Film · Fernsehen · Neue Medien

LEHRBUCH



Oliver Keutzer
Sebastian Lauritz
Claudia Mehlinger
Peter Moormann

Filmanalyse

Springer VS

Film, Fernsehen, Neue Medien

Herausgegeben von
Oksana Bulgakowa, Mainz, Deutschland
Roman Mauer, Mainz, Deutschland

Weitere Bände in dieser Reihe
http://www.springer.com/series/12746

Während früher Film als Medium für die Verbreitung und Konservierung tradierter Künste eingesetzt wurde und dann als Synthese, ja die höchste Stufe der Kunstentwicklung galt, erleben wir heute eine Destabilisierung der Medienhierarchie. Längst hat der Film als selbständige Kunst einen festen Platz in allen kulturellen Institutionen – Kinos, Museen, Archive und Opernhäuser – eingenommen. Er bewog Theater, Ballett oder Performance zu multimedialen Formen und beeinflusste die Entwicklung der bildenden Künste und Ausstellungspraxis. Nun wandert er aus den Kinosälen und besetzt öffentliche und virtuelle Räume: Internetplattformen, U-Bahnzüge, Wartesäle, Ausbildungscamps und therapeutische Einrichtungen. Künstliche Bilderwelten auf den Trainingsmodulatoren und transmediale Fantasien in Onlinespielen zehren von Filmvorlagen. Die praktische und pragmatische Nutzung der Filmbilder geht weit über die früheren Funktionen der Aufzeichnung und Objektivierung hinaus. Der Film besetzt die Imagination mit fertigen Vorgaben – Gesten, Reaktionen, Repliken, Träumen. Das opulente Archiv der Filmbilder, der Erzählstrategien und akustischen Symbole wird von Mode, Werbung und politischen Aktionen weiterverwertet. Der Präsenz und dem alltäglichem Gebrauch der bewegten Bilder steht allerdings ein Mangel an Übung und Fertigkeiten gegenüber, diese zu analysieren und zu deuten.

Die Film- und Medienwissenschaft bietet dafür ein differenziertes Instrumentarium. Die Lehrbuchreihe „Film, Fernsehen, Neue Medien“ führt in die Grundkenntnisse ein, demonstriert die praktische Anwendung der Begriffe, verbindet die analytischen Modelle mit theoretischer Reflektion, verfolgt die historische Entwicklung der filmischen Prinzipien und ihre Transformation in Computerspielen, in der akustischen oder der graphischen Kunst von heute. Konzipiert für die Bachelorstudiengänge, richtet sie sich an alle kunst-, medien- und kulturwissenschaftlich Interessierten.

Prof. Dr. Oksana Bulgakowa ist die Leiterin der Filmwissenschaft am Institut für Film-, Theater- und empirische Kulturwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Sie hat mehrere Bücher über das russische und deutsche Kino geschrieben, bei Filmen Regie geführt, Ausstellungen kuratiert und multimediale Projekte entwickelt.

Dr. Roman Mauer ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Film-, Theater und empirische Kulturwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Seine Doktorarbeit über das Werk von Jim Jarmusch erschien 2006; er hat mehrere Sammelbände zur Filmgeschichte herausgegeben, Hörspiele produziert und Fernsehbeiträge gedreht.

Herausgegeben von
Oksana Bulgakowa, Mainz, Deutschland
Roman Mauer, Mainz, Deutschland

Oliver Keutzer • Sebastian Lauritz
Claudia Mehlinger • Peter Moormann

Filmanalyse

Springer VS

Oliver Keutzer
Sebastian Lauritz
Claudia Mehlinger

Institut für Filmwissenschaft
Universität Mainz
Mainz
Deutschland

Peter Moormann
Studiengang Intermedia
Universität zu Köln
Köln
Deutschland

Die Titelfotografie stammt von Viktoria Gökhan-Rotermel

ISBN 978-3-658-02099-6 ISBN 978-3-658-02100-9 (eBook)
DOI 10.1007/978-3-658-02100-9

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Springer VS
© Springer Fachmedien Wiesbaden 2014
Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer VS ist eine Marke von Springer DE. Springer DE ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media
www.springer-vs.de

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung 1

2 Visuelle Analyse 9
2.1 Grundlagen der Kameraarbeit 9
2.2 Bildraum und Architektur 26
2.3 Licht und Schatten 41
2.4 Farbe 56
2.5 Format und Komposition 75
2.6 Beispielanalysen 98
Literatur 109

3 Auditive Analyse 113
3.1 Geschichte und Ästhetik des Filmtons 115
3.2 Musik 122
3.3 Sounddesign 127
3.4 Sprache und Stimme 134
3.5 Tonschnitt und -mischung 139
3.6 Beispielanalysen 141
Literatur 147

4 Schnitt und Montage 149
4.1 Formen des Schnitts 151
4.2 Formen der Filmmontage 159
4.3 Beispielanalysen 183
Literatur 190

5 Narrative Analyse 193
5.1 Dramaturgie 194
5.2 Zeitkonstruktion 203

5.3 Erzählperspektiven ... 224
5.4 Beispielanalysen ... 234
Literatur ... 246

6 Schauspiel ... 249
6.1 Acting und Performing ... 250
6.2 Material- und Produktionstheorien des Schauspiels ... 255
6.3 Schauspiel und Inszenierung ... 260
6.4 Starsystem ... 266
6.5 Beispielanalysen ... 271
Literatur ... 277

7 Gattungen ... 281
7.1 Spielfilm ... 287
7.2 Dokumentarfilm ... 288
7.3 Essayfilm ... 292
7.4 Experimentalfilm ... 294
7.5 Animationsfilm ... 298
7.6 Beispielanalysen ... 302
Literatur ... 310

Schlusswort ... 311

Einleitung 1

Der Wunsch, die Welt in Bilder zu fassen, gehört zur menschlichen Kulturgeschichte, soweit sie sich zurückverfolgen lässt. Über Jahrtausende hinweg geschah dies von Hand, bis die Entwicklung von Fotografie und Film im 19. Jahrhundert erstmals eine vom menschlichen Schöpfungsprozess in Teilen entkoppelte Bildproduktion ermöglichte. Die Aufzeichnung der Wirklichkeit funktionierte hierbei nicht mehr manuell, so wie beispielsweise ein Maler sein Gemälde entwirft, sondern apparativ – durch Kameras. Fotografie und Film eröffneten eine völlig neuartige Sichtweise der Wirklichkeit und brachten regelrechte Unmengen an Bildern hervor, die heute wie selbstverständlich viele Facetten unseres Alltags besetzen. Denn Film gilt zwar als Kunst der bewegten Bilder, doch längst sind diese Bilder dem Kinosaal entlaufen, sie sind nicht mehr nur auf Leinwänden präsent oder am heimischen Fernsehapparat konsumierbar. Sie begegnen uns im Internet, in Museen oder auf Theaterbühnen, zunehmend auch in Schaufenstern und Werbetafeln, Fußgängerzonen und Bahnhöfen, ja selbst auf den Bildschirmen der Smartphones und Tablet Computer.

Bilder beeinflussen und prägen die Art und Weise, wie wir uns selbst und die Welt um uns herum wahrnehmen. Seit einigen Jahren bemühen sich deshalb ForscherInnen verschiedener geistes- und sozialwissenschaftlicher Disziplinen, Rolle und Funktion von Bildern für unser Denken, Fühlen und Handeln zu kartographieren. Diese verstärkte Hinwendung zum (bewegten) Bild findet ihren Widerhall in Begriffen wie *imagic turn* (Ferdinand Fellmann, 1991), *pictorial turn* (William John Thomas Mitchell, 1992) oder *iconic turn* (Gottfried Boehm, 1994). Ein gemeinsamer Nenner dieser durchaus unterschiedlichen Konzepte besteht in der Annahme, dass Bilder nicht weniger sinnstiftend sind als Sprache und dass wir, die Rezipienten dieser Bilder, zunehmend die Fähigkeit erlangen, in Bildern zu denken.

Im Gegensatz zur Sprache, deren Grammatik, Idiomatik oder Metaphorik häufig Verständnisschwierigkeiten bereiten – man denke nur an die für Westler ungewohnte Schreibrichtung des Arabischen von rechts nach links oder die ebenso schöne wie fremdartige Gestalt japanischer Schriftzeichen –, scheinen Filmbilder transparent und frei von stören-

O. Keutzer et al., *Filmanalyse,* Film, Fernsehen, Neue Medien,
DOI 10.1007/978-3-658-02100-9_1, © Springer Fachmedien Wiesbaden 2014

der Syntax; sie wirken oft einfach verständlich, auf einladende Weise les- und nachvollziehbar, mit einem Wort: „natürlich". Doch woraus erwächst diese scheinbare Natürlichkeit?

Filmbilder in der Tradition der Fotografie entstehen bekanntlich durch optisch-chemische Prozesse: Durch das Okular der Kamera trifft Licht auf die Emulsion des Filmstreifens und reagiert mit dieser. Das erzeugte Bild ist insofern „analog" zur Realität, als es ein Abbild dessen darstellt, was sich im Augenblick der Aufnahme vor der Kamera befindet. Dieser hohe Grad an Detailtreue sowie an Ähnlichkeit zwischen Bild und Referenzobjekt suggeriert dem Betrachter Echtheit und Authentizität. Doch hier liegt schon ein erstes Missverständnis vor, denn bereits analoge Filmbilder sind durch Standort, Blickwinkel und Wahrnehmungsinteresse des Aufnehmenden – Regisseur und/oder Kameramann – determiniert. Bei digital produzierten Filmen kommt hinzu, dass ihre Bilder teilweise nicht einmal mehr auf eine äußere Wirklichkeit verweisen. Dieser Bildtypus entsteht zum Teil im Computer und stellt weniger ein Abbild als eine Projektion von möglichen, das heißt virtuellen Wirklichkeiten dar. Da in digitalen Bildern jeder Bildpunkt (engl. *pixel*) mathematisch genau berechen- und veränderbar ist, leisten sie streng genommen keine Annäherung mehr an etwas Reales, sondern stellen eine Abstraktion von der Wirklichkeit dar. Dafür bieten sie eine neue, geradezu hyperrealistische Detailgenauigkeit, die unsere anthropologisch bedingten Wahrnehmungsdispositionen übersteigen können.

Von welchen Beschränkungen menschlicher Wahrnehmung ist hier die Rede? Wenn wir einen Film im Kino sehen, nehmen wir seine Bilder durch *Projektion* wahr, das heißt durch einen *Stroboskop*-Effekt: Der Projektor strahlt die auf dem Filmstreifen fixierten Bilder mittels einer starken Lampe und in einer Frequenz von in der Regel 24 Bildern pro Sekunde auf eine Leinwand, wobei der Lichtstrahl durch eine sogenannte *Umlaufblende* immer wieder kurz unterbrochen wird. Dadurch entsteht eine schnelle Abfolge von Hell-Dunkel-Eindrücken: Bild – Dunkelheit – Bild – Dunkelheit usw. Durch die Trägheit des Auges bleibt das soeben gesehene Bild für wenige Millisekunden länger auf der Netzhaut als es tatsächlich auf der Leinwand zu sehen ist; hier spricht man von *Nachbildwirkung*. Der nächste Lichtimpuls trifft auf den vorherigen, noch vorhandenen – so entsteht im Gehirn der Eindruck einer kontinuierlichen Abfolge von Bildern. Dieser Effekt wird *Phi-Phänomen* genannt. Im Fernsehen werden Bilder zwar nicht durch Projektion, sondern durch elektronische Verfahren generiert, bei denen sich jede Bildhälfte 25 Mal pro Sekunde aufbaut. Das Prinzip bleibt aber dasselbe: Der Eindruck kontinuierlicher Bewegung ist strenggenommen eine Illusion.

Nun wäre der Film sicherlich eine simple Attraktion für Jahrmärkte geblieben, wenn seine Möglichkeiten sich einzig und allein darin erschöpften, sein Publikum mit Tricks und Vorspiegelungen hinters Licht zu führen. Als *Medium* (lat. *medius* = „in der Mitte" oder „vermittelnd") avancierte der Film zu einer außerordentlich differenzierten *Vermittlungsinstanz* zwischen Menschen; über seine Bilder und Töne ließen sich Informationen und Nachrichten, Gedanken und Gefühle, individuelle wie kollektive Erfahrungen darstellen, aufzeichnen, bearbeiten und kommunizieren. Das erhob ihn auch zu einem wertvollen Studienobjekt der Kunst- und Kulturwissenschaft, aus deren Perspektive der Film in diesem Lehrbuch primär betrachtet und untersucht werden soll.

Nicht einmal 30 Jahre nach der ersten Filmvorführung im Jahre 1895 hatte sich der Film zum Massenmedium entwickelt und damit eine breite gesellschaftliche Reichweite und Institutionalisierung erlangt. Im Konzert der etablierten Künste – zum Beispiel Theater, Literatur oder Musik – gewann er schnell die Funktion eines *Leitmediums*, war er doch im Unterschied zu den eben genannten in der Lage, sämtliche anderen Medien in sich aufzunehmen. So können beispielsweise in ein- und demselben Film Musikstücke erklingen, Texte verlesen und Skulpturen ausgestellt werden – wohingegen weder eine Statue noch ein Text noch eine Arie Filmbilder beinhalten können. Ähnlich integrativ verfahren lediglich das Theater, das Fernsehen und seit wenigen Jahren auch das Internet. Bei allen gegenseitigen intermedialen Einflussnahmen, die eine komparativ ausgerichtete Medienwissenschaft erforscht, kann der Film auch heute, im 21. Jahrhundert, noch immer eine herausgehobene Position unter den audiovisuellen Medien beanspruchen.

Diese Zusammenhänge machen klar: Die Fähigkeit, bewegte Bilder präzise untersuchen, einordnen und deuten zu können, stellt in unserem Zeitalter multimedialer Informationsfülle eine unverzichtbare Kernkompetenz dar. Filme zeigen niemals unverfälschte Wirklichkeit. Filmanalyse, wie wir sie verstehen und in dieser Einführung vorstellen, soll dafür sensibilisieren, dass der Eindruck des Natürlichen wie auch des Artifiziellen immer Folge ästhetischer Intentionen ist, stets Produkt einer Wahl, einer Entscheidung von Regisseur und Crew, bestimmte Verfahren und Gestaltungstechniken anzuwenden und andere nicht. Natürlichkeit wäre somit zu demaskieren als ein Effekt, der jenes Gemachte, Künstliche, Konstruierte verschleiert, das ihn erst konstituiert. Dazu ist ferner notwendig, bewegte Bilder in ihrer spezifischen *Medialität* betrachten zu können. Medien sind keine neutralen Verstärker einer Aussage – ein und dieselbe Rede würde im Radio, im Film oder als gedruckter Text durchaus verschieden präsentiert und somit eine andere Wirkung entfalten. Das bedeutet: Medien organisieren ihre Inhalte neu, sie beeinflussen die Art und Weise, wie diese Inhalte wahrgenommen werden. Medien bilden Wirklichkeit ab, sind also mimetisch und reproduzierend, erzeugen aber auch ihre eigene Welt.

Die vorliegende Einführung vermittelt deshalb grundlegende Zusammenhänge und Begrifflichkeiten zur Analyse filmischer Ausdrucksformen, spricht prinzipiell alle jene Leserinnen und Leser an, die hinter den Schein des Natürlichen blicken und begreifen wollen, welche ästhetischen und dramaturgischen Entscheidungen diesen Schein erst hervorbringen. In erster Linie richtet sich dieses Lehrbuch an Studienanfänger der Fächer Film- und Medienwissenschaft: Es beruht auf jahrelanger Lehrerfahrung in Seminaren zu Filmanalyse und –ästhetik. Sie versteht sich als Leitfaden, der über die wichtigsten Parameter filmischer Gestaltung orientiert, indem er sie in differenzierter und didaktisch aufbereiteter Form präsentiert. Damit empfiehlt sich diese Einführung als Begleitlektüre für Filmanalyse-Seminare, da sie es der Leserschaft ermöglicht,

- die eigene Filmwahrnehmung zu sensibilisieren,
- das Verständnis für das vielfältige Spektrum filmischer Ausdrucksformen zu erweitern und zu vertiefen, um darüber Medienkompetenz zu erlernen,
- eine filmanalytische Fachterminologie zu erwerben und darüber in weiterführende wissenschaftliche Diskurse eintreten zu können.

Doch wie ist diese Fachterminologie im Einzelnen beschaffen? Jeder Ansatz, der sich seinem Forschungsgegenstand über eine bestimmte Methodik nähert, legt über diesen Blickwinkel fest, was untersucht werden soll und welche Art der Terminologie für die Beschreibung erforderlich sein wird. Die Methoden selbst und ihre jeweiligen Strukturen sind nicht per se richtig oder falsch, sondern lediglich mehr oder weniger gut geeignet, um bestimmte Erkenntnisinteressen zu verfolgen.

Ähnliches gilt für die zu verwendende Terminologie, die vor allem einen Gebrauchsgegenstand im wissenschaftlichen Alltag darstellt. Denn mehr noch als die ihr übergeordnete, grundsätzliche Frage nach Ansatz und Methodik (die festlegt, was mit welchen Mitteln untersucht wird), soll die Fachterminologie dazu dienen, die im Zuge einer Analyse freigelegten Strukturen und Phänomene zu benennen und darüber kommunizierbar zu machen. Daher sollte sie so einfach wie möglich und zugleich doch so differenziert wie nötig ausfallen, um den zu studierenden Gegenstand trennscharf zu beschreiben. Allerdings entsteht ein solches Vokabular meist nicht schlagartig und bleibt dann überzeitlich konstant, sondern wächst und verändert sich wie die Ansätze und Methoden, innerhalb derer es genutzt wird. Das gilt in besonderer Weise für die Terminologie zur Erfassung filmischer Ästhetik, wie sie die Filmanalyse nach unserem Verständnis anstrebt.

Film selbst ist ein relativ junges Medium, und auch die Filmwissenschaft ist eine verhältnismäßig neue akademische Disziplin. Ansätze einer wissenschaftlichen Beschäftigung mit Filmen begannen sich zum Beispiel in Deutschland und den USA ab Ende der 1960er Jahre herauszubilden (eine entscheidende Rolle spielte dabei die Einführung der Videotechnik in den 1970er Jahren, die es erstmals ermöglichte, Filme auch abseits der Kinoleinwand und des Schneidetischs systematisch zu sichten). Vielfach wurden dazu aber keine neuen Institute gegründet, sondern Film zunehmend von unterschiedlichen, bereits etablierten Fächern wie der Theater- und der Literaturwissenschaft mit berücksichtigt und untersucht. Das hat dazu geführt, dass auch dort, wo Filmwissenschaft als relativ eigenständige akademische Disziplin praktiziert und unterrichtet wird, Perspektiven, Methoden und Begrifflichkeiten anderer Fachrichtungen in die Beschreibung filmischer Ästhetik eingegangen sind.

Im Feld der visuellen Analyse, vor allem im Bereich der Bildkomposition ist dies ein von der Kunstgeschichte beeinflusstes Vokabular. Im Bereich des Tons werden unter anderem Termini aus der Musikwissenschaft übernommen. Die Betrachtung von Schauspieltechniken greift teilweise auf Konzepte der Theaterwissenschaft zurück; und im weitläufigen Areal des Narrativen orientieren sich Konzepte zur Erfassung von Erzähltechniken gewöhnlich an Methoden der Literaturwissenschaft. Daneben hat sich auch in der Filmpraxis eine Reihe von Begriffen etabliert, die für die filmische Analyse adaptiert werden, wie zum Beispiel die Klassifizierung bestimmter Einstellungsgrößen oder Kamerabewegungen.

Im Grunde treffen also Termini aufeinander, die unterschiedlichen Ansätzen und Methoden entnommen sind und mitunter sogar von verschiedenen Prämissen ausgehen. Die Literaturwissenschaft beispielsweise nähert sich Film- und Fernsehprodukten unter der sprachphilosophischen Voraussetzung, dass sich auch solche Medien in einem weit gefass-

ten Begriffsverständnis als Texte und damit als Zeichensysteme beschreiben lassen, während sich Kunstgeschichte und Musikwissenschaft einer solchen Prämisse mehrheitlich verwehren würden. Und auch wir wollen eine solche Vorfestlegung (die wir als Einengung unseres Untersuchungsgegenstandes verstehen würden) so weit wie möglich umgehen und Film stattdessen als komplexen ästhetischen Gegenstand begreifen, der – wie weiter oben schon skizziert – tatsächlich viele Eigenschaften anderer Künste, anderer Medien in sich aufnehmen kann und zugleich ganz eigene, mediale Besonderheiten mit sich bringt. Diese Bandbreite der ästhetischen Gestaltung gilt es zu erfassen und terminologisch beschreibbar zu machen.

Dabei sind zwei Richtungen der beschreibenden Klassifizierung denkbar: Einerseits lassen sich, von einem theoretischen Modell (oder allgemein: einem theoretischen Vorverständnis) ausgehend, unterschiedliche Strategien der Materialgestaltung differenzieren (die sogenannte *Top-Down-Analyse*). Andererseits können von den am Material selbst gewonnenen Eindrücken Differenzierungen und Klassifizierungen entwickelt und zu neuen Begriffen verdichtet werden (die sogenannte *Bottom-Up-Analyse*). Der amerikanische Filmwissenschaftler David Bordwell beispielsweise hat stets seine Vorliebe für den zweiten dieser beiden Wege geäußert und für die langfristige Durchsetzung einer *Mid-Level*-Analyse plädiert, die aus der zirkulären, sich wechselseitig modifizierenden und bereichernden Erfassung der filmischen Formgestaltung besteht. Und auch der Fokus unseres Ansatzes strebt zunächst eine nuancierte Erfassung der konkreten Materialgestaltung an. In der Tradition der strukturalistisch orientierten Literaturwissenschaft und der neoformalistisch ausgerichteten Filmwissenschaft stehend, ist es unser Ziel, zunächst möglichst fein und präzise filmische Ausdrucksformen aufzufächern und zugleich klar strukturiert zu präsentieren. Dazu gilt es, die Begrifflichkeiten und Konzepte zusammenzutragen, die für einzelne Areale der filmischen Ästhetik bereits etabliert sind und sie überall da zu spezifizieren und zu ergänzen, wo sie sich als lückenhaft oder zu undifferenziert erweisen.

Allerdings kann ein solches Unternehmen, das nur auf eine möglichst kleinteilige Differenzierung ausgelegt ist, Gefahr laufen, seinen Untersuchungsgegenstand in eine Reihe von Einzelteilen zu zerlegen, aus denen sich, unverbunden, keinerlei weiterführende Erkenntnis ableiten lässt. Und so erscheint es unerlässlich, die einzelne Gestaltung im Zuge einer umfassenden ästhetischen Analyse wieder zu einem Gesamteindruck zu verknüpfen. Dabei sind verschiedene Fokussierungen denkbar. Für einen Neoformalisten wie David Bordwell zielt dieser synthetisierende Abschnitt der Filmanalyse auf eine Stilbeschreibung, welche die formale Beschaffenheit des einzelnen Werks mit den sie umgebenden Strömungen und Stilrichtungen verknüpft. In der deutschsprachigen Filmwissenschaft wird dagegen häufig für einen *hermeneutischen Zugang* plädiert, der künstlerische Werke als vielschichtige und gegebenenfalls mehrdeutige, sinnhafte Konstrukte auffasst. Schrittweise erschließen lasse sich ein Kunstwerk demnach über ein im Grunde zirkuläres Verfahren der vertiefenden Auseinandersetzung, das oft auch unter dem Begriff des *hermeneutischen Zirkels* gefasst wird. Ausgehend von einer ersten, noch unbefangenen Sichtung des Materials können dabei Besonderheiten, gegebenenfalls auch Verständnisschwierigkeiten der inhaltlichen wie formalen Gestaltung wahrgenommen werden, die in weiteren, gezielten

Auseinandersetzungen mit dem Untersuchungsgegenstand genauer herausgearbeitet und miteinander in Beziehung gesetzt werden. Dabei sollten auch Kontexte einfließen, die Strategien wie auch Ungereimtheiten der Inszenierung erhellen.

Wie eine solche, den Gesamtzusammenhang eines Werks erschließende Analyse zu verfahren hat, ist vom Einzelwerk abhängig und kann nur unzureichend schematisiert werden. Deshalb wird der Schwerpunkt dieses Filmanalyse-Bandes auf der ersten Hälfte dieses Verfahrens liegen und sich auf die Bereitstellung eines möglichst umfassenden begrifflichen Inventars konzentrieren. Gleichwohl sind wir bemüht, immer wieder auch Zusammenhänge und Ausblicke herzustellen, die eine auf den Gesamtzusammenhang einzelner Inszenierungsmuster zielende Lesart andeuten. In der Entwicklung analytischer Verfahren wurde wiederholt die Anfertigung von Sequenz-, Einstellungs- oder Schnittprotokollen empfohlen. Zur genaueren (und vor allem objektiven) Erschließung bestimmter Aspekte der Materialgestaltung kann dies tatsächlich gewinnbringend sein, solange diese Arbeitsschnitte nicht zum Selbstzweck werden.

Bei der Konzeption dieses Lehrbuchs wurde Wert gelegt auf eine Systematik, die sich in der Argumentation stets vom Kleinen zum Großen, vom Einfachen zum Komplexen hin bewegt und deshalb vor allem Studienanfängern und Interessierten entgegenkommt. Auf der Makroebene der Kapitelstruktur bedeutet dies, dass sämtliche Gestaltungsparameter des Films in logischer Reihenfolge sukzessive thematisiert und miteinander verknüpft werden. Da Film ein audiovisuelles Medium ist, das unsere Augen und unser Gehör unmittelbar anspricht, beginnen wir mit zwei grundlegenden Kapiteln zur visuellen und zur auditiven Analyse. Im vierten Kapitel zur Montage geht es einerseits darum, wie Bilder zueinander in Bezug gesetzt und somit in Bedeutungshorizonte eingebettet werden, andererseits aber auch darum, wie sich das Verhältnis von Bild und Ton vor diesem Hintergrund gestaltet. Das fünfte Kapitel zur narrativen Analyse weitet den Blick, indem nun szenenübergreifende Erzählmuster und -mechanismen des Films behandelt werden. Da die meisten Filme in einem nicht zu unterschätzenden Maße von ihren Darstellern „getragen" werden, stehen im Zentrum des fünften Kapitels nicht nur divergente Schauspielkonzeptionen, sondern auch verschiedene Facetten filmischer Verkörperung. Ein siebtes Kapitel nimmt abschließend die gängigsten Erscheinungsformen des Films in den Blick und grenzt dazu den Begriff der Gattung klar vom Genrebegriff ab. Aufgezeigt wird hier, inwiefern man Filme – jenseits einer Genrezugehörigkeit – nach ästhetischen und narrativen Gesichtspunkten klassifizieren kann, wobei die Leser am Rande auch dafür sensibilisiert werden sollen, wie Formen der Klassifikation die Zuschauererwartung beeinflussen. Wann immer dabei Berührungspunkte zu vorangegangenen oder nachfolgenden Kapiteln entstehen, wird dies durch einen Querverweis (→) angezeigt.

Paradoxerweise erscheint gerade die Zerlegung des Films in seine einzelnen Bestandteile (wie sie sich in der Kapitelstruktur dieses Lehrbuchs spiegelt) für eine systematische Untersuchung unabdingbar, während eine Filmanalyse in der Regel darauf abzielt, dem Film in seiner Gesamtheit Rechnung zu tragen. Dies ist nur scheinbar ein Widerspruch, weil sich die filmische Gesamtwirkung immer als ein differenziertes Zusammenspiel der unterschiedlichen Gestaltungsparameter beschreiben lässt.

Jeweils am Ende der Kapitel 1 bis 5 finden sich Beispielanalysen, die das zuvor etablierte Vokabular zur Anwendung bringen und exemplarisch verdeutlichen, wie sich diese Beobachtungen mit interpretatorischen Ansätzen verknüpfen lassen. Das Spektrum der ausgewählten Filmbeispiele wurde dabei bewusst breit aufgefächert und umfasst sowohl kanonisierte Klassiker der Filmgeschichtsschreibung als auch aktuelle und zum Teil weniger bekannte Beispiele.

Selbstverständlich ist es möglich, mit divergenten Erkenntnisinteressen an einen Film heranzutreten, was diesen für verschiedene Wissenschaftsdisziplinen zu einem lohnenswerten Untersuchungsgegenstand macht. Dabei können beispielsweise ökonomische, soziologische oder semiotische Perspektiven gewählt werden. Man kann den Fokus darauf legen, Filme in ihrem historischen Kontext zu verorten oder auch psychische Verarbeitungsprozesse im Bereich der Rezeption in den Blick zu nehmen. Obwohl all diese Vorgehensweisen legitim sind, ist die Zielsetzung dieses Buches eine andere. Da wir Filmwissenschaft als Teilbereich der Kunst- und Kulturwissenschaften verstehen, ist Film für uns in erster Linie ein Kunstwerk, das es deshalb primär unter ästhetischen Gesichtspunkten zu beschreiben und zu interpretieren gilt.

Auch wenn am Rande (nicht zuletzt in die Beispielanalysen) hin und wieder kontextuelles Wissen einfließt, wie beispielsweise über die Epochen- und Stilgeschichte des Films oder auch über Genrekonventionen, können solche Aspekte in einem Grundlagenbuch zur Filmanalyse nicht in gebotenem Maße thematisiert werden. Wer jedoch nach der Auseinandersetzung mit diesem Buch Interesse daran hat, sein filmwissenschaftliches Wissen zu erweitern, dem wird die Lehrbuch-Reihe *Film, Fernsehen und Neue Medien* weitere Einführungen in die wesentlichen Teilgebiete der akademischen Disziplin zur Verfügung stellen.

