



Laura Vogel (Autor)

Der Tisch als Bühne

Inszenierungsformen filmischer Tischgesellschaften und
gastrosophischer Codes am Beispiel der Filmästhetik
Quentin Tarantinos



<https://cuvillier.de/de/shop/publications/8483>

Copyright:

Cuvillier Verlag, Inhaberin Annette Jentsch-Cuvillier, Nonnenstieg 8, 37075 Göttingen,
Germany

Telefon: +49 (0)551 54724-0, E-Mail: info@cuvillier.de, Website: <https://cuvillier.de>

Einleitung

Essende Menschen sind handelnde Menschen – sie entscheiden sich im Moment der Nahrungsaufnahme, ob bewusst oder unbewusst, für eine Erhaltung ihrer Vitalfunktionen und damit für eine Verlängerung ihres Lebens. Insofern ist mit dem Vorgang des Essens auch eine lebensbejahende Entscheidung gegen den eigenen Sterbeprozess verbunden. Denn die im Essen enthaltenen Nährstoffe wirken dem körperlichen Verfall entgegen, fördern die Zellerneuerung und spenden dem menschlichen Organismus die nötige Energie, um den Fortbestand des *Homo sapiens* durch Fortpflanzung sichern zu können. Daher liegt die Vermutung nahe, der Verzehr von Essen stelle einen grundsätzlich proaktiv vorgenommenen Akt dar, welcher auf pragmatischen Denk- und Entscheidungsprozessen beruhe, die wiederum primär auf die Reproduktion des menschlichen Genpools abzielen. Der Körper eines gesunden Menschen sorgt im Normalfall jedoch mit Hilfe diverser Mechanismen beziehungsweise Automatismen für ein stetiges Bestreben zur Überlebenssicherung und setzt notfalls jegliche Willensentscheidungen außer Kraft: Signale des Hungers werden vom Verdauungstrakt zum Gehirn transportiert und befahlen dem Individuum eine sofortige Aufnahme von Nährstoffen. So ist der Mensch allein wegen seiner biologischen Determination auf die kontinuierliche Verfügbarkeit *von* und die adäquate Versorgung *durch* Essen angewiesen. Triebe bestimmen schließlich über die Priorität, mit der ein Lebewesen seine Existenz sichert und somit auch über die Rolle, die dem Essen dabei zugewiesen werden muss.

Dennoch nehmen *Lebensmittel* ihren Platz in der *Lebensmitte* nicht nur aufgrund ihrer physisch nährenden und sättigenden Eigenschaften ein. Vielmehr stellt der Verzehrprozess als solcher immer auch ein komplexes Erlebnis innerhalb der individuellen Historie dar. Sensorische und gustatorische Erfahrungen, die im Kontext eines Essvorgangs hervortreten, lösen neben dem Sättigungssignal eine Kettenreaktion weiterer physischer und psychischer Aktivitäten aus: Die Aufnahme von Speisen ist, wie andere Handlungen und Momente im Lebensverlauf eines Menschen, eng mit der Bildung beziehungsweise Speicherung von Erinnerungen und Assoziationen verbunden. Verschiedene Aspekte einer bestimmten Mahlzeit, wie beispielsweise Geschmack, Geruch, Konsistenz, Temperatur und Haptik, können entweder insgesamt oder als einzeln wahrgenommene Markierungspunkte zu einer Ausformung neuer Erfahrungswerte führen oder den Menschen an bereits vergangene Verzehrgelegenheiten und andere Speisen erinnern. Insofern lässt sich Essen grundsätzlich als potenzielles Instrument für die Evokation von Emotionen betrachten. Der Genuss spezifischer Speisen kann die Produktion körpereigener Botenstoffe anregen, die wiederum Gefühle wie Freude, Trost und Geborgenheit entstehen las-

sen. Auch negative Folgen wie Empfindungen des Ekels oder gar Angst können im Zusammenhang mit der Nahrungsaufnahme auftreten, sofern eine Mahlzeit dem gustatorischen Profil eines Individuums nicht entspricht.

