



007's Nocturnal Activities

Die Nacht zwischen Spielplatz und Reflexion in den James Bond-Filmen

Andreas Rauscher, Siegen

In den Vorläufern der James Bond-Reihe verfügt die Nacht noch über die Aura des Geheimnisvollen. Sowohl bei Alfred Hitchcock in den 39 STEPS, als auch bei Fritz Lang in MINISTRY OF FEAR verändert eine lange Reise durch die Nacht die Protagonisten. Durch eine Reihe unglücklicher Zufälle geraten sie in eine paranoide Welt voller zwielichtiger Agenten und undurchsichtiger Verschwörungen. Bei Hitchcock begegnet Hannay, der angehende Held wider Willen, in einer Varieté-Show einer jungen Dame, die offensichtlich in Bedrängnis geraten ist. Ohne weitere Hintergedanken bietet er ihr hilfsbereit ein Asyl für die Nacht an. Die Verfolgte macht kryptische Andeutungen über eine Verschwörung der 39 Stufen, die ihr nach dem Leben trachten. Am nächsten Morgen ist sie tot und der unschuldig verdächtige Hannay kann nur um Haaresbreite nach Schottland entkommen, um sich dort auf die Suche nach den wahren Mördern zu machen. Noch undurchsichtiger erscheint die Situation bei Fritz Lang. Der gerade aus einer psychiatrischen Anstalt entlassene, von Anfang an gebrochene Held sucht am ersten Abend in Freiheit einen Jahrmarkt auf. Dieser bietet jedoch nicht die erhoffte Zerstreuung, sondern stattdessen erweist sich ein gewonnener Kuchen als begehrte Beute eines Agentenrings, die den Protagonisten in ein Labyrinth aus Fallen und Intrigen stürzt.

Sowohl der unschuldig Schuldige Hitchcocks, der lediglich durch sein spontanes Talent für Improvisationen entkommt, als auch der Verfolgte Langs, der nach seiner Therapie erneut an seinen Verstand zu zweifeln beginnt, geraten mit dem Einbruch der Nacht in eine Schattenwelt, die sich ihrer Kontrolle entzieht. Der Schritt von der gewöhnlichen täglichen Welt in die abenteuerlichen Agenten-Eskapaden erfolgt mit dem Einbruch der Nacht. Im Netz der Intrigen lauern Gefahren mit einem spielerischen Unterton bei Hitchcock und die Machenschaften krimineller *Master-Minds* wie Doktor Mabuse bei Lang. Die Nacht erfüllt in diesen Filmen sowohl eine ästhetisch-atmosphärische als auch eine dramaturgische Funktion.

Diese Tendenz setzt sich in den Filmen der James Bond-Reihe fort, allerdings unter deutlich veränderten Vorzeichen. 007 gerät nicht zufällig in die Wirren der Nacht, sondern fühlt sich in dieser regelrecht zu Hause. Während die Protagonisten Langs und Hitchcocks sich als gewöhnliche Durchschnittsmenschen erst einmal an die nächtlichen Spielregeln gewöhnen müssen, hat James Bond in seinen ersten Jahrzehnten bereits vorsorglich ein Gimmick für den nächtlichen Einsatz in seinem Koffer, bis hin zum absurden Taucheranzug mit aufgesetzter Möwe zu Beginn von *GOLDFINGER*. Er sucht Casinos und Bars auf, nicht um sich wie ein gebrochener Charakter aus einem *Hardboiled*-Roman zu betäuben und zu vergessen, sondern um die Bekanntschaft mit einer gezielt aufgesuchten Verbündeten oder Gegnerin zu vertiefen oder den Schurken und dessen Handlanger aus der Reserve zu locken. Die Nacht steckt in den 007-Filmen nicht voller Geheimnisse und doppelbödiger Enthüllungen, sondern funktioniert als dramaturgisches und ästhetisches Spiel. Dessen Regeln erfordern eine genauere Betrachtung, um zu überprüfen, ob es sich tatsächlich, wie traditionsbewusste Strukturalisten mutmaßen würden, um eine unveränderliche Formel handelt oder ob die Serie nicht doch im Laufe der Jahre eine zusätzliche Ebene gewonnen hat, die die Nacht mit inneren Zuständen und nicht nur mit dem Karneval äußerer Attraktionen assoziiert.

Wie die improvisierten Spielzüge von Hitchcocks Helden folgen die Abenteuer des bekanntesten Geheimagenten der Filmgeschichte einem aus Wiederholungen und Variationen bestehenden Regelkanon. Auf der Gegenseite lauern, zumindest in den Filmen der 1960er und 1970er Jahre, die zu Superschurken aufgewerteten Erben Mabuses, die Organisationen wie die zwischen Geheimbund und Terrororganisation angesiedelte Gruppe SPECTRE kontrollieren. Das Überschreiten der Schwelle ins Abenteuer bedeutet für 007 im Unterschied zu den Helden bei Hitchcock und Lang keine folgenschwere Veränderung, sondern vielmehr signalisiert der Einbruch der Nacht, dass die Partie, nachdem die Figuren tagsüber in Stellung gebracht wurden, eröffnet ist.