Unser Dank gilt den Studierenden der Mainzer Filmwissenschaft und Mediendramaturgie sowie all den Kolleginnen und Kollegen, die kontinuierlich an der Entwicklung der Mainzer e-learning-Plattform mitgearbeitet haben.

Für die Arbeit an diesem Lehrbuch möchten wir im Besonderen Viktoria Gökhan-Rotermel danken, die das Titelbild dieses Bandes, zahlreiche Fotografien und viele Grafiken angefertigt hat. Die Fotografie für die Grafik „Bildformate“ wurde uns freundlicherweise von Marina Vetrova zur Verfügung gestellt. Weiterhin danken wir den Reihenherausgebern Prof. Dr. Oksana Bulgakowa und Dr. Roman Mauer sowie dem Institut für Film-, Theater- und empirische Kulturwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Nicht zuletzt hat Barbara Emig-Roller, Cheflektorin Medien des VS Verlags, mit ihrer engagierten Betreuung zum Gelingen dieses Buchs beigetragen.

Oliver Keutzer, Sebastian Lauritz, Claudia Mehlinger und Peter Moormann

Mainz, im Januar 2014

Visuelle Analyse

2

Die kleinste *visuelle Einheit* des Films, sein Elementarteilchen, ist das *Einzelbild* (*frame*). 24 solcher Fotografien auf einem Filmstreifen ergeben in der Projektion eine Sekunde *Bewegtbild.* Erst durch die Sukzession mehrerer Einzelbilder entsteht also ein filmischer Bewegungseindruck. Die *Einstellung* hingegen ist die kleinste *filmische Einheit*: ein kontinuierlich aufgezeichnetes Stück Film, welches durch Schnitte oder Blenden begrenzt wird. Die Länge einer Einstellung ist dabei im Rahmen der jeweils zur Verfügung stehenden technischen Möglichkeiten variabel, da ein Filmstreifen prinzipiell an jeder beliebigen Stelle geschnitten werden kann. Sie umfasst also mindestens, wie im Falle des Subliminalbildes (das unterhalb der menschlichen Wahrnehmungsschwelle liegt und meist nur als Irritation empfunden wird), wenige *frames* auf dem Filmstreifen und wird auch in ihrer maximalen Dauer nur von der Kapazität der aufnehmenden Kamera begrenzt. Für viele Jahrzehnte der Filmgeschichte bedeutete dies, dass die Obergrenze der Einstellungsdauer bei ca. elf Minuten Länge lag, weil dies der maximal vorliegenden Menge an Filmmaterial auf den zur Aufnahme verwendeten Filmrollen entsprach. Wenn solche technisch bedingten Limitierungen wie im Fall der Digitalaufnahme (theoretisch) entfallen, kann sich die Dauer einer Einstellung bis zur Spielfilmlänge auswachsen, wie es etwa in Alexander Sokurovs *Russkiy Kovcheg* (*Russian Ark,* RU u. a. 2002) geschieht.

2.1 Grundlagen der Kameraarbeit

Allein die Dauer einer Einstellung zu messen, ist freilich nicht hinreichend, um ihre gestalterische Besonderheit herauszustellen. Ebenso grundlegend ist dafür die Frage, aus welchem Blickwinkel sie aufgenommen ist und welche Relation sie folglich zu ihrem Sujet wählt. Denn Film als prinzipiell multiperspektivisches Medium kann in rascher und dynamischer Abfolge ganz verschiedene Blickwinkel auf ein Geschehen einnehmen. Will man also vom einfachsten denkbaren Fall ausgehen und lediglich eine Einstellung beschreiben, die einen stehenden Menschen zeigt, so sollten mindestens zwei Komponenten berück-

O. Keutzer et al., *Filmanalyse,* Film, Fernsehen, Neue Medien,
DOI 10.1007/978-3-658-02100-9_2, © Springer Fachmedien Wiesbaden 2014



Abb. 2.1 Einstellungsgrößen (*Shutter Island,* © USA 2010). **a** Panoramaaufnahme (extreme long shot). **b** Totale (long shot). **c** Halbtotale (medium long shot). **d** Amerikanische (knee shot). **e** Halbnahe (medium shot). **f** Nahe (medium close-up). **g** Großaufnahme (close-up). **h** Detail (extreme close-up)

sichtigt werden: die Nähe beziehungsweise Distanz, die die Kamera zu dieser Figur einnimmt und die Positionierung der Kamera im Koordinatensystem des Raums. Im ersten Falle ist also danach zu fragen, wie nah die Kamera an die Figur herangerückt ist und wie groß beziehungsweise wie vollständig das Objekt auf der Bildfläche erscheint; im zweiten Falle, ob sich Kamera und Objekt auf gleicher Höhe befinden oder die Kamera von einem erhöhten beziehungsweise abgesenkten Standpunkt aus fotografiert. Später wird auch zu fragen sein, aus welcher Richtung sie ihr Objekt erfasst: von vorn zum Beispiel oder von der Seite.

Da Film ein anthropomorphes Medium ist, Menschen also in der Regel im Zentrum der Inszenierung stehen, orientieren sich viele filmanalytische Begriffe am menschlichen Körper, auch wenn Menschen im Film selten vollständig zu sehen sind. Die Entfernungsspanne zwischen Kamerastandpunkt und abgebildetem Objekt wird entsprechend über die *Einstellungsgröße* (Abb. 2.1) angegeben. Sie beschreibt somit die Nähe beziehungsweise Distanz, die das Publikum virtuell zu den Darstellern einnimmt (denn tatsächlich bleibt die

Distanz zwischen Zuschauer und Leinwand beziehungsweise Bildschirm gleich). Einstellungsgrößen sind also immer relativ, was auch an der dynamischen Bewegung (innerhalb) des Bildfeldes liegt. Dennoch haben sich acht konventionalisierte Größen durchgesetzt:

In der *Panoramaaufnahme* (*extreme long shot*) – auch Supertotale, weite Einstellung oder kurz Panorama genannt – wird ein maximal großer Raum abgebildet, wobei ein Eindruck großer Weite und Weitläufigkeit entstehen kann. Personen erscheinen, wenn vorhanden, verschwindend klein. Häufig verwendet wird eine solche Einstellungsgröße zum Beispiel für Landschaftsaufnahmen, denen sie eine erhabene Atmosphäre zu verleihen vermag.

Die *Totale* (*long shot*) stellt den Handlungsort vor und ermöglicht es dem Publikum, sich dort zu orientieren. Dies kann zu Beginn, während und am Ende eines Erzählabschnitts erfolgen. In dieser Funktion werden totale Einstellungen auch als *establishing* und *re-establishing shots* bezeichnet. Die Figuren sind in dieser Einstellung in der Regel vollständig im Bildfeld erfasst, füllen dieses aber, anders als bei den nachfolgend aufgeführten Einstellungsgrößen, noch nicht aus; der Akzent liegt hier noch auf dem sie umgebenden Raum. Lange totale Aufnahmen von Natur oder Städten werden häufig als Stimmungsbilder verwendet (vgl. Kühnel 2004, S. 135), weil Architektur oder Landschaften Atmosphären erzeugen oder Milieus etablieren können, die mit der Thematik des Films korrespondieren. In der *Halbtotalen* (*medium long shot*) gewinnen die Figuren an Bedeutung und füllen das Bildfeld in der Vertikalen meist (fast) vollständig aus. Halbtotal meint also, dass ein Mensch von Kopf bis Fuß sichtbar ist. Körperhaltung, Bewegung und Gestik der Figuren sowie das Verhältnis zwischen Figur und Raum werden wichtig. Bei allen folgenden Einstellungsgrößen stehen die Figuren deutlich im Vordergrund. Im Falle der *amerikanischen Einstellung* (*knee shot*) werden die Figuren etwa vom Knie- und Hüftbereich an aufwärts gezeigt – was sich zum Beispiel im Western anbietet, um nicht nur den Ausdruck einer Figur, sondern, etwa im Kontext eines Duells, zugleich ihren Griff zur Waffe zu zeigen. Während ihre Gestik so mehr hervortritt als in der Halbtotalen, verliert der Raum im Hintergrund zusehends an Bedeutung.

Dies setzt sich in der *Halbnahen* (*medium shot*) fort, die den menschlichen Körper von der Hüfte aufwärts abbildet. So werden sowohl Gesten als auch Gesichtszüge der Personen in ihren Parallelen, aber auch Widersprüchlichkeiten erkennbar. Für Thomas Koebner besitzt die Halbnahe daher eine besondere Qualität, sie führe das Publikum einerseits nah genug an eine Figur heran, um deren physiognomische Besonderheiten erkennbar werden zu lassen. Gleichzeitig agiere sie aber noch zu distanziert, um Identifikationsleistungen zu vollbringen (Koebner 1999, S. 9). So ermögliche es die Halbnahe auch, „Beziehungen zwischen Figuren zu bezeichnen, etwa Intimität, Zuneigung, Distanznahme“ (Borstnar et al. 2008, S. 102). Diese Einstellungsgröße changiert zwischen einer Berücksichtigung des Raumes und dem Ausdrucksrepertoire der Figur, was sich auch in einer auffälligen Brüchigkeit der Terminologie niederschlägt. Die angloamerikanische Filmwissenschaft differenziert gerade im halbnahen Einstellungsbereich genau, wie viele Personen im Bildfeld zu sehen sind und spricht dann von *single shots*, *two shots*, *three shots* oder *group shots*. Dagegen neigt die Filmwissenschaft im deutschsprachigen Raum dazu, den Körperausschnitt

der abgebildeten Figur genauer zu differenzieren. Die Anzahl der im Bild vorhandenen Figuren wird nicht mit Hilfe einer terminologischen Differenzierung hervorgehoben, weil diese nicht an die Entfernungsspanne zwischen Kamera und Objekt gebunden ist.

Noch näher an die Figur heran rücken die *nahe Einstellung* (*medium close-up*) und die *Großaufnahme* (*close-up*). Die Nahe zeigt Menschen vom Oberkörper an aufwärts, wodurch der Gesichtsausdruck der dargestellten Figur gegenüber ihrer Körpersprache an Bedeutung gewinnt. Sprache und Gesagtes werden ebenfalls wichtiger. Deshalb findet die Nahe auch oft bei der Inszenierung von Gesprächen Verwendung. Wie schon im Falle der Halbnahen können auch nahe Einstellungen nochmals spezifiziert und nach der Anzahl der im Bildkader präsenten Figuren unterschieden werden. Die Großaufnahme dagegen lenkt den Fokus dann meist ausschließlich auf eine Figur, deren Gesicht das Bildfeld (fast) gänzlich ausfüllt. Insofern stellt sie einen Bruch mit der Alltagswahrnehmung dar, da wir dem Anblick eines Gesichts aus derart großer Nähe nur selten, in Momenten großer Nähe oder Aggression, ausgesetzt sind. Dramatisch signalisiert sie Intimität und Emotionalität, und das nicht nur zwischen den Filmfiguren, sondern auch zwischen Protagonisten und Publikum. Zudem können durch die Großaufnahme geistig-mentale Prozesse sichtbar werden: Die Einstellung kann als Übergang in die Innenperspektive einer Person fungieren. Sie begünstigt identifikationsstiftende Prozesse, was sich vor allem im Starsystem auswirkt, wo Großaufnahmen häufig sogar den Fluss der Handlung unterbrechen und das Gesicht des Stars dem Publikum in Überlebensgröße entgegenwerfen. Dies ist möglich, weil Großaufnahmen dazu tendieren, ihren Gegenstand aus dem raumzeitlichen Kontext der Filmerzählung herauszulösen und stattdessen die „Mikrodramatik" (Balázs 2001, S. 132) der menschlichen Mimik unterstreichen.

Verkürzt die Kamera den Abstand zu ihrem Objekt noch weiter, so dass nur noch Ausschnitte des Gesichts, einzelne Körperteile oder kleine und kleinste Objekte des Handlungsraums im Bildfeld erscheinen, wird dies als *Detailaufnahme* (*extreme close-up*) beschrieben. Sie betont die besondere Bedeutung von Gegenständen, von mimischen oder gestischen Reaktionen (zum Beispiel einen Lidschlag oder ein Fingerschnippen), die durch ihre Präsentation im Detail häufig den Charakter von Signalen erhalten, welche die Aufmerksamkeit des Publikums erregen sollen.

Legt die Einstellungsgröße lediglich die Entfernung zwischen Kamera und Objekt fest, lässt sich über die *Kameraperspective* (vgl. Kamp 2008, S. 44) die genaue Position der Kamera im dreidimensionalen Raum bezeichnen, wobei der Blickwinkel (auch: Perspektive) der Kamera deren räumliche Position auf einer imaginären vertikalen Achse im Verhältnis zum Objekt beschreibt. So ergeben sich drei mögliche Kameraperspektiven: Im ersten Fall befindet sich die Kamera auf „Augenhöhe" mit dem abzubildenden Objekt, was als *Normalperspektive* (*straight-on angle/eye-level angle*) gilt. Damit unterliegt zugleich auch der filmische Raum keinen nennenswerten perspektivischen Verzerrungen. Was „normal" ist, hängt natürlich stark von der Größe der abgebildeten Objekte und zu einem gewissen Maße auch von kulturellen Konventionen ab: Der japanische Regisseur Yasujiro Ozu beispielsweise porträtierte in seinen Filmen häufig das traditionelle japanische Familienleben und zeigte die Figuren bei der Einnahme ihrer Mahlzeiten meist knieend, so dass sich die „Normal"-Perspektive hier auf deren Augenhöhe bezieht.



Abb. 2.2 Floor shot aus *Irezumi ichidai* (*Tattooed Life*, © J 1965)

Ist der Kamerastandpunkt dagegen niedriger als der des abzubildenden Objekts, wird dies als *Untersicht* (*low angle*) bezeichnet; ist er höher, spricht man von einer *Auf-* oder *Obersicht* (*high angle*). Während die Figuren und Objekte im ersten Fall als heroisch, souverän und überlegen, je nach Kontext gar bedrohlich wirken können, erscheinen sie im zweiten Fall als unterlegen und schwach, bisweilen gar lächerlich. Wie sehr sich diese Bildwirkungen ausprägen, ist nicht zuletzt davon abhängig, wie deutlich die Kamera von der Normalperspektive abweicht, wie sehr sie sich also a) gegenüber der Höhe ihres Objekts verschiebt und b) wie stark sie sich dabei in Bezug auf das Motiv neigt, kippt und verkantet. In den meisten Fällen, nämlich immer dann, wenn eine Figur beziehungsweise Objekt zentral im Bildfeld verankert ist, korrespondieren diese beiden Parameter miteinander, so dass sich von einer leichten, starken oder extremen Untersicht sprechen lässt, wenn sich die Kamera auf Bauchhöhe beziehungsweise auf Fußhöhe oder direkt 90° unter den Figuren befindet. In diesem letzten Fall, der sich nur realisieren lässt, wenn etwa durch einen Glasboden hindurch gefilmt wird, spricht man auch von einem *floor shot* (Abb. 2.2). Analog lässt sich die Terminologie im Falle der Aufsicht spezifizieren und von der leichten über die starke bis hin zur extremen Aufsicht (*top shot*) (Abb. 2.3) differenzieren. Gleichwohl ist es auch denkbar, dass sich die Kamera zum Beispiel deutlich über eine Figur erhebt, allerdings nicht aus einem entsprechend steilen Winkel auf diese hinunterblickt, sondern ihren Blick so gen Horizont ausrichtet, dass die Figur fast am unteren Rand des Bildfeldes verschwindet. In solchen Fällen macht es Sinn, Kameraposition (a) und Kamerawinkel (b) zu unterscheiden (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 107).

Galten nun die bisherigen Differenzierungen sämtlich der vertikalen Kameraausrichtung, so kann auch in horizontaler Hinsicht zwischen normaler und abweichender Perspektive unterschieden werden. Als Vergleichswert wird auch hierbei der Wahrnehmungshorizont des aufrecht stehenden Menschen begriffen, der in dieser Position unter anderem den Horizont als waagerecht verlaufende Gerade wahrnimmt. Weicht die Kamera von dieser Positionierung ab und kippt nach links oder rechts, nimmt sie dem Publikum diese Gerade als stabile Orientierungslinie und generiert einen *verkanteten Blickwinkel* (*dutch*



Abb. 2.3 Top shot aus *Léon* (*Léon der Profi*, © F 1994)

angle), der meist irritierend wirkt, weil er ein Bild entstehen lässt, das der Alltagserfahrung widerspricht. Entsprechend können solche Einstellungen verwendet werden, um einen subjektiven Blickwinkel, eine „Bewusstseinseinstellung (Mindscreen)" (Kamp 2008, S. 48), anzudeuten, in der Schock und/oder Angst einer Figur dominieren. Daneben kann eine Verkantung der Kamera einen spannenderen Bildaufbau gewährleisten. Sie wird daher gerade im *low budget*- und *exploitation*-Bereich gern verwendet, um eigentlich wirkungsarme Bildräume zu dynamisieren.

Neben der Wahl des Kamerastandpunktes im Raum nimmt auch die der *Kameraobjektive* entscheidenden Einfluss auf die Erscheinung des Bildes. Wie bei einer Fotokamera besteht auch das Objektiv einer Filmkamera aus einem System verschiedener Linsen, das den Lichteinfall auf den zu belichtenden Filmstreifen reguliert. Unterschiedliche Objektive besitzen verschieden starke Brennweiten (Abb. 2.4). Die Entscheidung für ein bestimmtes Objektiv bringt dabei ästhetische Konsequenzen mit sich, nicht hinsichtlich der Größen- und Entfernungsverhältnisse, sondern besonders für den Bereich, der innerhalb des Bildfeldes als hinreichend scharf gezeichnet erscheint.

Als *Normalobjektiv* gilt hier eine Brennweite von ca. 40–50 mm. Diese produziert Bilder, die in etwa dem Sichtfeld der menschlichen Wahrnehmung (wenn auch gewiss nicht dem Netzhautbild des menschlichen Auges) entsprechen (vgl. Monaco 2012, S. 79), insofern sie halbwegs mit dessen Radius korrespondieren, einen genügend scharfen Bildbereich enthalten und die im Bild befindlichen Objekte nicht optisch deformiert erscheinen. Richtet man eine Kamera auf einen Ausschnitt unserer Welt, das heißt auf die *profilmische* Wirklichkeit (→ Bildraum und Architektur) vor der Aufnahmeapparatur, und filmt einen Turm, der kerzengerade in die Höhe ragt, dann wird dieses Objekt auch im Filmbild gerade und nicht etwa gebogen repräsentiert.

Genau solche Verschiebungen stellen sich ein, wenn die Brennweite signifikant über oder unter ca. 45 mm liegt. Im Falle des *Weitwinkelobjektivs* beträgt sie weniger als 40 mm. Dadurch vergrößert sich der im Bildfeld eingefangene Bereich des profilmischen Raums, so dass sich mit Hilfe von Weitwinkelobjektiven zum Beispiel auch in engen und unzu-

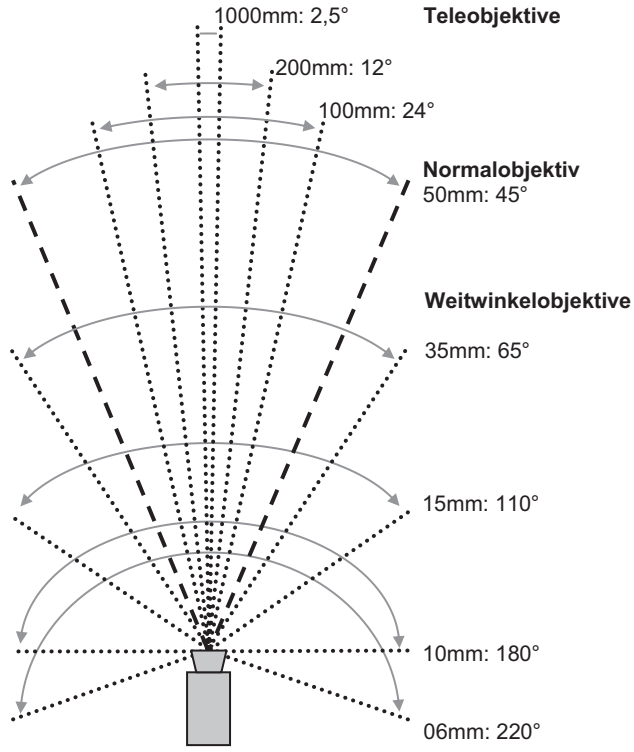

Abb. 2.4 Objektive und ihre Brennweiten

gänglichen Räumen drehen lässt. Mit einer solchen Zunahme der Informationsdichte, die in das Bild einfließt, wächst auch der Schärfenbereich, bis schließlich bei einer sehr geringen Brennweite der gesamte Bildraum vom Vorder- bis in den Hintergrund als durchgängig scharf gezeichnet erscheint (Abb. 2.5). Dieses Phänomen wird als große *Schärfentiefe* (*deep focus cinematography*, manchmal auch *Tiefenschärfe*) bezeichnet. Allerdings erscheint die Raumwahrnehmung bei wachsendem Schärfebereich in der Regel verzerrt: Vorder- und Hintergrund des Bildes rücken auseinander, während die horizontalen und vertikalen Linien im Bild gekrümmt erscheinen (vgl. Monaco 2012, Abb. 2.6). Gegenteilige Effekte entstehen durch sogenannte *Teleobjektive*, die über eine Brennweite von mehr als 50 mm verfügen. Sie ermöglichen es, Figuren und Objekte auch aus großer Entfernung in teleskopischer Vergrößerung aufzunehmen. Allerdings verengt sich damit auch der Ausschnitt, den sie von der profilmischen Welt erfassen. Und auch die Flächigkeit des Bildes nimmt stark zu, während der hinreichend scharfe Bereich des Bildareals kleiner wird. Dadurch kann die Bildfläche in Teilen unscharf werden (Abb. 2.7).

Nun gibt es eine Vielzahl an Kameraobjektiven, die von ca. 6 mm (und einem Aufnahmewinkel von ca. 220°) bis hin zu gut 1000 mm (und einem Aufnahmewinkel von gerade noch 2,5°) reichen und auch in den entsprechenden ästhetischen Effekten deutlich voneinander divergieren. Dennoch ist es kaum sinnvoll, den Aufnahmeradius und den



Abb. 2.5 Schärfentiefe in *Citizen Kane* (© USA 1941)



Abb. 2.6 Weitwinkelverzerrung in *Requiem for a Dream* (© USA 2000)



Abb. 2.7 Flache Schärfe in *The Insider* (© USA 1999)

Grad der visuellen Deformation des Bildraumes für jede je gebaute Brennweite auswendig zu lernen. Als nützliche Faustregel mag daher gelten: Je kürzer das Objektiv, desto weiter der Blickwinkel (und größer das Gesichtsfeld), desto stärker die Tiefenwahrnehmung und desto größer die lineare Verzerrung. Und umgekehrt: Je länger das Objektiv, desto enger der Blickwinkel (und kleiner das Gesichtsfeld) und desto flacher die Tiefenwahrnehmung (vgl. Monaco 2012, S. 80 f.).



Abb. 2.8 Unschärfe in *Persona* (© SE 1966)

Das Kameraobjektiv ist ein wesentliches filmisches Gestaltungsmittel, da es über die Festlegung des Schärfebereichs – von einer tiefenscharfen Bildstaffelung bis hin zur dünn gezogenen, flachen Schärfe – den Bildraum wesentlich strukturiert. Gerade das Arbeiten mit sogenannter *flacher Schärfe* erlaubt es dabei, ein (scharf konturiertes) Objekt innerhalb des Bildfeldes aus seiner unscharfen Umgebung herauszulösen. Genauso ermöglicht es, den Schärfenbereich so zu verlagern, dass sich der Fokus von einer Bildebene auf eine andere verschiebt (*Schärfenverlagerung*), eine Figur beim Wechsel von einer Bildebene auf eine andere scharf gezeichnet bleibt (*Schärfenmitführung*) oder die eigentlich zentralen Objekte gezielt in der *Unschärfe* verschwimmen (Abb. 2.8). Ein solcher Effekt bietet sich zum Beispiel für die Visualisierung von Traum- und Rauschzuständen an. Über diese Strategien ergeben sich schon Verschiebungen und Veränderungen innerhalb des Bildfeldes einer Einstellung, die bereits als Formen *innerer Montage* (→ Kap. 2.5: Format und Komposition) bezeichnet werden können (Abb. 2.9).

Bewegungsformen innerhalb der Einstellung Was nun den Kamerastandpunkt und die Wahl des Objektivs betrifft, so handelt es sich hierbei noch um keine genuin filmischen Gestaltungsaspekte, da sie in gleichem Maße auf klassische Fotografien zutreffen können.

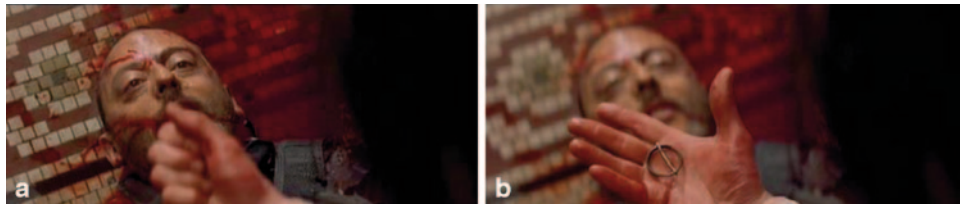

Abb. 2.9 Schärfenverlagerung in *Léon* (*Léon der Profi*, © F 1994)

Wenn es etwas gibt, das die filmische Aufnahme von der fotografischen unterscheidet, so ist es die ihr inhärente *Bewegung*. Denn das Medium Film zeichnet sich gerade dadurch aus, dass es die Trägheit des menschlichen Auges nutzt und eine Serie von Einzelbildern (sogenannte *Phasenbilder*, vgl. Deleuze 1997, S. 13) so rasch aufeinander folgen lässt, dass für das Gehirn, das die vom Auge übermittelten Nervenimpulse erst zu einem Bild zusammensetzt, der Eindruck einer kontinuierlichen Bewegung entsteht. Neben dieser *kinematographischen Bewegungsillusion* – auf die noch zurückzukommen sein wird (→ Zeitkonstruktion) – können innerhalb der Einstellung eine ganze Reihe von Kamera- und Objektbewegungen vorliegen. Verändert die Aufnahmeapparatur ihre Position, gerät das gesamte Bildfeld in Bewegung, was bei Bewegungen im Filmbild nicht der Fall ist. Im Folgenden sollen einige wesentliche Bewegungsformen vorgestellt werden, die das Potenzial der Kamera- und Objektbewegungen (und ihrer prinzipiell freien Kombinierbarkeit) umreißen:

Die *Bewegungen vor der Kamera* (*Objektbewegungen*) werden von Figuren und Objekten ausgeführt, die im Bildraum hin- und herwandern. Die Bewegungsrichtung eines Objekts bezeichnet man als *Handlungsachse*, die Richtung, in der die Kamera in den profilmischen Raum hineinblickt, hingegen als *Blickachse*. Je nachdem, wohin sich nun eine Figur bewegt und von welchem Punkt aus die Kamera dies verfolgt, scheint sich die Figur auf die Kamera zu-, an ihr vorbei- oder fortzubewegen. Denkt man sich dieses Verhältnis nun als Relation der Handlungsachse zur Blickachse der Kamera, dann lassen sich hier potenziell beliebig viele Winkel zwischen 0° und 360° denken, wobei sich die Figur im Falle des 0°-Winkels direkt auf die Kamera zubewegt (und diese meist anblickt), während sie sich im Falle des 180°-Winkels geradewegs von ihr entfernt. Einige dieser Relationen haben sich als Konventionen etabliert, weil sie auf bestimmte Interaktionsformen zwischen Figur und Kamera und damit auf spezifische Konzepte filmischer Inszenierungen zielen:

Verläuft die *Handlungsachse parallel zur Blickachse*, führt die Bewegung unmittelbar aus dem Bildhintergrund oder der Bildmitte nach vorn (auf die Kamera zu) beziehungsweise im gegenteiligen Fall aus dem Vorder- oder Mittelgrund in die Bildtiefe. Letzteres signalisiert häufig das Ende einer Konfrontation und die damit verbundene Lösung eines Konflikts, etwa wenn der Held am Ende eines Films vom Publikum weg gen Horizont verschwindet. Eine Relation zwischen Handlungs- und Blickachse, bei der sich die Figur nicht vom Kamerastandpunkt entfernt, mutet dagegen ganz anders an: Die Kamera blickt nun nur noch über die Schulter der Figur in den Bildraum, so dass sie sich ihrem Wahrnehmungshorizont anzunähern scheint. Die in die Bildtiefe hineinsehende Figur kann zugleich zum innerfilmischen Stellvertreter des Zuschauerblicks werden. Eine stärkere Einbeziehung der Zuschauer erzeugt dagegen der 0°-Winkel, bei dem Blick- und Handlungsachse frontal aufeinandertreffen. Dieser Standpunkt evoziert Nähe zu den Figuren, weil er Figurenblick und Zuschauerblick aufeinandertreffen lässt. Insofern suggeriert die Kamera hier entweder die Perspektive einer (innerfilmischen) Figur, aus deren Blickwinkel dem Publikum das Geschehen präsentiert wird oder einen Bruch mit der Illusion einer in sich geschlossenen, fiktiven Welt, indem sich die Figuren direkt an das Publikum wenden; ein

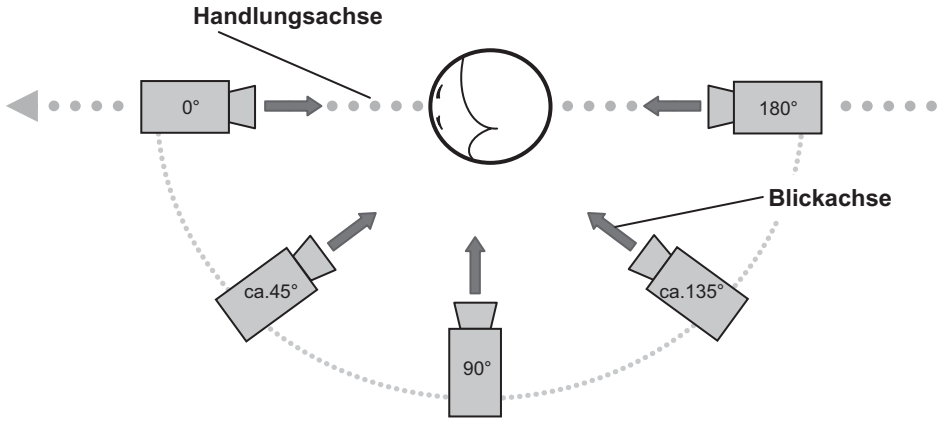

Abb. 2.10 Die Relation von Handlungsachse und Blickachse

Effekt, den beispielsweise Woody Allen immer wieder auf humorvolle Art in seine Filme eingebaut hat.