Infolgedessen wird das jeweilige Lebensmittel als ungenießbar, giftig beziehungsweise anderweitig schädlich wahrgenommen – oder aber die Mahlzeit ist bei einem Individuum kognitiv und emotional mit schlechten Erfahrungen und Ereignissen verknüpft, sofern diese im unmittelbaren Zusammenhang mit dem Verzehr stattgefunden haben. Jeder Essvorgang birgt daher die Chance, sich nicht nur auf die physische Konstitution der Essenden auszuwirken. Vielmehr können Speisen auch Einfluss auf die Psyche des Menschen nehmen und neben dem Körper auch gedankliche Prozesse nähren. Zwar lassen sich auch alle der hier genannten Facetten des Essens letztendlich auf den funktionalen Aspekt hinsichtlich biologischen Nutzens und Verwertbarkeit von Lebensmitteln zurückführen. Damit wird jedoch der *kulturellen* Komponente von Speisen und Essvorgängen nicht die Beachtung zuteil, die ihr gebührt.

Die vorliegende Analyse konzentriert sich daher primär auf die soziokulturelle Bedeutungsebene des Essens und soll der Betrachtung diverser relevanter Diskurse im Zusammenhang mit der gemeinschaftlichen Einnahme von Mahlzeiten dienen. Hierzu ist eine Vorgehensweise notwendig, die sich vom Ausgangspunkt eines Überblicks interdisziplinärer Konzepte und Thesen schließlich auf die Betrachtung eines kompakteren Detailbereichs zubewegt. Im Vordergrund steht hierbei das Motiv der *Tischgesellschaft*: Dieser Terminus soll sich stetig im Zentrum der Aufmerksamkeit befinden, da er sowohl den sozialen Aspekt der Nahrungsaufnahme verkörpert als auch auf die kulturbezogenen Faktoren rund um das Thema Essen hinweist. Im Anschluss an eine profunde Erörterung des Begriffs, seiner Historie und schließlich seiner *Position* beziehungsweise *Funktion* innerhalb verschiedener Systeme – wie zum Beispiel Zivilisation und Kultur, Gesetzgebung und Alltagsorganisation, Religion und Philosophie – soll sich die Perspektive vor allem auf eine Auswahl medialer Interpretationen richten. So bietet die Untersuchung audiovisueller *Inszenierungsformen der Tischgesellschaft* ein weitreichendes Spektrum an unterschiedlichen Schwerpunkten.

In der aktuellen Blütezeit sozialer Plattformen, die in Kooperation mit diversen audiovisuell basierten Medienangeboten global genutzt werden, stellt sich ein Inszenierungsvorgang von Nahrungsmitteln als so unkompliziert dar wie zu keinem anderen Zeitpunkt der Menschheitsgeschichte. Die stetige Verfügbarkeit von Essensdarstellungen aus aller Welt führt zu einer rasanten Verbreitungspraxis globaler kulinarischer Trends. Dabei spielen die technischen Innovationen rund um Internet, Smartphone und Social Media wichtige Rollen, da sie nie dagewe-

sene Möglichkeiten zur Teilhabe an fremden Mahlzeiten eröffnen. So können Individuen, die sich zum jeweiligen Zeitpunkt an unterschiedlichen Orten oder gar in divergierenden Zeitzonen befinden beispielsweise Fotografien ihrer Speisen austauschen. Durch Video-Chat ist auch die Zusammenkunft *virtueller Tischgesellschaften* gewährleistet. Außerdem lassen sich Essvorgänge mittels audiovisueller Medien auf einfache Weise dokumentieren, speichern und den Mitmenschen zu jeder Zeit zugänglich machen. Das Interesse, sich anhand der Mahlzeiten anderer satt zu sehen oder Inspiration für die eigenen Kochkünste zu sammeln, gleicht dabei einer passiven Nahrungsaufnahme. Eine Stimulation des menschlichen Gehirns hinsichtlich Appetit und Sättigung kann offensichtlich auch während des „Genusses“ von abgebildetem Essen stattfinden – Beweise hierfür liefern die immer zahlreicher vorhandenen Medienbeiträge zum Thema Kulinarik.¹