In *DR. NO*, dem ersten Film der Reihe von 1962, wird James Bond bezeichnenderweise am frühen Morgen in einem Londoner Casino vom Spieltisch geholt, um nach Jamaika zu reisen. Er muss sich nicht erst an die Spielregeln der nächtlichen Schattenwelt gewöhnen, sondern gehört selbst zu dieser. Allerdings fehlen ihm in den ersten Jahrzehnten seiner Leinwand-Karriere jene Abgründe, die ein Leben am Rande der Nacht in den Romanen der *Hardboiled*-Literatur, beispielsweise bei Mickey Spillane in dem von Robert Aldrich verfilmten *KISS ME DEADLY* (1955), mit sich bringt. Die in Drehbuch-Ratgebern wie *Save the Cat* von Blake Snyder (Snyder 2005: 88) zur Vertiefung der Charaktere empfohlene Station der langen dunklen Nacht der Seele, die in den dramaturgischen Modellen der Heldenreise von Joseph Campbell (vgl. Campbell 1999) und Christopher Vogler (vgl. Vogler 2010) die Phase der Selbstzweifel und der temporären Niederlage des Helden vor der Wende zur entscheidenden erfolgreichen Bewährungsprobe markiert, taucht in den frühen Abenteuern James Bonds kaum auf. Wenn sich auch nur ansatzweise Brüche in der Charakterisierung

abzeichnen, werden diese mit einem sarkastischen Kommentar von Sean Connery oder einem ironischen Heben der Augenbraue von Roger Moore vom Spieltisch gefegt. Die Nacht gehört 007. Mabuses Erben begehen immer wieder den gleichen Fehler, dass sie wie Dr. No, Goldfinger oder Stromberg glauben diese für sich reklamieren zu können. Doch weder ein als Drache ausgegebener, nachts die geheime Insel des Schurken patrouillierender Panzer in DR. NO, noch die bei Einbruch der Dunkelheit ausgesandten Schergen Odd Job in GOLDFINGER und der Beißer (im Original Jaws) in THE SPY WHO LOVED ME und MOONRAKER können James Bond bezwingen. Im Unterschied zu Mabuse, der immer wieder in neuen Inkarnationen auftritt, bleibt nicht einmal mehr der vom Schurken konstruierte Mythos bestehen, sondern wird als vergeblicher Budenzauber enttarnt. Dr. Nos Festung wird am Ende der Nacht gesprengt, Blofelds Vulkankrater in YOU ONLY LIVE TWICE von einer Ninja-Truppe bis zum Morgen erobert und Kanangas inszenierter Voodoo-Kult um den Totengott Baron Samedi in LIVE AND LET DIE wird während einer nächtlichen Zeremonie von Bond als halbgares Spektakel, zur Tarnung eines Rings von alles andere als mythisch anmutenden Drogenschmugglern entlarvt. Vielleicht ist es besonders bezeichnend, dass sich der Beißer im überzeichneten Science-Fiction-Ausflug MOONRAKER bei einem seiner zahlreichen vergeblichen Angriffe auf Bond während des Karnevals in Rio ausgerechnet mit einem überdimensionalen Schwellkopf als Clown verkleidet hat. Zwar erfolgt der Angriff bei Nacht, doch im Unterschied zu den geheimnisvollen Bedrohungen des Horrorfilms erregen die Handlanger der Bond-Bösewichte eher Mitleid als Angst. Der Einbruch der Nacht, der bei Hitchcock selbst im heiteren NORTH BY NORTHWEST noch zu folgenschweren Verwechslungen führt, signalisiert bei Bond nicht den Beginn eines riskanten Spiels in einem kaum zu durchblickenden Intrigennetz, sondern dass der Zirkus der Attraktionen zum Gala-Abend geladen hat.

Aber wie erklärt es sich dann, dass sich einige Jahre nach der Hochphase der klassischen Bond-Filme der 1960er und 1970er Jahre die Situation unterschwellig doch noch gewandelt hat? In LICENCE TO KILL wird Bonds Freund und Kollege Felix Leiter in seiner Hochzeitsnacht von den brutalen Schergen des Drogen-Barons Franz Sanchez in ein Haibecken geworfen und seine Gattin brutal ermordet. James Bond erfährt, ohne dass das Publikum 1989 darauf vorbereitet gewesen wäre, plötzlich doch noch jene dunkle Nacht der Seele, die Drehbuch-Ratgeber einfordern und die bei seinen entfernten Verwandten aus dem *Hardboiled*-Milieu zur grundlegenden Charakterisierung gehört. Die Krisenerfahrung verwandelt das *business as usual* in eine persönliche Angelegenheit. Bond quittiert den Dienst und reist auf eigene Faust nach Mittelamerika, um Sanchez mit brutaler Verbissenheit zu stellen. Siebzehn Jahre später erweist sich im Neustart CASINO ROYALE die Gebrochenheit als bestimmendes Konzept für die Ära Daniel Craig. Die aus den früheren Filmen vertrauten abendlichen Aktivitäten wie Casinobesuche und Abendessen in luxuriösen Restaurants scheinen gar kein Vergnügen mehr mit sich zu bringen. Das entscheidende Poker-Turnier dient nicht als lockere erste Begegnung mit dem Gegenspieler, sondern entwickelt sich zu einer existenziellen Angelegenheit. Nach dem brutalen Kampf mit einem besonders hart-

