

Identität, Kontrolle, Verlust

Die Dingsymbolik der Marionetten in Being John Malkovich

Universität Potsdam
Philosophische Fakultät
Institut für Germanistik

Lehrveranstaltung: PS Einführung in die Filmanalyse
Wintersemester 2007/08
Dozent: Dr. Michael Mecklenburg

Wortanzahl: 2.473
19.03.2008

Autor: Robert Brauer

Studiengang: Germanistik (Bachelor of Arts)
Fachsemester: 3
Hochschulsemester: 3

Inhaltsverzeichnis

1	Jemand anders sein	1
2	Was ist ein Dingsymbol?	1
3	Die Dingsymbolik der Marionetten	2
	3.1 Allgemeine Symbolik im Kontext des Films	2
	3.2 Craigs Gliederpuppen	2
	3.3 Die Kunst des Marionettenspiels	3
	3.4 Fäden, Seile, Gitterstäbe	4
4	Das Wechselspiel zwischen Kontrolle und Kontrollverlust	5
	4.1 Maxine gegenüber Craig	5
	4.2 Craig gegenüber John Malkovich	5
	4.3 Craig gegenüber sich selbst	5
	4.4 Tanz der Verzweiflung und Desillusion	6
	4.5 Das Spiel der Marionetten	7
5	Identität und Freiheit	8
	Bibliografie	9
	Eigenständigkeitserklärung	10

1 Jemand anders sein

Mit dem Film *Being John Malkovich*¹, der am 2. September 1999 bei den Internationalen Filmfestspielen von Venedig welturaufgeführt wurde² und überwiegend positive Kritiken erhielt³, werden bedeutsame Aspekte des menschlichen Lebens auf eine äußerst vielschichtige Art und Weise veranschaulicht: Neben der Chance auf ewiges Leben und der Macht unerfüllter Liebe, besitzt die Frage nach der Willens- und Handlungsfreiheit des Menschen in Abhängigkeit von dem, was Identität bedeutet bzw. bedeuten kann, im Kontext dieses Films eine besondere Relevanz. Auffällig ist diesbezüglich vor allem das Symbol der Marionetten, welches hierbei insbesondere die Vorstellung symbolisiert, jemand anders zu sein.

Im Folgenden werde ich wesentliche Aspekte der Dingsymbolik der Marionetten erläutern und diese anhand des Films analysieren bzw. interpretieren. Dabei werde ich auch die Frage klären, ob das Marionettensymbol abgesehen von gängigen Assoziationen im Kontext dieses Films möglicherweise auch weitere Bedeutungen trägt und auf welche Weise sie offenbart werden, wobei ich auch auf die vielfältigen Realitätsbezüge des Marionettensymbols eingehe.

2 Was ist ein Dingsymbol?

Mit dem Begriff *Symbol* werden im Allgemeinen Zeichen beschrieben, die mit bestimmten Bedeutungen verknüpft sind. Ein *Zeichen* liegt dann vor, wenn einem Signal mittels eines bestimmten Codes ein konkret verständlicher Inhalt, also eine Bedeutung, zugeschrieben werden kann (vgl. ECO 1977: 167). Die verschiedenen Bedeutungen eines Symbols sind jedoch, im Gegensatz zu denen von Zeichen, nicht immer allgemein gültig. Sie können demnach nicht nur mehrdeutig sein, sondern auch Bedeutungen tragen, die sich nicht unmittelbar offenbaren, da sie in erster Linie von Assoziationen abhängig sind.

Der Begriff *Dingsymbol* ist dabei gewissermaßen als Subkategorie des Symbolbegriffs anzusehen, da er als Bezeichnung für ein Objekt dient, dem eine sinnbildliche Bedeutung zugeschrieben werden kann. In Künsten wie Literatur und Film zeichnen sich Dingsymbole oftmals dadurch aus, dass sie nicht nur beiläufig in einem Werk vorkommen, sondern vielmehr als Leitmotive fungieren. Sie treten mehrfach auf und dienen beispielsweise dazu, bestimmte Handlungen oder Mo-

1 Im Folgenden zitiert nach der Originalfassung in englischer Sprache, wobei die 2003 in Deutschland veröffentlichte DVD-Version zugrunde liegt. Die Angabe zum Timecode (jeweils gemäß der Konvention 0:00:00 Std.) bezieht sich auf die jeweilige Stelle aus *Being John Malkovich*, an der die zitierte Passage zu finden ist.