Der Film ist dabei als ein besonders wertvolles und aufschlussreiches Medium anzusehen, da er aufgrund seiner technischen Gestaltungsmöglichkeiten ein hohes Potenzial bezüglich vielfältiger Darstellungsweisen kulinarischer Begegnungen aufweist. Denn im Vergleich zu Literatur und bildender Kunst entfaltet sich die ästhetische Wirkung des Films in einer Dynamik, die der bild- und tonbezogenen Wahrnehmungsstruktur jener Daseinsebene, die gemeinhin als *Realität* angesehen wird, besonders nahekommt. Letztere Theorie stützt sich auf die Nähe des Films, der schließlich aus einer Montage bewegter Bilder besteht, zu jener Form der Bewegungsfreiheit, die der menschliche Körper bietet. So ist es dem physisch intakten Individuum aufgrund seiner Bauweise bestehend aus Muskeln, Sehnen und Knochen sowie seiner Sinnesorgane gestattet, seine Umwelt in multidimensionaler Weise zu erleben. Zwar kann der Film lediglich die audiovisuelle Reizbarkeit des menschlichen Organismus bedienen. Dennoch vermag die geschickte Montagetechnik, mit der die einzelnen Bewegungsbilder zusammengesetzt werden, zumindest eine besonders realitätsnahe Illusion zu vermitteln als betrete das Publikum ein Paralleluniversum der eigenen Alltagswelt.

Insofern eröffnet der Film die Möglichkeit des passiven Erlebens von Abenteuern und Schicksalswendungen, die stellvertretend von den jeweiligen fiktiven Gestalten, den *Figuren*², unternommen werden. Die Figuren sind dabei Bestandteile eines komplexen sozialen Netz-

¹ Vgl. zum Beispiel TV-Formate wie Koch-Shows und entsprechende Wettbewerbe, Kochbücher, Websites und Foren mit Rezeptesammlungen, kulinarische Bildbände und Reiseführer, Beiträge auf Social-Media-Kanälen, Fotografie- und Kunstausstellungen, filmische Dokumentationen und Reportagen über bestimmte Ernährungsformen oder kulturelle Essgewohnheiten, Zeitschriften etc.

² Vgl. Eder, J. (2008): *Die Figur im Film*, Marburg: Schüren.
Der Begriff „Figur“ wird innerhalb der vorliegenden Arbeit, wie auch in Eders Werk, für filmische, d.h. „erfundene Wesen“ verwendet. Diese Abbildungen menschlicher oder menschenähnlich agierender Individuen sind als fiktive Geschöpfe anzusehen, die von real existierenden Autoren erschaffen werden, um sie in narrative Strukturen einzubinden und dementsprechend handeln zu lassen. Auch bei Figuren, deren Eigenschaften und Werdegänge von realen Persönlichkeiten inspiriert sind, handelt es sich letztendlich nur um Nachbildungen. Daher muss auch diese Art von Figuren als Fiktion betrachtet werden.