Deswegen dominieren *schräge Relationen zwischen Handlungs- und Blickachse* im Erzählkino, um solche Irritationen zu vermeiden: Blickwinkel also, in denen die Figuren sich diagonal an der Kamera vorbeibewegen, ohne diese zur Kenntnis zu nehmen. Die Kamera partizipiert am innerfilmischen Geschehen, indem sie eine Figur schräg von vorn beobachtet (in der Regel aus einem Winkel von ca. 45°), deren Gestik und Mimik studieren kann, ohne selbst von ihr gesehen zu werden. Diese im Grunde voyeuristische Grundhaltung bildet einen Grundpfeiler des narrativen Kinos und die vielleicht konventionellste Kameraposition des fiktionalen Films schlechthin. Als besonders paradox erweist sie sich dagegen, wenn eine Figur auf diese Weise nicht schräg von vorn, sondern schräg von hinten (also in einem Winkel von ca. 135°) beäugt wird. Man mag auch dies als voyeuristisch motivierten Blick begreifen, als einen aber, der sein Ziel im Grunde klar verfehlt. Denn nähert er sich auch dem Blick und Wahrnehmungsraum der Figur an (darin zugleich verwandt dem 180°-Winkel), wird ihm doch weder ein Blick auf das gestattet, was die Figur anschaut, noch gelingt es, der Figur selbst ins Gesicht zu sehen und ihren Ausdruck zu erkennen.

Bewegungen orthogonal zur Blickachse (in einem Winkel von ca. 90°) lassen den Blick auf Figuren und Bewegungen noch deutlich distanzierter ausfallen. Unabhängig davon, ob sich die Figur von links nach rechts oder von rechts nach links bewegt (und damit gemäß der in westlichen Kulturen gängigen Schreibpraxis mit oder gegen die „Leserichtung"), ist die emotionale oder dramatische Einbindung des Publikum ins Geschehen eher gering. Die Figur läuft buchstäblich am Betrachter vorbei (Abb. 2.10, 2.11, 2.12, 2.13).

Zu solchen Bewegungen im Handlungsraum können nun *Eigenbewegungen der Kamera* hinzukommen. Dabei ist es denkbar, dass die Kamera den Raum autonom erkundet (in diesem Fall spricht man von „eigenständiger Kameraarbeit", vgl. Kamp 2008, S. 58) und



Abb. 2.11 Handlungsachse – Blickachse 0° aus *Inglorious Basterds* (© USA/D 2009)



Abb. 2.12 Handlungsachse – Blickachse 90° aus *Shutter Island* (© USA 2010)



Abb. 2.13 Handlungsachse – Blickachse 180° aus *Enter the Void* (© F 2009)

sich so als Erzählinstanz bemerkbar macht. Genauso aber ist es möglich, dass sie sich nicht aus Eigeninitiative, sondern motivorientiert zu bewegen scheint und Figuren- und/oder Objektbewegungen im Handlungsraum begleitet oder verfolgt (vgl. Kamp 2008, S. 58). In solchen Fällen diene die Kamera laut Kamp der „möglichst genauen Wiedergabe eines Sachverhalts, der […] so ‚neutral' wie möglich […] beobachtet" (Kamp 2008, S. 57) werde, weshalb Knut Hickethier hier direkt von einer beobachtenden Kamera spricht. Als Erzählinstanz erfülle sie stärker die Informationsbedürfnisse des Publikums und nähere sich einer quasi-natürlichen Wahrnehmung an (zum Beispiel, wenn eine Figur einen Raum verlässt und die Kamera hinterher fährt, um dem Publikum zu zeigen, was draußen geschieht). In diesem Spektrum zwischen gänzlich eigenständiger und vollkommen motivorientierter Kameraführung lassen sich freilich weitere Kamera-Objekt-Relationen bestimmen: tastende Kamerabewegungen etwa, die sich sukzessive von einem Motiv lösen, panoramierende, oft gleitende Schwenks, die bedächtig eine Landschaft abtasten oder ab-

rupt durchgeführte Reißschwenks (*swish pan* oder *flash pan*), die sehr schnell und oft ohne Vorankündigung die Kamera von einer in eine andere Richtung herumreißen, um einem Objekt in hoher Geschwindigkeit folgen zu können, wobei in Kauf genommen wird, dass der Bildeindruck dabei verwischt.

Gemeinsam ist all diesen Bewegungsformen, dass sie sich als *Schwenk* (*panning*) realisieren lassen. Die Kamera verändert ihre Position im Raum nicht, sondern dreht sich um eine oder mehrere ihrer Achsen, wobei am Ausgangs- und Endpunkt häufig ein statisches Bild steht. Im Falle des Vertikalschwenks hebt oder neigt sie sich von oben nach unten (oder unten nach oben) und beim Horizontalschwenk von links nach rechts (oder umgekehrt). Bei einer Rolle dreht sie sich nach links oder rechts über die Blickachse (wobei ein ähnlicher Eindruck auch bei einem 360°-Vertikalschwenk entstehen kann). Der Diagonalschwenk schließlich kombiniert horizontale und vertikale Drehung miteinander.

Versetzt schon der Schwenk das Filmbild in Bewegung, obgleich die Kamera selbst noch am Ort fixiert bleibt, beginnt sie bei der *Kamerafahrt* (dem sogenannten *travelling* oder *tracking*), sich selbst durch den Raum zu bewegen, ihren Standpunkt und mit ihm die Raumkoordinaten innerhalb des Filmbildes also kontinuierlich zu verändern. Diese Veränderung kann prinzipiell entlang aller drei räumlichen Achsen erfolgen, das heißt als Aufwärts- oder Abwärts, Vorwärts-, Seitwärts- oder Rückwärtsfahrt und als Kombination aus all diesen Richtungen. Infolge dessen kann sich die Kamera auf ein Motiv zu oder von ihm weg bewegen (Zu-, Ran- oder Hinfahrt im einen, Weg- oder Rückfahrt im anderen Fall), sie kann ihm vorausfahren, sich parallel zu ihm bewegen, es verfolgen oder umkreisen (dann wird von Vorausfahrt, Parallelfahrt, Verfolgungsfahrt und Um-/Kreis- oder 360°-Fahrt gesprochen). Unterschiedlich fällt freilich der Bildeindruck aus, der bei diesen Kamerabewegungen entsteht. Bei der Vor- und Rückwärtsfahrt verändert sich die Einstellungsgröße auf das jeweils gewählte Objekt: Sie wird kleiner bei einer Ran- oder Hinfahrt und größer bei einer Rückfahrt, so dass sich der filmische Raum im ersten Falle verdichtet und im zweiten erweitert. Der Blickwinkel auf das Objekt wird aber in der Regel erhalten. Bei der Parallelfahrt bleibt die Einstellungsgröße gleich, die Perspektive kann jedoch variieren, je nachdem, ob sich die Kamera etwas schneller, etwas langsamer oder gleich schnell wie das Objekt bewegt. Bei der Auf- und Abwärtsfahrt bleiben dagegen weder die Einstellungsgröße noch der Blickwinkel erhalten, während bei der Kreisfahrt ein Objekt zwar in potenziell gleicher Einstellungsgröße von allen Seiten, damit aber aus wechselnden Perspektiven gezeigt wird.

Will man die Ästhetik der Kameraarbeit erfassen, gilt es für Kamerabewegungen, und da vor allem für Fahrtaufnahmen, nicht nur die Bewegungsrichtung und Relationen zu den Objekten im Handlungsraum zu bestimmen. Dafür ist maßgeblich der *Bewegungsmodus* relevant. Hierbei ist zu bedenken, dass die Kamera zunächst nichts weiter als eine Aufnahmeapparatur darstellt, die sich im Verlauf der Filmgeschichte in ihrer Leistungsfähigkeit, ihren Proportionen, ihrem Volumen und Gewicht beträchtlich verändert hat, was sich – so banal es klingen mag – in der Art und Weise niederschlägt, wie sich Kameratypen in verschiedenen Epochen der Filmgeschichte haben führen und bewegen lassen. Für Ka-

meraleute während der Stummfilmzeit mochte es reizvoll sein, mit jedweder Bewegungsform zu experimentieren, weil die damaligen Kameramodelle noch über ein moderates Gewicht verfügten und sich – zum Beispiel an Züge, Automobile und Fahrräder montiert oder vor den Bauch des Kameramanns geschnallt – mit relativ geringem Aufwand durch die Gegend manövrieren ließen. Eine solche Bewegungsvielfalt findet sich von den ersten Jahren des Tonfilms bis hinein in die 1950er Jahre dagegen kaum noch, weil die surrende Kamera nun mit klobigen Gehäusen ummantelt wurde, um nicht die Tonaufnahme zu stören, darüber aber auch an Gewicht und Volumen zunahm und an Bewegungsspielraum einbüßte. Auch im klassischen Kino findet sich eine ganze Palette an Fahrtaufnahmen, realisiert etwa per *Dolly*, also einem weichbereiften Wagen für die Kamera (*dolly shot*), Schiene, Auto, Hubschrauber (*aereal shot*) oder Kran (*crane shot*). All diese Bewegungsmodi lassen sich sorgfältig planen und kunstvoll umsetzen. Allerdings haftet ihnen deshalb auch ein mechanisch kalkulierter Gestus an, weil es sich bei solchen Bewegungsfolgen sichtlich nicht um spontane Veränderungen des Bildausschnitts handelt.

Ein grundsätzlich anderes Bewegungsverständnis geht mit der Entwicklung der *Handkamera* einher, wie sie ab 1937 maßgeblich von dem Hersteller Arriflex vorangetrieben wurde. Solche Kameramodelle zeichnen sich, im Unterschied zu den schwerfälligen Apparaten des Studiokinos, durch eine Reduktion in Größe und Gewicht aus, so dass sie vom jeweiligen Kameramann ohne Stativ direkt auf der Schulter getragen und somit völlig frei geführt werden können. Damit wird die Handkamera ab den 1950er Jahren zum Wegbereiter neuer Strömungen des dokumentarischen Kinos (wie dem *Direct Cinema* oder dem *Cinéma Verité*) und zahlreicher weiterer filmischer Erneuerungsbewegungen wie zum Beispiel der französischen *Nouvelle Vague*, weil sie deren Vertretern erlaubt, ihre Filme mit deutlich mehr Spontaneität und Beweglichkeit zu realisieren. Der damit erwachsende, größere Authentizitätsanspruch ist allerdings eng mit dem Bildeindruck der von Hand geführten Kamera verknüpft, bei dem sich die Körperbewegungen des Kameramannes unmittelbar auf die Filmaufnahme übertragen und so immer wieder verwackelte und unruhige, instabile Bildräume entstehen. Heute ist der Einsatz der Handkamera als dokumentarischer Echtheitsausweis des Gezeigten längst selbst zu einer filmischen Konvention geworden.

Ebenso frei und mobil, aber ohne die Unruhe des Handkamerabildes lässt sich ab Mitte der 1970er Jahre mit der von Garrett Brown entwickelten *Steadicam* arbeiten. Hierbei trägt der Kameramann seine Aufnahmeapparatur an einem speziellen Körperstativ mit sich, ein Gürtel stützt das Gewicht der Kamera ab, so dass gleitende, schwebende, manchmal geradezu entfesselte Seheindrücke möglich werden, wie sie sich beispielsweise in den endlosen Fahrten durch die verlassenen Korridore des Overlook Hotels in Stanley Kubricks *The Shining* (*Shining*, GB/USA 1980) finden.

Nochmals freier und mobiler arbeitet die *Skycam* (auch: *Spider-Cam*), die Mitte der 1980er Jahre ebenfalls von Garrett Brown entwickelt wurde. Sie wird mittels Drähten an vier Masten, die an vier Ecken des Drehortes stehen, aufgehängt. Rollen ermöglichen es der Kamera, sich über die Drähte hinweg zu bewegen, während der Kameramann dies vom Boden aus per Joystick steuert. Die Skycam wird heute vor allem bei Sportveran-

staltungen eingesetzt, da sie äußerst dynamische Bildeindrücke erzeugen kann, indem sie sich in mehrere Dimensionen zugleich bewegen und ihre Position fortwährend verändern kann, wie zum Beispiel in Gaspar Noés *Irréversible* (*Irreversibel*, F 2002). Erzählerisch wird somit eine visuelle Umsetzung des Konzepts des allwissenden oder auktorialen Erzählers denkbar, der scheinbar über dem Geschehen schwebt und sich von Zeit zu Zeit zu einzelnen Geschehnissen oder Personen „herablässt".

Eine kostengünstige Alternative zu dem Spektrum echter Kamerabewegungen entsteht im Bereich der Kameraobjektive freilich bereits in den 1950er Jahren mit der Entwicklung des *Zoom-Objektivs*, einem beweglichen Linsensystem, bei dem ein stufenloser, fließender Übergang zwischen den langen Brennweiten des *Tele-* und den kurzen des *Weitwinkel-Objektivs* möglich wird. Auch darüber verändert sich der Bildausschnitt und weist so eine zumindest strukturelle Analogie zur Kamerafahrt auf. Ein entscheidender Unterschied besteht jedoch: Denn während die Kamerafahrt eine Bewegung im Raum darstellt, bei der sich die Raumkoordinaten logischerweise fortwährend verändern, handelt es sich beim Zoom lediglich um eine Veränderung der Brennweite (mit der eine Veränderung des Bildausschnitts und des Schärfenbereichs einhergeht). Die Position der Kamera im Raum bleibt indes gleich, so dass sich die Raumkoordinaten nicht ändern. Das klingt abstrakt und kompliziert, ist aber im Grunde ein einfaches Phänomen: Denn wenn man sich beispielsweise durch einen Korridor auf eine geöffnete Tür zubewegt, dann wird man umso mehr von dem Raum dahinter sehen, je näher man der Tür kommt. Und umgekehrt versperrt der Türrahmen den Blick, je weiter man sich von ihm zurück bewegt. Das heißt: Die Raumkoordinaten verändern sich, weil sich der eigene Standpunkt im Raum verschiebt. Genau das passiert bei einem Zoom nicht. Denn die Veränderung der Brennweite variiert nur den Bildausschnitt und legt damit fest, ob man den Türrahmen in Gänze sieht oder nur einen Ausschnitt von ihm. Ohne sich im Raum auf die Tür zu- oder von ihr fort zu bewegen, wird man stets nur denselben Ausschnitt des dahinterliegenden Zimmers erblicken, eben weil man den eigenen Standpunkt nicht verlässt (Abb. 2.14, 2.15).

Was sich beim Zoom ändert (während es bei der Kamerafahrt konstant bleibt), ist der Schärfenbereich. Dieser Umstand bildet den Ausgangspunkt für ein reizvolles Experiment, das der Regisseur Alfred Hitchcock für seinen Film *Vertigo* (*Aus dem Reich der Toten*, USA 1958) erstmals erprobte, um die Höhenangst seines Protagonisten zu visualisieren und das in der Folge so bekannt wurde, dass es nur noch unter der Bezeichnung *Vertigo-Effekt* firmiert. Hitchcock kombinierte in diesem Film beim Blick der Kamera in die Tiefe eines Glockenturms hinab Kamerabewegung und Zoom miteinander, indem er die Kamera nach vorn (in den Glockenturm hinein) fahren und gleichzeitig rückwärts zoomen ließ. Das Ergebnis ist bemerkenswert, denn da die Vorwärtsfahrt den Bildausschnitt im Prinzip verkleinern würde, der Rückwärtszoom ihn aber zugleich erweitert, scheint der Bildausschnitt hier unberührt zu bleiben. Die Tiefenwirkung nimmt jedoch frappierend zu, was den Boden des Glockenturms regelrecht in die Bildtiefe hinein absacken lässt und den Bildraum wie eine Ziehharmonika auseinanderzieht. So wird die Höhenangst des Protagonisten eindrucksvoll spürbar (Abb. 2.16).



Abb. 2.14 Rückwärtszoom in *Barry Lyndon* (© GB/USA 1975)

Kameraperspektive: Kategorie zur Bestimmung der Position der Kamera im dreidimensionalen Raum. Man unterscheidet *Normal-*, *Unter-* und *Ober-* bzw. *Aufsicht*.
Einstellung: Ein kontinuierlich aufgezeichnetes Stück Film, welches durch Schnitte oder Blenden begrenzt wird.
Einstellungsgröße: Terminus zur Beschreibung des Nähe-Distanzverhältnisses zwischen Publikum und Darstellern beziehungsweise Geschehen. Es haben sich acht

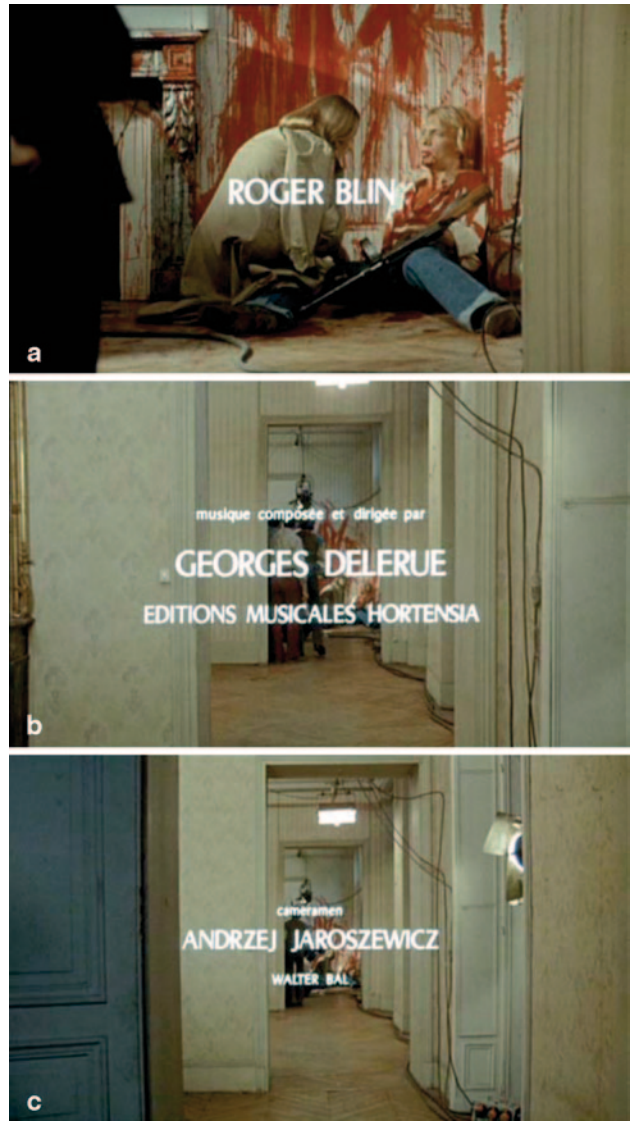

Abb. 2.15 Rückwärtsfahrt in *L'important c'est d'aimer* (*Nachtblende*, © F/I/BRD 1975)

konventionalisierte Größen durchgesetzt: *Panorama*, *Totale*, *Halbtotale*, *Amerikanische*, *Halbnahe*, *Nahe*, *Große* und *Detail*.

Kamerabewegungen: Die Kamera kann sich bei unverändertem Standpunkt im Raum um eine oder mehrere ihrer Achsen drehen (*Schwenk*) oder sich selbst durch den Raum bewegen. Man unterscheidet *Aufwärts-*, *Abwärts-*, *Vorwärts-*, *Seitwärts-* und *Rückwärtsfahrt*; *Ran- und Rückfahrt*; *Voraus-*, *Parallel-*, *Verfolgungs-* und *Kreisfahrt*. Beim *Zoom* bleibt die Kamera zwar statisch, jedoch ändern sich durch eine Veränderung der Brennweite Bildausschnitt und Schärfenbereich.

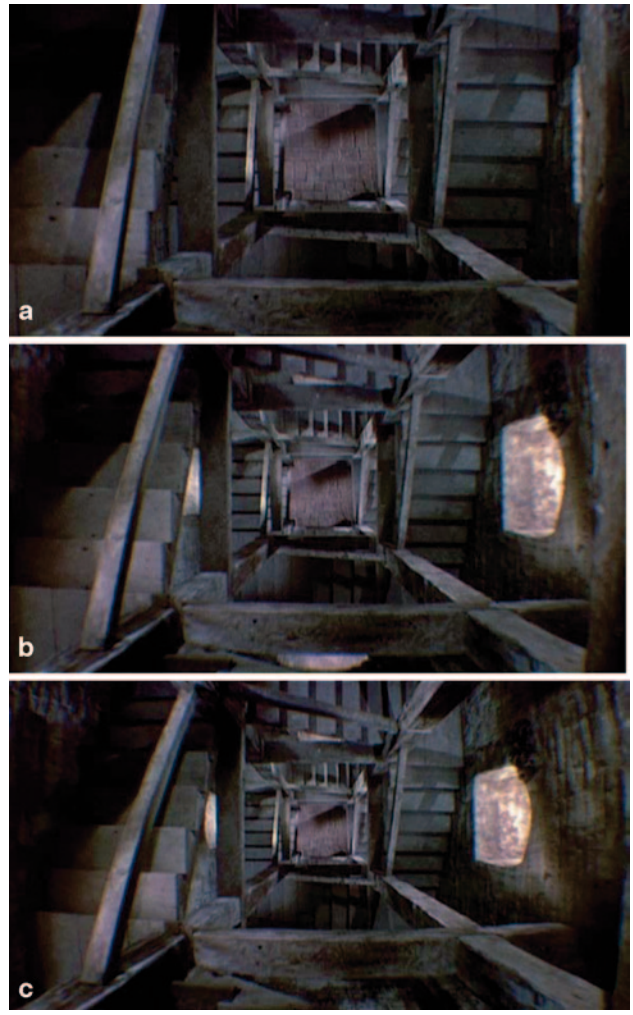

Abb. 2.16 Vertigo-Effekt: Kombination aus Vorwärtsfahrt und Rückwärtszoom in *Vertigo* (*Aus dem Reich der Toten,* © USA 1958)

Kameraobjektive: Linsensysteme in Filmkameras, die über ihre Brennweiten jenen Bereich bestimmen, der innerhalb des Bildfeldes scharf erscheint. Neben dem *Normal-* existieren *Weitwinkel-* und *Teleobjektive*.

2.2 Bildraum und Architektur

Unabhängig von der beabsichtigten inhaltlichen Wirkung veranschaulicht dieser *Vertigo-Effekt* zugleich, wie wenig neutral eine Filmkamera sich ihrem Gegenstand über verhält, wie sehr sie ihn durch ihre Perspektive, Schärfe und Bewegung zu gestalten weiß. Nicht zuletzt deshalb hat der Philosoph Walter Benjamin die Arbeit des Kameramannes mit der

eines Chirurgen verglichen, der statt mit einem Skalpell in den Körper mit der Kamera derart „tief ins Gewebe der Wirklichkeit" eindringe, dass sich die Inhalte einer Einstellung nicht mehr von der Apparatur trennen lassen, die sie aufgezeichnet hat. (vgl. Benjamin 1991, S. 457 ff.)

Damit ist zugleich schon etwas über die Schwierigkeit ausgesagt, sich im Rahmen der visuellen Analyse dem im Filmbild erfassten Raumausschnitt zu widmen. Eine Gliederung des Filmbildes in Gestaltungsaspekte, die durch die Kamera entstehen und solche, die ihr vorgelagert im sogenannten profilmischen Raum (Filmset, Schauplatz) angelegt sind, bleibt für sich genommen formelhaft: einerseits, weil etwa im Rahmen der digitalen Nachbearbeitung oder des Animationsfilms kein vor-filmischer Raum existiert hatte; andererseits, weil bei der Betrachtung einer Einstellung keine Informationen über den gezeigten Raum vorliegen, die nicht durch die Linse der Filmkamera gefiltert wären. Den Raumentwurf einer Einstellung zu beschreiben, bedeutet also, sich auf einen ungleich fragileren Aspekt der Bildgestaltung einzulassen, als es zuvor bei der Kameraarbeit der Fall war. Wenn im Zusammenhang mit Filmen vom *Raum* die Rede ist, dann wird darunter, wie in einem Essay von Juhani Pallasmaa, der sich dem architektonischen Gehalt des Filmbildes widmet, häufig eine schillernde, aber nicht unbedingt trennscharfe Vielzahl von Einzelphänomenen subsummiert. „Architectural imagery", schreibt Pallasmaa, das sei für ihn:

> the image of the house in the landscape, the mask-like appearance of the facade; the role of doors and windows as mediators between two worlds and as framing decives; the intimacy and domesticity projected by a fireplace; the focusing and ritualizing role of a table; the privacy and secrecy of a bed, the sensuality of a bath etc. (Pallasmaa 2001, S. 32).

Ikonographisches steht hier neben Soziologischem, Baukunst neben Interieur, Symbolisches neben Sinnlichem. Dieser Pluralismus deutet bereits darauf hin, dass der Raum ein Phänomen ist, das Filme auf vielen Ebenen durchzieht. Doch muss das nicht dazu verleiten, den Begriff derart unscharf und vermeintlich selbsterklärend zu verwenden, dass er letztlich überhaupt keinen Ansatzpunkt enthält.

„Raum" meint zunächst nichts anderes als die konzeptionelle Möglichkeit, Ausdehnungen von und Distanzen zwischen Körpern in den drei Dimensionen Höhe, Breite und Tiefe auszudrücken. Damit bleibt Raum im Grunde unsichtbar, wenn sich nicht etwas in ihm abzeichnet, das ihm eine Struktur verleiht, ihn in Zonen oder Areale unterteilt und auf diese Weise begrenzt oder in einem Distanzverhältnis sichtbar werden lässt. Insofern konstituieren sich Räume vielfach über Grenzziehungen und lassen sich zum Beispiel in Innen- und Außenräume, in private und öffentliche Sphären, in natürliche und künstlich errichtete Raumformen differenzieren.

So rückt zugleich der architektonische Charakter des Raums in den Blick. Denn die Auseinandersetzung mit *Architektur* zielt auf die Untersuchung aller Formen des gebauten, das heißt von Menschenhand geschaffenen Raumes. Sie beginnt bei der gestaltenden Strukturierung kleinster Raumeinheiten wie dem Dekor eines Zimmers, setzt sich fort im Entwurf von Gebäuden und Gebäudekomplexen und reicht bis zur Ausbildung ganzer Kulturräume mit ihren Dörfern, Städten und umfriedeten Naturräumen (vgl. Flierl 2006, S. 24; Abb. 2.17).



Abb. 2.17 Die *Stufen der architektonischen Gestaltung*, die in Michelangelo Antonionis *L'eclisse* (*Liebe '62*, © I 1962) von der Einrichtung einzelner Zimmer über die Bauweise von Gebäuden bis hin zur Morphologie des urbanen Raums verfolgt werden

Es wäre also schwierig, Räumlichkeit im Film nur in einer Perspektive denken zu wollen, weil der Raum vom Bildaufbau bis zur narrativen Gestaltung auf verschiedenen Ebenen für die filmische Inszenierung von Bedeutung ist. Nützlich ist daher die Studie, die der Filmemacher Eric Rohmer zur Raumkonzeption von Friedrich Wilhelm Murnaus Film *Faust – Eine deutsche Volkssage* (D 1926) verfasst hat und in der er eine inzwischen etablierte Systematisierung vornimmt. Rohmer trennt drei Facetten des Raums, die in der Gestaltung zwar zusammenwirken, sich aber je nach Erkenntnisinteresse separat analysieren lassen: filmischer Raum, Bildraum und architektonischer Raum.

(1) Als *filmischer Raum* wird der Gesamteindruck beschrieben, der sich aus der Kombination der im Filmverlauf gezeigten Teilansichten und Raumsegmente ergibt Rohmer (vgl. Rohmer 1980, S. 65 ff.). Diese müssen nicht in einem tatsächlichen, außerfilmischen Zusammenhang gestanden haben und auch „keine Entsprechung in der Realität" besitzen (Hickethier 2012, S. 81 f.). Dennoch wird davon ausgegangen, dass die Zuschauer sich in der Regel soweit auf das jeweils dargebotene fiktionale Konstrukt einlassen und es als in sich kohärente Handlungswelt wahrnehmen. Dahingehend ist Rohmers Konzept des filmischen Raums, das sich vergleichbar schon in den Schriften des russischen Filmemachers Wsewolod Pudowkin findet (vgl. Hickethier 2012, S. 82), analog zu dem ähnlich gelagerten Begriff der *Diegese* beziehungsweise des diegetischen Raums zu denken, den Etienne Souriau in den 1950er Jahren als „fiktionale Wirklichkeit" einer Erzählung definiert und von der bloßen Bildoberfläche abgegrenzt hatte:

> Zum einen gibt es die Tatsache der Leinwand, der Rahmung aller sichtbaren Erscheinungen auf einer rechteckigen Fläche […] Doch ich bemerke, daß mir auch ein völlig anderer, unend-

> lich viel weiterer, dreidimensionaler Raum vorgesetzt wird. […] Das Schloß, daß mir gezeigt wird, ist fünf Kilometer entfernt von jenen Hügeln am Horizont. Über diese Str. dort kam vorhin das Auto, aus dem die Besucher gestiegen sind. Sie kamen aus einer Stadt etwa zwanzig Kilometer links von hier. Diese Allee führt zu dem Park, in dem sich gerade eben der eifersüchtige Ehemann versteckt hat usw. Kurzum, eine ganze Topographie läßt sich entwerfen, die der Film impliziert: Dies ist der Raum, *in dem sich die Geschichte abspielt* (Souriau 1997, S. 143 f.).