2 Vgl. <http://www.imdb.com/title/tt0120601/releaseinfo> [verifiziert am 13.03.2008].

3 Vgl. <http://www.metacritic.com/film/titles/beingjohnmalkovich> [verifiziert am 14.03.2008].

tivationen der Charaktere in einer vielschichtigen und zugleich subtilen Form zu verdeutlichen.

3 Die Dingsymbolik der Marionetten

Marionetten symbolisieren im Allgemeinen „die Abhängigkeit des Menschen von übergeordneten Mächten“ (BECKER 2002: 184).

3.1 Allgemeine Symbolik im Kontext des Films

Dies trifft in gewisser Weise auf mindestens zwei Charaktere des Films zu⁴, wenngleich diese natürlich nicht von höheren Autoritäten, sondern durch andere Personen beeinflusst bzw. kontrolliert werden. In einem engeren Sinne dient das Symbol der Marionetten auch als „Sinnbild für eine willenlose, außengesteuerte Persönlichkeit“ (BECKER 2002: 184), was offensichtlich in derselben Weise auf jene Figuren des Films zutrifft. Abstrahierend kann dies zudem mit Craig in Verbindung gebracht werden, der zwar nicht fremdgesteuert, aber stellenweise zumindest willenlos zu handeln scheint, indem er sich in seiner Liebe zu Maxine verliert.

3.2 Craigs Gliederpuppen

In Form von Marionetten fertigt Craig jeweils eine detailgetreue und zugleich idealisierte Kopie von sich selbst und von Maxine an, nachdem er insbesondere aufgrund seiner Leidenschaft für das Puppenspiel von ihr abgewiesen wird. Mit diesen Marionetten spielt Craig eine ideale Situation durch, bei der er seinen intensiven Wunsch manifestiert, dass Maxine sowohl Interesse als auch Liebe für ihn empfindet (vgl. 0:23:43–0:24:04). Er kann nicht akzeptieren, dass weder das eine noch das andere zutrifft, sodass er infolge seiner Verzweiflung versucht, diese Vorstellung am darauf folgenden Tag in die Realität zu übertragen. Ähnlich wie am Vorabend erklärt Craig, dass das Puppenspiel für ihn bedeutet, für einen Moment jemand anders zu sein, in einer anderen Haut zu stecken und anders zu denken, sich anders zu bewegen, anders zu fühlen (vgl. 0:25:02–0:25:07). Das Dingsymbol der Marionetten steht hier also nicht nur für Kontrolle über andere Dinge, sondern auch für das Spiel mit der eigenen Identität. Bei der echten Maxine stoßen diese Erklärungen jedoch nicht nur auf Ablehnung, sondern auf völliges Unverständnis. Auf sein Geständnis, dass er für sie sogar mehr als für seine Ehefrau Lotte empfindet, geht sie erst gar nicht ein, sondern kommentiert es nur in einer zynischen Art und Weise.

4 Neben John Horatio Malkovich (während er von Craig Schwartz ‚gesteuert‘ wird) und Dr. Lester (der tatsächlich Captain Mertin ist) scheint auch Lesters Sekretärin nicht ‚sie selbst‘ zu sein.

Interessant ist hierbei vor allem das Spiel mit Vorstellung und Realität, welches durch das unmittelbare Aufeinanderfolgen dieser beiden Sequenzen verstärkt wird. Während seines Marionettenspiels kann man sich durchaus mit Craig identifizieren. Direkt danach wird jedoch das, was zunächst verständlich, nachfühlbar und auch faszinierend erschien, ins absurde, geradezu lächerliche verkehrt, wobei sich nur die Situation, nicht aber der eigentliche Inhalt geändert hat.