werks, dessen Struktur wiederum entscheidende Komponenten für den Verlauf der Handlung beinhalten kann. Denn erst mit Hilfe dieses Systems vielschichtiger Dimensionen, in denen Figuren einander potenziell begegnen können, lassen sich die notwendigen dramatischen Konflikte generieren. Auf diese Weise müssen die beiden filmästhetischen Eckpfeiler *Spannungsbogen* und *Figurenkonstellation* stets hinsichtlich ihrer bestehenden Wechselbeziehung betrachtet werden. Schließlich steht eine Identifikation des Publikums mit den gezeigten Protagonisten im engen Zusammenhang mit der Charakterzeichnung der einzelnen Figuren. Widerstreitende Interessen, divergierende Ansichten und Lebensmodelle sowie ambivalente emotionale Verstrickungen sind dabei als unverzichtbare Ingredienzien für die Konstruktion eines spannungsreichen Figurenkabinetts anzusehen. Hier kann sich die Tischszene als ein hilfreicher dramaturgischer Baustein erweisen: Sie birgt die Möglichkeit einer bühnenähnlichen Plattform und kann daher als weiße Leinwand für die Darstellung der buntesten intersozialen Aufeinandertreffen und Kommunikationsarten genutzt werden.

Ein Hauptziel der vorliegenden Arbeit besteht deshalb nicht nur in der Analyse diverser Modelle filmischer Ess- und Tischszenen, sondern auch in der Betrachtung unterschiedlicher Inszenierungsmöglichkeiten von Tischgesellschaften und deren Auswirkungen auf den Handlungsverlauf. Dabei steht die Frage im Vordergrund, inwieweit sich die Funktion der Tischszene auf einen dramaturgischen Nutzen beschränkt und welche weiteren filmästhetischen Aspekte mittels der Darstellung von Nahrungsvorgängen generiert, ergänzt oder gar aufgebrochen werden können. In diesem Zusammenhang müssen sowohl der soziokulturelle Ursprung der Kulinarik als auch der filmhistorische Hintergrund essensbezogener Motive diskutiert werden. Neben der räumlichen Gestaltung entsprechender Filmsets (*Mise-en-scène*) – wie zum Beispiel Restaurants, Küchen, große Speisesäle und familiäre Esszimmer – spielt auch die bildliche *Präsentation* der jeweiligen Speise eine wichtige Rolle. Diesbezügliche Beobachtungen gilt es ebenso in den Kontext des Themenkomplexes einzuordnen wie die *semiotische Struktur*³ von Essensbildern. Denn jede der zahlreichen Einstellungen, aus denen sich ein Film schließlich zusammensetzt, enthält wiederum ein umfangreiches Spektrum an Informationen. All diese Bildinhalte können entweder plakativ und offensichtlich oder aber subtil und verschlüsselt an-

³ Vgl. hierzu theoretische Konzepte und den interdisziplinären Diskurs zur Semiotik wie sie u.a. Saussure, Barthes, Eco und Metz vertreten: Diese Thesen, die den Film als eigenes linguistisches System verstehen, unterscheiden sich jedoch teilweise erheblich voneinander hinsichtlich ihrer Auslegung der kleinsten sprachlichen Einheit (Einzelbild bzw. Einstellung vs. Sequenz). Sie können vor dem Hintergrund aktueller filmtheoretischer Erkenntnisse daher nur mehr als unvollständige Definitionen des audiovisuellen Zeichenbegriffs angesehen werden. Schließlich kann das filmische Medium nicht auf eine Aneinanderreihung verschiedener, kleinteiliger Einzelkomponenten reduziert werden. Vielmehr muss der dynamischen Wirkung des Gesamtwerks Rechnung getragen werden, die sich aus einer Kombination und Überlagerung *mehrerer* Zeichensysteme und Codestrukturen zusammensetzt.
Vgl. auch Neumann, G. (2008): »Louis Malle / Jean-Claude Carrière: Milou en mai - Nahrungskette und narrative Struktur«, in: Därmann, I. (Hg.), *Die Tischgesellschaft. Philosophische und kulturwissenschaftliche Annäherungen*, Bielefeld: transcript, S. 171–199, S. 192.

gelegt sein. So lassen sich Aufmerksamkeit und Wahrnehmung der Rezipierenden, je nach Transportweg und -art der filmisch ausgesandten Botschaften, in bestimmte Richtungen lenken.