Der filmische Raum entspricht also einer Art Landkarte, die wir uns von der diegetischen Handlungswelt anlegen. In diese Karte können die im Bild befindlichen Raumstrukturen einfließen. Wesentlich für die Ebene des filmischen Raums ist aber, dass er sich nicht auf die bloße Repräsentation dieser Ausschnitte beschränkt, sondern auch die Interpretation dieser Schauplätze und ihre Beziehung zueinander mit einfließt. Insofern erweist sich der filmische Raum weniger als visuelle Gestaltungsstrategie eines Films, sondern vor allem als geistiges Konstrukt seiner Zuschauer. Diese Rezeptionsleistung wird im Rahmen der dramaturgischen Konstruktion von Filmen noch genauer zu untersuchen sein. Für den Augenblick aber sind die beiden anderen Raumbegriffe Rohmers lohnender, weil sie unmittelbar auf Strategien der visuellen Gestaltung abzielen: Unter dem Begriff *Bildraum* werden dabei im Wesentlichen die Phänomene diskutiert, die für die Tiefenwahrnehmung des Bildes verantwortlich sind und darüber auch die Bildkomposition wesentlich prägen Rohmer (vgl. Rohmer 1980, S. 13 ff.). Mit dem Konzept des *architektonischen Raums* werden die Aspekte erfasst, die auf den Bereich der Ausstattung und der Filmarchitektur zielen, die also beschreiben helfen, mit welchen Bauformen und Architekturstilen eine Szenerie arbeitet Rohmer (vgl. Rohmer 1980, S. 41 ff.).

(2) Der Begriff des Bildraums ist dabei weitgehend synonym zu den Konzepten des *Bildfeldes* und des *Bildkaders* zu denken (→ 2.5: Format und Komposition). Er erfasst den Inhalt einer Einstellung und konstituiert so ein räumliches Ensemble. Durch die Festlegung der Bildgrenzen wird eine Menge von Elementen in Beziehung zueinander gesetzt, die nun abgeschlossen vom Bildäußeren bestehen. Die Raumwirkung dieses Ensembles entsteht in großen Teilen dadurch, dass die Filmkamera ein perspektivisch strukturiertes Bildfeld entwirft, das Raumtiefe in der Tradition der europäischen Renaissance-Malerei inszeniert (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 120 f.). Gedacht wird der Bildraum hierbei als eine pyramidenförmige Konstruktion (vgl. Arnheim 2000, S. 280 ff.), bei der man als Betrachter durch den transparenten Boden in Richtung der Spitze blickt (Abb. 2.18).

Die Fluchtlinien des Bildes laufen also idealerweise auf einen am Horizont gelegenen Fluchtpunkt zu (Abb. 2.19). Die näher am Betrachter gelegenen Objekte verdecken teils oder gänzlich die im Bildraum weiter hinten liegenden (*Überschneidung*) und fallen in Relation zu diesen größer aus. Sind die Objekte zudem gleichmäßig im Bildraum verteilt, scheinen sie im Hintergrund zusammenzurücken (*Verdichtung*). Abstand, Größe und Gestalt erweisen sich folglich als relative Maßeinheiten, die gemäß ihres Verhältnisses zum „Raumgerüst" wahrgenommen werden (vgl. Arnheim 2000, S. 282). Das gilt ebenso für die Geschwindigkeit im Falle von Kamera- und Objektbewegungen: Bewegen sich zwei Objekte mit gleicher Geschwindigkeit auf unterschiedlichen Bildebenen (oder bewegt sich die Kamera an zwei unterschiedlich entfernten Elementen vorbei), so erscheint die Be-

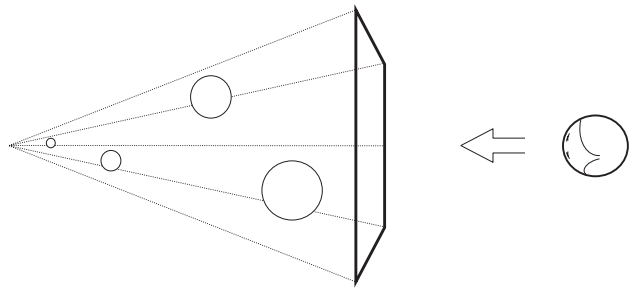

Abb. 2.18 Die pyramidenförmige Struktur der Zentralperspektive

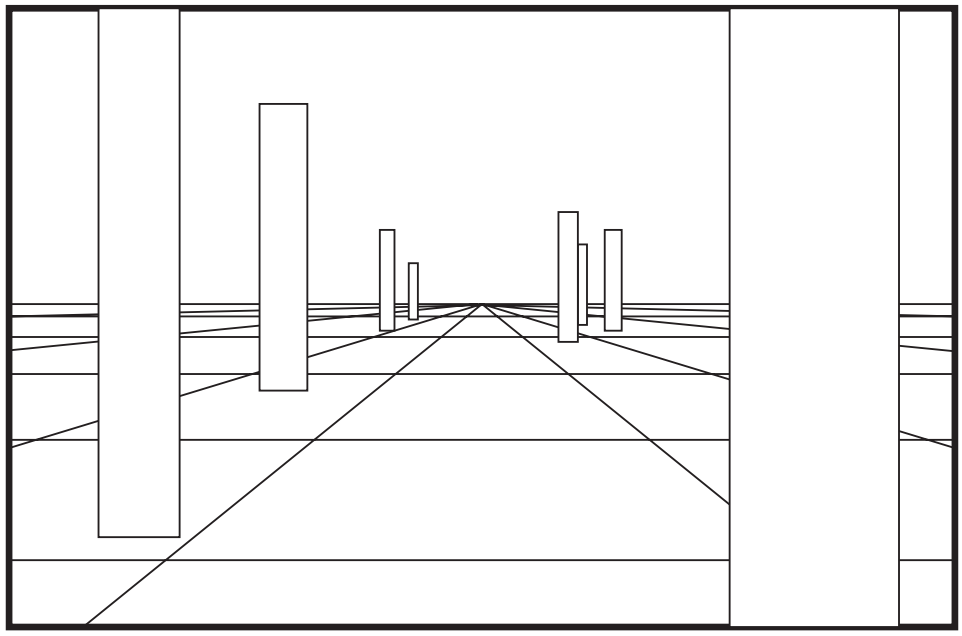

Abb. 2.19 Fluchtpunkt und Tiefenwirkung

wegung langsamer, die sich näher am Horizont und damit weiter vom Betrachter entfernt abspielt. Zur Gliederung des Bildes in unterschiedliche Raumebenen (zum Beispiel in Vorder-, Mittel- und Hintergrund) kann auch die Licht- und Farbgestaltung beitragen. Wird eine Bildebene in helles Licht getaucht, während eine andere dunkel ausfällt, fördert dies den Kontrast zwischen ihnen. In ähnlicher Weise kann der Farbeinsatz den Raumeindruck des Bildes verstärken, da Farben in natürlicher Umgebung durch die Luftperspektive mit wachsender Distanz zu verblassen und verblauen scheinen.

In der Summe müssen sich diese „gestalterischen Grundgewissheiten" (Hickethier 2012, S. 70) nicht in jedem Filmbild wiederfinden. Allerdings korrespondiert ein gehäuftes Auftreten mit einer besonders starken Tiefenwirkung des Bildes, während Einstellungen umso flächiger erscheinen (*Planimetrie*), je mehr dieser Komponenten ausgespart werden.



Abb. 2.20 *„Hiroshima, mon amour“* (© F/J 1959)



Abb. 2.21 *Viridiana* (© E 1961)

Verglichen mit der starken Tiefenwirkung, die das Filmstill aus Alain Resnais *Hiroshima, mon amour* (F/J 1959, Abb. 2.20) evoziert, stellt sich bei der sarkastischen Reinszenierung des letzten Abendmahls im Finale von Luis Buñuels *Viridiana* (E 1961) eine relativ flächige Wirkung des Bildaufbaus ein, weil die Figuren vor allem nebeneinander positioniert werden und es zwischen ihnen wie auch zwischen den Figuren und dem Mobiliar nur partielle Überschneidungen und Verdeckungen gibt (Abb. 2.21). Neben Rainer Werner Fassbinders *Fontane Effi Briest*, der seine Protagonistin in einigen Momenten vor einer leeren Wand agieren lässt und das Bild damit sämtlicher Raumtiefe induzierender Komponenten beraubt (Abb. 2.22), wird aber deutlich, dass der Bildaufbau in *Viridiana* dennoch eine gewisse räumliche Plastizität vermittelt. Ein paradoxer Eindruck von Räumlichkeit entsteht schließlich, wenn die einzelnen Raumkoordinaten einander widersprechen (Abb. 2.23), wie es zum Beispiel zu Beginn von David Lynchs *Mulholland Drive* (USA/F 2001) geschieht. Vor violettem Hintergrund tanzt eine Reihe von Paaren. Die Überschneidungen der Figuren stiften zwar einen ersten Eindruck räumlicher Tiefe, der allerdings den Größenverhältnissen zwischen ihnen zuwiderläuft. Denn je weiter im Hintergrund sich die Figuren befinden, je mehr sie auch von anderen Figuren überlagert werden und je kleiner sie daher in der Tendenz erscheinen müssten, desto größer sind sie in diesem Bildfeld.



Abb. 2.22 *Fontane Effi Briest* (© BRD 1974/77)



Abb. 2.23 *Mulholland Drive* (© USA/F 2001)

(3) Die Bildstrukturen mit ihren rauminduzierenden Aspekten bilden die Voraussetzung dafür, dass sich das Bildfeld als Ensemble räumlicher Verhältnisse und damit als *architektonischer Raum* begreifen lässt. Dieser lässt sich im Prinzip mit dem Vokabular der Architekturtheorie beschreiben, wenngleich es sich bei der Architektur des Films stets um eine „abgebildete, abphotographierte, zum Bild gewordene" (Schaal 2010, S. 17) handelt, die im Unterschied zu real existierender Architektur nicht notwendigerweise funktional und schon gar nicht funktionstüchtig sein muss. Denn Filme können zwar an *Originalschauplätzen* (Abb. 2.24) realisiert werden und dadurch Zimmer, Gebäude oder Stadtansichten zeigen, die unabhängig von der Filmaufnahme tatsächlich irgendwo existieren. Genauso ist es aber möglich, Filme in eigens zum Zweck der Aufnahme errichteten Kulissen zu drehen. Diese Tendenz ist kennzeichnend für die Entwicklung vom frühen zum klassischen Kino: Während die ersten Filme der Gebrüder Lumière noch an Originalschauplätzen über die ganze Welt verteilt gefilmt wurden, setzte sich nach 1900 der Trend durch, Filme zunächst in Tageslichtateliers und schließlich in *Studiosets* zu realisieren, die gänzlich von der Außenwelt abgeschirmt wurden (vgl. Blank 2009, S. 23–28; Samlowski und Wulff 2002, S. 184), um eine bessere Kontrolle der technischen Apparatur und einen gezielten



Abb. 2.24 Die Berliner Mauer anno 1987 als Originalarchitektur in *Der Himmel über Berlin* (© BRD/F 1987)



Abb. 2.25 Das Prinzip der Fassadenarchitektur in den Filmstudios von Cinecitta, selbstreflexiv abgebildet in *Bellissima* (© I 1952)

Beleuchtungseinsatz zu ermöglichen (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 123). Erforderlich wird dabei auch die Konstruktion von Studiosets, die häufig als *Fassadenarchitektur* (Abb. 2.25) realisiert wird. Bei dieser Praxis werden nicht die ganzen Gebäude, sondern nur der Teil ihrer Fassaden errichtet, den der Blickwinkel der Kamera bei der Aufnahme erfassen wird. Sie können also aus einer oder mehreren Wänden bestehen. Gleiches gilt für Innenräume, von denen zunächst nur eine, später dann zwei und schließlich sogar drei Wände gebaut wurden (die sogenannte 1-Wand-, 2-Wand- und 3-Wand-Verfahren im Bereich der Setgestaltung), um der Kamera einen zunehmend weiteren Aktionsradius und dem Bild eine größere Tiefenwirkung zu verleihen.

Neben der Möglichkeit, an Originalschauplätzen oder in Studiokulissen zu drehen, existiert auch eine Fülle an *Tricktechniken* von Auf- und Rückprojektionen über Glasaufnahmen und Masken bis hin zum *Compositing* (→ Kap. 7.5 Animationsfilm). So unterschiedlich ihre jeweilige Funktionsweise auch ausfällt, so ähnlich ist ihre Grundidee: statt ein Set tatsächlich zu bauen, wird ein synthetischer Bildraum (*composite shot*) erzeugt, indem einzelne Bildelemente oder ganze Bildebenen neu zusammengefügt werden.



Abb. 2.26 Die Floßfahrt auf einem reißenden Fluss als Rückprojektion in *River of no return* (*Fluss ohne Wiederkehr*, © USA 1954)



Abb. 2.27 Die prähistorische Savanne als Aufprojektion in *2001: A Space Odyssey* (*2001: Odyssee im Weltraum*, © GB/USA 1968)

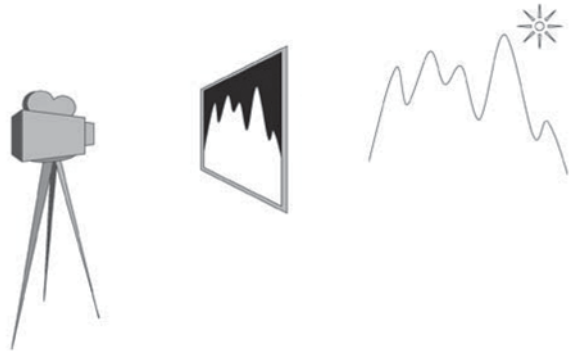

Abb. 2.28 Glasaufnahme

Projektionsverfahren wie die Rück- und Aufprojektionen kommen dem klassischen Filmset noch am nächsten, weil die Darsteller hier tatsächlich an einem Set, gegebenenfalls auch mit Requisiten agieren (vgl. Bordwell und Thompson 2008, S. 174 ff.). Auf die Wand hinter ihnen – bei der Rückprojektion ist es eine Leinwand (Abb. 2.26), bei der Aufprojektion eine Kristallwand (Abb. 2.27) – wird aber ein bewegtes oder unbewegtes Bild projiziert, das einem anderen Schauplatz entnommen ist und den Eindruck erwecken soll, dass sich die Darsteller ebenfalls dort befänden.

Masken- und Glasverfahren ermöglichen es im Unterschied dazu, nicht nur eine Ebene wie den Hintergrund, sondern jedes beliebige Areal des Bildes auszutauschen. Im Falle der Glasaufnahme (Abb. 2.28) wird dazu eine in Teilen transparente Glasscheibe vor der Kamera positioniert, auf der andere Bildelemente zu sehen sind als die, die sich hinter der Scheibe befinden.

Maskenverfahren funktionieren ähnlich. Allerdings werden hier einzelne Bildareale auf dem Filmstreifen ausgestanzt und in einem zweiten Aufnahmevorgang separat belichtet (vgl. Monaco 2012, S. 142 ff.). Aus diesem Prinzip haben sich die *blue screen*- und *green screen*-Verfahren entwickelt, mit denen in der zeitgenössischen Film- und Fernsehproduktion häufig gearbeitet wird. Das Vorgehen ist im Grunde einfach: Die Darsteller werden vor einer blau beziehungsweise grün gefärbten Wandfläche positioniert. Dieser Farbton wird nachträglich ausgestanzt und durch ein beliebiges Stand- oder Bewegtbild ersetzt.

Berühmt geworden sind diese Tricktechniken vor allem durch Filme, die mit Hilfe dieser Verfahren phantastische Welten oder bizarre Bildräume entworfen haben. Doch ist der Einsatz von Tricktechniken per se noch kein Indiz dafür, dass ein Raumeindruck artifiziell oder inhomogen wirken muss. Denn die Unterscheidung zwischen gebauter und tricktechnisch erzeugter Architektur zielt wie die zwischen Real- und Fassadenarchitektur auf den Produktionskontext und nicht notwendig auf die Ästhetik eines Films. Und auch im Bereich der Tricktechniken lässt sich vom frühen Kino ausgehend für den Verlauf der Filmgeschichte eine Tendenz zur „Steigerung der Raumillusion“ (Hickethier 2012, S. 76) erkennen, die sich mit immer neuen Mitteln und Techniken vollzieht. Insofern integrieren und entwerfen Filme architektonische Ensembles, die historisch-soziale Milieus oder graphische Attraktionen darstellen. Zudem beziehen sich Filmarchitekturen immer wieder auf die Traditionslinien bestimmter Epochen- und Baustile: Die den Raum in die Vertikale dehnenden Rippengewölbe, Spitzbögen und durchbrochenen Gewölbekonstruktionen der Gotik leben in der Filmarchitektur des 20. Jahrhunderts genauso fort wie die dekorativ geschwungenen Linien und floralen Ornamente des Jugendstils oder die primär funktionalen Raumentwürfe des Bauhaus. Solche Bezüge und die damit verwobenen Baukonzepte kann man benennen und herausarbeiten. Gleichwohl sollte im Einzelfall beurteilt werden, wie mit architektonischen Mustern und Formvorbildern gearbeitet wird.

Abgeleitet von einer Architekturanalyse im realen Raum kann man auch in der Filmanalyse ein Gebäude, gleich welcher Epoche, zunächst in der Gestalt erfassen, indem man seine *Bauweise*, sein Volumen und die Proportionen seiner Längen-, Breiten- und Höhenmaße bestimmt. Genauso wäre danach zu fragen, welche Funktion es zu erfüllen hat und ob diese an seiner Oberfläche sichtbar oder verschleiert wird. Bedeutsam ist in diesem Zusammenhang die Fassade, die äußere Hülle des Gebäudes, die maßgeblich zu seiner Lesbarkeit beiträgt. Und eben diese Oberflächen, die Außen- und Innenseiten des Gebäudes, sind auch im Film die primären Bedeutungsträger architektonischer Entwürfe. Sie gilt es im Rahmen der Filmbetrachtung zu beschreiben, verankern sie doch die Erzählung nicht allein in einem bestimmten Ambiente und ästhetischen Kontext, sondern tragen über die taktilen Qualitäten ihres Materials zur Erzeugung einer Atmosphäre bei. Je nachdem, ob Fassaden, Wände und Böden aus Glas oder Holz, Stein oder Metall, Putz oder Marmor, Lehm, Beton oder Papier gefertigt sind, werden sie unterschiedliche Stofflichkeiten suggerieren und zum Beispiel als rau, porös, rissig, faltig oder glatt, spröde, kratzig oder stumpf, hart oder weich, trocken oder feucht empfunden (Abb. 2.29, 2.30, 2.31, 2.32).



Abb. 2.29 Verwitterter Stein in *Hua Yang Nian Hua* (*In the Mood for Love – Der Klang der Liebe*, © HK/F 2000)

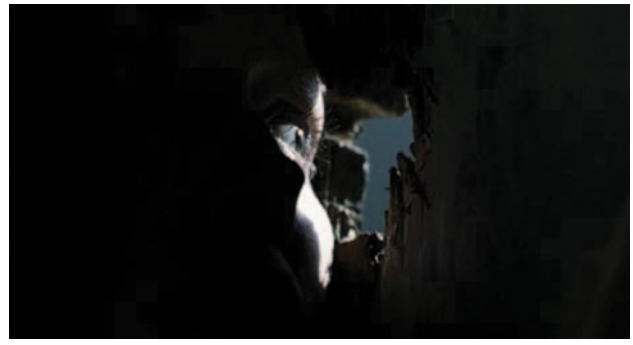

Abb. 2.30 Zersplittertes Holz in *Texas Chainsaw Massacre* (© USA 2003)



Abb. 2.31 Halbtransparente Wände aus Papier in *Akitsu onsen* (*Akitsu Hot Springs*, © J 1962)



Abb. 2.32 Gläserne Welt eines Überwachungsstaates in *Minority Report* (© USA 2002)



Abb. 2.33 The Apartment (*Das Appartement*, © USA 1960)



Abb. 2.34 *Faust – Eine deutsche Volkssage* (© D 1926)

Beeinflusst wird die Raumwirkung dabei auch von der Formensprache des Interieurs und der Bauweise. Abhängig davon, ob mit runden oder eckigen, spitzen oder stumpfen, symmetrischen oder asymmetrischen Formen, mit funktionalen oder ornamentalen Elementen gearbeitet wird, ergibt sich ein verwinkelter oder übersichtlicher, ein nüchterner oder überladener Raumeindruck (Abb. 2.33, 2.34, 2.35, 2.36).

Je nachdem, ob sie neu und makellos, noch im Bau befindlich oder schon verwittert und im Verfall begriffen ist, wird sich die Wirkung des Bauwerks ändern. ob die Wände massiv und fensterlos oder durchlässig und transparent gestaltet sind, wird Einfluss darauf nehmen, ob sich der jeweilige Raum von seiner Umgebung abschottet oder sich ihr im Gegenteil öffnet (Abb. 2.37 2.38 2.39 2.40). Und je nachdem, wie kleinteilig er parzelliert (beziehungsweise wie großzügig er geschnitten und eingerichtet) ist, können sich in ihm Nischen, Spalten und Zwischenräume, Höhlen, Gewölbe und Binnenebenen, Hallen, Flure und Durchgänge bilden.

Diese räumliche Beschaffenheit ist auch für die Erzählung bedeutsam, denn sie legt fest, wie sich die Figuren in einem Raum oder durch eine Reihe von Räumen hindurch bewegen können, wobei hierfür neben den bloßen räumlichen Strukturen (den Türen, Fenstern, Treppen, Rampen, Aufzügen usw.) auch Ausstattung und Dekor relevant sind. In einem vollgestopften Raum voller Mobiliar und Dekoration wird sich kaum eine Figur ohne zu stolpern und anzuecken fortbewegen können, in einem weitläufigen, leer stehenden da-



Abb. 2.35 *Il Conformista* (*Der große Irrtum*, © I u. a. 1970)



Abb. 2.36 *Le plaisir* (*Pläsier*, © F 1952)

gegen wird sie kaum heimisch werden. Und so können bereits die Reibungen zwischen Figur und Raum zu Keimzellen des Erzählens werden.

Architektur: Oberbegriff zur Bezeichnung aller von Menschenhand geschaffenen Raumformen. Er beinhaltet die gestaltende Strukturierung einzelner Raumeinheiten vom Dekor bis zum Zimmer, das Erscheinungsbild von Gebäuden und Gebäudekomplexen wie auch die Morphologie ganzer Kulturräume. Architekturräume erscheinen oft als Gegensatz zu *Naturräumen*, auch wenn beide Raumtypen miteinander verschmelzen können.
Baustil: Summe der Gestaltungsstrategien architektonischer Ensembles, die alle Stufen der Konstruktion und Raumwirkung von der *Bauweise* und den zum Bau verwendenden Materialien bis hin zu den Proportionen der einzelnen architekto-

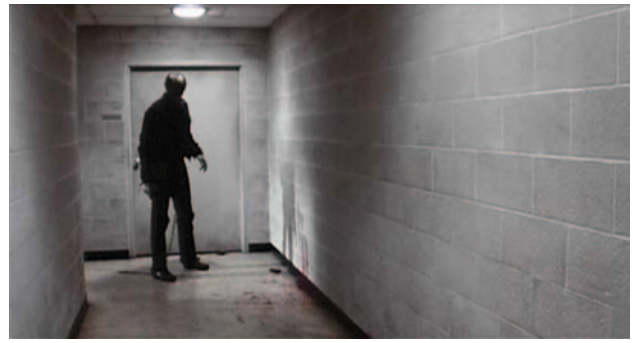

Abb. 2.37 *Day of the Dead* (*Zombie 2 – Das letzte Kapitel*, © USA 1985)



Abb. 2.38 *Sunrise – A Song of Two Humans* (*Sonnenaufgang*, © USA 1927)

nischen Bestandteile und dem Volumen des gesamten Gebildes erfassen. Graduell abgestuft lässt sich für die einzelnen Komponenten herausarbeiten, in welchem Maße sie *funktional* und/oder *ornamental* sind.

Profilmischer Raum: physikalischer Raum vor der Kamera, der in der Filmaufnahme abgebildet wird und dem Begriff des **Drehorts** (engl. *location*) aus der Filmpraxis entspricht. In produktionstechnischer Hinsicht wird hier zwischen *Originalschauplätzen* und *Studiosets* unterschieden, da es sich bei Originalschauplätzen um unabhängig von der Filmaufnahme existierende, dreidimensionale Architektur- und/oder Naturräume handelt, während Studiosets allein zum Zwecke der Filmaufnahme konstruiert werden. Werden dabei nur die Gebäudeteile konstruiert, die auch im Bild zu sehen sind, spricht man von *Fassadenarchitektur*.

Raum (Film)/filmische Raumillusion: Oberbegriff für die Gestaltungsaspekte, die zur Illusion physikalischer Räumlichkeit beitragen und nach Eric Rohmer in *Bildraum*, *Architekturraum* und *filmischen Raum* unterschieden werden. Der *Bildraum* beschreibt das Distanzverhältnis zwischen den Gegenständen im Bildfeld, durch das



Abb. 2.39 *Il Conformista* (*Der große Irrtum*, © I u. a. 1970)



Abb. 2.40 *Der heilige Berg* (© D 1926)

sich die Tiefenwirkung ausprägt. Der *Architekturraum* bestimmt die Anordnungen innerhalb desselben als architektonische Ensembles. Der *filmische Raum* umfasst dann die gesamte Topographie der erzählerischen Welt (*Diegese*), die in der Regel über die im Film aneinander montierten Raumfragmente hinausgeht und erst als mentales Konstrukt im Geiste der Zuschauer entsteht.

Raum (Physik): physikalische Größe, die dazu dient, Ausdehnungen von und Distanzen zwischen Körpern in den drei Dimensionen Höhe, Breite und Tiefe auszudrücken. Er bleibt unwahrnehmbar, wenn sich nicht etwas in ihm abzeichnet, das ihm eine Struktur in Form einer Begrenzung oder eines Distanzverhältnisses verleiht.

2.3 Licht und Schatten

Anders als Kameraarbeit und Raumgestaltung bildet die Lichtsetzung eine gern übersehene Ebene der Bildgestaltung. Denn so grundlegend Licht für die visuelle Wahrnehmung des Menschen ist, so sehr auch fotografische Medien auf die Existenz und die Eigenschaften des Lichts sich gründen, so sehr bleibt seine Gestaltung bei der Filmbetrachtung oft ein „Hintergrundphänomen. […] Der Zuschauer konzentriert sich auf Szenerie und Personen. Die Bilder nimmt er als gegeben, nimmt sie ‚wahr', ohne das Licht und seine technischen Voraussetzungen weiter zu beachten" (Blank 2009, S. 11). Diese Diskrepanz ist bemerkenswert, weil Licht nicht nur die technische Grundlage des Filmischen bildet, sondern auch dessen ästhetische Erscheinung entscheidend prägt. Während Architektur und *Setdesign* vorgeben, was im Bildraum erscheinen kann, bestimmt die Lichtgestaltung, wie die Elemente zu sehen sein werden. Schließlich bleibt das Bild überall dort undefinierbar, wo kein Licht gesetzt ist oder wo die Beleuchtung zu schwach ausfällt, um sich in der Emulsion des Filmmaterials niederzuschlagen. So lässt sich auch die Lichtgestaltung von zwei Seiten her denken und beschreiben: in kompositorischer Hinsicht als Arrangement von hellen und dunklen Bildpartien; und in konzeptueller Hinsicht als Analyse der Beleuchtungssituation, die nach Ursprung und Modellierung der jeweiligen Lichtquellen fragt.

Grundlagen der Lichtgestaltung Wie Gammastrahlen, Radar- und Radiowellen ist auch Licht eine Form elektromagnetischer Energie, die von einer Strahlungsquelle erzeugt wird und sich wellenförmig ausbreitet. Im Frequenzbereich von etwa 380 bis 720 nm werden solche Wellenlängen durch die Rezeptoren in der Netzhaut des menschlichen Auges erfasst und daher als *sichtbares Licht* bezeichnet. Zur Grundlage der visuellen Wahrnehmung wird es aufgrund seiner Eigenschaft, „von Objekten in der Umgebung reflektiert" (Goldstein 2008, S. 31) zu werden. Denn sichtbar ist ein Objekt erst, wenn Licht von ihm ins Auge reflektiert wird. Allerdings reflektieren nicht notwendig alle Elemente im Bildfeld das Licht vollständig und in gleicher Weise. Darum kann nicht nur die Erscheinung des direkt einfallenden Lichts je nach Lichtquelle divergieren. Auch der indirekte Lichteinfall variiert beträchtlich, je nachdem wie stark die Oberflächen der Bildelemente das Licht absorbieren oder reflektieren und wie sehr sie es im Falle einer Reflektion diffundieren oder gerichtet spiegeln (vgl. Baxandall 1998, S. 22 ff.). Die Helligkeitsverteilung in einem Ensemble an Elementen ist daher nicht zwangsläufig homogen, schon weil nur die der Lichtquelle zugewandten Seiten der Elemente beleuchtet werden. Die dem Licht abgewandten Seiten wie auch die von anderen Elementen verdeckten Areale liegen dagegen im Schatten.