Dies ist zugleich als Anspielung auf die Außenwirkung des Marionettenspiels anzusehen. Innerhalb künstlerischer und publizistischer Kreise wird das Puppenspiel zwar oftmals mit Aufmerksamkeit begleitet (vgl. BRENDENAL 2000: 4/5), seitens der Gesellschaft wird es jedoch größtenteils noch nicht einmal als Kunstform akzeptiert⁵. Obwohl Craig offensichtlich äußerst talentiert ist, erhält er somit keine Chance, mit seiner Kunst Anerkennung zu erlangen. Dies wird auch mit der Straßenszene zu Beginn deutlich, bei der Craigs künstlerische Fähigkeiten eindringlich zum Ausdruck kommen (vgl. 0:04:31–0:06:05). Allerdings steht seine Inszenierungsweise in einem starken Kontrast zur Erwartungshaltung der Zuschauer, schließlich wird das Marionettentheater oftmals als bloße Kinderunterhaltung abgetan (vgl. TOPF 1989: 199). Craigs Stücke sind jedoch eher nicht für Kinder geeignet, sondern richten sich ausschließlich an ein erwachsenes Publikum, von dem sie allerdings gänzlich ignoriert werden.

3.3 Die Kunst des Marionettenspiels

Nachdem Craig die vollständige Kontrolle über John Malkovich erlangt, erhält er zugleich Anerkennung als Marionettenkünstler, wobei deutlich wird, dass diese nicht allein durch sein Talent begründet ist. Ohne Malkovichs Reputation als Schauspieler und Produzent⁶ hätte Craig diese Chance sicherlich niemals erhalten.

Das Dingsymbol der Marionetten ist hierbei in jedem Fall mehrdeutig: Offensichtlich steht es sowohl für die uneingeschränkte Macht, welche Craig über John Malkovich besitzt als auch für die Tatsache, dass Malkovich nur eine ‚Marionette‘ ist, während er von Craig kontrolliert wird. Überdies lassen sich die anderen Schauspieler, die in der fingierten Dokumentation (vgl. 1:24:58–1:29:08) über den Erfolg des Puppenspielers „John Horatio Malkovich“ zu Wort kommen, durchaus auch als ‚Marionetten‘ bezeichnen, da sie gewissermaßen ‚willenlos‘ bereit wären, Malkovich zu kopieren – beispielsweise Sean Penn:

If there's anything that upsets me about it it's feeling like if I move into it too quickly I'll be, you know, deemed an imitator. But I think that once we all get the courage to

5 Dies wird beispielsweise auch anhand bestimmter Bezeichnungen deutlich: Craig verbessert Maxine, die seine Figuren als Puppen (dolls) und nicht als Marionetten (puppets) bezeichnet.

6 Vgl. <http://www.imdb.com/name/nm0000518/awards> [verifiziert 14.03.2008].

follow through on our instincts, like Malkovich has, I think that a lot of us will move into puppetry. (1:26:21–1:26:36)

Hierin kann zugleich eine Kritik an der Film- bzw. Unterhaltungsbranche gesehen werden, wenngleich Sean Penn in der Realität sicherlich eher nicht zu jenen Filmschaffenden gehört, denen man Nachahmung vorwerfen könnte.

3.4 Fäden, Seile, Gitterstäbe

Das Marionettensymbol wird auf vielfältige Weise abstrahiert bzw. erweitert. Ohne den Erzählkontext des Films wäre dabei zumindest ein symbolisches Erzählelement nicht als solches erkennbar⁷: Das Mobile, welches Maxine für ihre zukünftige Tochter Emily anbringt (vgl. 1:24:40–1:24:53) und an dem mit Hilfe dünner Bänder Sterne befestigt sind, erinnert an das Bild des Marionettenspiels und verweist konkret sowohl auf Craig, der im Körper von John Malkovich zu einem internationalen Star aufsteigt und daher in einem zweifachen Sinne ‚nach den Sternen greift‘ als auch auf Emily, die später von Lester (also Captain Martin) als sein „nächstes Gefäß“ (vgl. 1:33:24–1:33:33) angesehen wird.