Die filmästhetisch codierte Vermittlung spezifischer Inhalte mit Hilfe des gezielten Einsatzes kulinarischer Motive bildet den zentralen Dreh- und Angelpunkt der nachfolgenden Untersuchungen. Angesichts der unübersichtlichen Masse an essenbezogenen Filmausschnitten und Tischszenen müssen bereits im Vorhinein einschränkende Kriterien hinsichtlich des Beispielmaterials festgelegt werden. Schließlich lassen sich deutlich weniger Filme und Serien finden, die gänzlich auf Essensmotive jeglicher Art verzichten, als dies umgekehrt der Fall ist. Filmische Mahlzeiten sind genreübergreifend nahezu allgegenwärtig und treten in den unterschiedlichsten Formen zu Tage. Innerhalb des dritten Kapitels soll eine kurze Zusammenfassung des medienhistorischen Wegs der *Film Mahlzeit* dazu dienen, ihre wichtigsten Entwicklungsstufen zu beleuchten und gleichzeitig auf ihre vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten hinzuweisen.

Dennoch konzentriert sich die Analyse innerhalb der vorliegenden Arbeit hauptsächlich auf die Filmographie eines einzelnen Regisseurs, dessen Gesamtwerk sich durch eine Vielfalt an Referenzen auf andere Kunst- und Medienprodukte sowie auf diverse soziokulturelle Phänomene auszeichnet. Quentin Tarantino erarbeitet sich mit der steigenden Anzahl seiner Filme kontinuierlich diverse Markenzeichen, die vor allem auf ebendiesen Anspielungsreichtum zurückzuführen sind. So arbeitet er nicht nur mit Verweisen auf fremde Werke und Kunstschaffende, sondern verknüpft auch filmübergreifend die jeweiligen Inhalte seiner eigenen Schöpfungen. Dadurch kreiert Tarantino ein wachsendes Netzwerk aus Querverbindungen und lässt in seinem eigenen Filmuniversum eine breitgefächerte Mischung aus genretypischen Stilmitteln, filmhistorischem Insiderwissen und Doppeldeutigkeiten entstehen.⁴ Besonders auffallend sind hier die von ihm konzipierten Ess- und Tischszenen, die sich zum einen durch ihre hohe Frequenz auszeichnen, sodass der Eindruck entsteht, seine Figuren säßen überdurchschnittlich oft gemeinsam an Tischen beziehungsweise thematisierten Nahrungsmittel und Essvorgänge. Zum anderen zeichnen sich ebendiese Inszenierungen von Speisen und Tischgesellschaften häufig durch eine drastische Darstellungsmethodik aus, in der *Essen und Gewalt* in einen unmittelba-

⁴ Beim Medium Film muss von einem mehrschichtigen Zeichensystem ausgegangen werden, das sich wiederum als *Kommunikat* einer bestimmten Publikumsmasse präsentiert. Vgl. hierzu z.B. Kuchenbuch, T. (2005): *Filmanalyse. Theorien, Methoden, Kritik*, 2. Aufl., Wien: Böhlau, S. 30 f.: „Die Rechtfertigung eines Analysevorhabens, das in erster Linie vom Produkt bzw. vom Kommunikat ausgeht, ist begründet in der Tatsache, dass Kommunikationspartner, bis zu einem gewissen Grad, gemeinsame *Lebenserfahrungen* haben, inklusive gewisser Lese-, Seh- und Hörfahrungen. Diese mentale Voraussetzung beinhaltet also *mediales Wissen*, damit auch Wissen über Mittelungssysteme (Zeichensysteme), deren Bedeutungen und Regeln (und damit ihre Verstehbarkeit) als bekannt vorausgesetzt werden können. Die spezielle Anwendung der Regeln, wie sie im Kommunikat vorliegen, lässt dann Rückschlüsse zu auf die enthaltenen Absichten der Kommunikatoren, die mehr oder minder bewusst mittransportierten kollektiven Anschauungen und Grundannahmen und auf die mutmaßliche Rezeption der Adressaten. Der Grad der Allgemeinverbindlichkeit der verschiedenen Mitteilungsbzw. Zeichensysteme ist allerdings relativ und hängt von der historischen Situation und vom gewählten Zeichensystem ab.“ Vgl. auch Anmerkung Nr. 279.

ren Zusammenhang gebracht werden. Außerdem lässt sich bei der Betrachtung seiner Filmographie ein weites Spektrum an unterschiedlichen Sets erkennen, in die er seine kulinarischen Szenen einbettet.

