingt eine ruhige, von Bassläufen dominierte Musik, die eine aufwärtslaufende Linie hören lässt.

² Das Verwirrspiel um Realität und Fiktion geht im Internet weiter, da die fiktive Firma Delos zwei Homepages pflegt, die für Westworld und andere ›Welten‹ werben: <<https://discoverwestworld.com>> und <www.delosdestinations.com> (Abruf am 20. April 2019).

- (2) Der anschließende erste Hauptteil startet mit dem Motiv der klavierspielenden Hände (Abb. 3), das immer wieder gegen das Figurenpaar (Abb. 4) geschnitten wird. Dass diese Sequenz schneller wirkt, wird durch den Einsatz des Lichts und die Motivwahl hervorgerufen: Werden die Szenen mit Klavier eher hell und in einem diffusen, omnipräsenten hellen Licht gezeigt, so sind die Figuren nun ins Gegenlicht gesetzt und kontrastieren wie Schattenspiele zum Bildhintergrund. Auch die Motivwahl bildet insofern einen Gegensatz, als das immer wiederkehrende statische Motiv den sich langsam bewegendem Figuren gegenübergestellt wird. Zudem setzt auch die Musik mit dem Hauptmotiv ein, das einen wiegenden, aber vorwärtstreibenden Charakter hat. Mit dem Blick auf das Revolvermagazin und schließlich die Reiterin auf dem galoppierenden Pferd wird die Musik vorantreibender und die Melodielinie leicht abwärtsgerichtet.
- (3) Der zweite Hauptteil greift erneut das Bild der klavierspielenden Hände vom Beginn des Abschnitts (2) auf (Abb. 3), damit auch wieder das musikalische Hauptmotiv, diesmal in einer dichterem Instrumentierung. Ähnlich wie in der Einleitung folgt die Schnittfolge wieder narrativen Elementen – Klaviatur, Lochstreifen, schließlich der Blick auf ein automatisch betriebenes Klavier (Abb. 5), dem schon das nächste Motiv eines Menschen im Kreisrahmen eingestellt wird (Abb. 6, zum Motiv s. u. und vgl. Abb. 11), das dann wiederum aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt wird. Das Intro endet mit hellem Hintergrund und stellt damit einen Gegenpol zum Anfang dar. Gleichzeitig erklingt in der Musik zum Schluss der gleiche Ton wie am Beginn. Das Intro ist auf diese Weise in sich geschlossen und setzt sich im Abstraktionsgrad von der eigentlichen Serie ab.



Abb. 1: WESTWORLD, Intro zu S01, 00'05"



Abb. 2: WESTWORLD, Intro zu S01, 00'32"



Abb. 3: WESTWORLD, Intro zu So1, 00'34"



Abb. 4: WESTWORLD, Intro zu So1, 00'36"



Abb. 5: WESTWORLD, Intro zu So1, 01'15"

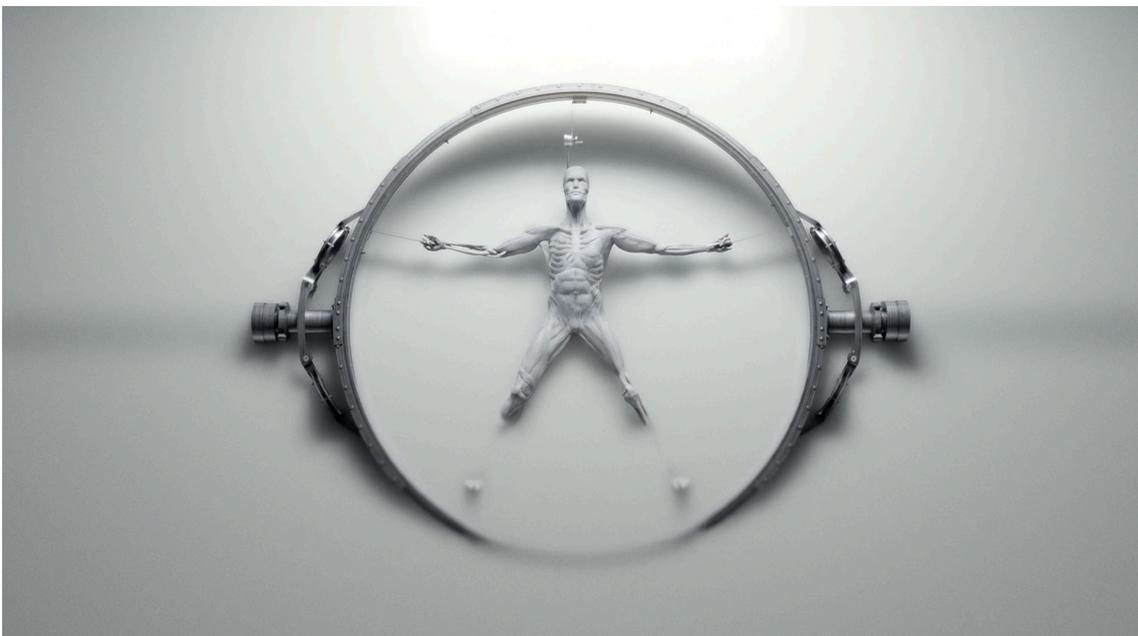


Abb. 6: WESTWORLD, Intro zu So1, 01'24"