Unter dem Mobile befindet sich ein Kinderbett, das von Gitterstäben begrenzt wird. Begrenzungen dieser Art bilden eine Erweiterung des Marionettensymbols, da der Kontrollverlust bestimmter Charaktere mit dem Verlust ihrer Handlungsfreiheit einhergeht. Lester zeigt Lotte eine Illustration (vgl. 1:18:59–1:19:03), mit der verdeutlicht wird, dass sie im Unterbewusstsein des neuen „Gefäßes“ gefangen wären, falls sie es nicht rechtzeitig erreichen, wobei sich diese Abbildung nicht nur mit Gitterstäben⁸, sondern auch mit den Bändern assoziieren lässt, die zur Kontrolle von Marionetten dienen. An dieses Bild erinnern auch die Seile, mit denen Lotte im Käfig in ihrer Wohnung (vgl. 1:11:57–1:12:00) bzw. Maxine im Büro der Lester Corporation (vgl. 1:32:52–1:32:55) gefesselt sind.

Aufgrund der unmittelbaren Verbindung zwischen der symbolischen Bedeutung von Fäden, Seilen und Gitterstäben im Kontext dieses Films wird das Dingsymbol der Marionetten also erweitert und präzisiert.

7 In diesem Zusammenhang erläutert Umberto ECO (2002: 253) das Beispiel der ‚Vergrößerungsszene‘ aus dem Film *Blow Up* (1966) von Michelangelo Antonioni, deren Symbolik ausschließlich aufgrund der Verbindung zwischen dem ikonischen Code und einem Code der Erzählfunktionen erkennbar ist.

8 In einer weniger symbolischen Form sind Gitterstäbe auch als Käfig in der Wohnung von Craig und Lotte zu sehen, in dem Lottes Schimpanse und später Lotte selbst eingesperrt ist.

4 Das Wechselspiel zwischen Kontrolle und Kontrollverlust

Das Spiel mit Marionetten kommt nicht nur in Form von Puppenspiel zum Ausdruck, sondern wird auch durch das vieldeutige Wechselspiel zwischen Kontrolle und Kontrollverlust deutlich.

4.1 Maxine gegenüber Craig

Maxine kontrolliert in gewisser Hinsicht Craig, dessen Liebe zu ihr gänzlich unerwidert bleibt. Nachdem er Kontrolle über Malkovich erlangt, stillt sie im Grunde nur ihr Verlangen, da sie sich ausschließlich zu Malkovich und nicht zu Craig hingezogen fühlt. Während Craig dies nicht zu merken scheint, ist Maxine sich ihrer Macht völlig bewusst: „So if Craig can control Malkovich and I can control Craig [...]“ (1:13:01–1:13:06). Andere Menschen scheint Maxine oftmals nur als ‚Marionetten‘ anzusehen, die sie zu Gunsten ihrer hedonistischen Lebensweise beeinflussen kann, was beispielsweise auch durch ihre mehrdeutige Reaktion auf Craigs Tanzaufführung als John Malkovich deutlich wird: „My darling, it’s so much more. It’s playing with people“ (1:21:35–1:21:38). Ihr Verhalten ändert sich erst mit dem Bewusstsein über die Verantwortung für ihr Kind sowie durch die Liebe zu Lotte.

4.2 Craig gegenüber John Malkovich

Indem Craig Malkovichs Körper nicht gewaltsam unterdrückt, sondern ihn als einen „teuren Anzug“ ansieht, den er gern trägt, gelingt es ihm, die langfristige Kontrolle über Malkovichs Bewusstsein zu erlangen. Er verliert diese Kontrolle erst, nachdem Maxine durch Lester und seine Anhänger entführt wurde: Obwohl er Maxine während seines Aufstiegs zunehmend vernachlässigte, entscheidet er sich, die Forderungen der Entführer zu erfüllen und Maxine zu retten, indem er wieder aus dem Körper von Malkovich austritt. Lester und seine Freunde können somit Malkovichs Körper als neues Gefäß beziehen. Ihre dauerhafte Kontrolle hängt jedoch nicht mit Puppenspielerfähigkeiten zusammen, sondern ist darin begründet, dass sie durch die Pforte treten, nachdem Malkovichs „Gefäß“ den „Reifestatus“ erreicht hat. Gemäß den Beschreibungen in Lesters Buch kann es nun niemand anderem mehr gelingen, Malkovich zu übernehmen.