Tarantino eignet sich aus den oben genannten Gründen in besonderem Maße für die exemplarische Analyse der Inszenierungsmöglichkeiten von Ess- und Tischszenen. Denn die vielförmig gestalteten Handlungsschauplätze und Speisesituationen seiner Filme führen in Kombination mit seinen häufig anspielungsreichen Stilmitteln und Motiven zur Entstehung eines besonders komplexen Fundus *audiovisuell erfahrbarer Kulinarik*. Zwar wählt Tarantino als Schauplätze für die entsprechenden Szenen eher typische, gewöhnliche Orte wie Küchen, Esszimmer oder Restaurants. Auch bei den jeweils präsentierten Speisen handelt es sich meistens nicht um extravagante Lebensmittel oder um speziell angerichtete, künstlerisch aufbereitete Mahlzeiten mit auffälliger optischer Anziehungskraft. Vielmehr ist die reizvolle und markante Wirkung, welche die genannten Essensszenen ausüben, auf Tarantinos doppeldeutige semiotische Strukturgebung zurückzuführen. Seine Inszenierungsweise hebt sich insofern von der Arbeit derjenigen Regisseure ab, die ihre kulinarischen Szenen auf die Präsentation *einer* bestimmten Mahlzeit oder Speisesituation beschränken. Mit diesem Vorgehen vermindert sich jedoch das Potenzial, kulinarische Codes als Transportmittel für subtextuelle Botschaften zu verwenden oder gar ästhetische Gesamtkonzepte aus ihnen zu entwickeln, erheblich.

Insofern muss Tarantinos starke Fokussierung auf kulinarische Themen und Motive als filmästhetische Besonderheit angesehen werden. So lässt sich unter anderem beobachten, dass sich die von ihm angestrebte Illusion, seine Figurenkonzepte entwickelten sich während des Handlungsverlaufs in organischer Weise und böten Spielraum für eine gewisse Eigendynamik des fiktiven Personals, im Kontext von Essensszenen zusätzlich verstärkt. Denn die *Plattform Tischszene* bietet Tarantino den notwendigen Raum, die Wirkung seiner skurrilen Dialoge vollends auszuspielen. Die jeweiligen Tischgespräche beanspruchen ihrerseits die gesamte Aufmerksamkeit seiner Figuren, die sich leidenschaftlich den scheinbar banalsten Debatten hingeben. In Wahrheit stehen jedoch nicht die Themen im Vordergrund: Vielmehr präsentiert Tarantino mittels seiner tischgesellschaftlichen Inszenierung von Persönlichkeitsmerkmalen, undefinierbaren Gesprächsstoffen und -verläufen, detailreich gestalteten kulinarischen Szenenbildern und schließlich Speisen ein Puzzle aus vermeintlichen Trivialitäten, die zusammengesetzt wiederum einen verblüffend realitätsnahen *Spiegel des Alltags* ergeben. Er erreicht damit sein Publikum, das sich mitunter dabei ertappt, ähnlich absurde Diskussionen in privaten Dialogrunden vor seltsam anmutenden Kulissen bereits selbst geführt zu haben.