Abb. 7: WESTWORLD, Intro zu S01, 00'22"

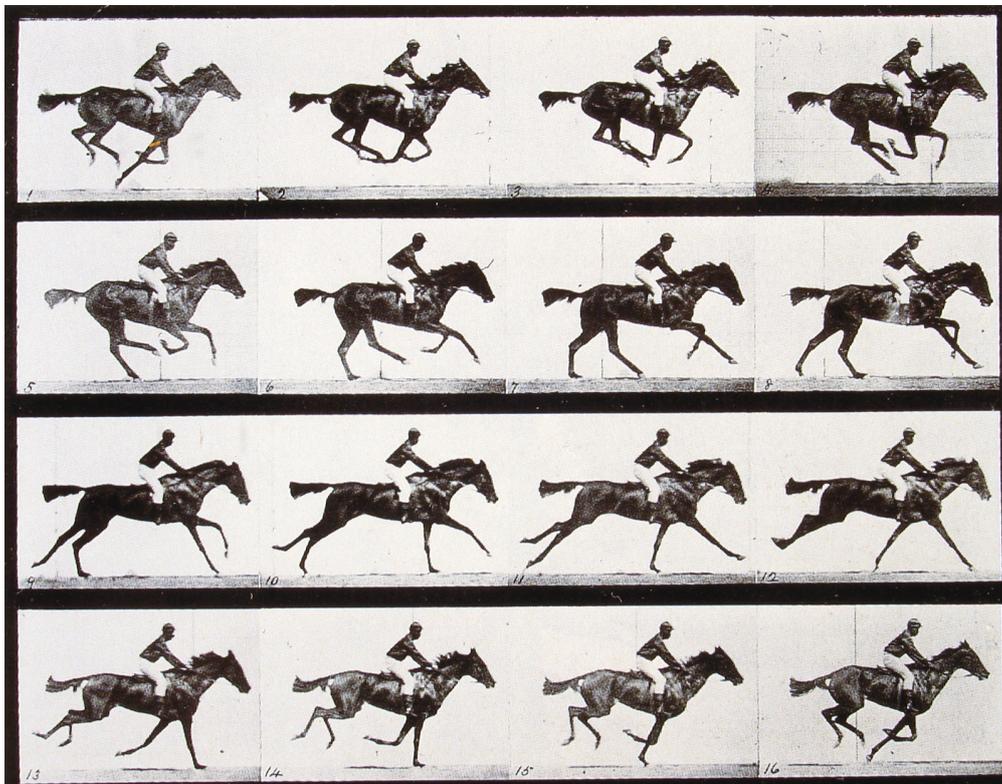


Abb. 8: Eadweard Muybridge, Galoppierendes Pferd in Bewegung (1872), Chronofotografien. Kingston-upon-Thames Museum; Prometheus-Bilddatenbank

Inhaltlich bereitet das Intro den Zuschauer und die Zuschauerin auf die Vielschichtigkeit des Themas vor. Alle Bilder werden über ihre visuelle Kraft hinaus mit Bedeutung aufgeladen, wie Patrick Clair im Interview mit Jennifer Vineyard betonte:

Certainly, we took care with every detail. I think what's important is that we created something that you'll enjoy watching the first time, and the more you watch the show, the more you'll see how these images reflect the story and its significance. Nothing is in there by accident.³

Die bildwissenschaftliche Analyse des Intros muss daher die verschiedenen Zeichen wieder aus ihm herauspräparieren. Sie kreisen um die Themengebiete von Technik / Künstlichkeit, Mensch / Körperlichkeit und Verortung / Zeitlichkeit. So steht der Sonnenaufgang offenbar für das Erwachen des Bewusstseins und dient der Menschheit seit Anbeginn zur Orientierung: Diese Assoziation weckt jedenfalls die erste Verwendung des Motivs – die zweite hingegen markiert durch das technische Instrument und die Aufhellung des Hintergrunds, dass die Symbolsprache ebenso auf die Hosts bezogen sein könnte und es sich eigentlich wohl auch um eine Lampe statt der Sonne gehandelt hat.

Die Einstellungen mit dem galoppierenden Pferd (Abb. 7) erinnern an die Bewegungsstudien von Eadweard Muybridge (Abb. 8). Gemeint sind damit die ikonisch gewordenen Chronofotografien von Leland Stanfords Rennpferd *Occident*, bei denen 1872 das Pferd an einer weißen Wand entlang galoppierte, der gegenüber Kameras aufgestellt waren, die mit Drähten quer über die Rennbahn versehen wurden.⁴ Das Pferd zerriss mit den Hufen die Drähte und löste damit elektromagnetische Impulse aus, durch welche sich die Verschlussblende für weniger als eine halbe Sekunde öffnete. Die Einzelbilder

3 Jennifer Vineyard, *The Secrets Behind Westworld's Opening Title Sequence*, in: *Vulture*, 5. Oktober 2016, <www.vulture.com/2016/10/westworld-title-sequence-secrets.html> (Abruf am 11. März 2019).