näckigen Attentäter im Treppenhaus suchen Bond und seine Kollegin Vesper Lynd, von Eva Green als selbstbewusste Antithese zu den mit Bond-Girls assoziierten Klischees gespielt, sichtlich erschöpft im Badezimmer sitzend verzweifelt Trost. Von den Hintergedanken, die Vespers *Talking Name* im Rahmen des zotigen Humors früherer Filme befördert hätte, fehlt jede Spur.

Es gehört zu den besonderen Stärken der James Bond-Reihe, dass sie sich durch die Integration neuer Einflüsse immer wieder an den veränderten Zeitgeist anpasst und diesen für sich arbeiten lässt (vgl. Rauscher et al. 2007, Chapman 2007, Tesche 2006). Mit einigen Jahrzehnten Verspätung forderte die Nacht, sowohl in dramaturgischer als auch figurenpsychologischer Hinsicht, schließlich doch noch ihren Preis. Diese bisher nur wenig beachtete Entwicklung soll in den folgenden Ausführungen nachvollzogen werden.

In den 1960er Jahren sind sich Francois Truffaut und Alfred Hitchcock relativ schnell einig. Sie betrachten die James Bond-Filme als epigonale Grabbeltisch-Variante der Agenten-Thriller des *Master of Suspense*. In einem Gespräch beim Frankfurter Stammtisch des Hessischen Rundfunks beklagte sich Hitchcock 1966 höchstpersönlich, dass der Angriff eines Flugzeugs in offener Landschaft durch die James Bond-Filme inzwischen ebenso zum klischeehaften Zeichen für eine Gefahr geworden sei wie eine dunkle Gasse, in der in einem Fenster ein Revolver auftaucht. Wie aus dem Audiokommentar von Regisseur Guy Hamilton zur DVD-Veröffentlichung von *GOLDFINGER* hervorgeht, mochte Hitchcock an diesem Film lediglich die alte Dame, die tagsüber wie eine freundliche Angestellte erscheint und nachts mit ihrem plötzlich hervorgeholten Maschinengewehr das Feuer auf Sean Connery als flüchtenden 007 eröffnet. Hitchcock übersah in seiner Kritik, dass gerade in der Überzeichnung der Reiz der frühen James Bond-Filme als Comic-Spektakel der Attraktionen besteht. Das bewusst ausgestellte Spiel mit Stereotypen und der touristische Blick auf exotische Schauplätze, die immer wieder auch zum Abenteuer-Spielplatz des Fantastischen werden können, zeichnet die innovativen Genre-Variationen der frühen Bond-Filme aus. Indem das Setting und die Eigenschaften der Charaktere schnell verständlich erschienen, konnte die Serie den Übergang vom auf Spannung und Geheimnisse angelegten Spionage-Thriller zum modernen Actionfilm initiieren.

Der Einbruch der Nacht dient in den James Bond-Filmen der 1960er Jahre als Startschuss, um die tagsüber in Position gebrachten Figuren ihre Manöver ausführen zu lassen. Wenn eine scheinbar einfache Spur direkt in das Wespennest der Schurken führt, ähnelt Bond den Protagonisten Hitchcocks. Allerdings entspricht er nicht wirklich diesen alltäglichen Helden, sondern benutzt deren Gestus selbst als listenreiche Fassade. Zu den definierenden Standardsituationen der 007-Filme zählt die erste Kontaktaufnahme mit dem Gegenspieler tagsüber oder am frühen Abend. Bond sucht den Schurken wie in *GOLDFINGER*, *THUNDERBALL* oder *OCTOPUSSY* auf, um ihn zur Eröffnung herauszufordern. Im Unterschied zu den Agenten in realistischen Spionage-Geschichten gerät 007 gar nicht erst in die Gefahr,

zum Bauern in einem von größeren Mächten betriebenen Spiel zu werden, da er selbst die Initiative ergreift und die Regeln nach seinen eigenen Bedingungen auszulegen versucht.