4.3 Craig gegenüber sich selbst

Dieser Tatsache ist sich Craig jedoch nicht bewusst. Da Maxine nicht mehr bedroht ist, tritt er erneut durch die Pforte, um die Kontrolle über Malkovich wiedererlangen zu können, wofür es mittlerweile allerdings zu spät ist. Er gelangt somit nicht in das Bewusstsein von Malkovich, sondern wird in das nächste, in der Entwicklung befindliche „Gefäß“ umgeleitet, das er jedoch gemäß den Gesetzen des „Rei-

sens“ in andere „Gefäße“ weder kontrollieren noch verlassen kann. Infolgedessen ist Craig gezwungen, bis zum Ende seines Lebens die Welt aus den Augen jenes „Gefäßes“ in Form von Emily zu sehen. Er besitzt keine Handlungsfreiheit mehr und ist somit gewissermaßen Emilys Marionette: „Maxine. I love you Maxine. Oh look away. Look away. [...]“ (1:41:47–1:42:08). Indem zu sehen ist, wie sich Emily durch das Wasser bewegt, wird Craigs Freiheitsverlust außerdem symbolisch kontrastiert (vgl. 1:42:11–1:43:50).

Mit einem absoluten Kontrollverlust wird Craig also dafür bestraft, dass er zunehmend die Kontrolle über sich selbst verlor. Statt gegenüber seiner Ehefrau Lotte aufrichtig zu sein und ihr mitzuteilen, dass er nichts mehr für sie empfindet, sperrt er sie infolge seiner Eifersucht bzw. Verzweiflung in einen Käfig, um an ihrer Stelle im Körper von Malkovich Sex mit Maxine zu haben. Im weiteren Verlauf glaubt Craig, Maxine für sich gewonnen zu haben, wenngleich dies natürlich nicht ihm selbst, sondern nur seinem Bewusstsein im „Gefäß“ von Malkovich gelungen ist, was für Craig jedoch keinen wesentlichen Unterschied darstellt. Obwohl Craig damit sein Ziel erreicht hat, handelt er gegen seine tatsächlichen Empfindungen für Maxine, indem er sie zu Gunsten seiner Karriere als international angesehener Puppenspieler immer mehr vernachlässigt. Als er von Lester damit erpresst wird, dass Maxine getötet wird, wenn er nicht aus Malkovich heraustritt, steht Craig vor einem Dilemma, das tatsächlich nur eine logische Konsequenz seines unaufrichtigen Verhaltens ist. Wenn er sich dazu entschließen würde, Malkovichs Körper zu verlassen, wäre Maxine zwar gerettet, aber er würde sie dennoch verlieren, da sie sich, wenn überhaupt, nicht zu Craig, sondern zu Malkovich hingezogen fühlt. Überdies wäre damit zugleich Craigs Karriere beendet, da der Marionettenkünstler für Außenstehende eben nicht er, sondern John Malkovich ist. Die andere Möglichkeit stellt für Craig keine echte Alternative dar, da Maxine schließlich sterben würde. Egal wie er sich entscheidet, er würde Maxine in jedem Fall verlieren. Aufgrund seiner Entscheidung, Maxine nicht sterben zu lassen, wird zwar deutlich, dass er sie nicht nur als Mittel, das seiner Karriere dienlich ist, ansieht, sondern sie wirklich zu lieben scheint – allerdings ist es dafür nunmehr zu spät. Indem Craig sich zunehmend selbst verliert, da er oftmals gegen seinen eigentlichen Willen handelt, ist er also zugleich eine Marionette seiner selbst.