4 Vgl. Hans Christian Adam, *Eadweard Muybridge: The Human and Animal Locomotion Photographs*, Köln: Taschen 2010.

kombinierte Muybridge wenige Jahre später und konnte sie mithilfe des von ihm entwickelten »Zoopraxiskops« sogar projizieren. Somit markieren diese Fotografien nicht nur einen wichtigen Schritt im Bereich der Fotografie, sondern auch die Anfänge des bewegten Bildes. Damit stehen sie für ein Konzept von technischem Fortschritt. Im Intro zu WESTWORLD wird diese Ikone aufgegriffen, farblich ins Negativ umgekehrt und zugleich aktualisiert, indem keine Drähte mehr am Boden gespannt sind (wobei die zuvor gezeigten Klaviersaiten ein wenig daran erinnern), dafür aber eine Art Scanner in Form eines Lichts die Bewegung des Pferdes abzunehmen scheint. Der Rekurs auf Muybridges Fotografie verortet die Serie zudem zeitlich: Der Themenpark von Westworld folgt als Vorbild dem Wilden Westen des ausgehenden 19. Jahrhunderts, rekuriert also auf eben die Zeit, in welcher die Fotografien entstanden; das erneute Aufgreifen des Motivs mit Reiterin (mit den Attributen des Revolvers, Huts und Ledermantels, siehe Abb. 9) verweist dann noch deutlicher auf diese Zeit.

Topografisch wird ebenfalls eine vermeintliche Verortung vorgenommen, die der Blick durch die Iris zeigt (Abb. 10). Zu sehen ist die Felslandschaft des Grand Canyon, eine klassische Western-Kulisse also. Die Farbigkeit suggeriert an dieser Stelle Natürlichkeit und eröffnet einen Blick, der sich als menschlicher lesen lässt. Allerdings ist das Bild getrübt und die Perspektive ›kippt‹ an einer Stelle. Zudem wurde vor der ersten Einstellung mit der Ansicht der Iris deren künstliche Herstellung gezeigt. Die konventionelle Vorstellung des Auges als ›Fenster der Seele‹ und als visuelles Interface des Menschen mit der realen Welt wird hier also konterkariert und so mit den Sehgewohnheiten der Zuschauer_innen gespielt.

Die Thematik von Mensch und Maschine wird schließlich im Motiv der in eine kreisförmige Halterung eingespannten Figur kondensiert. Der Referenzpunkt ist nicht nur klar erkennbar, sondern wird von Patrick Clair selbst benannt: »The Vitruvian Man, that goes back to Da Vinci's anatomical drawings, and it gives the story an epic



Abb. 9: WESTWORLD, Intro zu S01, 01'05"



Abb. 10: WESTWORLD, Intro zu S01, 00'27"

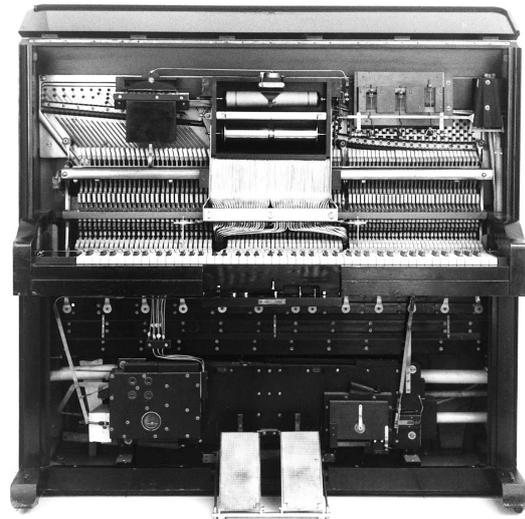
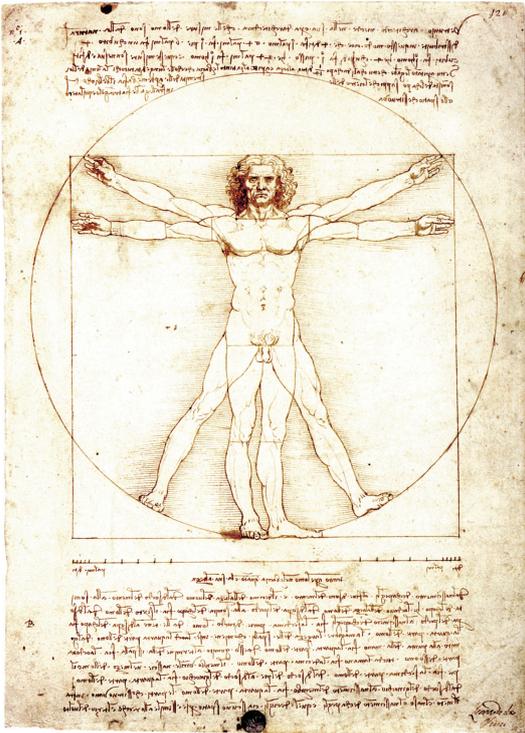


Abb. 11 (links): Leonardo da Vinci, Proportionsstudie nach Vitruv, um 1490; 34,5 × 24,5 cm, Feder, Tinte, Aquarell. Venedig, Galeria dell'Accademia; nach *Atlas der Weltbilder*, hrsg. von Christoph Marksches u. a., Berlin: Akademie Verlag 2011, S. 168

Abb. 12 (rechts): Phonola-Piano der Firma Hupfeld, Leipzig 1908
Wikimedia Commons

take on the formation of human beings.«⁵ Leonardo da Vincis Studie eines aufrecht stehenden, unbekleideten Mannes, der in zwei überlagerten Positionen mit den Finger- und Fußspitzen einen Kreis bzw. ein Quadrat berührt (siehe Abb. 11), stammt von 1490 und beruht auf Vitruvs Konzept eines *homo bene figuratus*.⁶ Dieser ›Vitruvianische

5 Jennifer Vineyard, *The Secrets Behind Westworld's Opening Title Sequence* (wie Anm. 3).

6 Vgl. Frank Fehrenbach, *Leonardo da Vinci: Proportionsstudie nach Vitruv*, in: *Atlas der Weltbilder*, hrsg. von Christoph Marksches u. a., Berlin: Akademie Verlag 2011 (Interdisziplinäre Arbeitsgruppen: Forschungsberichte 25), S. 168–179.