Im Verlauf der Nacht folgen die Reaktionen auf die am Tag oder Abend eingeleiteten Züge und die Partie zwischen Agent und Schurke nimmt Fahrt auf. Goldfingers Diener Odd Job beendet auf grausame Art einen Flirt zwischen Bond und der abtrünnigen Schurken-Gespielin Jill Masterson. Wie in einer Reminiszenz an die Anfangssequenz von Howard Hawks SCARFACE wird lediglich seine Silhouette gezeigt. Als Bond am nächsten Morgen zu sich kommt, findet er die vollständig mit Gold überzogene Jill ermordet vor. Das zum ikonischen Motiv avancierte Bild changiert zwischen Verstörung und Groteske. Bond zeigt sich von den Erlebnissen der bizarren Nacht nicht sonderlich beeindruckt, sondern nimmt nach einem kurzen Abstecher zur Zentrale in London das Spiel gegen Goldfinger auf, bezeichnenderweise indem er ihn in dessen eigenem Golf-Club zu einem Turnier herausfordert.

Die Spannung besteht in den meisten Fällen nicht aus dem Verlauf der vorhersehbaren Narration, sondern in den ästhetischen und dramaturgischen Variationen der Standardsituationen wie der Begegnung mit dem Schurken, das erste Rendezvous mit dem Bond-Girl, die Konfrontation mit den Handlangern des Gegenspielers oder der nächtliche Besuch im feindlichen Hauptquartier, bei dem die alltägliche Fassade bröckelt. In THUNDERBALL entdeckt Bond das Haifischbecken hinter dem vermeintlichen Swimmingpool, in ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE findet er heraus, dass in Blofelds Alpen-Sanatorium tödliche Viren gezüchtet werden und in CCTOPUSSY sucht er in einem als Krokodil getarnten Boot die Insel der mysteriösen Octopussy auf. In der Entwicklung dieser Szenen lässt sich eine deutliche Tendenz zum Ironischen beobachten. Die späten Einsätze von Roger Moore unterscheiden sich nicht mehr allzu sehr von ihren Parodien in den AUSTIN POWERS-Filmen.

Umberto Eco wies in seinem Aufsatz über die Romane Ian Flemings auf die strukturellen Parallelen zu einem von Regeln bestimmten Spielablauf hin:

Das Schema ist insofern gleichbleibend, als alle seine Elemente in jedem Roman auftreten, so dass man behaupten könnte, die fundamentale Spielregel laute so: „Bond zieht aus und schlägt in acht Zügen“, aber wegen der Ambivalenz Liebe-Tod müsste es in gewissem Sinne heißen: „Bösewicht reagiert und schlägt in acht Zügen“. Es ist nicht gesagt, dass die Züge immer in der gleichen Reihenfolge stattfinden müssen. (Eco 1986: 289)

Die ludischen Elemente der Bond-Filme verdeutlichen auch, weshalb sie sich besonders gut für die Adaption in Videospiele eignen. Nachts gestalten sich die Spielregeln im Sinne der Paidia, des freien Spiels nach Roger Caillois (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2008: 31), und nicht wie tagsüber an die Etiketten des mit festen Zielvorgaben und Zügen assoziierten Ludus gebunden. Die Differenz zwischen Paidia und Ludus lässt sich am besten an der Unterscheidung zwischen dem mit Improvisationen und dem Ausgestalten von Rollen

verbundenen Begriff des *Play* und dem als durchorganisierte Partie verstandenen *Game* vergegenwärtigen.

Während die Tagesabläufe in den klassischen Bond-Filmen relativ reglementiert erscheinen, bieten die Nächte ausgiebig Gelegenheit zum improvisierten Spiel und zu Ausflügen in andere Genres oder zur ironischen Übersteigerung der Standardsituationen. Zumindest in der ersten Hälfte der frühen 007-Abenteuer wird tagsüber dem routinierten Alltagsgeschäft, aus dem sich in anderen Filmen nahezu die gesamte Dramaturgie eines Spionagefalls ergeben würde, nachgegangen. Man lässt sich im von älteren Kollegen frequentierten jamaikanischen Club blicken (DR. NO), absolviert Rundfahrten in Istanbul (FROM RUSSIA WITH LOVE), spielt Golf mit großenwahnsinnigen Industriellen (GOLDFINGER), erholt sich im Sanatorium (THUNDERBALL) oder täuscht auf einer Schweizer Bergfestung vor, ernsthaft die Ahnengalerie des Superschurken erforschen zu wollen (ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE). Nachts lässt sich hingegen die Verfeinerung der Verfolgungsjagd als Standardsituation in Autos inklusive ausfahrbaren Maschinen-Gewehren und Schleudersitz (GOLDFINGER) und auf Skiern (ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE) erproben, die abgeschottete Insel des Schurken erforschen (DR. NO, LIVE AND LET DIE) oder die unfreiwillig auf die schiefe Bahn geratene Verbündete des Schurken zum Seitenwechsel motivieren (LIVE AND LET DIE, OCTOPUSSY, THE LIVING DAYLIGHTS, LICENCE TO KILL). Der Eintritt in die nächtliche Welt führt in den James Bond-Filmen der 1960er und 1970er Jahre nicht in das riskante Geschäft der Spionage, auf das der nächtliche Überfall auf ein Zigeunerlager und der brutale Kampf gegen Red Grant im Zug in FROM RUSSIA WITH LOVE, die sich beide nach Einbruch der Dunkelheit ereignen, noch anspielen. Stattdessen initiieren die stilprägenden *Set Designs* von Ken Adam einen Wechsel in der Tonart der Genre-Semantik. Die Raketenbasis des Dr. No erinnert bereits an die noblere Variante eines *Mad Scientist*-Labors aus der *Pulp*-Literatur. Mit der geheimen Vulkankraterbasis in YOU ONLY LIVE TWICE, auf die der Angriff der Ninjas bezeichnenderweise nach Einbruch der Dunkelheit erfolgt, und dem Ausflug ins Weltall in MOONRAKER begeben sich die 007-Filme zeitweise ganz auf das Terrain der Science-Fiction.