4.4 Tanz der Verzweiflung und Desillusion

Craigs „Dance of Despair and Disillusionment“, den er zunächst mit der Nachbildung seiner selbst als Marionette (vgl. 0:00:38–0:02:37) und später im Körper von John Malkovich (vgl. 1:19:47–1:21:25) aufführt, ist nicht nur als eines seiner künstlerischen Werke anzusehen, sondern verweist zugleich auf seine Persönlichkeit, wobei die Dokumentation über „John Horatio Malkovich“ (vgl. 1:24:58–1:29:08),

mit der vor allem Craigs Aufstieg im Körper von John Malkovich thematisiert wird, denselben Titel trägt. In beiden Fällen lässt Craig eine seiner ‚Repräsentationen‘ in den Spiegel schauen, zurückschrecken und danach zunächst den Spiegel und dann die Einrichtung der Wohnung zerstören. Beim ersten „Tanz“ lässt Craig die Figur nach oben zu sich selbst schauen, während er beim zweiten Mal mit seiner Gestik im Körper von John Malkovich auf Marionettenfäden zu verweisen scheint. Der anschließende Tanz wirkt dabei jeweils so, als wolle Craigs ‚Repräsentation‘ aufgrund seiner „Verzweiflung und Desillusion“ aus sich selbst herausbrechen, was insbesondere für Craigs Zweifel über sich selbst stehen könnte.

4.5 Das Spiel der Marionetten

Das Wechselspiel zwischen Fiktion und Realität wird nicht nur durch den zum Teil sehr hohen Wirklichkeitsbezug deutlich⁹, sondern auch innerhalb des Films, wobei bestimmte Charaktere nicht nur in einem metaphorischen Sinne als Marionetten in Erscheinung treten. Die Figuren, welche Craig von sich selbst sowie von Lotte und Maxine anfertigte, verweisen dabei auf Vorgänge im Film und sind wiederholt in Craigs Wohnungen zu sehen, zum einen, als er noch mit Lotte zusammenlebt (vgl. 0:23:43–0:24:04) und zum anderen in Craigs und Maxines gemeinsamer Wohnung. Sie dienen vor allem dazu, bestimmte Gefühlszustände der Charaktere zu verdeutlichen. Maxine scheint sich ihrer Empfindungen für Lotte zunehmend bewusst zu werden, während sie Lottes Nachbildung über den Mund streicht und sich bei ihr entschuldigt (vgl. 1:28:20–1:28:33). Ferner kommt Craigs Vernachlässigung von Maxine zu Gunsten seiner Karriere symbolisch zum Ausdruck, als die schwangere Maxine ihren Bauch streichelt und Liebe gegenüber ihrem Kind äußert, während an der Seite auf einem Podest Craigs Nachbildung als ‚Randfigur‘ zu sehen ist (vgl. 1:30:30–1:30:35). Außerdem ist Craig, nachdem er von Maxines Entführung erfährt, auch buchstäblich in Form seiner Nachbildung ‚am Boden‘ (vgl. 1:32:23–1:32:26). Die Nachbildungen bestimmter Charaktere des Films erweitern somit zusätzlich das Dingsymbol der Marionetten.

9 Ein weiterer Verweis auf die Außenwelt, aber auch auf die Handlungen in diesem Film, ist in Bezug auf Craig zu finden, der nicht nur aufgrund seines Namens mit dem Theaterreformer Edward Gordon Craig (vgl. JURKOWSKI 1989: 7) in Verbindung gebracht werden kann. Schließlich bestand eines der Anliegen Edward Gordon Craigs darin, Schauspieler durch Marionetten zu ersetzen, da letztere weder Empfindungen noch Persönlichkeit besitzen, sodass sie völlig der Vision des Künstlers, also dem Willen des Regisseurs, untergeordnet sind.