Ein Großteil dieser Arbeit folgt inhaltlich primär einer bewusst gewählten Schwerpunktsetzung auf Tarantinos *dramaturgisches* Leistungsspektrum hinsichtlich der Gestaltung von Ess- und Tischszenen. Außerdem ist stellenweise eine Analyse seiner *filmtechnischen* Arbeitsweise erforderlich, um der gesamten Bandbreite seines Inszenierungsstils Rechnung tragen zu können. Tarantinos einzigartiger Umgang mit gastrosophischen Codesystemen lässt Essen beziehungsweise den Prozess der Nahrungsaufnahme zunächst als Banalitäten erscheinen, die sich während des Fortschreitens der jeweiligen Szenen immer mehr in den Vordergrund des Bewusstseins schleichen. Damit rückt er die kulinarische Komponente schließlich in ihr ganz eigenes Scheinwerferlicht, wodurch der Rest des Geschehens – zumindest temporär – in den Schatten verwiesen wird. Essen wird hier, ohne dass sich die Rezipierenden dagegen wehren können, zum vorübergehenden Hauptgegenstand des filmischen Kosmos. Die Narration wird dadurch weder unterbrochen noch unterstützt; sie wird in bestimmten Momenten sogar vom starken Eindruck der Essensbilder *überlagert*.

Tarantinos Filme können somit als Anschauungsmaterial für die Demonstration des hohen Stellenwerts, der dem umfangreichen Themenkomplex Essen im soziokulturellen Kontext zugesprochen werden muss, herangezogen werden. Dabei können nicht alle Szenen mit kulinarischem Kontext gleichermaßen Beachtung finden – vielmehr wurden bestimmte Beispiele bewusst gewählt, um entweder als Stellvertreter eines bestimmten Szenentypus vorgestellt zu werden oder weil es sich bei der jeweiligen Auswahl um eine besonders markante und wertvolle Quelle handelt.⁵ Die nachstehende Analyse folgt einem zweigeteilten Gliederungsschema: Zunächst muss ein Überblick des *interdisziplinären Diskurses* geschaffen werden, um den Einstieg in die vielfältige thematische Auseinandersetzung zu ebnen und sich mit unterschiedlichen Perspektiven mehrerer wissenschaftlicher Sparten vertraut zu machen. Hier ist vor allem eine intensive Erörterung der Konzepte aus der sogenannten *Gastrosophie* notwendig, die als kulinarisch geprägte Wissenschaftsdisziplin den Grundstein für die anschließenden Betrachtungen bildet. Daher soll sich auch die analytische Auseinandersetzung mit Tarantinos Filmästhetik immer wieder an der gastrosophischen Theorie orientieren und anhand ihrer wichtigsten Ansatzpunkte und Ideen bereichert werden.

⁵ Die von Tarantino eingesetzten Motive wiederholen sich teilweise von Film zu Film so stark, dass eine Eingrenzung des Anschauungsmaterials vorgenommen werden muss. Obwohl auch seine Filme *Jackie Brown* (1997), *Once Upon a Time in Hollywood* (2019), *Death Proof* (2007) sowie die *Kill Bill*-Reihe (2003-2004) gastrosophische Bezüge und entsprechend verwertbare Szenen aufweisen, werden bestimmte Bestandteile und filmästhetische Merkmale der Filme *Reservoir Dogs* (1992), *Pulp Fiction* (1994), *Inglourious Basterds* (2009), *Django Unchained* (2012) und *The Hateful Eight* (2015) vor allem bezüglich ihrer lang andauernden und gehaltvollen Tischszenen vergleichsweise ausführlicher behandelt. Zu den hier zitierten Filmstellen vgl. die vollständigen bibliographischen Angaben im Literaturverzeichnis. Diese sind im Folgenden nicht in Form einzelner Fußnoten wiedergegeben.