Für Momente des Zweifels und der Skepsis, die als Nachtgedanken die (Anti-)Helden der *Hardboiled*-Literatur beim obligatorischen Bar-Besuch beschäftigen, bleibt in den James Bond-Filmen in den ersten Jahrzehnten kaum Zeit. Sie finden sich als kurze Zwischenspiele und werden mit Hilfe einer imaginären Vergangenheit konstruiert, die auf keine serienübergreifende Geschlossenheit oder gar eine Psychologisierung der Figur abzielen. In TOMORROW NEVER DIES wartet Bond mit einer zunehmend leeren Flasche Whiskey resigniert darauf, welcher der Handlanger im Lauf der Nacht kommen wird, um ihn zu eliminieren, nur um festzustellen, dass es sich um die verflossene Liebe (Teri Hatcher) handelt, die er vor vielen Jahren an den Zeitungsmogul Elliot Carver (Jonathan Pryce) verlor. In THE LIVING DAYLIGHTS kündigt Bond an, notfalls den Dienst zu quittieren und in LICENCE TO KILL folgen auf die Worte Taten. Die in diesen Filmen angelegten Brüche

und Ambivalenzen setzen sich in CASINO ROYALE, QUANTUM OF SOLACE und SKYFALL als Stilprinzip fort. Auf Umwegen war die Serie zu den am Anfang ausgesparten Momenten der inneren Nacht aus den Romanen Flemings, die wie im *Hardboiled*-Genre eine Psychologisierung der Figur erfordern würde, zurückgekehrt.

Die James Bond-Filme übersprangen in ihren Anfängen zwar die differenzierteren Abgründe des Romans *Casino Royale*, doch durch die Hintertür hielten die verdrängten Ursprünge der Figur verspätet Einzug in die Filme, indem diese sich bei Motiven des *Film Noir* und der *Hardboiled*-Detektivgeschichten bedienten. ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE deutet erstmals diese Möglichkeit an, wenn sich James Bond in die charmante Mafia-Tochter Tracy (Diana Rigg) verliebt und diese sogar heiratet, nur um sie wenige Einstellungen später wieder durch einen Mordanschlag zu verlieren. Zu Beginn des Films bei ihrer ersten Begegnung in einem Casino stößt Bond erstmals an seine Grenzen, indem die Spieltische ihren Reiz verloren haben und Tracy seine hilfsbereiten Avancen ablehnt. Nachdem sie ihn einfach am Strand stehen lässt, bemerkt er nur leicht resigniert, „that wouldn't have happened to the other fellow.“ In ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE gestalten sich die Brüche trotz einiger überzeugender Ansätze noch zu bemüht und das Schauspiel des einmaligen Bond-Darstellers George Lazenby wirkt zu uneinheitlich, um tatsächlich *Hardboiled*- und *Noir*-Elemente jenseits einzelner Situationen in die Handlung einzubringen. Dennoch fanden nach Peter Hunts exzeptionellem und emotionalem Bond-Film Untertöne Eingang in die Serie, die anstelle des Spektakels die Unsicherheiten und dunklen Ambivalenzen des *Noir* anklingen lassen. Allerdings mit dem zentralen Unterschied, dass es sich nicht um eine durchgängige *Vision du Monde*, sondern um sorgfältig lancierte Dissonanzen, vergleichbar den reflexiven Brüchen in neueren Comicverfilmungen, handelt.