5 Identität und Freiheit

Abstrahierend steht das Dingsymbol der Marionetten in mehrfacher Hinsicht für die Tatsache, dass eine Person nicht ‚aus sich selbst heraus kann‘. Und selbst wenn es ihr äußerlich gelänge, wäre sie hinsichtlich ihrer Persönlichkeit immer noch sie selbst, was beispielsweise damit verdeutlicht wird, dass keine wesentliche Veränderung Craigs stattfindet¹⁰ – nachdem er die Kontrolle über Malkovich erlangt, begeht er schließlich immer noch dieselben Fehler. Zusätzlich generalisiert wird dieser Sachverhalt, indem die Pforte zu John Malkovich eben nicht speziell zu John Malkovich führt, sondern später beispielsweise zum „Gefäß“ von Emily.

Die Frage, ob das Ich des Menschen im Gehirn lokalisiert ist und der Körper somit nur als „Gefäß“ zu bezeichnen wäre, steht im Kontext dieses Films in einem engen Zusammenhang mit der Frage nach der Willensfreiheit des Menschen, die vor allem durch das ‚Marionettenspiel‘ in vielfältiger Hinsicht illustriert wird. Obwohl damit offensichtlich zugleich Fragen der Philosophie thematisiert werden, ist *Being John Malkovich* im Gegensatz zu Filmen wie *Matrix* (1999) jedoch keinesfalls als „auffällige, explizite Präsentation philosophischer Probleme“ (vgl. LIEBSCH 2005: 11) anzusehen. Vielmehr kommen diese Fragen sowie mögliche Antworten anhand der Dingsymbolik der Marionetten in einer subtilen, mehrdeutigen und vielschichtigen Weise zum Ausdruck.

10 Stattdessen ist sogar eher das Gegenteil der Fall: So spiegelt nicht nur Malkovichs Persönlichkeit, sondern auch sein äußeres Erscheinungsbild zunehmend Craig (vgl. 1:29:12–1:29:36) bzw. Lester (vgl. 1:40:04–1:41:18) wieder, während sie jeweils Malkovichs Körper kontrollieren.

Bibliografie

Zitierter Film

Angegeben ist der Originaltitel. Die erste Jahreszahl bezieht sich auf die Erstaufführung. Die jeweiligen Abkürzungen stehen für Folgendes: **R**: Regie. **B**: Buch bzw. Drehbuch. **D**: Darsteller. **P**: Produktionsunternehmen des Films. **V**: Speichermedium sowie Vertriebsunternehmen und Erscheinungsjahr der zugrunde liegenden Veröffentlichung.

Being John Malkovich (1999). **R**: Spike Jonze. **B**: Charlie Kaufman. **D**: John Cusack, Cameron Diaz, Catherine Keener, Orson Bean et al. **P**: Gramercy Pictures, Propaganda Films, Single Cell Pictures. **v**: DVD-Video, Universal, 2003.

Zitierte Literatur

BECKER, Udo (2002): *Lexikon der Symbole*.
Köln: Komet.

BRENDENAL, Silvia (2000): „Der erwiderte Blick“. In: BRENDENAL, Silvia (Hg.)
(2000): *Animation fremder Körper. Über das Puppen-, Figuren- und Objekttheater*.
Berlin: Theater der Zeit.

ECO, Umberto (1977): *Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte*.
Frankfurt am Main: Suhrkamp.

ECO, Umberto (1982): *Einführung in die Semiotik*.
München: Fink.

JURKOWSKI, Henryk (1989): „Künstlerische Tendenzen im modernen
Puppentheater“. In: SCHUENKE, Christa; REITER, Frank (Übers.) (1989): *Die
Welt des Puppenspiels*. Berlin: Henschel.

LIEBSCH, Dimitri (2005): *Philosophie des Films. Grundlagentexte*.
Paderborn: Mentis.

TOPE, Hartmut (1989): „Anmerkungen zum Straßentheater“.
In: SCHUENKE, Christa; REITER, Frank (Übers.) (1989): *Die Welt des
Puppenspiels*. Berlin: Henschel.

Eigenständigkeitserklärung

Es wurden nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt. Sinngemäß oder wörtlich übernommene Ausführungen sind mit Quellenangaben gekennzeichnet. Das gilt auch für Daten oder Textteile aus dem Internet.