Wenn Licht nun als Basis des Filmbildes begriffen wird, so meint dies zunächst, dass die Helligkeitsverteilung einer Szenerie durch einen fotografischen Aufnahmeprozess konserviert wird: Im Falle der klassischen Filmaufnahme dringt Licht durch ein Objektiv in die Kamera ein, trifft dort auf ein mit einer lichtempfindlichen Emulsion beschichtetes Trägermedium und wird darüber gespeichert. Lange Zeit waren dies vor allem Silbersalze, die sich unter Lichteinwirkung dunkel färben (vgl. Monaco 2012, S. 105 f.). So ergibt sich ein Bildfeld, in dem alle visuellen Eindrücke in Form von Helligkeitsverläufen gespeichert

werden. Allerdings bedarf es für jedes Aufnahmeobjekt einer Mindestbeleuchtungsstärke (*lux*), die ihrerseits abhängig von der Lichtstärke des Objektivs und der Lichtempfindlichkeit der Filmschicht ist (vgl. Dunker 2008, S. 15). Anders als das menschliche Auge, das in der Lage ist, sich flexibel „sowohl einem großen Spektrum von Helligkeiten anzupassen, wie auch zwei nahe beieinanderliegende Helligkeitswerte differenzieren zu können", handelt es sich bei Film um ein „beschränktes Medium" (Monaco 2012, S. 123), welches sowohl hinsichtlich des Helligkeitsspektrums wie auch der Gradationsabstände (das heißt der Abstände zwischen den einzelnen Graustufen) fest fixierten Parametern folgt und in der Regel nur einen kleinen Teil des Spektrums möglicher Helligkeitswerte genügend hell darstellen kann.

Die Lichtempfindlichkeit von Filmmaterial ist im Laufe des 20. Jahrhunderts beträchtlich weiterentwickelt worden. Dies geschah im Zusammenspiel mit der Entwicklung neuer Linsensysteme für die Aufnahme und Fortschritten in der Labortechnik, die eine Ausdehnung des Belichtungsspielraums möglich machten (vgl. Monaco 2012, S. 123). Doch das heißt nicht, dass deswegen jede vorhandene Lichtsituation, auf einem beliebigen Filmmaterial fotografiert, eine brauchbare Aufnahme oder gar den gewünschten Lichteindruck ergibt. Häufig wird das zur Beleuchtung verwendete Licht einer Einstellung daher regelrecht eingerichtet und aus dem Zusammenspiel unterschiedlicher Lichtquellen modelliert, um den jeweils gewünschten Lichteindruck zu kreieren.

Aspekte der Lichtmodellierung Entscheidend ist dabei zunächst die Wahl der Lichtquellen, die für die Aufnahme genutzt werden und die sich im Hinblick auf Größe, Lichtstärke (Luminanz) und Ausrichtung beschreiben lassen. Die Größe einer Lichtquelle kann variieren und reicht von winzig kleinen, punktartigen Lichtern über zahllose Zwischenstufen unterschiedlich weiter Ausdehnung bis hin zu ungerichtetem Umgebungslicht, wie es im Freien beispielsweise im Falle eines hellen, bewölkten Himmels auftritt. In Abhängigkeit davon variiert auch die Erscheinung der Schattenpartien im Bild: Punktartige Lichtquellen erzeugen Schatten mit scharfen Rändern. Ausgedehnte Quellen erzeugen Schatten mit weichen Rändern, bei denen nur ein Stück des Schattens vollständig vom Lichtbereich isoliert ist, während seine Randzonen im Halbschatten liegen und nur teilweise vom Lichteinfall abgeschirmt sind. Beim reinen Umgebungslicht fällt schließlich aus so vielen Richtungen Licht in den Bildraum ein, dass meist gar keine Schatten mehr entstehen (vgl. Baxandall 1998, S. 21). Variieren kann auch die *Lichtstärke*, die sich aus der Leuchtkraft der Lichtquelle und ihrer Beleuchtungskraft – das heißt der Menge der Lichtstrahlung, die auf der Oberfläche eines Objekts auftrifft – ergibt. Die Leuchtkraft lässt in der Regel nach, je weiter die Lichtquelle entfernt ist, während die Beleuchtungskraft abnimmt, je spitzer der Winkel ausfällt, in dem die Objektoberfläche zur Lichtquelle steht (vgl. Baxandall 1998, S. 21).

Welcher Lichteindruck entsteht, ist daher nicht allein von der Art der genutzten Lichtquellen abhängig, sondern auch von ihrer Positionierung im Raum. Diese Position ist nicht nur „ausschlaggebend für die Richtung des Schattenwurfs" (Borstnar et al. 2008, S. 124) und damit für das Maß an Raumwirkung und Plastizität, welches dem Bildfeld



Abb. 2.41 Vorderlicht in *Erosu purasu gyakusatsu* (*Eros plus Massacre*, © J 1969)



Abb. 2.42 Gegenlicht in *Kagemusha* (*Kagemusha – Der Schatten des Kriegers,* © J/USA 1980)

verliehen wird, sondern prägt zugleich Erscheinung und Wirkung des Abgebildeten (vgl. Dunker 2008, S. 16). Geht man vom reduziertesten Fall der Lichtinszenierung – der Arbeit mit einer einzigen Lichtquelle – aus, lassen sich folgende Tendenzen beschreiben:

Frontal- oder *Vorderlicht* (Abb. 2.41) fällt gleichlaufend mit der Blickachse der Kamera in den Bildraum ein, wodurch sich keine für die Kamera sichtbaren Schatten ausbilden. Entsprechend erscheinen der Bildraum und die in ihm enthaltenen Elemente in der Tendenz flächig und neigen bei hoher Lichtstärke zudem dazu, in einer gleißend hellen Lichtfläche zu verschwinden.

Auch bei *Gegenlicht* (Abb. 2.42) entsteht ein relativ flächiger Bildeindruck, der sich vom Vorderlicht allerdings dadurch unterscheidet, dass sich die beleuchteten Objekte in der Regel zwischen Kamera und Lichtquelle befinden und daher als Silhouetten wahrgenommen werden. Wird die Lichtquelle nur unvollständig – oder gar nicht – von den Objekten im Bildfeld verdeckt, fallen die Lichtstrahlen direkt in die Kamera ein, so dass auch hier eine blendende Überstrahlung entstehen kann.

Beim *Seitenlicht* (Abb. 2.43) stehen Blickachse und einfallendes Licht dagegen schräg zueinander. An den Objekten im Bild werden helle Zonen, aber auch Schattierungen erkennbar. Durch dieses Wechselspiel von Hell und Dunkel, das unterschiedlich stark ausgeprägt sein kann, hilft das Seitenlicht, einen plastischen Eindruck entstehen zu lassen (vgl. Arnheim 2000, S. 314). Im Unterschied zum Vorderlicht können so auch bestimmte Oberflächenstrukturen wie Maserungen oder Unebenheiten hervorgehoben werden (vgl. Dunker 2008, S. 16). Als *Rembrandt lighting* gilt ein extremes Seitenlicht, das in der Tradition der von Rembrandt Harmeszoon van Rijn geprägten Hell-Dunkel-Malerei steht.



Abb. 2.43 Seitenlicht in *Out of the Past* (*Goldenes Gift*, © USA 1947)



Abb. 2.44 Oberlicht in *Shanghai Express* (© USA 1932)

Es geht nicht eindeutig von einem Ort aus, lässt den Raum plastisch erfahrbar, aber nicht gänzlich sichtbar werden und evoziert so „düster bedrohliche Stimmungen" (Hickethier 2012, S. 78).

Da die Arbeit mit Seitenlicht der Inszenierung viele Ausdrucksmöglichkeiten öffnet und sich Nuancen schon durch minimale Verschiebungen der Lichtquellen auf der horizontalen oder vertikalen Achse ergeben können, bietet es sich im Hinblick auf die Lichtwirkung an, die Koordinaten zwischen Lichtquelle, Kamerablickwinkel und fotografierten Objekten genau zu bestimmen. Akzente können gesetzt werden, indem das Licht eine Figur nicht aus der Schräge, sondern direkt von oben oder unten beleuchtet.

Auf einem mit *Oberlicht* fotografierten Gesicht verlagert sich der Schattenwurf zu den Augenhöhlen und unteren Wangenpartien, so dass die individuellen Züge hinter der Physiognomie des Schädels zurücktreten (Abb. 2.44). Und ein konträr zu beinahe jeder natür-



Abb. 2.45 Unterlicht in *Bride of Frankenstein* (*Frankensteins Braut*, © USA 1935)

lichen Lichtsituation von unten einfallendes Licht (*Unterlicht*) vermag dem Gesicht unheimliche, mitunter gar dämonisierende Züge zu verleihen (vgl. Monaco 2012, S. 215), wie es bei der Inszenierung von Frankensteins Monster (Abb. 2.45) und zahllosen anderen monströsen Kreaturen durch die Filmgeschichte hindurch erprobt worden ist.

In den meisten Fällen wird eine Einstellung nicht allein mit Hilfe eines einzelnen Lichts, sondern durch eine Kombination mehrerer Lichtquellen gestaltet. Im Spielfilm wird ein das Bild bestimmendes *Führungslicht* (*key light*) festgelegt, dem sich die Ausrichtung der übrigen Lichtquellen mehr oder minder unterordnet. Doch nicht nur dort, wo auf solche Konventionen verzichtet wird, können in einem Bildfeld Mischformen unterschiedlicher Ausleuchtung nebeneinander bestehen. Das gilt nicht nur für die Richtung des Lichteinfalls, sondern auch für die Helligkeitsverteilung im Bild, die zwischen den Bildhälften, -ebenen und -elementen konstant bleiben, aber auch beliebig variieren kann. Angesichts dieser Beleuchtungsvielfalt empfiehlt es sich, auf eine allzu holzschnittartige Formel für die *Ausleuchtung von Bildräumen* zu verzichten und die konkrete Lichtinszenierung direkt am Einzelfall zu studieren. Anknüpfend an Achim Dunker (2008, S. 11) kann dies anhand folgender Leitfragen geleistet werden:

- Welche Lichtquellen sind vorhanden und wo stehen sie?
- Welches sind die beleuchteten Partien? Wo liegen die Schatten?
- Sind Reflexe vorhanden, und wenn ja, wo und wie stark?

Allerdings lässt sich auch beobachten, dass eine Tendenz der Lichtinszenierung offenbar darin besteht, Figuren und ihren Umraum graphisch voneinander zu trennen, indem sie von jeweils eigenen Lichtquellen beleuchtet werden. Als *dramatisches Licht* bezeichnet man dabei all solche Formen der Figurenausleuchtung, die primär darauf zielen, Aktionen und Emotionen eines Charakters herauszuarbeiten. Als Konvention der Figurenausleuchtung

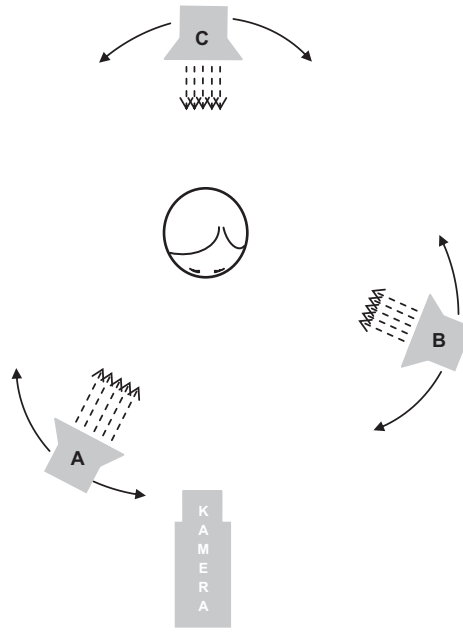

Abb. 2.46 Schema der Drei-Punkt-Lichtsetzung



Abb. 2.47 Drei-Punkt-Lichtsetzung. **a** Führungslicht. **b** Führungslicht und Fülllicht. **c** Führungs-, Füll- und Spitzlicht

hat sich im klassischen, amerikanischen Kino die sogenannte *Drei-Punkt-Lichtsetzung* (Abb. 2.46) etabliert, bei der eine Figur im Zentrum dreier Lichtquellen positioniert ist.

Das *Haupt-* oder *Führungslicht* (*key light*) (Abb. 2.47a) bildet die stärkste zur Ausleuchtung verwendete Lichtquelle. Es kann aus unterschiedlichen Richtungen gesetzt werden und legt darüber fest, auf welche Weise das Gesicht der Figur modelliert werden soll. In der ersten Abbildung oben rechts ist es relativ frontal und leicht erhöht gesetzt. Dadurch



Abb. 2.48 Limbo-Beleuchtung in *The Big Combo* (*Geheimring 99*, © USA 1955)

erscheinen die Gesichtszüge eben, ohne zur Fläche zu verschwimmen. Zugleich entstehen aber Schattenpartien unter Nase, Kinn und Hut. Fügt man ein schwächeres, schräg zum Führungslicht positioniertes *Fülllicht* (*fill light*) hinzu, wie es in Abb. 2.47b von rechts gesetzt ist, können die durch das Führungslicht entstandenen Schattenpartien aufgehellt werden. Und ein hinter der Figur positioniertes *Spitzlicht* (engl. *back light*, im deutschen auch kurz *Spitze* oder *Kante* genannt) kann diese zusätzlich vom Hintergrund abheben, indem es ihren Konturen einen schmalen, hellen Lichtstreif hinzufügt (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 125; Blank 2009, S. 17). In Abb. 2.47c ist dieses Spitzlicht als Gegenlicht gesetzt, dass subtil mit relativ geringer Lichtstärke von unten auf die Figur trifft. So werden die Ohren und einige Haare der Figur wie auch die unteren Ränder des Hutes und seiner Schleifen hervorgehoben.

Eine zeitsparende Variante dieses Ausleuchtungstyps, die zum Beispiel häufig bei Interviews für Nachrichtensendungen und Dokumentationen Verwendung findet, wäre die *Beleuchtungsschere*, bei der ein Gesprächspaar mit Hilfe zweier Scheinwerfer ausgeleuchtet wird: Eine Lichtquelle wird vom Standpunkt der Kamera aus gesehen schräg hinter der Schulter der einen Figur, die andere Lichtquelle schräg hinter der gegenläufigen Schulter der anderen Figur positioniert, so dass das Hauptlicht des einen Gesprächspartners zugleich als Mischung aus *Füll-* und *Spitzlicht* für den anderen dienen kann (vgl. Dunker 2008, S. 62).

Mittels *Raumlicht* werden Bildhintergrund und Dekor modelliert, wobei dies – je nach angestrebter Bildwirkung – über eine durchgeh-ende Ausleuchtung oder lediglich einzelne *Lichtkreise* (*Spots*) geleistet werden kann. Eine Sonderform der Lichtsetzung stellt diesbezüglich die *Limbo-Beleuchtung* dar (vgl. Koebner 2011, S. 410). Hier wird nur die Figur beleuchtet, während der Hintergrund vollständig dunkel bleibt (Abb. 2.48). Diese oftmals aus Budgetmangel erwachsene, markante Form der Stilisierung findet sich zum Beispiel im *low budget-* und *Exploitation*-Film der 1950er und 1960er Jahre.

Daneben existiert eine Reihe weiterer Lichtformen zur nuancierten Beleuchtung einzelner Elemente des Bildfeldes (*Akzentlichter*), die sich in Bauform, Strahlkraft und Funktion teils beträchtlich unterscheiden. Wie die Raum- kann auch die Figurenausleuchtung durch eine Vielzahl von Spezialscheinwerfern modifiziert werden. Eine Möglichkeit, auf die bei

der Inszenierung weiblicher Gesichtszüge gern zurückgegriffen wird, besteht im Einsatz des kreisförmig gebogenen *Ringlichts*, das alle Unebenheiten der Haut überstrahlt und sie besonders eben erscheinen lässt. Ergänzend können kleine Glanzlichter für ein Funkeln der Augen sorgen (*Augenlicht*), wie auch Kleidung und bestimmte Details über Lichtakzente hervorgehoben werden können (vgl. Blank 2009; Monaco 2012, S. 215).

Geprägt wird das Erscheinungsbild der Beleuchtung nicht allein durch die Organisation der Lichtquellen im Raum, sondern auch durch ihre *Lichtqualität*, das heißt durch die Härte des Lichtscheins. Abhängig ist dies vom Grad der Gerichtetheit beziehungsweise Streuung, von der Frage also, „ob das Licht eher diffus oder konzentriert auf das Objekt fällt. Aus der Härte des Lichts resultieren die Schärfe der Konturen und die Stärke der Schatten" (Borstnar et al. 2008, S. 123).

Trifft das Licht direkt und zudem durch Scheinwerfer mit Linsensystemen gebündelt auf die Elemente im Bildfeld (*hartes Licht*), fallen die Übergänge zwischen Hell und Dunkel abrupt aus. Im reduziertesten Falle, der Arbeit mit einer einzigen Lichtquelle, wären also die Schatten klar konturiert und die Zeichnung des Bildes würde von sehr hellen und sehr dunklen Partien bestimmt. So nimmt nicht nur der Kontrastwert deutlich zu. Die Richtung des Lichteinfalls bleibt auch klar erkennbar. Damit gewinnt der Lichteinfall an Härte.

Eine deutlich andere Lichtqualität entsteht, wenn das Licht nicht direkt und ungefiltert, sondern indirekt in den Bildraum einfällt und im Zuge dessen gebrochen wird, so dass sich die klare, einheitliche Ausrichtung verliert und die Lichtstrahlen in unterschiedliche Winkel gestreut werden. Dies kann geschehen, indem das Licht (als *Reflexionslicht*) über Reflektoren in den Bildraum gelenkt oder durch Diffusoren gestreut wird (*Streulicht*). Eine Streuung kann mit Hilfe künstlicher Mittel erreicht werden, zum Beispiel mit Filtern, Tüchern und Schleiern, aber auch durch natürliche Hilfsmittel wie Wolken, Nebel, Dampf und Rauch. In beiden Fällen nimmt die Kontrastwirkung mit steigender Diffusion ab, wie auch der Schattenwurf generell vermindert und die Richtung des Lichteinfalls immer weniger klar erkennbar wird. So entsteht hier ein zunehmend *weicher Lichteindruck*.

Interessant für die Art der Lichtmodellierung ist auch, wie die künstlerische Inszenierung mit der physikalischen Grundlage des Lichts arbeitet. Schließlich besteht Licht aus elektromagnetischer Strahlung und bleibt somit unsichtbar. Was wir sehen, sind letztlich nur die Oberflächen der Dinge, die sich im Licht befinden (vgl. Dunker 2008, S. 11). Sichtbar, gemacht werden kann die „immaterielle Basis" des Lichtscheins, indem er beispielsweise nicht ruhig und gleichförmig gestaltet, sondern in Bewegung versetzt wird. Dies geschieht, weil er von einer mobilen oder unruhigen Lichtquelle ausgeht, sich Objekte vor die Lichtquelle schieben oder die Kontinuität des Lichtscheins selbst aufgebrochen wird. Solche Effekte der Diskontinuität können vom Flackern einer Taschenlampe, von Streichhölzern, Fackeln und anderen Flammen bis hin zu *Stroboskop-Effekten* (zum Zittern, Flackern und Erlöschen des gesamten Bildes) führen.

Genauso kann der Weg sichtbar gemacht werden, den das Licht von seiner Quelle hin zu den Objekten zurücklegt, auf deren Oberfläche es als leuchtender Glanz erscheint, indem die Menge der in der Luft enthaltenen Partikel erhöht wird, zum Beispiel durch



Abb. 2.49 Natürliches Licht in *Easy Rider* (© USA 1969)

Dampf, Nebel, Staub, Rauch usw. In dem Maße, in dem solche winzigen Elemente in den Lichtstrahl geraten, beginnen sie ebenfalls zu leuchten, woraus sich in der Summe eine Art plastischer, beinahe materiell greifbarer Lichtstrahl herauszubilden beginnt.

Die Motivation der Beleuchtung Aus dem Zusammenspiel all dieser Komponenten ergibt sich der Eindruck der Lichtsetzung, der die Atmosphäre eines Films prägt. So können durch die Wahl einer bestimmten Lichtqualität und Ausleuchtung zum Beispiel Eindrücke bestimmter Tages- oder Jahreszeiten evoziert und Räume visuell als behaglich oder kühl und unbewohnbar inszeniert werden. Vielen Kameraleuten ist es dabei wichtig, das Licht nicht nur auf die Bildwirkung hin zu komponieren, sondern sich in der Ausleuchtung einer Einstellung an den Möglichkeiten zu orientieren, die der Lichtsituation in der jeweiligen diegetischen Welt entsprechen könnten und sie so plausibel zu motivieren. Sie achten in ihrer Arbeit mit dem Licht daher darauf, ob die am Drehort vorhandenen *natürlichen Lichtquellen* hinreichend sind, um den gewünschten Bildeindruck entstehen zu lassen oder ob sie durch *künstliche Lichtquellen* zu ergänzen oder gar zu ersetzen sind.

Als natürlich werden dabei Lichtquellen verstanden, die – wie Sonnen- oder Mondlicht – ohne Einwirkung des Menschen in der Natur vorkommen (Abb. 2.49). Feuer stellt einen Grenzfall dieser Kategorie dar, weil es auf natürliche Weise, ebenso aber durch Einwirkung des Menschen entstehen kann und für Filmaufnahmen in der Regel künstlich erzeugt wird.

Der Begriff des künstlichen Lichts bezeichnet die von Menschenhand geschaffenen Beleuchtungsformen. Dabei wird meist noch einmal differenziert, ob es sich um *Alltagslichtquellen* (Abb. 2.50) oder *spezialisierte Lichtquellen* (Abb. 2.51) handelt. Zu den Alltagslichtquellen zählen all jene Leuchtkörper, die – wie Kerzen, Tisch- oder Deckenlampen – üblicherweise im häuslichen Umfeld anzutreffen sind und sich meist auch im Setdesign wiederfinden. Allerdings ist die Leuchtkraft solcher Lichtquellen oft nicht hinreichend, um ein genügend helles Filmbild zu erhalten und liefert womöglich auch nicht den gewünschten Lichteindruck. Daher wird zur Ausleuchtung des Sets vielfach auf spezialisierte, direkt zum Zwecke der Filmaufnahme geschaffene Lichtquellen zurückgegriffen. Solche Scheinwerfer verfügen über eine hohe Luminanz und sind daher geeignet, Filmbilder genügend hell auszuleuchten. Ihre Funktion besteht gewöhnlich darin, alltägliche und natürliche Lichtquellen dort zu imitieren oder zu verstärken, wo deren Leuchtkraft allein



Abb. 2.50 Alltagslichtquellen in *Barry Lyndon* (© GB/USA 1975)

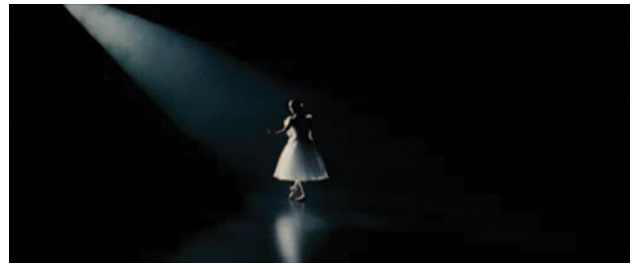

Abb. 2.51 Scheinwerferlicht in *Black Swan* (© USA 2010)

nicht ausreichen würde, um den gewünschten *Lichteindruck* zu erhalten – eine Methode, die bis zur Einführung besonders lichtempfindlichen Filmmaterials in den 1960er Jahren beinahe unumgänglich war und auch in den nachfolgenden Jahrzehnten eine gängige Praxis der Ausleuchtung darstellte. Anders als Alltags- und natürliche Lichtquellen sind sie aber nur in Ausnahmefällen Bestandteil diegetischer Welten, etwa wenn in Musical-, Tanz- und Ballettfilmen auf einer Bühne agiert wird (Abb. 2.51). Damit erhält der vermeintlich einfache Begriff des Natürlichen allerdings „im Bereich des Films eine doppelte Bedeutung" (Blank 2009, S. 19): hier das natürliche Licht der profilmischen Welt, das – wenn es verwendet wird – oftmals gar nicht natürlich wirkt, dort der auf künstlichem Wege ausgeleuchtete Bildraum, der dennoch natürlich erscheint. Daraus erwachsen unterschiedliche Haltungen und Vorstellungen darüber, wie mit dem Licht für die Filmaufnahme verfahren werden kann. Ein Film kann

- bestrebt sein, möglichst naturalistisch zu arbeiten und nur vorhandene Lichtquellen (meist natürliches Licht und Alltagslichtquellen) zu nutzen, nimmt dafür aber in Kauf, dass so zum Beispiel Zonen der *Unter-/Überbelichtung* im Bildfeld entstehen oder eine Figur nicht vollständig ausgeleuchtet werden kann.
- versuchen, eine möglichst natürliche Lichtgestaltung zu imitieren, erreicht dies aber in der Regel gerade nicht durch alleinige Nutzung von vorhandenen, sondern durch Einsatz von spezialisierten Lichtquellen.



Abb. 2.52 *Ivan Groznyj* (*Iwan der Schreckliche, Teil 1*, © RU 1944)

- gar nicht um eine naturalistisch anmutende Lichtgestaltung bemüht sein, sondern das Licht nach graphischen oder narrativen, gegebenenfalls auch symbolischen Kriterien setzen (Abb. 2.51).

So verfährt auch Sergej Eisenstein in seinem mehrteiligen Filmprojekt *Ivan Groznyj* (*Iwan der Schreckliche*, UdSSR 1944–1946). Die Abb. 2.52 stammt aus dem ersten Teil und bricht, wie viele Szenen des Films, gezielt mit der Logik eines naturalistisch motivierten Licht- und Schattenverlaufs. Iwan, der Zar, sitzt in einer Halle, vor sich ein Schreibtisch und einige Untergebene, die ihm ein Schachbrett reichen. Der Raum ist vom Vordergrund des Bildes bis in den Hintergrund hinreichend hell ausgeleuchtet, mit einzelnen Lichtakzenten auf Insignien der zaristischen Macht: dem Thron in Hintergrund und einer „Art Globus" (Blank 2009, S. 179) auf dem Schreibtisch. Auffällig ist indes, das über die ganze Halle verteilt brennende Kerzenständer aufgestellt sind, die allerdings kein Licht an die Wände oder in den Raum hinein werfen, wie auch die Untergebenen vor dem Schreibtisch keine Schatten werfen. Ein riesiger, scharf gezogener Schatten des Zarenhaupts erhebt sich dagegen an der Rückwand der Halle. So wird der Schattenwurf hier zu einem Privileg des Herrschenden, das sich freilich nicht aus der im Bildraum ersichtlichen Lichtsituation herleiten lässt.

Die Balance zwischen Licht und Schatten: Lichtstile des klassischen Kinos Summieren lassen sich die Erscheinungsformen der Lichtgestaltung auch in anderer Perspektive, etwa in einer Beschreibung des Lichtstils. Der Begriff *Stil* allgemein zielt zunächst auf die verknüpfende Erfassung eines Sets von Merkmalen, die wieder und wieder verwendet werden und so ein (relativ) homogenes Erscheinungsbild ergeben. Eine solche Stilanalyse kann, je nach Perspektive als Untersuchung von Gestaltungsformen angelegt sein, die zum Beispiel besonders typisch für einen Zeitabschnitt (Epochalstil) oder eine individuelle Handschrift (Individualstil) sind.



Abb. 2.53 *Bringing Up Baby* (*Leoparden küßt man nicht*, © USA 1939)

Unter dem Begriff des *Lichtstils* im engeren Sinne können – in kunstgeschichtlicher Perspektive – beispielsweise Formen der Lichtführung beschrieben werden, wie sie von einzelnen Malern entwickelt und geprägt wurden. Der bereits erwähnte Rembrandtstil wäre eine solche Gestaltungsstrategie, von der sich unterschiedliche Filmemacher haben beeinflussen lassen. Die *Chiaroscuro-Beleuchtung* in der Tradition Caravaggios oder die kreisförmigen Lichtkompositionen Georges de la Tours wären weitere, die ihren Nachklang noch in Filmen wie *The Godfather* (*Der Pate*, USA 1972) und *Barry Lyndon* (GB/USA 1975) finden. Beide Maler sind unter anderem für den distinkten Lichtsetzungsstil ihrer Gemälde berühmt geworden, in denen die gesamte Szenerie oftmals nur mit Hilfe einer einzigen Lichtquelle beleuchtet wird, wobei weite Areale des Bildes in der Dunkelheit verschwinden. Caravaggios *Chairoscuro*-Technik situiert diese Lichtquelle meist außerhalb des Bildfeldes und lässt den Lichtschein von dort aus als seitlich gesetztes Oberlicht klar und kontrastreich ins Bildfeld einfallen. Georges de la Tour neigte stattdessen dazu, die Lichtquelle - meist Kerzen oder Fackeln - innerhalb des Bildes zu positionieren und sie aus dem Zentrum heraus die Peripherie des Bildfeldes in ein mitunter gleißend helles, aber zugleich warmes und weiches Licht zu tauchen.

Ausgehend vom klassischen Hollywoodkino ist wiederholt das Verhältnis von Beleuchtungsstärke und Kontrastwert zur Konstante filmischer Lichtinszenierung erklärt und als Stil beschrieben worden. So ergibt sich eine Skala, auf der sich das quantitative Verhältnis von hellen und dunklen Bildpartien von einem sehr hellen (mit niedrigen Kontrastwerten) bis zu einem sehr dunklen Bildfeld (mit allenfalls einigen, hellen Bildarealen) beschreiben lässt (vgl. Dunker 2008, S. 25).