Mensch⁶ ist im kulturellen Gedächtnis zum Signum der Vermessung des Menschen geworden, und als Sinnbild für dessen perfekte Nachbildung wird er auch im WESTWORLD-Intro zitiert.

Das eigentliche Hauptelement des Intros ist ein Klavier. Dieses Instrument verbindet als offenes Symbol verschiedene Themenkreise. Es wird von (künstlichen) Händen gespielt, scheint aber ebenso selbstständig mechanisch funktionieren zu können. Weder im Intro noch in der Serie geht es dabei um die detailgetreue Nachbildung eines historischen Player Pianos, sondern eher um eine Reminiszenz daran. Das gezeigte Instrument erinnert vage an ein Phonola der Firma Hupfeld, wie es ab 1902 produziert wurde und den Massenmarkt der Selbstspielklaviere dominierte (Abb. 12).⁷ Lochstreifen speichern die codierte Information für die abzuspielende Musik. Besonders die erste Folge von WESTWORLD greift vielfach auf das Motiv des Klaviers zurück.⁸ Neben Detailaufnahmen der Lochstreifen und der Mechanik wird mit größeren Einstellungen der Standort des Instruments im Mariposa-Saloon der fiktiven Westernstadt Sweetwater etabliert. Dass das Instrument zudem auch eine dramaturgische Funktion hat, indem es den Beginn der für den Freizeitpark vorprogrammierten Routinen (*loops*) markiert, kann vom TV-Publikum freilich erst rückblickend entschlüsselt werden, wenn die Wiederholungsstruktur dieser *loops* und damit der Serie sich offenbart.

7 Eine Unterscheidung zwischen Kunstspiel- und Reproduktionsklavier gibt Kai Köpp, *Das Reproduktionsklavier: Zwischen Musikinstrument und Medium*, in: *Spiel (mit) der Maschine: Musikalische Medienpraxis in der Frühzeit von Phonographie, Selbstspielklavier, Film und Radio*, hrsg. von Marion Saxer, Bielefeld: transcript 2016, S. 157–175. Zur wirtschaftlichen Entwicklung siehe Marion Saxer und Leonie Storz, *Die Ökonomisierung der Wahrnehmung: Anmerkungen zur Wirtschaftsgeschichte der Medien oder: vom Aufstieg und Niedergang des Selbstspielklaviers*, in: ebd., S. 75–100. Für einen Einblick in die Funktionsweise vgl. Rebecca Wolf, *Spielen und Bedienen: Das selbstspielende Klavier als virtuose Maschine*, in: ebd., S. 137–156.

8 In S01 ist lediglich in der neunten Episode kein Klavier zu sehen, dafür trägt sie es als Verweis mit einem Anklang an Johann Sebastian Bach im Titel: *The Well-Tempered Clavier*.

Zudem wird an einigen Stellen das Klavier auch von einer Person gespielt: In den Episoden 3 und 10 sitzt ein Host an einem Klavier; in diesen Fällen scheint also nicht das Instrument programmiert zu sein, sondern sein Spieler.⁹ Aufschlussreich ist dann vor allem Episode 5 mit einer Aufnahme von Dr. Robert Ford, der am Klavier Claude Debussys *Clair de Lune* von 1890 (in der Fortführung im Arrangement von Robin Alciatore) spielt. Ähnlich wie im Intro beginnt diese Sequenz mit der schrägen Sicht auf klavierspielende Hände und die Klaviatur. Die Musik stoppt in dem Augenblick, in dem Ford aufsteht. Nach einem Dialog wird sie auf sein Fingerschnippen hin fortgesetzt, dann jedoch mit einem etwas aus den Fugen geratenen Ragtime und dem Blick auf die sich von selbst bewegenden Tasten.¹⁰ Das Intro greift bewusst diesen Moment auf, indem es die Einstellung aus der Sequenz mit Ford zitiert, aber zugleich zunächst die spielenden Hände als künstlich ausweist, anschließend durch das Abheben der Hände von den Tasten auch das Klavier als mechanisch bzw. automatisch.