Norbert Grob schreibt in seiner Einführung über die Schauplätze und Motive des *Film Noir*:

Motivisch gesehen, ist das Noir-Universum eine Welt der Nacht. Deshalb entfalten auch Filme, die in der Nacht spielen, eine ganz eigene Magie. Gerade weil sie in diesem Medium, das ansonsten seine Kraft eher aus dem Sichtbaren schöpft, ihre Spannung ziehen aus der Nähe zum Dunklen, Schemenhaften, Unsichtbaren. (Grob 2008: 29)

Auf den ersten Blick befinden sich die 007-Filme vom Dunklen und Schemenhaften des *Noir* relativ weit entfernt, erst der durch die serielle Hermeneutik und die Relektüre der eigenen Geschichte beförderte zweite Blick bringt die Nähe der Figurenkonzeption Flemings zum *Noir* und zu den Charakteren der *Hardboiled*-Literatur in den Filmen mit Timothy Dalton und Daniel Craig zum Ausdruck. Das tragische Ende von ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE war mit der zeitweiligen Rückkehr von Sean Connery in DIAMONDS ARE FOREVER schnell wieder vergessen. Die Nächte gehörten nicht mehr der skeptischen Selbstverortung, stattdessen wurde – mit einer von einem penetranten Alther-

ren-Humor gezeichneten Nostalgie – wieder das gesamte Routine-Programm von Flirts im Casino über den Einbruch in ein geheimes Penthouse, in dem sich natürlich der Superschurke eingenistet hat, bis hin zur obligatorischen Ermordung der Gehilfin, die 007 nicht weiter bekümmert, praktiziert. Doch nach dem mit Ausnahme von FOR YOUR EYES ONLY überwiegend selbstironischen Fine-Tuning der Roger Moore-Ära tauchten die in ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE gesäten Zweifel wieder auf, auch wenn es dahinter keine schlüssige dramaturgische Entwicklung, sondern vielmehr eine Art Déjà-Vu-Effekt für Bond und die Zuschauer gab. Aus diesen kognitiven Assoziationen zeichnet sich der Hintergrund für ein Drama ab, dessen Intensität der Imagination der Zuschauer überlassen bleibt. In der *Pre-Title-Sequence* zu FOR YOUR EYES ONLY rächt sich Bond am Mörder seiner Frau und überwältigt in einem riskanten Helikopter-Stunt seinen alten Erzfeind Blofeld, der in ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE für den Tod Tracys verantwortlich war. Die emotionale Auflösung des Konflikts, die in der Narration irgendwann um DIAMONDS ARE FOREVER hätte erfolgen müssen, wird mit zwölf Jahren Verspätung nachgeholt. 1989 tauchte in LICENCE TO KILL erneut die Erinnerung an die kurze tragische Ehe auf, deren Auswirkungen Bond offensichtlich doch länger beschäftigt haben, als es sich angesichts der karnevalesken Genre-Ausflüge in die *Martial Arts* in THE MAN WITH THE GOLDEN GUN oder ins Weltall in MOONRAKER hätte erahnen lassen. Die dunkle Nacht der Seele findet sich in den Bond-Filmen nicht wie in konventionellen Hollywood-Dramaturgien als ein bestimmtes Segment der Handlung, sondern vielmehr als skizzenhafte *Work-in-Progress*. Wenn 007 in Selbstzweifel gerät, ergeben sich diese nicht alleine aus der Diegese, sondern auch immer aus dem diskursiven popkulturellen Umfeld der Serie, deren Zeitgemäßheit immer wieder neu verhandelt werden muss.

In dem von postklassischen Ansätzen geprägten GOLDENEYE erhält 007 eine Vergangenheit als Frontkämpfer des Kalten Krieges, die er zwar ansatzweise in den Romanvorlagen der 1950er Jahre besaß, die aber in den Filmen zugunsten eines ausgewogeneren Ansatzes vermieden wurde. Bezeichnenderweise wird er mit Vorfällen, die ihn zur kritischen Selbstreflexion zwingen, im Lauf der Nacht konfrontiert. Bonds neue Vorgesetzte M (Judi Dench) wirft ihm, darin diversen Ansätzen der Gendertheorie folgend, vor, dass er ein sexistischer Dinosaurier und ein Relikt des Kalten Krieges sei. Genau dieses Problem versuchte LICENCE TO KILL durch die Verlagerung auf eine andere ungewohnte Art von Erzählung anzugehen, fand aber an den Kinokassen keinen Zuspruch. Die nächtlichen Zweifel in GOLDENEYE entsprechen nicht mehr der Rückkehr verdrängter Traumata, sondern funktionieren vielmehr als Metakommentar zum Status der Serie selbst, deren Relevanz in den 1990er Jahren verstärkt angezweifelt wurde. Die Begegnung zwischen Bond und seinem abtrünnigen Kollegen Alec Trevelyan (Sean Bean) übersetzt diesen Diskurs unmittelbar in Bilder. Im Dunkel der Nacht treffen sich 007 und der tot geglaubte Freund, der sich vom *Secret Service* verraten fühlte, auf einem Schrottplatz in St. Petersburg, auf dem zerbrochene Lenin-Statuen gelagert werden. Die Assoziation, dass Bond selbst sich nicht allzu weit von diesen Relikten entfernt befindet, wird durch die Ikonografie

evoziert. Die nächtliche Mise en Scène dient zur situativen Vertiefung einer Figur, die eher Momentaufnahmen einer *Backstory Wound* als eine vollständig ausgearbeitete Hintergrundgeschichte aufweist.