Der *Normalstil* liegt in der Mitte dieser Skala und entspricht den „tagtäglichen Sehgewohnheiten. Die Verteilung von Hell und Dunkel ist ausgewogen“ (Dunker 2008, S. 25) und stellt keine Abweichung vom Normalempfinden dar.

Der *High-Key-Stil* (Abb. 2.53) dagegen zeichnet sich durch einen auffällig hell durchzeichne-ten Bildraum aus, in dem nicht nur das Führungslicht (*key light*), sondern auch die übrigen Lichtquellen eine hohe Beleuchtungsstärke besitzen, so dass der Bildraum von



Abb. 2.54 *The Asphalt Jungle* (*Asphalt-Dschungel*, © USA 1950)

Licht durchdrungen und gut erkennbar ist. Verwendung fand diese Form der Lichtgestaltung unter anderem in den Komödien und Romanzen des klassischen Hollywoodkinos, wo er half, eine leichte und freundliche Grundstimmung zu erzeugen.

Beim *Low-Key-Stil* (Abb. 2.54) wird stattdessen keine vollständige Ausleuchtung des Bildraums angestrebt, das Fülllicht teils zurückgenommen oder ganz ausgespart und auch die Beleuchtungsstärke des Führungslichts gegebenfalls reduziert. So überwiegen „in der Bildkomposition die Schatten und die unbeleuchteten Bildteile" (Dunker 2008, S. 25), wie auch auf eine klare Trennung von Figur und Raum – beim High-Key-Stil der Normalfall – verzichtet werden und eine Figur im Bildfeld teilweise oder in Gänze im Schatten verschwinden kann.

Schattenspiele: Licht und Dunkelheit als Motive der Inszenierung Gerade die Inszenierung von Dunkelheit und Schatten, die den Low-Key-Stil auszeichnet und die für Strömungen des Kriminalfilms wie den Film Noir charakteristisch geworden ist, öffnet auch den Blick für eine andere Ebene der Lichtinszenierung: die Möglichkeit, dass das Licht auch Thema und Motiv der Erzählung werden kann. Dies mag hier abschließend am Beispiel von Schatten und Dunkelheit skizziert werden, die zentrale Gestaltungsaspekte der Lichtkonzeption mit eigenem, suggestivem Potenzial darstellen.

Wenn Dunkelheit als Abwesenheit von Licht und damit als Gegenpol zur Helligkeit definiert wird, ist der Schatten zwischen diesen Polaritäten situiert. Er ist an eine Lichtquelle gebunden, die das Bild aber nicht überstrahlen darf und tritt als „lokaler, relativer Mangel in der auf eine Oberfläche auftretenden Lichtquantität" (Baxandall 1998, S. 18) in Erscheinung. Um sich dem Schatten als visueller Textur nähern zu können, schlägt Rudolf Arnheim vor, zwei Erscheinungsformen, den *Eigenschatten* und den *Schlagschatten*, voneinander abzugrenzen, auch wenn beide in der Inszenierung oft ineinanderfließen.

Als Eigenschatten (*attached shadow,* Abb. 2.55) gelten die Regionen des Bildes, die vom Schein der Lichtquellen nicht erreicht werden und aus Mangel an Beleuchtung dunkel bleiben. Es sind also Schatten, die unmittelbar auf den Objekten im Bildfeld liegen und

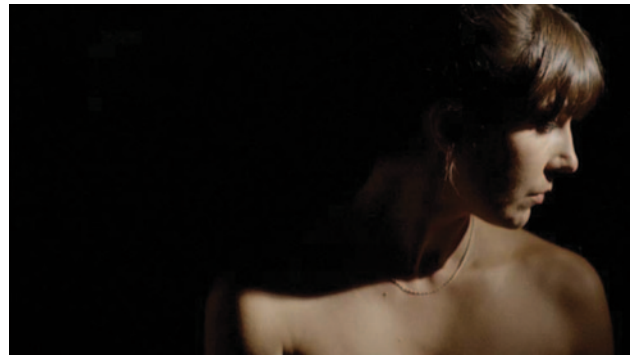

Abb. 2.55 *In einem Jahr mit 13 Monden* (© BRD 1978)



Abb. 2.56 *Hangmen also die* (*Auch Henker sterben*, © USA 1943)

erst aus deren „Gestalt, Raumlage und Abstand zur Lichtquelle" entstehen (Arnheim 2000, S. 310). Der Schlagschatten (*cast shadow*, Abb. 2.56) wird dagegen „von einem Objekt auf ein anderes geworfen" (Arnheim 2000, S. 310) und deshalb auch als *Schattenwurf* oder *projizierter Schatten* bezeichnet (vgl. Baxandall 1998, S. 31). Diese Differenzierung zielt nicht auf eine physikalische Unterscheidung, denn beide Schattenformen „treten dort auf, wo wenig Licht hinfällt." (Arnheim 2000, S. 310). In ästhetischer Hinsicht können allerdings deutliche Unterschiede bestehen. Denn der Eigenschatten ist ein Bestandteil des Objektes, an dem er entsteht. Er ist „mit ihm so fest verbunden, daß er in der praktischen Erfahrung im allgemeinen gar nicht bemerkt wird, sondern einfach dazu dient, das Volumen hervorzuheben." (Arnheim 2000, S. 310) Der Schlagschatten muss dagegen nicht mit seinem Objekt verbunden sein, wie auch dieses nicht notwendig im Bildfeld in Erscheinung treten muss. Er kann seine Form und Proportionen wahren, sie aber auch verändern. Er kann starr an einem Ort verharren, durch das Bild wandern und fremde Elemente teilweise oder vollständig überlagern. So wird es der Inszenierung möglich, Objekte und Figuren anzukündigen, die sich jenseits des Bildkaders im relativen Off befinden (→ Kap. 2.5: Format und Komposition), mit ihrer Präsenz aber bereits in das Bildfeld hineinwirken (vgl. Arn-



Abb. 2.57 *Vampyr – Der Traum des Allan Grey* (© D 1932)

heim 2000, S. 310). Dabei kann der Schlagschatten als „Emanation des Objekts" (Stoichita 1999, S. 29) visualisiert werden und bisweilen gar ein regelrechtes Eigenleben entwickeln.

Das geschieht etwa in Carl Theodor Dreyers *Vampyr – Der Traum des Allan Gray* (D 1932), einem frühen Meisterwerk des Horrorfilms, in dem ein junger Mann in eine Welt aus Alpträumen und Todesvisionen hineingezogen wird, in der sich die Schatten längst von ihren Objekten befreit haben und autonom, ohne Haftung an einen Ursprungsort, umherwandern (Abb. 2.57).

Drei-Punkt-Lichtsetzung: Konvention zur Ausleuchtung von Figuren, bei der mit drei unterschiedlich hellen Lichtquellen gearbeitet wird. Das Führungslicht etabliert als stärkste Lichtquelle die Richtung des Lichteinfalls. Das Fülllicht schwächt die Schattenwürfe des Führungslichts ab; das Spitzlicht konturiert die Figur in Form eines zusätzlichen Gegenlichts.

Lichtstil: unscharfer Begriff zur Beschreibung des Zusammenspiels der einzelnen Beleuchtungsaspekte. Bekannt ist die am US-amerikanischen Studiokino orientierte Differenzierung in *High Key-*, *Normal-* und *Low Key-Stil*, die auf die Menge des zur Ausleuchtung verwendeten Figuren- und Raumlichts zielt. Sie erlaubt eine Unterscheidung von durchgängig hell ausgeleuchteten Bildräumen (*High-Key-Stil*) über solche, in denen auch schattige Bildpartien auftreten (*Normalstil*) bis hin zu Bildern, in denen große Teile des Raums und der Figuren nur spärlich bzw. gar nicht ausgeleuchtet sind (*Low-Key-Stil*).

Lichtquelle (Physik): Strahlungsquelle, die sichtbares Licht aussendet und im Hinblick auf Ausdehnung, Lichtstärke und Ausrichtung beschrieben werden kann. Die Ausdehnung einer Lichtquelle kann von kleinen, punktförmigen Quellen bis hin zu

ungerichtetem Umgebungslicht reichen; bei der Ausrichtung des Lichts kann tendenziell zwischen Vorder-, Seiten- und Gegenlicht sowie zwischen Ober- und Unterlicht unterschieden werden.
Lichtquelle (Filmpraxis): zusätzlich zur physikalischen Eigenschaft einer Lichtquelle getroffene Differenzierung zwischen den Lichtformen, die zur Ausleuchtung verwendet werden; als *natürliches Licht* gelten alle Lichtquellen, die ohne Einwirkung des Menschen entstehen, während es sich bei *künstlichem Licht* um von Menschenhand geschaffene Lichtformen (*Alltags-* und *spezialisierte Lichtquellen*) handelt.
Schatten: lokaler, relativer Beleuchtungsmangel, der an den von der Lichtquelle abgewandten Seiten von Objekten (Eigenschatten) oder durch die Unterbrechung des Lichtscheins durch ein zwischengeschaltetes Objekt (Schlagschatten) entsteht, das einen Schatten auf ein anderes Element wirft. Während Eigenschatten mit ihren Objekten verbunden sind, kann der Schlagschatten mit seinem Objekt verbunden wie auch unverbunden auftreten und hinsichtlich seiner Form und Proportionen variieren.

2.4 Farbe

Eng verbunden mit der Lichtsetzung ist die Farbgestaltung des Films. Denn die Erfassung von Farben ist zunächst eine spezifische Wahrnehmungsdisposition, mit der Menschen (und wohl auch andere Lebewesen) verschiedene Wellenlängen innerhalb des Frequenzbandes des sichtbaren Lichts registrieren und voneinander unterscheiden können. Weißes Licht enthält die Wellenlängen vom niedrigen bis in den hohen Frequenzbereich zu etwa gleichen Anteilen. Es können aber auch einzelne Frequenzbereiche fehlen oder besonders ausgeprägt sein. Dann dominiert der Eindruck eines bestimmten Farbwertes. Der Farbeindruck, der beispielsweise bei der Betrachtung einer Landschaft entsteht, resultiert aber nicht allein aus der Zusammensetzung des Lichts, das in sie einfällt. Er ist auch abhängig von der Beschaffenheit der Oberflächen, an denen sich das Licht bricht und von dort aus ins Auge reflektiert wird. Manche Oberflächen – darauf wurde weiter oben hingewiesen – reflektieren das Licht fast vollständig, andere absorbieren aufgrund ihrer Pigmentbeschaffenheit einen mehr oder weniger großen Frequenzbereich. Die Farbwerte eines räumlichen Ensembles entstehen daher in der Regel aus dem Zusammenspiel von Beleuchtung und beleuchteten Oberflächen und können an unterschiedlichen Punkten dieses Ensembles verschieden ausfallen. Heinwig Lang (1995, S. 19 f.) unterscheidet daher folgende *Farbtypen*:

(1) *Lichtfarben* werden von selbstleuchtenden Elementen und Flächen erzeugt. Dabei kann es sich um künstliche Lichtquellen wie Bildschirme oder Straßenlaternen, genauso aber um natürliche wie das Sonnenlicht handeln. Deutlich wird in der Abbildung aus



Abb. 2.58 *Paris, Texas* (© BRD/USA 1984)



Abb. 2.59 *To Live and Die in L.A.* (*Leben und sterben in L.A.*, © USA 1985)

Paris, Texas (BRD/USA 1984), dass sich solche Lichtfarben nicht allein in ihrer Helligkeit, sondern auch in ihrer Temperatur und der Zusammensetzung ihrer Wellenlängen unterscheiden und als verschiedenfarbig wahrgenommen werden können (Abb. 2.58).

(2) *Körperfarben* dagegen entstehen an beleuchteten Oberflächen, die nicht selbst leuchten. Sie resultieren aus den Eigenschaften dieser Oberflächen zur Lichtabsorption, sind zugleich aber abhängig von den Farbwerten des Lichts. Bei neutraler Beleuchtung erscheint ihre Färbung daher als Eigenwert des Körpers. Bei der Beleuchtung mit abweichenden Farbwerten verändert sich dagegen ihre Färbung. So lässt das von links oben ins Bild einfallende Neonlicht in *To Live and Die in L.A.* (*Leben und Sterben in L.A.*, USA 1985) die linke Körperpartie der Figur im Bildvordergrund grünlich schimmern, während ihr Rücken, der von normalem Scheinwerferlicht beschienen wird, fleischfarben erscheint (Abb. 2.59).

(3) Als *räumliche* und *transparente Farben* werden Farbeindrücke von bunten, durchsichtigen Körpern bezeichnet, bei denen die Farbe nicht an einer Oberfläche, sondern im Raum verteilt erscheint, wie es zum Beispiel bei Unterwasseraufnahmen des Meeres der Fall ist, das meist bläulich schimmert (Abb. 2.60).

(4) Bei *freien Farben* handelt es sich im Unterschied zu den zuvor genannten Farbtypen um keine Eigenschaften, die der Beleuchtung, der Objekte oder Partikel innerhalb eines Bildes resultieren, sondern um all jene Farbwerte, die weder an einen Körper gebun-



Abb. 2.60 *Deep Blue* (© UK/D 2003)



Abb. 2.61 *Den'en ni shisu* (*Pastoral – To Die in the Country*, © J 1974)

den noch anderweitig Bestandteil des räumlichen Ensembles sind. Mit solch autonomen Farbflecken wird häufig in der abstrakten Malerei gearbeitet. In Filmen können ähnliche Effekte erzielt werden, wenn Farbtupfer direkt auf das Filmmaterial aufgetragen oder während der Aufnahme Filter bzw. eingefärbte Glasplatten vor die Kamera montiert werden. Mit einer solchen Strategie hat beispielsweise der Filmemacher Shuji Terayama in seinen avantgardistischen Arbeiten immer wieder experimentiert (Abb. 2.61).

Grundlagen der Farbgestaltung Um nicht nur verschiedene Farbtypen, sondern auch die einzelnen Farbwerte voneinander unterscheiden zu können, haben die physikalische, physiologische und kunstgeschichtliche Forschung *Konzepte zur Klassifizierung der Farbskala* entwickelt. Grundlegend ist dafür die Beobachtung, dass sich ein einzelner Farbwert (zum Beispiel ein Frequenzbereich des Lichts) mit anderen kombinieren lässt und aus dieser Mischung ein neuer entsteht. Die Besonderheit des Farbspektrums besteht nun darin, dass es neben einer Fülle solcher Mischfarben auch *Grund-* oder *Primärfarben* gibt. Diese lassen sich nicht durch Mischung anderer Farben erzeugen. Aus ihren Kombinatio-

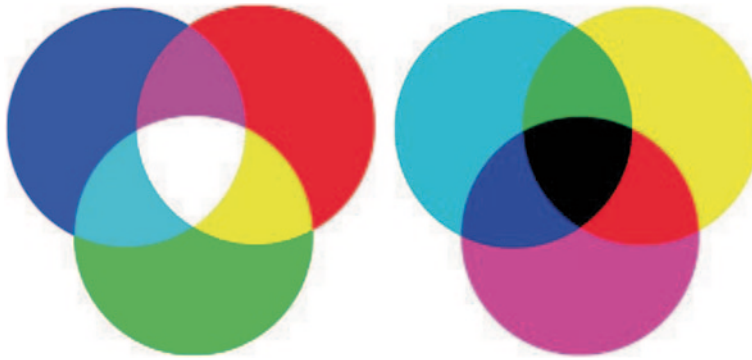

Abb. 2.62 Additive Farbmischung / Subtraktive Farbmischung

nen dagegen lässt sich das gesamte Spektrum der *Zwischen-* oder *Mischfarben* generieren. Dabei sind zwei Prinzipien der Farbmischung voneinander zu unterscheiden: Die *Spektralfarben* des Lichts entstehen also nach dem Prinzip *additiver Farbmischung*, wobei sich aus der Summe farbiger Lichtwellen Weiß ergibt (Abb. 2.62). Dagegen resultieren die *Pigmentfarben*, die sich an den Oberflächenstrukturen im Raum ausbilden, aus einer *subtraktiven Farbmischung*. Ihre Wirkung beruht darauf,

> daß dem in die Pigmentschichten bzw. -partikel eindringenden weißen Licht bestimmte Spektralanteile entzogen werden. Je mehr Pigmente gemischt werden, desto mehr Licht wird absorbiert und desto dunkler wirkt im Allgemeinen die Mischung. (Lang 1995, S. 73)

Damit gehen zwei weitere Unterschiede zwischen den Spektralfarben des Lichts und den Pigmentfarben der Körper- und Objektoberflächen einher. Zum einen nimmt die Beleuchtungsstärke bei der additiven Farbmischung mit wachsender Anzahl vorhandener Wellenlängen zu, während sie bei der subtraktiven Farbmischung mit jeder hinzustoßenden Pigmentschicht schwindet. Zum anderen unterscheiden sich additive und subtraktive Farbmischung hinsichtlich der Farbwerte voneinander, die als Primärfarben fungieren. So basiert etwa die Pigmentmischung der klassischen Malerei – auf die sich auch die Farbmischung der Filmprojektion im Kino gründet – auf der Verwendung von drei Grundfarben, die gemeinsam Schwarz ergeben: Purpurrot, Gelb und Grünblau im Falle der Malerei; Cyan, Purpur und Gelb im Falle des Filmstreifens. Bei der Spektralmischung des Lichts dagegen – nach deren Prinzip selbstleuchtende Monitore wie Röhrenfernseher oder LCD-Displays funktionieren – fungieren Blau, Grün und Rot als Primärfarben. Diese Abweichung zeigt sich bereits bei der Kombination zweier Grundtöne: Mischt man auf einem Gemälde die Pigmenttöne Gelb und Blau, entsteht ein Grünton. Kombiniert man dagegen die Spektralfarben Gelb und Blau, erhält man einen leicht grünstichigen Weißton (Lang 1995, S. 71 f.).

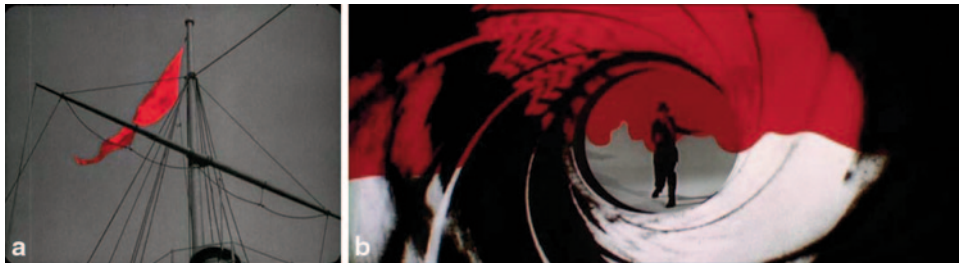

Abb. 2.63 Kolorierung. **a** *Bronenosez Potjomkin* (*Pan zerkreuzer Potemkin*, © RU 1925). **b** *You Only Live Twice* (*James Bond 007: Man lebt nur zweimal*, © GB 1967)

Filmische Farbverfahren Da bei der klassischen Filmaufnahme zwar die Helligkeitswerte eines räumlichen Ensembles erfasst, aber nicht in Form eines differenzierten Farbspektrums reproduziert werden können, hat die Farbaufzeichnung der Filmindustrie über Jahrzehnte Probleme bereitet. Denn die Grundlagen der Mischung lasierender Farbstoffschichten mussten erst entdeckt und verfeinert werden, ehe sich einzelne Farbfilmverfahren als Standards etablieren konnten. So hat sich in der Filmgeschichte eine Reihe von Strategien ausgebildet, das Filmbild farbig erscheinen zu lassen, die sich sowohl technisch voneinander unterscheiden als auch im Hinblick auf die Nähe und Distanz, die ihr jeweiliges Farbspektrum zur Farbskala der profilmischen Welt aufweist.

Der *Schwarzweiß-Film* war zu Beginn der Filmgeschichte noch alternativlose Grundlage der visuellen Gestaltung, in späteren Jahrzehnten dann eine kostengünstige und, gerade im Bereich des Autorenfilms, auch aufgrund seines ästhetischen Potenzials geschätzte Alternative zu den Farbfilmverfahren (vgl. Monaco 2012, S. 118). Er übersetzt die Wellenlängen des einfallenden Lichts in Grauwerte und reduziert das natürliche Farbspektrum so auf seine Helligkeitsunterschiede. Gleichwohl spielt die Farbigkeit des gefilmten Ausgangsmaterials eine Rolle, da sich mit einer Veränderung des Farbtons auch der Helligkeitswert verschiebt. Die Zeichnung des Schwarzweißbildes bleibt hinsichtlich der Helligkeitsverteilung und den Grauwerten des Bildfeldes abhängig von der profilmischen Farbskala.

Bereits Ende des 19. Jahrhunderts entstehen Verfahren, dem Schwarzweiß-Film im Zuge der Postproduktion Farbanteile beizufügen. Im Falle der *Kolorierung* (Abb. 2.63) werden die Einzelbilder des Filmstreifens per Hand, gelegentlich auch unter Zuhilfenahme kleiner Schablonen, bemalt, indem mit winzigen Pinseln und Bürsten auf Areale des Bildes, seltener auch auf das gesamte Bildfeld, eine farbige Pigmentschicht aufgetragen wird. So koexistieren hier oftmals farbige und schwarz-weiße Zonen innerhalb eines Bildfeldes (vgl. Koshofer 1988, S. 15 ff.). Die Farbe wird zur Attraktion der Inszenierung und entfaltet eine starke Signalwirkung, gerade wenn sie spärlich und nur für einzelne Momente der Erzählung verwendet wird.

Anders als bei der Kolorierung, die man vor allem in den ersten Jahren des Kinos nutzte, wurden viele Stummfilme der 1910er und 1920er Jahre einer *Viragierung* unterzogen. Der entwickelte Filmstreifen wird dabei vollständig in farbige Gelatine getaucht (*tinting*) oder einer Beizfärbung (*toning*) unterzogen (vgl. Everett 2007, S. 18). Daraus resultiert

eine monochrome Einfärbung des Bildfeldes. Da diese Färbemittel mit unterschiedlichen Schichten der Filmemulsion reagierten, lassen sich aus der Kombination beider Viragefor-men bereits mehrfarbige Bilder erzeugen (Abb. 2.64c). Denn mittels Tinting lässt sich die transparente Schicht des Filmmaterials einfärben (Abb. 2.64a), während die Tonung die Beschichtung des Filmstreifens angreift und so die dunklen Areale verfärbt (Abb. 2.64b).

Da solche Farbgebungen von der Alltagswahrnehmung so weit entfernt waren wie das reine Schwarzweiß-Bild, fungierte Farbe in den ersten Jahrzehnten des Kinos vor allem als ästhetisch-symbolisches Gestaltungsmittel. Und da der Farbton von Einstellung zu Einstellung wechseln konnte und eine Reihe von Färbemitteln vertrieben wurde, entwickelte sich durch die *Viragierung* schnell eine Art Farbgrammatik. So dient in Paul Wegeners *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920) (Abb. 2.65) die gelbliche Einfärbung des Bildes als Zeichen für Tageslicht, während der Wechsel zu einem tiefen Rot den Ausbruch einer Feuersbrunst anzeigt. Blau suggeriert Mondschein und Kälte, Orange Kerzenschein. Grün leuchten die Bilder, wenn das Arbeitszimmer des Rabbi Löw zu sehen ist, in dem der Golem geschaffen und zum Leben erweckt wird. Die romantischen, friedlichen und glücklichen Momente sind schließlich rosarot gefärbt.

Mit solchen und ähnlichen Farbkonnotationen ist im Kino der 1920er Jahre immer wieder gearbeitet worden (vgl. Koshofer 1988, S. 18). So entsteht in der Filmästhetik von Beginn an die Möglichkeit, Farbe als Ausdrucksmittel der Inszenierung einzusetzen, eine Tendenz, die sich bis ins zeitgenössische Kino fortsetzt. Auch die Farbgrammatik der Viragierung wird in nachfolgenden Phasen der Filmgeschichte aufgegriffen. Wärmende Lichtquellen werden nach wie vor gern durch gelbbis orange Farbwerte vermittelt. Mondschein (und daneben auch mondlose nächtliche Dunkelheit) kann über die Verwendung von Blaufiltern angezeigt werden. So ergibt sich die Möglichkeit, Nachtstimmungen zu erzeugen, ohne dass bei Nacht gedreht werden muss. Solche *Day-For-Night*-Aufnahmen, bei denen meist schon die Ausprägung der Schattenpartien das Sonnenlicht verrät, hat das klassische Hollywoodkino gern verwendet, weshalb sie auch als *Amerikanische Nacht* bezeichnet werden.

Im Unterschied zu Kolorierung und Viragierung zielen die Farbfilmverfahren, die sich ab den 1930er Jahren als Standard durchgesetzt haben, darauf ab, die Vielfarbigkeit der profilmischen Welt im Moment der Aufnahme auf den Filmstreifen zu übertragen. Sie machen sich dabei in unterschiedlichen Formen das Grundprinzip der subtraktiven Farbmischung zunutze, um so ein breites Farbspektrum aus der Kombination weniger Primärfarben entstehen zu lassen (vgl. Monaco 2012, S. 118 ff.). Wegweisend für das Kino der 1930er bis 1950er Jahre werden die *Streifenverfahren* der Firma Technicolor. Bei ihnen wird das in die Kamera einfallende Licht durch ein Prisma in unterschiedliche Wellenlängen aufgespalten und diese auf je eigene Filmstreifen in der Kamera weitergeleitet. So zeichnet jeder Filmstreifen nur die Lichtimpulse einer Grundfarbe auf. Die darüber gewonnenen einzelnen Farbschichten werden schließlich im Kopierwerk auf einen Filmstreifen zusammengefügt. Hatte Technicolor zunächst mit Zwei-Streifen-Verfahren gearbeitet, die gerade im Bereich der Hautfarben unbefriedigende Ergebnisse hervorbrachten, wurde der mit drei Streifen arbeitende *Technicolor-Prozess No. 4* zum Inbegriff der Farbästhetik des klassischen Hollywoodkinos (vgl. Koshofer 1988, S. 61 ff.).

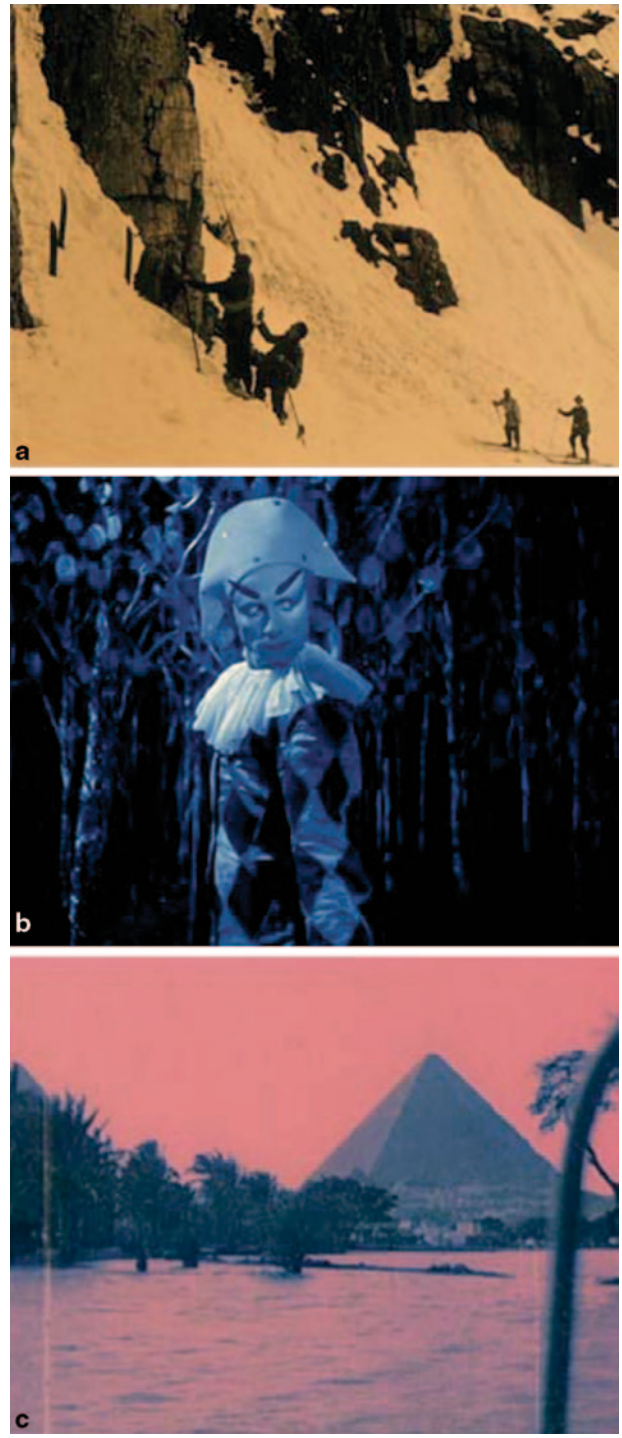

Abb. 2.64 Viragierung. **a** Tinting in *Der heilige Berg* (© D 1926). **b** Toning in *Rabbit's Moon* (© USA 1979). **c** Kombination aus Tinting und Toning in einem Reisefilm um 1920; *Les premiers pas du cinéma: Un rêve en couleur* (*Movies dream in Color*, © F 2004)



Abb. 2.65 Viragiertes Filmmaterial aus *Der Golem, wie er in die Welt kam* (© D 1920)

Eine Erleichterung dieses aufwändigen Aufnahme- und Kopierprozesses stellen die *Maskenfilmverfahren* dar, wie sie beinahe zeitgleich von Kodak, Agfa und anderen Herstellern entwickelt werden und die Technicolor-Technik schließlich verdrängen. Wie die Streifenprozesse basiert auch das Maskenfilmverfahren darauf, das profilmische Farbspektrum bei der Aufnahme in seine Bestandteile zu zerlegen und die so gewonnenen Grundfarben für die Projektion zu rekombinieren. Allerdings müssen die Grundfarben nicht mehr auf separaten Filmstreifen aufgenommen werden, weil der Maskenfilm selbst aus mehreren Schichten besteht. Jede Schicht reagiert nur auf einen Bereich des Lichtspektrums und

ist zugleich durchlässig genug, um die anderen Wellenlängen auf die dahinterliegenden Schichten treffen zu lassen. In der Projektion fungieren diese drei Schichten des Filmstreifens füreinander als Filter. Auf jeder Filterebene wird dem Licht ein gewisser Teil seines Spektrums entzogen, so dass die Beleuchtungsstärke abnimmt. Geeignet für solche Projektionsformen sind Farben mit großer Durchlassbreite, also die Grundfarben der subtraktiven, multiplikativen Farbmischung: Cyan, Purpur und Gelb.