Versteht man das ›monologische‹ Klavierspiel als Zeichen der Innerlichkeit, so wird hier abermals ein Diskursrahmen um das Selbst aufgespannt. Zugleich wird dies für die Hosts weithin demontiert: Würden die klavierspielenden Hände im Intro mit Dr. Ford gleichgesetzt, so käme ihm in *Westworld* durch sein Spiel eine gottgleiche Position zu; Ford erschafft damit die Narrative, die das Leben der Hosts regeln. Diese Diskussion um den ›Schöpfer‹ zieht sich wie ein roter Faden durch die Serie: Ford lenkt nicht nur das Schicksal der Hosts, er wird zudem durch das Motiv des Klaviers als Götterbild im Sinne Sigmund Freuds in die Serie eingeführt. Von ›freiem‹ Willen kann jedoch kaum die Rede sein, da die klavierspielenden Hände im Intro nicht natürlich, sondern künstlich erscheinen. Im zweiten Hauptab-

9 In *So1 E03* spielt Dr. Ford Claude Debussys *Rêverie* (35'09"), in *So1 E10* das *Nocturne Es-Dur op. 9 Nr. 2* von Fryderyk Chopin (19'58").

10 *So1 E05*, 48'28" (Schrägsicht auf klavierspielende Hände) bis 52'59" (Fingerschnippen).

schnitt des Intros fungiert das Klavier dann fast wie ein 3D-Drucker des sich langsam dahinter aufbauenden Vitruvianischen Menschen.¹¹

Dass das Klavier im Intro die entscheidende Rolle spielt, bestätigt neben der hier vorgestellten Analyse auch Patrick Clairs Bericht der Produktionshintergründe:

Ramin Djawadi [der Komponist der Serienmusik] made a fantastic video for us of the piano being played, and our animation team pored over that in great detail. The player piano is a primitive form of robot, so we're exploring the difference between animal and man and machine in very specific ways.¹²

Demnach muss die Musik zum Intro wenigstens in einer Rohfassung vorgelegen haben, so dass die Bilder auf diese Musik hin komponiert und geschnitten wurden. Patrick Clair und seinem Team war es dabei ein Anliegen, nicht nur das Klavier ins Bild zu setzen, sondern auch eine anatomisch korrekte Darstellung der spielenden Hände zu erreichen, um auf diese Weise die Vielschichtigkeit des Motivs transportieren zu können.

* * *

Wie kam es zur Ästhetik dieses Intros? Patrick Clair hat als Kreativdirektor des amerikanischen Produktionsstudios Antibody, das zur Elastic-Gruppe gehört,¹³ dessen Ästhetik wesentlich geprägt. Wie er zu seiner visuellen Formensprache fand, erklärte er selbst im Interview mit Jennifer Vineyard:

11 Siehe zur Musik in WESTWORLD den Aufsatz von Sarvenaz Safari im vorliegenden Band, auch dort mit besonderem Fokus auf die Rolle des Klaviers.

12 Jennifer Vineyard, *The Secrets Behind Westworld's Opening Title Sequence* (wie Anm. 3).

13 Vgl. *Patrick Clair*, in: *Art of the Title*, <www.artofthetitle.com/designer/patrick-clair> (Abruf am 25. März 2019).

By the time I came on the show, they had already created the most beautiful and poetic version of creating robots that I could imagine. I could have abstracted that, but when I looked at the hosts inside the show, and the beautiful white translucent liquid, I thought the process itself seemed very poetic as it was, so instead of trying to represent that in an abstract way, I wanted to use the same design elements, the same robot arms, the same way the people turn in the circle.¹⁴

Clair kannte also die Optik der Serie und bediente sich einzelner Elemente daraus. Dabei wurde alles am Computer neu modelliert. Aus der Pilotfolge betraf das insbesondere die Motive des Klaviers, der Western-Landschaft sowie der künstlichen Produktion des Pferdes. Diese Bilder der Serie wurden von ihm aus dem Kontext abstrahiert, in eine Schwarzweiß-Ästhetik überführt und entlang der Musik von Ramin Djawadi zu einem Intro-Gefüge arrangiert.

Ein Blick auf Clairs frühere Arbeiten zeigt, dass WESTWORLD ästhetische Mittel aufgreift, die in seinen Intros immer wieder eine Rolle spielen.¹⁵ Auffällig an allen von Antibody gestalteten Titelsequenzen ist ein stets ruhiger Grundcharakter, der durch die Farben, die statische Bildführung und langsamen Schnitte sowie einen puristischen Einsatz von Schrift entsteht. So bleiben die Intros jeweils in einer Farbpalette – sei dies in Rot wie in MARVEL'S DAREDEVIL (USA 2015 bis 2018, Abb. 13) und HALT AND CATCH FIRE (USA 2014–2017, Abb. 14), in blaustichigem, mit gebrochenem Rot gehighlightetem Schwarzweiß wie in THE MAN IN THE HIGH CASTLE (USA seit 2015, Abb. 15) oder in einem Schwarzweiß mit goldenen Akzenten wie in THE CROWN (UK seit 2016, Abb. 16). Bild- und Motivwechsel erfolgen unterschiedlich: Überblendungen werden beispielsweise in TRUE DETECTIVE (USA 2014/15, 2019, Abb. 17) vielfach eingesetzt, wobei dort Köper(teile) gleichsam zur Leinwand werden; eine ähnliche Möglichkeit des

14 Jennifer Vineyard, *The Secrets Behind Westworld's Opening Title Sequence* (wie Anm. 3).

15 Vgl. die Auflistung der von Antibody produzierten Intros unter <www.antibody.tv/projects/maintitles.html> (Abruf am 8. Mai 2019).