Insofern ist die erste Hälfte der vorliegenden Arbeit als Versuch zu werten, die nahezu unendlichen Erscheinungsformen, in denen Essen den Alltag des Menschen mitgestaltet, kompakt darzustellen, um dadurch ein Bewusstsein für die Allgegenwärtigkeit des Gegenstands zu schaffen. Dabei soll sich der Inhalt der einzelnen Kapitel thematisch mehr und mehr auf die Inszenierungsmöglichkeiten audiovisueller Medien erstrecken, um sich schließlich auf konkrete Beispiele aus Tarantinos Filmschaffen zu fokussieren. Diese Vorgehensweise orientiert sich gewissermaßen am Prinzip einer Filmkamera, bei der das Objektiv zur sukzessiven Scharfstellung bestimmter Bildkomponenten genutzt werden kann. Dabei soll sich die imaginäre Kamera an unterschiedlichen Positionen aufstellen und mehrere Blickwinkel einfangen, sodass schließlich der Sinnzusammenhang zwischen den Erkenntnissen aus den vorderen Kapiteln und Tarantinos Arbeit in die Bildmitte rückt.

Innerhalb der zweiten Hälfte dieser Arbeit steht also eine intensive Auseinandersetzung mit einzelnen Filmausschnitten im Vordergrund, die jedoch immer als Bestandteil eines umfangreichen filmästhetischen Gesamtwerks zu betrachten sind. Dies hängt mit der speziellen Gattung des Autorenfilms zusammen, denn Tarantino zeichnet bei seinen Filmen nicht nur als Regisseur verantwortlich. Vielmehr übernimmt er neben der Rolle des Drehbuchautors häufig auch weitere Aufgaben innerhalb der Postproduktion und beeinflusst so auch maßgeblich Schnitt und Nachbearbeitung seiner Filme. Außerdem setzt er sich mitunter selbst in Szene und erfreut sein Stammpublikum mit diversen Cameo-Auftritten, in denen er sich kurzzeitig als Nebenfigur⁶ vor der Kamera zeigt oder aber als Erzählstimme⁷ aus dem Off das Geschehen kommentiert. Außerdem müssen neben Tarantinos zahlreichen Referenzen auf seine eigenen Film-inhalte auch Verweise auf weitere Kunstwerke und kulturelle Aspekte in die Analyse miteinbezogen werden. Zur besseren Orientierung innerhalb des komplexen tarantino'schen Universums sind an ausgewählten, besonders wichtigen Stellen Hinweise angebracht, welche unter anderem weitere Informationen, Bildmaterial sowie die exakte Zeitangabe zur jeweils beschriebenen Filmstelle enthalten.

Dem Begriff der Tischgesellschaft kommt während der gesamten nachstehenden Erörterung stets die Funktion einer Klammer zu, die beide Themenschwerpunkte miteinander verbindet und sie zu *einem* großen Komplex zusammenfasst. So soll die Betrachtung des Essens sowohl hinsichtlich des kulturhistorischen, interdisziplinären Diskurses als auch im Zuge seiner filmischen Inszenierung immer vor dem Hintergrund des (tisch-)gesellschaftlichen Praxismodells erfolgen. Immerhin bleiben jegliche gastrosophische Gedanken und Beobachtungen be-

⁶ Vgl. z.B. *Reservoir Dogs* (als Mr. Brown); *Pulp Fiction* (als Jimmy).

⁷ Vgl. z.B. *The Hateful Eight*, Kapitel 4.6.8.

züglich kulinarischer Zusammenkünfte stets im Raum der Theorie zurück, sofern sie keine praktische Anwendung finden. Das organische Miteinander, Nebeneinander und Durcheinander einer Tischgesellschaft stellt die lebendigste, bunte und vielfältigste Form der menschlichen Nahrungsaufnahme im soziokulturellen Kontext dar. Deshalb ist die Tischgesellschaft keinesfalls als ein gleichbleibender Prototyp anzusehen, der sich wie eine Schablone auf diverse Gruppen anwenden lässt. Vielmehr muss der Begriff vor dem Hintergrund des Leitsatzes „*Jede Tischgesellschaft is(s)t anders*“ immer wieder neu diskutiert und kontextualisiert werden.