Gleichwohl ist die Farbskala der Verfahren nicht identisch. Technicolor etwa produziert ein Farbspektrum mit anderer Leuchtkraft als Eastman-Color (vgl. Monaco 2012, S. 119). So gibt es im Medium Film kein überzeitlich einheitliches, „echtes" oder „vollständiges" Farbspektrum.

Farbpalette, -kontrast und akkord Die mit mehrschichtigen Farbfilmverfahren produzierten Filme wurden in der Anfangszeit gern als „true color"- oder „natural color"-Erlebnis beworben. Trotzdem erweist sich die Ästhetik des Farbfilms in der Regel keineswegs als direkte Reproduktion eines zufällig vorgefundenen profilmischen Farbspektrums, sondern wird oftmals penibel komponiert. Vom klassischen Hollywoodkino bis ins zeitgenössische Filmschaffen hinein wird bei vielen Filmen schon in der Vorproduktion eine *Farbpalette* angelegt, bei der die Art und Anzahl der im Bild auftauchenden Farben festgelegt wird. Nach deren Maßgabe werden Kostüme und Dekor gestaltet und so im Zusammenspiel mit der Beleuchtung gezielte Farbzusammenstellungen während der Aufnahme kreiert.

Um den ästhetischen Charakter solch gezielter „farblicher Orchestrierung" (Brinckmann 2006, S. 358) zu beschreiben, wird in einer nicht ganz treffenden Analogie zur musikalischen Komposition auch von einer Zusammenführung einzelner Farbtöne zu Farbakkorden gesprochen, die sich je nach Anzahl der auftretenden Farben zum Beispiel als Zwei-, Drei-, Vier- oder Sechsklänge beschreiben lassen (vgl. Itten 1961, S. 118 ff.). Um die spezifische Wirkung zu beschreiben, die aus der Kombination unterschiedlicher Farbtöne erwachsen kann, wird in der Regel auf die kunstgeschichtliche Methode zurückgegriffen, Farbbeziehungen anhand ihrer Kontrastwerte zu bestimmen. In umfassender Form hat dies im deutschsprachigen Raum vor allem Johannes Itten versucht, der im Rahmen seiner Forschungs- und Lehrtätigkeit am Weimarer Bauhaus eine komplexe Harmonielehre der Farbgestaltung entwickelte. Wie andere Farbtheorien vor ihm gründet sich auch Ittens Ansatz darauf, ausgehend vom Prinzip der Farbmischung zunächst ein systematisches Ordnungsprinzip zu entwickeln, über welches sich das Farbspektrum klassifizieren lasse. Aus der Kombination der Primärfarben Rot, Gelb und Blau werden Mischfarben zweiter und dritter Ordnung gebildet, bis schließlich ein so großes Farbspektrum entsteht, das alle bunten Farbtöne enthält. Im kontinuierlichen, fließenden Übergang von einer bunten Farbe zur nächsten lässt sich dieses als *Farb-* oder *Bunttonkreis* (vgl. Itten 1961, S. 31; Lang 1995, S. 17) darstellen (Abb. 2.66).

Allerdings setzt sich das Farbspektrum nicht allein aus bunten Farben zusammen, deren *Farbcharakter* sich je nach Beimischung anderer Buntwerte ändert (zum Beispiel von Gelb zu Gelbgrün). Daneben existieren *unbunte Farben* in Form eines Spektrums aus Grauwerten, das von Schwarz bis Weiß reicht. Sie können einen bunten Farbton aufhellen

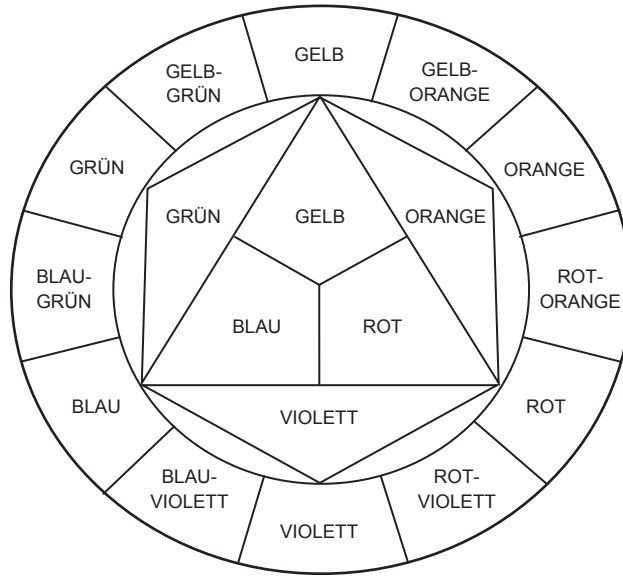

Abb. 2.66 Der Farbkreis nach Johannes Itten

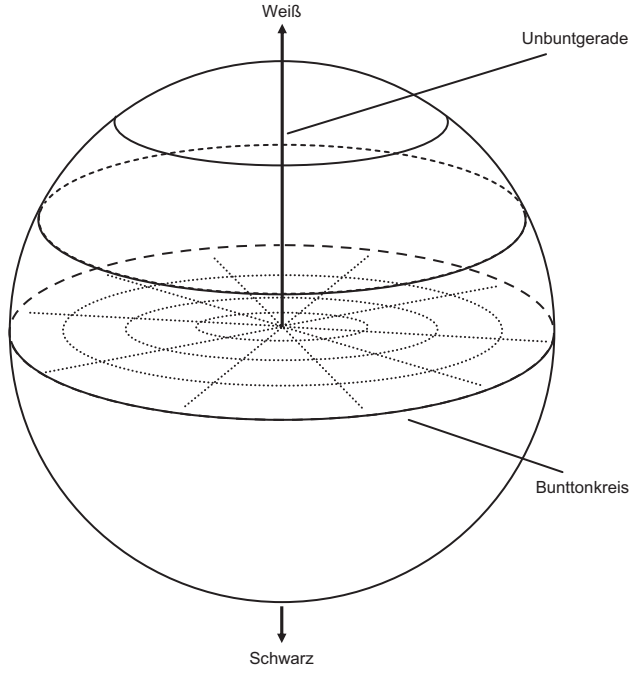

Abb. 2.67 Farbkugel

oder abdunkeln. Will man das Spektrum der Farbigkeit (über alle Sättigungsgrade bis hin zur Farblosigkeit im Falle reiner Weiß- oder Schwarztöne) auch strukturell erfassen, bietet sich eine Erweiterung des zweidimensionalen Farbkreises hin zu einer dreidimensionalen *Farbkugel* an (Abb. 2.67). In dieser lassen sich die einzelnen bunten Farbtöne auf der Ho-

rizontalen als Kreis entwerfen, der in der Vertikalen von einer *Unbuntgeraden* (vgl. Lang 1995, S. 18) gekreuzt wird.

So entsteht ein Koordinatensystem, innerhalb dessen sich nicht nur alle Farbtöne eines Bildes verorten, sondern auch in Form von Nähe-Distanz-Beziehungen beschreiben lassen, die Itten Kontraste – d. h. wahrnehmbare Unterschiede zwischen zwei Farbtönen – nennt. Betrachtet man nun eine Reihe von Bildern, lassen sich nicht nur die jeweils verwendeten Farbpaletten und -akkorde benennen, sondern auch deren Unterschiede beschreiben.

An der Einstellung aus *Ying xiong* (*Hero*, VRC/HK 2002, Abb. 2.68) beispielsweise fällt auf, dass fast ausschließlich mit den drei (bunten) Primärfarben Rot, Gelb und Blau gearbeitet wird, während die Abbildung aus *Solyaris* (*Solaris*, UdSSR 1972, Abb. 2.69) nur die unbunten Farbtöne Weiß, Schwarz sowie mehrere zwischen diesen Polen liegenden Graustufen enthält. Die Einstellungen aus *Il deserto rosso* (*Die rote Wüste*, I 1964) und *Tokyo nagaremono* (*Tokyo Drifter*, J 1966) dagegen nutzen in etwa dieselben bunten und unbunten Farbtöne (Rot, Weiß, Schwarz und die Körperfarbe der Darsteller), arbeiten aber mit unterschiedlichen Proportionen und Verteilungen der Farbtöne innerhalb des Bildfeldes (Abb. 2.70, 2.71). Diese Farbbeziehungen bezeichnet Itten als *Farbe-an-sich-*, *Hell-Dunkel-* und *Proportionskontraste*.

(1) Der *Farbe-an-sich-Kontrast* ist durch das Auftreten von mindestens drei bunten Farben ungetrübter Leuchtkraft gekennzeichnet, wie sie auf der Horizontalen der Farbkugel verortet werden. Je eher es sich um Grundfarben wie Rot, Gelb und Blau handelt, desto stärker falle die Kontrastwirkung aus. Bei Mischfarben wird die Kontrastwirkung abgeschwächt (vgl. Itten 1961, S. 34).

(2) Der *Hell-Dunkel-Kontrast* erfasst die Farbkugel in der Vertikalen. Er beschreibt das Zusammenspiel der unbunten Farben von einer Kombination nahe beieinander gelegener Graustufen (mit niedriger Kontrastwirkung) bis hin zum polaren Kontrast beim abrupten Übergang von Schwarz zu Weiß (mit hoher Kontrastwirkung). Ebenfalls in den Bereich des Hell-Dunkel-Kontrasts fallen die monochromen Modulationen eines einzelnen Tonwertes, wie sie beispielsweise im viragierten Bild vorliegen (vgl. Itten 1961, S. 37 ff.).

(3) Mit dem *Proportions-* oder *Quantitätskontrast* wird eine Kategorie für die Kontrastierung von Größenverhältnissen zwischen zwei oder mehr Farbflecken etabliert, die um die Dichotomie viel – wenig, groß – klein organisiert ist. Dabei bestimmen sowohl Leuchtkraft als auch Größe die Wirkungskraft des Elements (vgl. Itten 1961, S. 59 ff.).

Neben diesen drei grundlegenden Kontrasten fallen aber weitere Unterschiede auf.

(4) In Abb. 2.72 aus *Hua Yang Nian Hua* (*In the Mood for Love – Der Klang der Liebe*, HK/F 2000) ist das Gesicht der Figur am linken Bildvordergrund in die Primärfarben Gelb und Rot getaucht, während der sie umgebende Umraum des Bildes in gebrochenen Mischfarben gehalten ist. Itten beschreibt dies als *Qualitätskontrast*, unter dem die Kombination reiner und gemischter, gesättigter und ungesättigter Farben verstanden wird. Darüber lasse sich die Leuchtkraft der Primärfarben steigern und innerhalb des Bildes hervorheben, mehr noch als durch Einsatz stumpfer Farben immer dann, wenn sie von reinem Schwarz oder Weiß umgeben seien (vgl. Itten 1961, S. 34), wie es in den Abbildungen aus *Il deserto rosso* und *Tokyo nagaremono* geschehen war.



Abb. 2.68 *Ying xiong* (*Hero*, © VRC/HK 2002)



Abb. 2.69 *Solyaris* (*Solaris*, © UdSSR 1972)



Abb. 2.70 *Il deserto rosso* (*Die rote Wüste*, © I 1964)



Abb. 2.71 *Tokyo nagaremono* (*Tokyo Drifter*, © J 1966)



Abb. 2.72 *Hua Yang Nian Hua* (*In the Mood for Love – Der Klang der Liebe*, © HK/F 2000)



Abb. 2.73 *Hong gaoliang* (*Rotes Kornfeld*, © VRC 1987)

(5) Im Unterschied dazu werden in *Hong gaoliang* (*Rotes Kornfeld*, VRC 1987) Farben reiner Leuchtkraft miteinander kombiniert, die sich innerhalb des Farbkreises an entgegengesetzten Enden befinden. Itten wertet dies als antipodisches Verhältnis und wählt hierfür die Bezeichnung *Komplementärkontrast*, wie er zudem im Falle von Gelb und Violett oder Orange und Blau auftauchen kann (Abb. 2.73).

(6) Im Falle von *Barry Lyndon* (GB/USA 1975, Abb. 2.74) und *Cheyenne Autumn* (USA 1964, Abb. 2.75) schließlich findet sich ein ähnlich antipodisches Verhältnis zwischen den Farbtönen, das allerdings im Falle von *Barry Lyndon* Assoziationen mit Wärme und Kälte, im Falle von *Cheyenne Autumn* zudem mit Nähe und Ferne weckt. Dieser sogenannte *Kalt-Warm-Kontrast* gründet sich auf das in unserem Kulturraum tradierte Verständnis von der Spaltung des Farbspektrums in sogenannte kalte und warme Farben, die gleichermaßen kanonisiert für die Darstellung von Temperaturempfindungen wie auch von Tiefenwirkung genutzt werden. Die warmen Farben neigen dabei dazu hervorzutreten, während die kalten zurückzutreten scheinen und insofern ein wichtiges Darstellungsmittel für perspektivische und plastische Gestaltung bilden. Während die Farbtöne Blaugrün am äußersten Ende der kalten und Rotorange am äußersten Ende der warmen Farben als relativ unveränderlich hinsichtlich ihrer Farbwirkung gelten könnten, seien die übrigen bunten Farbtöne gleichermaßen in der Lage, Kälte oder Wärme, Nähe oder Ferne zu suggerieren, je nachdem, in welcher Farbkombination sie auftreten (vgl. Itten 1961, S. 45).

Itten selbst dienen diese Kontrastbeziehungen, die einzeln und miteinander kombiniert auftreten können, als Ausgangspunkt, um darauf aufbauend eine deutlich normativ



Abb. 2.74 *Barry Lyndon* (© GB/USA 1975)



Abb. 2.75 *Cheyenne Autumn* (© USA 1964)

gefärbte Harmonielehre zwischen den Farben abzuleiten und Farbakkorde vor allem als ausgewogene, symmetrische Kompositionsformen innerhalb des Farbraumes zu fassen (Abb. 2.76, 2.77). Diese Harmonievorstellung muss man indes nicht teilen, um die Farbgestaltung eines Bildes innerhalb des Farbraums beschreiben und in Form von Kontrastverhältnissen ausdrücken zu können.

Farbe als filmisches Ausdrucksmittel Weiterdenken lässt sich die Farbanalyse in zwei Richtungen: Wie vermag die Farbe als Gestaltungsmittel die visuelle Ebene eines Films zu prägen und zu strukturieren? Und wie beeinflusst sie die Atmosphäre? Die Atmosphäre wird wesentlich von der Erscheinung des Lichts und seiner Farbe geprägt. Dabei gilt es zu beachten, dass sich die Lichtfarbe (im Falle des natürlichen Lichts) im Laufe eines Tages und im Wechsel der Jahreszeiten verändert. Diese Variation, welche die Farbpalette unaufhörlich modifiziert, zu studieren und damit die unmerkliche Atmosphäre des Lichts zu erfassen, war ein zentrales Thema in der Malerei des 19. und frühen 20. Jahrhunderts. Künstler wie J. M. William Turner und die französischen Impressionisten setzten sich zum Ziel, ungeachtet der Form von Schauplätzen, Gegenständen und Figuren nur die Erscheinung der Lichtfarben zu erfassen. Interessant ist diese Perspektive für die Filmanalyse dort, wo Filme bestrebt sind, den Wandel der Tageszeiten – und damit die Veränderungen in der farblichen Zusammensetzung des Lichts – zu studieren oder so geschickt zu imitieren, dass der Eindruck einer bestimmten Tages- oder Jahreszeit entsteht. Stanley Kubricks

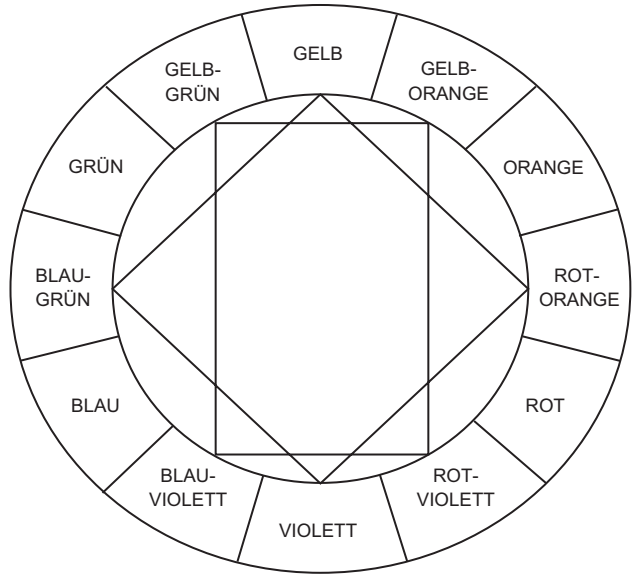

Abb. 2.76 Möglichkeiten symmetrischer Vierklänge innerhalb des Farbkreises

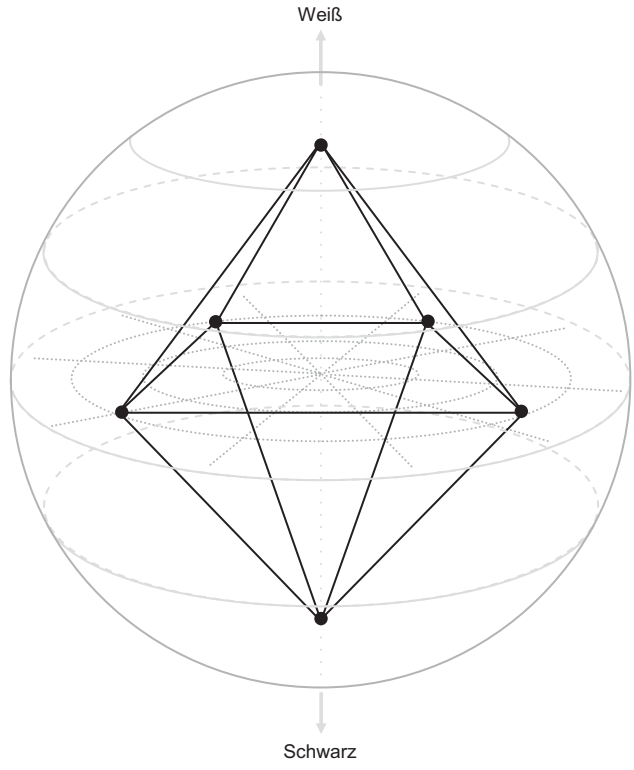

Abb. 2.77 Möglicher Sechsklang aus vier bunten und zwei unbunten Farbtönen innerhalb des Farbraums



Abb. 2.78 Lichtfarbe aus *Barry Lyndon* (© GB/USA 1975)



Abb. 2.79 *Le mari de la coiffeuse* (*Der Mann der Friseuse*, © F 1990)

Barry Lyndon (GB/USA 1975) beispielsweise kann auch als Studie der Lichtfarbe und seiner unentwegten Variation gesehen werden. Denn immer wieder wechseln sich hier Landschaftsaufnahmen ab, die andere Tageszeiten und Witterungsverhältnisse zeigen und so stets neue Farbpaletten produzieren (Abb. 2.78).

Patrice Lecontes *Le mari de la coiffeuse* (*Der Mann der Friseuse*, F 1990) dagegen ist im Studio gedreht über eine gezielte Ausleuchtung mit etwa 40 Neonröhren und versucht, den Eindruck eines weichen, warmen und fast schattenlosen Sommerlichts zu simulieren. Zum Eindruck der sommerlichen Wärme trägt entscheidend das Fehlen von kalten Farbtönen bei (Abb. 2.79)

Farbe als Mittel der Narration Über die Wahl ihrer Farbpalette, der einzelnen Farbtöne wie auch deren Kombination, die in der Komposition des Einzelbildes beginnt und bis in die Montagestruktur hineinreicht, prägt die Licht- und Farbgestaltung maßgeblich das sinnlich-affektive Erleben bei der Filmrezeption (Wulff 1988, S. 366 f.). Zugleich prägt die Farbgestaltung das Zeichen- und Symbolsystem der Narration und wird darüber zu einem

Element, dass die Erzählung zu strukturieren hilft. Im Oszillieren zwischen diesen Polen sieht Hans Jürgen Wulff (1988, S. 366 f.) das zentrale Merkmal der Farbe für die filmische Makrostruktur. Bemerkenswert sei dabei, dass sich die Schemata der Farbgestaltung an einem Film ablesen, sich aus diesen aber kein vom Einzelfall abgelöstes, allgemeines Regelwerk der Bedeutung ableiten lasse. Bestimmte Farben können je nach kulturellem Kontext mit bestimmten Assoziationen, auch mit bestimmten Bedeutungen belegt werden. Und Filme können dies nutzen, indem entsprechende Farbwerte dann gezielt eingesetzt und zu einer spezifischen Farbdramaturgie oder -symbolik komponiert werden. Allerdings lässt sich ein bestimmter Farbton wie zum Beispiel Rot nicht per se als Symbol für Liebe, Blut oder ähnliches lesen. Die Bedeutung von Farben innerhalb der Narration muss von Einzelfall zu Einzelfall bestimmt werden, da sie

> nicht in einer absoluten Ausdrucksfunktion auftreten, sondern immer in Bezug auf den filmischen Kontext zu verstehen sind. Obwohl mit der Farbe Rot elementare Vorstellungen von Liebe, Leben, Sexualität und Tod verbunden sind, ist denkbar, dass Rot in einem Farbfilm konnotativ völlig neu besetzt wird. Die Farbe funktioniert dann innerhalb eines narrativen Systems losgelöst von ihrer Symbolik, aber nicht unbelastet durch die anderen signifikanten Stufen der Farbgestaltung. (Marschall 2009, S. 39)

Entsprechend lassen sich zwar *wiederkehrende Bedeutungsstrukturen* aufzeigen und benennen, doch müssen die Codes der Farbgestaltung prinzipiell für jeden Film neu herausgearbeitet werden. Folglich zielt eine Analyse der Farbgestaltung im Rahmen der filmischen Narration weniger darauf, bestimmten Farbwerten konkrete, metaphorische Bedeutungen zuzuweisen. Die Frage ist, wie Farbe als Gestaltungsmittel der Narration verwendet wird und inwiefern dabei Standards und Konventionen des Farbgebrauchs übernommen oder variiert werden.

Hans Jürgen Wulff (1988, S. 375) geht davon aus, dass Farbe, bei allen potenziellen Variationen hinsichtlich ihrer Inszenierung im Einzelfall, doch prinzipiell folgende *Funktionen innerhalb der narrativen Struktur* übernimmt. Sie kann

- als Leitmotiv eingesetzt werden,
- in Koordination mit der narrativen Entwicklung verwendet werden,
- Veränderungen des Rollengefüges kenntlich machen,
- als Mittel der Subjektivierung oder Perspektivierung dienen, oder
- Zeitebenen voneinander unterscheiden.

So kann Farbe – durchaus in Kombination mit der Lichtsetzung – als *eigenständiges Motiv* der Inszenierung (wie im Falle des Leitmotivs) auftreten, als *Mittel zur Figurenzeichnung* und zur *strukturierenden Gliederung der Narration* fungieren (wenn es etwa Zeitebenen und Erzählperspektiven oder Handlungsstränge innerhalb simultaner Erzählformen zu separieren gilt).



Abb. 2.80 *Troi couleurs: bleu* (*Drei Farben: Blau*, © F/PL 1993)

So erzählt Krzysztof Kieslowski beispielsweise in *Troi couleurs: bleu* (*Drei Farben: Blau*, F/PL 1993) von einer Frau, die nach dem Unfalltod ihres Mannes und ihres Sohnes langsam zurück ins Leben finden muss. Als sie sich dann entschließt, erstmals wieder mit einem neuen Mann zu schlafen, bleibt sie auch bei der Annäherung noch in kühles, blaues Gegenlicht getaucht. Dabei verschwindet ihr Kopf fast gänzlich in der Dunkelheit, während der neue Partner schräg von vorn beleuchtet in relativ warmen Farbtönen im Bildfeld erscheint (Abb. 2.80).

Als Strukturelement der Narration wird die Farbgestaltung in Francis Ford Coppolas Mafiaepos *The Godfather, Part II* (*Der Parte, Teil II*, USA 1975) genutzt, der über zwei alternierend erzählte Zeitebenen hinweg den Aufstieg der sizilianischen Corleone-Familie in der einen Generation und ihrem Verfall in der nächsten miteinander verzahnt. Entsprechend werden diesen Ebenen unterschiedliche Farbspaletten zugewiesen: die Bilder, die Vito Corleones Werdegang ab der Jahrhundertwende zeigen, sind vorzugsweise in bräunlich-gelblichen Sepiatönen gestaltet (Abb. 2.81a). Der Versuch seines Sohns Michael in den 1950er Jahren, das Familienimperium mit eiserner Hand weiterzuführen, wird zunächst ebenfalls in gelbliche Farben getaucht. Mit der Zeit weichen diese aber zusehends einem kühlen blau-grauen Farbton, der sich über die Bilder legt (Abb. 2.81b). Aufstieg und Fall werden hier also auf der Farbebene, wie auch in der Montagestruktur, als komplementäres Begriffspaar angelegt.



Abb. 2.81 *The Godfather, Part II* (*Der Pate II*, © USA 1975)

Farbakkord: simultanes Auftreten von mindestens zwei als verschieden wahrnehmbaren Farbtönen innerhalb eines Bildes.
Farbe (Physik): menschliche Wahrnehmungsdisposition, welche die Wellenlängen des sichtbaren Lichts erfassen und unterscheiden kann. Licht setzt sich aus Wellenlängen im Bereich von ca. 380 bis 720 nm zusammen. Treten all diese Frequenzen in etwa gleicher Ausprägung auf, erscheint Licht als farblos; fehlen einzelne Frequenzbereiche oder sind sie unterschiedlich stark ausgeprägt, ist dies als Farbe wahrnehmbar. Indirekt ins Auge einfallendes Licht wird zudem von einer Objektoberfläche reflektiert, wobei ein Teil der Wellenlängen absorbiert werden kann. Auch hierdurch entsteht ein Farbeindruck, so dass sich letztlich vier Farbtypen differenzieren lassen: Lichtfarben, Körperfarben, Raumfarben und freie Farben.
Farbkontrast: wahrnehmbarer Unterschied zwischen zwei Farbtönen. Der Kunstwissenschaftler Johannes Itten unterscheidet unter anderem den Farbe-an-sich-, Hell-Dunkel- und Proportionskontrast voneinander, um die Kombination bunter und unbunter sowie deren Proportionen beschreibbar zu machen. Daneben können Qualitäts-, Komplementär- und Kalt-Warm-Kontrast differenziert werden.
Farbmischung: Erzeugung von Mischfarben aus der Kombination von Grundfarben. Neben bunten Farbtönen können auch die unbunten Farben Weiß und Schwarz miteinander gemischt oer mit bunten Farbtönen kombiniert werden. Die Mischung der Spektralfarben des Lichts erfolgt als additiver Prozess, bei der die Summe aller (Grund -)Farben Weiß ergibt, die Pigmentmischung ist dagegen ein subtraktiver Prozess, bei der aus der Mischung aller (Grund -)Farben Schwarz entsteht.
Farbpalette: Hilfsmittel in der Filmproduktion, über das vor Beginn der Dreharbeiten Anzahl und Verteilung der Farben in einem Film festgelegt wird. Die Farbpalette kann einen unterschiedlich großen Teil des Farbspektrums enthalten und folglich auch verschiedene Kontrastwirkungen entfalten.
Kolorierung: Einfärbung des schwarzweißen Filmstreifens, die vor allem in den Anfängen des Kinos praktiziert wurde. Per Hand oder Schablonendruck werden einzelne Bildareale oder ganze Bildflächen mit einem oder mehreren Farbtönen bemalt werden. So entsteht ein Bildfeld, in dem oftmals farige und schwarzweiße Zonen koexistieren.

Viragierung: Einfärbung des schwarzweißen Filmstreifens, die vor allem im Stummfilm verbreitet war. Durch Eintauchen in eine farbige Gelatine (tinting) und/oder Beizfärbung (toning) können die hellen bzw. dunklen Areale des Bildes monochrom eingefärbt werden.