Wechsels und der Verklammerung findet sich bei WESTWORLD mit der Iris und dem Grand Canyon. Auch die Bewegung der Bilder durch langsame Zooms und Schwenks lässt sich immer wieder in Clairs Intros beobachten. Auffällig ist die Betonung fluider Materialien: In WESTWORLD ist dies aus der Serie abgeleitet, allerdings finden sich ähnliche Strukturen bereits zuvor, wenn z. B. in DAREDEVIL aus solchem Material Architekturen und Skulpturen entstehen oder in THE CROWN das Fließen von Metall die Herstellung der Krone assoziiert.

Clair arbeitete für unterschiedliche Auftraggeber: für HBO bei TRUE DETECTIVE, für AMC bei HALT AND CATCH FIRE, für Netflix bei DAREDEVIL, für die BBC bei THE NIGHT MANAGER (UK seit 2016), für amazon bei THE MAN IN THE HIGH CASTLE und abermals für Netflix bei THE CROWN. Die Länge seiner Intros variiert in der Regel zwischen 30 und 70 Sekunden – lediglich die zwei Auftragsarbeiten für HBO, TRUE DETECTIVE und WESTWORLD, sind mit 94 bzw. 104 Sekunden länger. So stellt sich die Frage, inwiefern ein Programmanbieter bezüglich der Gestaltung der Intros ein Mitspracherecht hat. Gerade bei HBO lässt sich das annehmen. Die New Yorker Firma etablierte sich seit den 1990er Jahren als Marktführer, seit 2011 insbesondere durch GAME OF THRONES.¹⁶ Auch dafür schrieb Ramin Djawadi die Musik; das zugehörige Intro wurde von Kreativdirektor Angus Wall gestaltet.¹⁷ Es dauert ca. 114 Sekunden und deutet am Beginn jeder Folge die Schauplätze an, indem die Kamera über eine sphärische Landkarte fliegt und an einzelne Stationen heranzoomt. Welchen Einfluss HBO im Einzelnen auf seine Serienintros nimmt, muss zwar offen bleiben, jedoch darf angenommen werden, dass die Dauer von ca. 90 bis 120 Sekunden ein vorgegebener Rahmen war.

16 Vgl. *Die Welt von »Game of Thrones«: Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«*, hrsg. von Markus May u. a., Bielefeld: transcript 2016 (Edition Kulturwissenschaft 121).

17 Zur Musik dabei vgl. Christian Wenig, *Techniken und Funktionen von Filmmusik am Beispiel von GoT*, in: ebd., S. 293–306.



Abb. 13: MARVEL'S DAREDEVIL (USA 2015–2018), Intro zu So1, 00'21"



Abb. 14: HALT AND CATCH FIRE (USA 2014–2017), Intro zu So1, 00'01"



Abb. 15: THE MAN IN THE HIGH CASTLE (USA seit 2015), Intro zu S01, 00'13"



Abb. 16: THE CROWN (UK seit 2016), Intro zu S01, 00'12"



Abb. 17: TRUE DETECTIVE (USA 2014/15, 2019), Intro zu S01, 00'15"

Neben der persönlichen Handschrift von Patrick Clair sowie möglichen Vorgaben durch den Auftraggeber sind es vor allem die stereotypen Elemente, die das Intro definieren und das Publikum auf das Folgende einstimmen. WESTWORLD bedient als Gattungen die des Westerns und der Science Fiction, also die zwei ältesten Genres der Filmgeschichte. Beide werden im Intro offensichtlich suggeriert. Zur semantischen Hemisphäre des Westerns zählen das galoppierende Pferd, der Grand Canyon, Klavier, Cowboyhut und Revolver, zu jener der Science Fiction die technischen Instrumente, die im Entstehungsprozess gezeigten Hosts, das fluide Material, die Farbigkeit im Bereich des Silbrigen sowie ebenfalls das Klavier. Auch bei dieser Betrachtung fällt also auf, dass das Klavier die Schlüsselposition im Metaphern- und Symbolkomplex einnimmt, indem es die beiden Genre-Hemisphären verklammert.

* * *

In der zweiten Staffel ändert sich das Intro: Es bleibt zwar gleich lang, behält die dreiteilige Struktur bei und ist in der gleichen Ästhetik gestaltet, allerdings werden einzelne Motive ausgetauscht oder bearbeitet. Daraus ergibt sich in der Summe die Möglichkeit einer Neuinterpretation, die die Ereignisse der zweiten Staffel erahnen lässt. Grundsätzlich wurde nicht nur die große Struktur des Intros beibehalten, sondern auch Schnitte und Einstellungsgrößen blieben gleich, sogar wenn sich der Bildinhalt änderte.¹⁸ Nur minimal verändert werden die Darstellungen von Knochen und Muskeln. Sie wirken teils weniger definiert und poröser; hier wird also auf Verfall hingewiesen (der bei künstlichen Kreaturen eigentlich unmöglich sein sollte). Wenige Modifikationen zeigen sich bei dem bereits als zentral herausgearbeiteten Motiv des Klaviers und der Klaviatur: Übernommen werden die Ansicht der Klaviersaitenproduktion am Beginn und die Schrägsicht auf die Tasten mit klavierspielenden Händen als Auftakt zum ersten und zweiten Hauptteil. Bei der Ansicht der spielenden Hände von oben zeigt sich dann jedoch, dass diese nun deutlich kräftiger und auch älter dargestellt sind. Die Lochstreifenrolle am Beginn des zweiten Hauptteils lässt im Gegensatz zu der der ersten Staffel keinen Anfang mehr erkennen, sondern ist vollständig gestanzt, die narrativen Routinen der Serie sind also bereits voll in Gang.