Wenn nächtliche Reflexionen James Bond heimsuchen und eine Magie der Nacht im Sinne einer *Noir*-Mentalität befördern, erfordert diese Stimmung über die als *Trigger* eingesetzte halbdunkle Lichtsetzung hinaus eine gewisse Beteiligung des Publikums. In CASINO ROYALE, unter der erneuten Regie von Martin Campbell, der auch für GOLDENEYE verantwortlich zeichnete, kommen schließlich doch noch die ambivalenten Anfänge des Spions, der laut Songtitel alles in Zukunft besser als jeder andere machen wird, auf die Leinwand. Die Nacht um das Casino entfaltet eine sogartige Wirkung, die sie in der klassischen Phase der Serie niemals hatte. Bond begegnet in Le Chiffre (Mads Mikkelsen) seinem dunklen Gegenstück, ein Motiv, das Timothy Dalton und Robert Davi bereits auf der Grundlage der Romane von Ian Fleming in LICENCE TO KILL herauszuarbeiten versuchten. Die durch Erpressung zum Verrat gezwungene Vesper Lynd offeriert ein mögliches Erklärungsmuster für die narrativ später angesiedelte Misogynie des Protagonisten, die eigentlich einer weit zurückliegenden Kino-Vergangenheit angehört. Dennoch lässt sich in der Darstellung der ersten Missionen Bonds eine Vertiefung erkennen, von der die Figur keine Kenntnis haben kann, da sie sich aus dem intertextuellen Wechselspiel mit der Seriengeschichte ergibt, die lediglich den Zuschauern bekannt sein kann. Momente der Reflexion und des Innehaltens wie die bereits erwähnte Badezimmer-Szene nach dem brutalen Kampf im Treppenhaus des Hotels erweitern das Register der Serie, wenn Bond versucht, seine neue Kollegin während einer nächtlichen Zugfahrt psychologisch zu deuten, diese jedoch umgekehrt in Sekundenschnelle ein ausgesprochen präzises Profil von ihm selbst erstellt. Das sonst nahezu obligatorisch mit romantischen Tête-à-Tête ausklingende gemeinsame Abendessen endet in einer für die Reihe ungewöhnlichen Patt-Situation.

In SKYFALL erweist sich ähnlich wie zuvor in GOLDENEYE und in dem raffiniert mit der eigenen Seriengeschichte spielenden THE WORLD IS NOT ENOUGH die Begegnung mit dem Gegenspieler (Javier Bardem) als ein Konflikt, der durch die Ignoranz aus den eigenen Reihen entstanden ist. Die nächtlichen Szenarien in SKYFALL werden von Regisseur Sam Mendes und Kameramann Roger Deakins, insbesondere während des Showdowns in Schottland, pointiert als Sinnbilder für die innere Verfassung der Figuren genutzt. Die nächtlichen Aktivitäten beschränken sich in den Bond-Filmen nach über fünfzig Jahren Seriengeschichte nicht mehr auf das strukturelle Spiel mit den Versatzstücken anderer Genres und einer aneignenden Umcodierung präfigurierter Standards. Vielmehr verdeutlichen die Entwicklungen der letzten Jahre, wie als Gegenakzent zum Wiederholungszwang serieller Formate die nachgereichte Krise einer inneren Nacht als ausbaufähige Grundlage für ein neues Morgen dienen kann.

Die James Bond-Filme entzauberten die abgründigen Nächte des Agenten-Thrillers zugunsten eines Kinos der Attraktionen, das sich bis in die Settings der *Pulp*-Science-Fiction hinein begab. Aus der seriellen Praxis entstanden jedoch temporäre Brüche, die durch die Hintertür nächtliche Zweifel und Ambivalenzen wieder zuließen. Mit Timothy Daltons Vorarbeiten und Daniel Craigs gegenwärtigen darstellerischen Leistungen hielt die *Noir*-inspirierte Nacht schließlich sogar als Stilvariante Einzug in die immer wieder neu konfigurierte Welt des populärsten Agenten der Filmgeschichte. Schließlich besteht auch am Rande der Nacht die Gewissheit, dass James Bond am nächsten Morgen wieder zurückkehren wird.