Der Vitruvianische Mensch bleibt ebenfalls erhalten, allerdings in umgekehrter Färbung, also insgesamt dunkel (Abb. 18). Während er in der ersten Staffel in eine helle Flüssigkeit taucht und klar umrissen zu erkennen ist, bleibt er in der zweiten schemenhaft im Dunkel. Der Kopf wird von hinten angeleuchtet und sieht wie ein Scherenschnitt aus. Er wird damit nicht nur dunkel (statt zuvor hell), sondern seine Konturlinien scheinen zugleich liquide zu sein; es sind keine klaren Umrisse mehr erkennbar. Schönheit und Gesundheit sind in

18 Vgl. den Side-by-Side-Vergleich unter <www.youtube.com/watch?v=K7f1N3wS8pM> (Abruf am 14. Mai 2019).

Auflösung begriffen, und auch die Frage nach Realität und Fiktion oder Original und Kopie wird hiermit nochmals vor Augen geführt.

Eine wesentliche Veränderung zeigt sich beim Motiv der Iris: Ihre präzise technische Herstellung im ursprünglichen Intro weicht der Ansicht einer Petrischale, in die zentral eine dunkle, zähe Flüssigkeit eingespritzt wird, die das Material in viele Teile bricht. Der Blick durch diese Optik hindurch, die wiederum etwas Fluides erkennen lässt, gibt in einer späteren Einstellung die Ansicht einer Landschaft mit viel Wasser und vereinzelt Felsbrocken frei (Abb. 19). Im zweiten Hauptteil erfolgt ein weiterer Blick durch diese Optik auf einen zentralen, das Bild dominierenden Berg. In Staffel 1 war an dieser Stelle die sich aufrichtende Halterung hinter dem Klavier zu sehen. Die Bildform wird also beibehalten, der Inhalt jedoch verändert: Das Sehen wird hierdurch empfindlich gestört. Die Frage nach Mensch und Maschine stellt sich wieder auf doppelte Weise, denn bisher war das TV-Publikum darauf gepolt, dass an dieser Stelle die Perspektive eines Hosts eingenommen werde. Diese Annahme scheint nun aber irreparabel verletzt zu sein. So macht bereits das Intro auf die sich verändernde Rolle der Hosts in der zweiten Staffel aufmerksam.

Eine weitere Veränderung zeigt sich im Motiv der sich liebenden Hosts: An deren Stelle tritt eine Mutter mit Kind (Abb. 20). Hier könnte freilich eine innernarrative Struktur der beiden Intros gelesen werden – quasi in Staffel 2 das Ergebnis des Geschlechtsakts von Staffel 1 –, zugleich weist die Modifikation aber auf die neue Ausrichtung der zweiten Staffel hin: Es geht nunmehr weniger um Vergnügungsmöglichkeiten im Freizeitpark als vielmehr um die Veränderung der Hosts und die Machtübernahme durch sie. Dabei spielen Fragen von Familie und Erinnerung rund um den mehr und mehr zur Protagonistin gewordenen Host Maeve eine wesentliche Rolle.

Ausgetauscht wird ferner das Motiv des Revolvers: Während in der ersten Staffel im Intro hier eine relativ schnelle Schnittfolge gezeigt war, wird diese Sequenz in der zweiten Staffel wesentlich ruhiger. Zu sehen ist aus unterschiedlichen Nahaufnahmen die Arbeit an



Abb. 18: WESTWORLD, Intro zu So2, 01'19"



Abb. 19: WESTWORLD, Intro zu So2, 00'48"



Abb. 20: WESTWORLD, Intro zu So2, 00'37"



Abb. 21: WESTWORLD, Intro zu So2, 00'50"

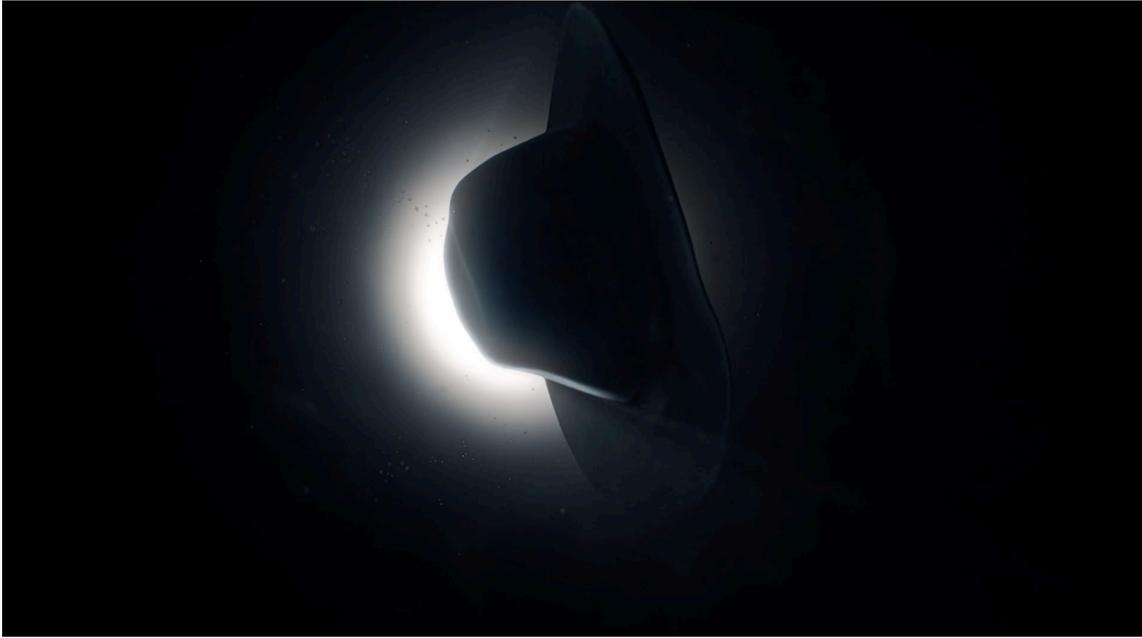


Abb. 22: WESTWORLD, Intro zu So2, 01'02"



Abb. 23: WESTWORLD, Intro zu So2, 00'21"

langen, hellen Haaren (Abb. 21). Sie ›gehören‹ der Protagonistin Dolores, die in der zweiten Staffel ihren in der ersten bereits begonnenen Charakterwandel von ›gut‹ und naiv zu ›böse‹ und machtbesessen endgültig vollzieht. Eine weitere Charakterzuordnung kann durch das Motiv des Hutes vorgenommen werden (Abb. 22): Er gehört William, in Staffel 2 der dramaturgischen Gelenkstelle zwischen Freizeitpark und Realität. Sein Hut wird nunmehr jedoch zu einem dunklen Kreis im Gegenlicht abstrahiert, um sich dann wie der Mond vor die Sonne zu schieben. Das ist nicht gerade wenig Pathos, wenn es als grundsätzliche Verdunklung der Welt des Vergnügens in Sweetwater gelesen wird, das William ausgelöst hat. Zudem ist es das mittlerweile einzige und mithin letzte Motiv, das im Intro noch klar in Richtung des Western-Genres deutet.

Denn auch das in der ersten Staffel so elaborierte Motiv des galoppierenden Pferdes ist ausgetauscht worden. An seine Stelle tritt das Bild eines Bisons (Abb. 23), der zunächst wie früher das Pferd im Prozess der Fertigstellung gezeigt wird (wobei das Licht nicht wie bei einem Scanner von unten mitläuft, sondern punktuell den Rücken beleuchtet). Um seine Kraft gebührend ins Bild zu setzen, wird er in einer weiteren Einstellung dann auch frontal im Lauf auf die Kamera zu gezeigt und weckt damit den Eindruck des Durchrammens. So führt es der erste Hauptteil des Intros folgerichtig durch, wenn der Bison eine Glaswand durchbricht und in einen Abgrund fällt. Macht und Kraft kommen zusammen mit Zerstörung und Verlust.

Das Intro der zweiten Staffel setzt insgesamt also in bemerkenswert geringerem Ausmaß auf Motive aus dem Genre des Westerns. Immerhin hat sich auch der Plot teilweise aus Westworld gelöst, die Science-Fiction-Handlung ist stärker in den Vordergrund getreten und zahlreiche neue ›Welten‹ sind eingeführt worden. Thematisch geht es verstärkt um Zerfall, Kraft und damit auch um Macht sowie immer mehr um die Frage nach der Wahrnehmung und Konstruktion von ›Wirklichkeit‹.

* * *

Was ich in diesem Artikel vorgestellt habe, scheint mir keine willkürliche Interpretation zu sein und auch keine, für deren Umriss beim TV-Publikum eine bewusste Reflexion vorausgesetzt würde. Im Gegenteil, die Zeichen sind so ausgewählt und so redundant gesetzt, dass sie in ihrer Summierung wirken *müssen*. Die Entschlüsselung des Intros (die genau wegen dieser semiotischen Redundanz nicht einmal ganz bewusst und bis in die letzten Einzelheiten geschehen muss, um die Botschaft zufriedenstellend zu übermitteln) wird durch den Rekurs auf Bilder und visuelle Codes gesichert, die tief in unserem kulturellen Bildgedächtnis verankert sind. Der in der Methodik dieses Versuchs exemplarisch durchgespielte ikonologische Blick auf Serienintros kann also helfen, visuelle Wirkungsweisen dieser Mediengattung begrifflich zu machen. Es wäre wünschenswert, einen solchen – gewiss auch interdisziplinär weiterentwickelten – Zugang auf die Analyse weiterer Intros zu übertragen. Schon anhand des Beispiels von WESTWORLD wurde jedenfalls ersichtlich, dass es sich bei solchen ›Vorspannen‹ um eigenständige künstlerische Leistungen handeln kann, die mittlerweile weit über die Präsentation der Protagonist_innen in Großaufnahmen (wie man dies aus vielen Intros der 1970er und 1980er Jahre kennt) und auch über simple topografische oder historische Verortungen hinausgehen. Das Intro zu WESTWORLD (aber auch die anderen hier angesprochenen Serienintros) kommt dem Versprechen des ästhetischen Anspruchs von »Quality TV« insofern schon am Beginn der Folgen nach.