Über den Autor

PD Dr. habil. Andreas Rauscher (*1973), Akademischer Oberrat für Medienwissenschaft an der Universität Siegen, freier Journalist und wissenschaftlicher Kurator für das Frankfurter Filmmuseum. Zahlreiche Seminare und Artikel zu Game Studies, Filmwissenschaft, Comic- und Serienforschung. Dozent an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz und an der Fachhochschule für Mediendesign Mainz in den Bereichen Filmwissenschaft und Mediendramaturgie. 2011 Habilitation über *Spielerische Fiktionen – Transmediale Genrekonzeppte in Videospiele* (Marburg 2012). 2002 Promotion über *Das Phänomen Star Trek* (Mainz 2003). Beiträge für *Testcard*, *Splating Image*, *epd Film*, *Musikexpress* und *Filmdienst*. Mitbegründer und Redakteur der Zeitschrift *Screenshot – Texte zum Film*. Mitherausgeber der Bücher *Subversion zur Prime-Time. Die Simpsons und die Mythen der Gesellschaft* (Marburg 2001, 3. Auflage 2014, zusammen mit Thomas Klein und Michael Gruteser), *Superhelden zwischen Comic und Film* (München 2007, zusammen mit Andreas Friedrich) und *Mythos 007 – Die James Bond-Filme im Fokus der Popkultur* (Mainz 2007, zusammen mit Bernd Zywietz, Cord Krüger und Georg Mannsperger). – Aktuelle Forschungsschwerpunkte: Game Studies (Ästhetik, Genrekonzeppte, Transmedialität), Worldbuilding und Storytelling, Neuere Filmgeschichte und Filmtheorie (US-Independents, Individual- und Epochalstile, Genretheorie), Animation Studies, Comic Studies, Cultural Studies und Poptheorie.

Filme

AUSTIN POWERS (USA 1997, Jay Roach)

CASINO ROYALE (Großbritannien 2006, Martin Campbell)

DIAMONDS ARE FOREVER (DIAMANTENFIEBER, Großbritannien 1971, Guy Hamilton)

DR.NO (JAMES BOND 007 JAGT DR. NO, Großbritannien 1962, Terence Young)

FOR YOUR EYES ONLY (IN TÖDLICHER MISSION, Großbritannien 1981, John Glen)

GOLDENEYE (Großbritannien 1995, Martin Campbell)

GOLDFINGER (Großbritannien 1963, Guy Hamilton)
 KISS ME DEADLY (RATTENNEST, USA 1955, Robert Aldrich)
 LICENCE TO KILL (LIZENZ ZUM TÖTEN, Großbritannien 1989, John Glen)
 LIVE AND LET DIE (LEBEN UND STERBEN LASSEN, Großbritannien 1973, Guy Hamilton)
 THE LIVING DAYLIGHTS (DER HAUCH DES TODES, Großbritannien 1987, John Glen)
 THE MAN WITH THE GOLDEN GUN (DER MANN MIT DEM GOLDENEN COLT, Großbritannien 1974, Guy Hamilton)
 MINISTRY OF FEAR (MINISTERIUM DER ANGST, USA 1944, Fritz Lang)
 MOONRAKER (Großbritannien/Frankreich 1979, Lewis Gilbert)
 NORTH BY NORTHWEST (DER UNSICHTBARE DRITTE, USA 1959, Alfred Hitchcock)
 OCTOPUSSY (Großbritannien 1983, John Glen)
 ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE (IM GEHEIMDIENST IHRER MAJESTÄT, Großbritannien 1969, Peter Hunt)
 SCARFACE – THE SHAME OF A NATION (USA 1932, Howard Hawks)
 SKYFALL (Großbritannien 2012, Sam Mendes)
 THE SPY WHO LOVED ME (DER SPION, DER MICH LIEBTE, Großbritannien 1977, Lewis Gilbert)
 THE 39 STEPS (DIE 39 STUFEN, Großbritannien 1935, Alfred Hitchcock)
 THUNDERBALL (FEUERBALL, Großbritannien 1964, Terence Young)
 TOMORROW NEVER DIES (DER MORGEN STIRBT NIE, Großbritannien 1997, Roger Spottiswoode)
 THE WORLD IS NOT ENOUGH (DIE WELT IST NICHT GENUG, Großbritannien 1999, Michael Apted)
 YOU ONLY LIVE TWICE (MAN LEBT NUR ZWEIMAL, Großbritannien 1967, Lewis Gilbert)

Literatur

Campbell, Joseph (2011): Der Heros in Tausend Gestalten. Frankfurt am Main: Insel.
 Chapman, James (2007): Licence to Thrill. A Cultural History of the James Bond Films. London: I.B. Tauris.
 Eco, Umberto (1986): Apokalyptiker und Integrierte. Frankfurt am Main: Fischer.
 Egenfeldt-Nielsen et al. (2008): Understanding Video Games. New York.
 Grob, Norbert (2008): Filmgenres – Film Noir. Stuttgart: Reclam.
 Rauscher, Andreas et al. (Hg., 2007): Mythos 007. Die James Bond-Filme im Fokus der Popkultur. Mainz: Ventil.
 Tesche, Siegfried (2006): Das große James Bond-Buch. Leipzig: Henschel.
 Vogler, Christopher (2010): Die Odyssee des Drehbuchschriftstellers. Hamburg: Zweitausendeins.