2.5 Format und Komposition

Wie bereits deutlich wurde, sind die visuellen Erscheinungsformen eines Films durch verschiedene Gestaltungsoptionen determiniert, von denen bisher zwei grundlegende vorgestellt wurden. Erstens wird das Setting (Architektur, Licht, Farbe usw.) gestaltet und bestimmt dadurch den Look des Films. Zweitens erschließt die Kamera den filmischen Raum über ihre Bewegungen, Einstellungsgrößen, Objektive und Perspektiven auf eine bedeutungskonstituierende Art und Weise. Wurde zunächst die spezifische Form der Aufnahme (Grundlagen der Kameraarbeit) und danach das räumliche Arrangement vor der Kamera beschrieben, soll im Folgenden der Effekt dieses Zusammenspiels im Hinblick auf die Bildwirkung herausgearbeitet werden. Der Begriff der *Komposition* meint in diesem Sinne die organisatorischen Prinzipien, nach denen filmische Bilder gestaltet werden können. Er zielt auf die Anordnung der im Bild enthaltenen Elemente in Relation zur Bildgrenze. Dazu gilt es zunächst, sich über das Seitenverhältnis, die Grundfläche und die Begrenzung der Bilder (ihre *Formate*) Gedanken zu machen. Hierfür ist ein grundlegendes Verständnis der Filmtechnik (auch in ihrer historischen Entwicklung) unabdingbar, weshalb der einleitende Teil dieses Kapitels den ästhetischen Überlegungen einige technische Grundlagen voranstellt.

Filmformate (8, 16, 35, 70 mm) Während einem Maler bei der Wahl seines *Bildformats* prinzipiell alle denkbaren Möglichkeiten offenstehen (vom Bierdeckel bis zur Hausfassade), ist der Film als technisches Medium in hohem Maße durch seine Apparatur determiniert. Festgelegt ist das Bildformat des Films durch sein Seitenverhältnis, variabel hingegen die Größe der Projektion auf die Kinoleinwand. Damit das Negativ-Filmmaterial mit verschiedenen Kameratypen kompatibel ist und die entwickelten Filmkopien sich mit Projektoren unterschiedlicher Hersteller vorführen lassen, sind Kamera- und Projektionstechnik für eine begrenzte Anzahl von unterschiedlich breitem Filmmaterial normiert (Abb. 2.82). Als Standard gilt bis heute das *35 mm-Filmformat*, das (in sehr ähnlicher Form) schon in frühen Kinetoscope-Versuchen von Thomas Edison seine Anwendung fand und sich gegen eine Reihe von Konkurrenzformaten durchsetzte.

Weitere gängige Filmformate sind beispielsweise der (deutlich günstigere) *8 mm-Film*, der vor allem dem Amateurfilmbereich zuzurechnen ist, und der *16 mm-Film*, der vorran-



Abb. 2.82 Filmformate im Vergleich

gig für Low-Budget-Produktionen, Dokumentationen und Fernsehproduktionen verwendet wurde. Beide Formate werden auch als *Schmalfilm* bezeichnet, wobei es mit qualitativen Abstrichen möglich ist, *16 mm-Film* auf *35 mm-Material* zu vergrößern (*Blow-up*), um diese vergrößerte Kopie dann auf kinoüblichen 35 mm-Projektoren vorführen zu können.

Neben dem *Normalfilm* (*35 mm*) kommen in der professionellen Filmproduktion auch sogenannte *Breitfilme* zum Einsatz, bei denen von einem stummen *65 mm-Negativ* eine 70 mm breite Magnettonkopie hergestellt wird. Diese *70 mm-Filme* verfügen über eine Bildfläche, die mehr als dreimal so groß ist wie bei einem 35 mm breiten Filmstreifen, woraus sich ein Auflösungsvermögen ergibt, das auch bei großflächiger Projektion dem Normalfilm in Detailreichtum und Schärfentiefe überlegen ist. Die berühmtesten 70 mm-Systeme, die zwischen 1955 und 1960 aufkamen, sind: *Todd-AO*, *Super Panavision 70* und *MGM Camera 65/Ultrapanavision 70*. Aufgrund der hohen Materialkosten findet der

Breitfilm heute allerdings nur noch selten Verwendung. Mit dem *IMAX-Verfahren* (bei dem der Film horizontal durch Kamera und Projektor geführt wird) hat sich dennoch eine Variation des 70 mm-Films erhalten, die parallel zum digitalen Kino einen sehr hohen Qualitätsstandard durch analoge Projektion in ausgewählten Spielstätten gewährleistet. Durch die horizontale Anordnung der Bilder auf dem 70 mm-Filmstreifen ergibt sich eine Bildfläche, die zehnmal größer ist als beim 35 mm-Film und dreimal so groß wie beim vertikal angeordneten 70 mm-Bild (Vgl. Bordwell und Thompson 2008, S. 14).

Seit der Jahrtausendwende treibt die Filmindustrie sukzessive die Digitalisierung des Kinos voran. Die Projektion erfolgt beim *D-Cinema* durch einen Datenprojektor in 2 oder 4 K-Auflösung (2048 beziehungsweise 4096 Pixel je Bildzeile). Nach wie vor wird jedoch nur ein Teil der digital vorgeführten Filme vollständig digital produziert. Oftmals erfolgt die Aufnahme auf 35 mm-Negativ, um die Vorzüge des analogen Filmmaterials (Kornstruktur/höherer Farbraum) auszunutzen. Der Schnitt des Materials erfolgt dann meist in einer digitalen Zwischenstufe (*digital intermediate*), bevor der fertige Film als digitale Kopie (*digital cinema package/DCP*) erstellt oder für analog projizierende Kinos auf 35 mm ausbelichtet wird.

Bildformate Im Gegensatz zum Filmformat, das sich auf die Materialität des Filmstreifens bezieht (tatsächliche Breite, Perforation, Filmlaufrichtung in Kamera und Projektor usw.), bezeichnet man mit *Bildformat* das Seitenverhältnis des projizierten Kinobildes, das mit den Abmessungen des Einzelbildes auf dem Filmstreifen übereinstimmen kann, aber nicht muss. Das projizierte Bild ist abhängig von der Form des Bildfensters (Öffnung zwischen Objektiv und Film) in Kamera und Projektor aber auch vom Typ der benutzen Optik bei Aufnahme und Projektion.

Die Entscheidung für ein Bildformat erfolgt einerseits nach technischen Kriterien, andererseits aber auch nach ästhetischen, denn das Format prägt die Wahrnehmung einer *Bildkomposition* und den Seheindruck, der sich beim Zuschauer einstellt, nachhaltig. Physiologisch entspricht ein Breitwandbild eher unserem natürlichen Sichtfeld (und damit unserem alltäglichen Sehen) als das Normalformat (vgl. Webers 2007, S. 131). Der charakteristischste Unterschied beider Formate besteht darin, dass das Auge beim Breitwandbild in stärkerem Maße gezwungen ist, über das Bild zu wandern, so dass sich in der Regel mehrere Bildzentren ausmachen lassen, die die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich ziehen. Auch das Normalformat kann natürlich so inszeniert werden, dass es mehrere Bildzentren gibt (→ *Innere Montage*), die Staffelung erfolgt dabei aber eher in die Tiefe als in die Breite des Bildraumes. Bereits an dieser Stelle lässt sich also festhalten, dass verschiedene Formate eine unterschiedliche visuelle Gestaltung erfordern und einen anderen Bildeindruck hinterlassen.

Der Western *The Big Trail* (*Der große Treck*, USA 1930) wurde von Raoul Walsh parallel auf 35 mm-Film im Normalformat sowie auf 70 mm-Film in sogenanntem Fox Grandeur (2,1:1), einem der ersten Breitwandformate, gedreht (Abb. 2.84, 2.85). Während man dazu neigt, die Frauen in Abb. 2.83 Bild als eine Einheit zu betrachten und den Blick daraufhin in die Tiefe des Bildraumes zu richten, „springt“ man in Abb. 2.84 von einer jungen Frau



Abb. 2.83 *The Big Trail* im Normalformat



Abb. 2.84 *The Big Trail* in Fox Grandeur

zur nächsten und erfasst den Bildhintergrund vermutlich erst in einem zweiten Schritt. Die Reihenfolge, in der wir unterschiedlichen Elementen unsere Aufmerksamkeit widmen, mag von individuellen Interessen und kulturellen Konventionen (Leserichtung usw.) abhängig sein, niemand wird jedoch bestreiten können, dass die Bildwahrnehmung beider Formate stark voneinander abweicht.

Ein anderer wesentlicher Unterschied lässt sich vor allem anhand weiter Einstellungsgrößen verdeutlichen, die eine Inszenierung in die Tiefe des Bildraumes hinein begünstigen. Vergleicht man beide Bilder – ebenfalls aus *The Big Trail* – miteinander, so fällt auf, dass das Normalformat (Abb. 2.85) „voller" wirkt und der Akzent auf den Figuren zu liegen scheint. Abb. 2.86 hat dagegen eine epische Weite (die man Panoramaaufnahmen im Breitwandformat häufig attestiert) und setzt die Figuren deutlich in Bezug zu der sie um-



Abb. 2.85 *The Big Trail* – Normalformat



Abb. 2.86 *The Big Trail* – Fox Grandeur

gebenden Western-Landschaft. Tendenziell kann man sagen, dass sich Breitwandformate besser zur Landschaftsinszenierung eignen, während man mit dem Normalformat eine größere Nähe zu den Figuren erreichen kann. Dennoch gibt es natürlich eine ganze Reihe von Regisseuren, die sich aus einer künstlerischen Motivation heraus für einen unkonventionellen Formatgebrauch entscheiden und oftmals genau damit verblüffende Effekte erzielen. Berühmt geworden sind beispielsweise Sergio Leones Großaufnahmen von Gesichtern im Scope-Format, die zu einem Markenzeichen des Regisseurs avancierten.

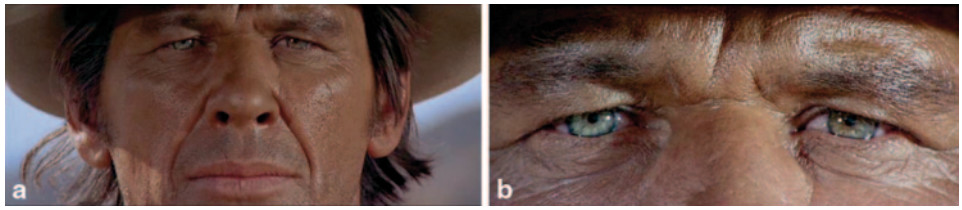

Abb. 2.87 Charles Bronson in *C'era una volta il West* (*Spiel mir das Lied vom Tod*, © I/USA 1968)



Abb. 2.88 Übersicht der gängigsten Bildformate

Abbildung 2.87a zeichnet sich durch eine große Nähe zur Figur aus, funktioniert aber (ungeachtet der Tatsache, dass der Kopf leicht angeschnitten ist) wie ein herkömmliches Close-Up im Normal- oder Breitwandformat. Das zweite Bild (Abb. 2.87b) hat hingegen eine ganz andere, vielleicht sogar ein wenig irritierende Wirkung, weil es eine Konzentration auf die detaillierte Mimik der Gesichtszüge erzwingt, die im Normalformat nicht möglich wäre und die auch keinesfalls mit unseren natürlichen Sehgewohnheiten übereinstimmt.

Historische Entwicklung der Bildformate (Abb. 2.88) Im Stummfilm belichtete man den 35 mm-Filmstreifen auf seiner ganzen Breite (bis zur Perforation) und wählte eine

Bildhöhe von gut vier Perforationslöchern, woraus sich ein Seitenverhältnis von 4:3 beziehungsweise 1,33:1 ergab. Mit der Einführung des Tonfilms (Ende der 1920er Jahre) wurde das Bildformat jedoch verändert, weil neben dem Filmbild Platz für eine Lichttonspur geschaffen werden musste. Um an frühere Sehgewohnheiten anzuschließen, entschied man sich nach einigen Versuchen dafür, das Filmbild auch in seiner Höhe zu verringern, so dass ein Format von 1,37:1 entstand. Ein wesentlicher Vorteil ergab sich auch daraus, dass durch den vergrößerten Abstand der Einzelbilder zueinander (breiterer Bildstrich) die Klebestellen (zwischen zwei Einstellungen) bei der Projektion nicht mehr sichtbar waren. Das neue 1,37:1-Format (das seit etwa 1928 in Gebrauch war) wurde von der Academy of Motion Picture Arts and Sciences standardisiert, weshalb man auch vom sogenannten *Academy Standard* oder der *Academy Ratio* spricht. Fast alle zwischen 1932 und 1952 entstandenen Filme wurden in diesem Format gedreht.

Neben dem (auch Normalformat genannten) *Academy Standard* gab es seit den 1930er Jahren kontinuierlich Experimente mit alternativen Formaten, um besonders breite, tiefenscharfe und plastische Bildprojektionen zu erzielen. Hervorzuheben ist hierbei das 1952 vorgestellte *Cinerama*-System, bei dem mit einer riesigen Kamera gefilmt wurde, in der eigentlich drei 35-mm-Kameras steckten. Projiziert wurden diese Bilder nebeneinander auf eine konkav gewölbte Leinwand, so dass sich ein Bildformat von 2,65:1 bei einem Blickwinkel von ca. 146° ergab.

Der Erfolg von Cinerama setzte sämtliche Filmstudios unter Druck, möglichst schnell ebenfalls mit breiten Bildformaten zu arbeiten und hatte eine regelrechte Breitwandrevolution zur Folge. Die kostengünstigste Variante, um ein breiteres Projektionsbild zu erhalten, bestand darin, dass man das Academy-Format einfach oben und unten abdeckte, so dass sich (aufgrund der verminderten Höhe) das Seitenverhältnis des Projektionsbildes änderte. Die dabei eingesetzte Bildmaske nennt man *Matte*. Eine *Kaschierung* (teilweise Abdeckung, von frz. *cacher* = verbergen) des Normalformates kann entweder direkt bei der Aufnahme erfolgen, so dass der Kasch bereits auf dem Kameranegativ vorhanden ist oder aber bei der Erstellung von Verleihkopien eingefügt werden (beides nennt man auch *hard-matte*). Alternativ dazu ist es möglich, das Filmbild erst bei der Projektion (im Projektor) abzukaschen (*soft-matte*). Die ursprüngliche Idee hinter diesem Verfahren war die Option, Filme sowohl im Breitwand-Format als auch im Academy-Format projizieren zu können (in Kinos, die noch keine breite Leinwand besaßen). Während sich in den USA allmählich 1,85:1 als neues Standardformat etablierte, wurden europäische Produktionen meist für die Vorführung im etwas schmaleren 1,66:1-Format konzipiert. Das heute im Fernsehen übliche 16:9-Format stellt einen Kompromiss zwischen europäischem und amerikanischem Breitwandstandard dar (Abb. 2.89).

Neben den bereits erwähnten Breitwandformaten, die auch *flat widescreen* genannt werden, weil das Negativ sphärisch und ohne Verzerrung belichtet und erst nachträglich gemattet wird, kam bereits 1953 mit *CinemaScope* ein *anamorphotisches Breitwandverfahren* auf den Markt, das die ganze Breite des 35 mm-Filmstreifens zu nutzen verstand. Bei anamorphotischen Verfahren wird das Filmgeschehen durch spezielle Linsensysteme aufgenommen, so dass das Bild in seiner Breite gestaucht und auf diese Weise auf dem Negativ

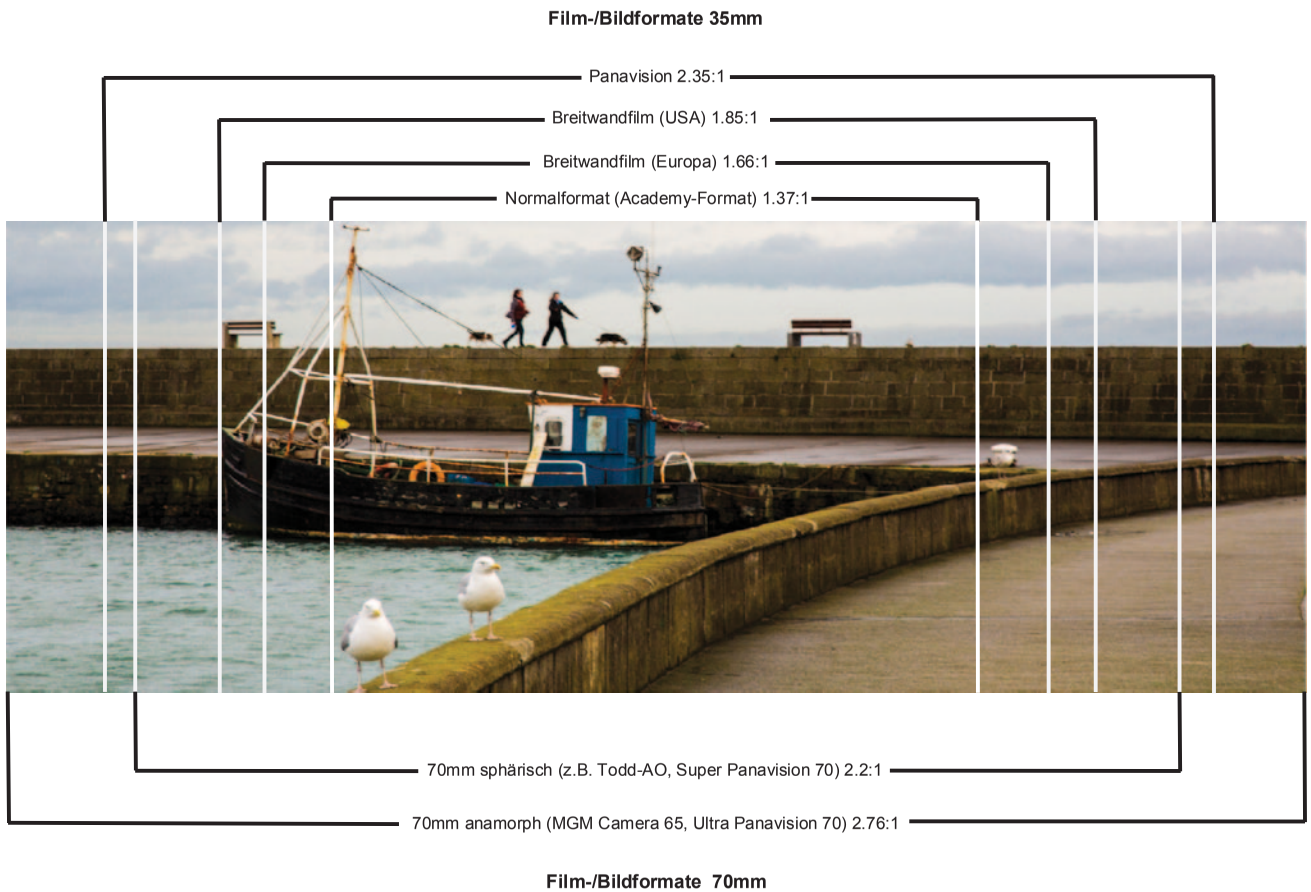

Abb. 2.89 Film- und Bildformate im Verhältnis zueinander



Abb. 2.90 Schema einer anamorphotischen Aufnahme

fixiert wird. Erst bei der Projektion wird das Bild von speziellen Objektiven (*Anamorphoten*) wieder entzerrt; es erscheint dann in seinen natürlichen Proportionen auf der Leinwand (Abb. 2.90). Die Komprimierung erfolgt dabei in der Regel in einem Verhältnis von 2:1, so dass man mit 35 mm-Film theoretisch ein Bildformat von 2,66:1 erzeugen könnte. Für die Unterbringung von Magnettonspuren wurde das Format allerdings auf 2,55:1 reduziert und später noch einmal auf 2,35:1 verringert, um aus Gründen der Kompatibilität auch mit Lichtton arbeiten zu können. Da anamorphotische Verfahren fast die gesamte Bildfläche des Filmstreifens ausfüllen, ergibt sich eine höhere Bildauflösung als bei Breitwandverfahren, die mit Kaschierungen arbeiten und auf diese Weise immer einen Teil des Filmbildes ungenutzt lassen. Der Nachteil von CinemaScope bestand allerdings darin, dass vor allem die frühen (von Bausch & Lomb hergestellten) Linsen Probleme mit der Schärfentiefe hatten und bei Großaufnahmen zu Verzerrungen neigten, weshalb man scherzhaft auch von „CinemaScope-Mumps“ sprach. Der erste in CinemaScope aufgeführte Film war Henry Kosters *The Robe* (*Das Gewand*, USA 1953).

Trotz beständiger Versuche, die Qualität zu verbessern, wurden die CinemaScope-Linsen 1957 endgültig von den technisch überlegenen Linsen der Firma Panavision verdrängt. Obwohl das Verfahren seit über 50 Jahren vom Markt ist, steht der Name CinemaScope beziehungsweise Scope bis heute stellvertretend für alle anamorphotischen Bildformate und wird von 20th Century Fox, die das Verfahren einst vorangetrieben hatten, aus nostalgischen Gründen nach wie vor als Markenname geführt.

Für das Panavision-Bildformat, das sich im Laufe der Jahre mehrfach geringfügig änderte, werden Seitenverhältnisse zwischen 2,30:1 und 2,40:1 angegeben, wobei immer das ganze Negativ belichtet und lediglich der Projektionsausschnitt angepasst wurde, um die als horizontale Linien sichtbaren Klebestellen des Negativs zu kaschieren. Bis heute ist Panavision einer der führenden Kamera- und Linsenhersteller, der den Sprung ins digitale Zeitalter geschafft hat. Zwischen Hersteller und Verfahren muss dabei unterschieden werden, so dass im Abspann eines Films die Angabe „Filmed in Panavision“ bedeutet, dass mit anamorphotischen Verfahren gearbeitet wurde, während die Angabe „Filmed with Panavision Cameras and Lenses“ lediglich aussagt, dass mit Geräten der Firma Panavision (im Normalverfahren) gedreht wurde.

Der große Erfolg des von Fox eingeführten CinemaScope-Verfahrens zwang die übrigen Studios, eigene Breitwandsysteme zu entwickeln, die in den 1950er/1960er Jahren mit unterschiedlichem Erfolg Anwendung fanden. Paramounts VistaVision arbeitete mit horizontal laufendem 35 mm-Film, wodurch ein deutlicher Qualitätsgewinn erzielt werden konnte, da die Einzelbilder durch die Drehung des Materials eine Fläche von acht Perforationslö-

chern Breite besaßen. Aufgrund der hohen Materialkosten konnten sich Aufnahmesysteme wie VistaVision oder 70 mm-Film aber nicht dauerhaft behaupten. Techniscope, Anfang der 1960er Jahre von Technicolor entwickelt, sah die sphärische Aufnahme mit einer Bildhöhe von nur zwei Perforationslöchern vor, so dass beim Drehen etwa die Hälfte des Negativmaterials eingespart werden konnte. Für die Verleihkopien wurde das Bild wieder in anamorphes Scope mit vier Perforationslöchern Bildhöhe umkopiert. Aufgrund der geringeren Auflösung des Negativs wiesen die Kopien eine höhere Körnigkeit als anamorph gedrehte Filme auf.

Die Kombination aus sphärischer Aufnahme und anamorpher Projektion wird bis heute genutzt, um die Bildformatdifferenzen zwischen Kino und Fernsehen auszugleichen. Scope-Filme können auf Fernsehgeräten nur mit schwarzen Balken am oberen und unteren Bildrand verlustfrei dargestellt werden (eine Ausnahme bilden die eher seltenen Geräte im 21:9-Format). Da diese Balken einen großen Teil der Bildfläche einnehmen, bedient sich die Industrie häufig einer Kompromisslösung. Beim Super35-Format (einer Weiterentwicklung des in den 1950er Jahren gebräuchlichen SuperScope) wird das Negativ sphärisch im Academy-Format (1,37:1) belichtet. Um anamorphe Kinokopien im Scope-Format zu erhalten, wird aus dem aufgenommenen Bild lediglich ein Streifen im Verhältnis 2,35:1 extrahiert. Bei der Abtastung für digitale Medien (DVD/Blu-ray/TV) kann das Bild wieder auf das gewünschte Format „geöffnet" werden (*open matte*), wodurch sich allerdings die Bildkomposition ändert, da Bereiche sichtbar werden, die keine wichtigen Informationen enthalten und nicht für die Kinoprojektion vorgesehen waren.

Die Unterscheidung zwischen amerikanischem (1,85:1) und europäischem (1,66:1) Breitwandformat wurde in den vergangenen Jahren zunehmend zugunsten der amerikanischen Variante aufgehoben. Das digitale Kino sieht in allen Auflösungsstufen (2/4 K) ein Grundformat von 1,85:1 vor. Davon abweichende Formate werden durch schwarze Balken oben und unten (*letterboxing*) oder rechts und links (*pillarboxing*) erzeugt.

Kadrierung/Rahmung Mit dem Begriff der *Kadrierung* (frz. *cadrage* beziehungsweise engl. *framing*) beschreibt man die Begrenzung des Filmbildes durch die Wahl eines bestimmten Ausschnitts. Es handelt sich dabei um einen wesentlichen Prozess der filmischen Gestaltung, bei dem durch die räumliche Positionierung der Kamera sowie die Selektion und den Gebrauch eines bestimmten Objektivs nur ein spezifischer Bildausschnitt (des Filmsets) aufgenommen wird. Das eingeschlossene Bildfeld wird auch als *Kader* (frz. *cadre*) bezeichnet, den die Kadrierung wie ein Rahmen begrenzt. Obwohl diese Termini nicht immer trennscharf verwendet werden, kristallisierte sich folgende Tendenz heraus: Mit dem Begriff Bildfeld beschreibt man das Filmbild als gestaltete, inhaltsgefüllte Fläche, während Bildkader zwar ebenfalls das Filmbild bezeichnet, dabei aber dessen Begrenztheit und die künstlerisch motivierte Entscheidung für die Wahl eines bestimmten Ausschnitts akzentuiert. Der amerikanische Begriff des Framing ist dagegen ein wenig allgemeiner und umfasst sämtliche Verfahren, mit denen ein Bild kameratechnisch gestaltet werden kann (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 100).

Das Phänomen der Rahmung eröffnet immer eine Dialektik zwischen dem Gezeigten (im Rahmen) und dem Nicht-Gezeigten (außerhalb des Rahmens) und ist deshalb kons-

titutiv für alle bildtheoretischen Überlegungen. André Bazin war der erste, der in seinem Aufsatz *Malerei und Film* (frz. *Peinture et cinéma*, 1959) darauf hinwies, dass der Rahmen eines Gemäldes einen kontemplativen Blick auf das Innere eröffne, während „alles, was die Leinwand uns zeigt, darauf angelegt [sei], sich unbegrenzt ins Universum fortzusetzen" (Bazin 2004, S. 225). Er möchte das begrenzte Bildfenster der Kinoleinwand nicht als (zentripetalen) Rahmen verstanden wissen, sondern spricht von einem (zentrifugalen) Kasch, einer Abdeckung, die immer nur einen Teil der filmischen Realität sichtbar werden lasse. Zahlreiche Theoretiker widersprachen Bazin (vgl. zum Beispiel Mitry 1963, S. 170 f.) und arbeiteten über Jahre hinweg heraus, dass die Begrenzung des Filmbildes eine duale Wirkung habe, nämlich sowohl eine repräsentative cadre-Funktion als auch eine limitierende cache-Funktion, die das Ausschnitthafte und Unvollständige des Abgebildeten erahnen lasse und damit immer auch auf das Nicht-Gezeigte verweise. Nach wie vor sind Bazins Gedanken in diesem kontroversen Diskurs präsent und gelten als „Nullpunkt aller Überlegungen zur Problematik von On und Off" (Ramet 2002, S. 34).

On und Off Einer der ersten Filmtheoretiker, die Ende der 1960er Jahre das Konzept eines Raumes jenseits des Bildkaders systematisierten und klassifizierten, war Noël Burch. Er unterschied in *Praxis du cinéma* (1969) zwischen dem sichtbaren *On* (frz. *champ* beziehungsweise engl. *on screen space*) und dem nicht sichtbaren *Off* (frz. *hors champ* beziehungsweise engl. *off screen space*) und unterteilte das Off wiederum in sechs Teilabschnitte. Vier Räume grenzen jeweils seitlich an den Bildkader an, der fünfte Raum liegt hinter der Kamera und der sechste Raum erstreckt sich gegenüberliegend hinter dem Set. Er unterscheidet zwischen dem *konkreten Off* (das beispielsweise durch Blicke oder Figurenbewegungen erahnt werden kann) und dem *imaginären Off*, das nur aus der Vorstellung des Zuschauers erwächst (vgl. Burch 1969, S. 30 f.).

Der Philosoph Gilles Deleuze rezipierte Bazin und Burch und richtete den Diskurs daraufhin grundlegend neu aus. Beide Auffassungen von Bildbegrenzungen, *cadre* wie *cache*, determinieren ihm zufolge ein Off, denn das im Bild sichtbare Ensemble (sämtliche im Bild befindlichen Elemente) verweise stets auf ein nicht sichtbares Ensemble und sei damit Teil eines größeren, letztlich unendlichen räumlichen Ganzen. Von der diegetischen Bild-Umgebung (also dem nicht sichtbaren Teil der filmischen Erzählwelt), die Deleuze das *relative Off* nennt, grenzt er einen zweiten, absoluten Aspekt ab: ein „radikaleres Anderswo, außerhalb des homogenen Raums und der homogenen Zeit" (Deleuze 1997, S. 34). Dieses *absolute Off* lässt sich nicht im eigentlichen Sinne visualisieren, sondern manifestiert sich allenfalls in sogenannten falschen Anschlüssen, also immer da, wo die Kontinuität zwischen einzelnen Bildräumen gebrochen wird. Als frühes Beispiel eines absoluten Offs gelten die Trickverfahren von Georges Méliès, der mitunter Figuren schlagartig mitten im Bildfeld erscheinen ließ (→ Kap. 4.2: Formen der Filmmontage). Diese Figuren kommen nicht einfach nur aus einem nicht sichtbaren Teil der filmischen Welt, sondern werden ganz unvermittelt in die filmische Erzählung hinein katapultiert (vgl. Ramet 2002, S. 36 f.).

Unabhängig von den Begrifflichkeiten steht fest, dass die Imagination des Zuschauers außerhalb des Bildfensters weitergeht und die Idee eines filmischen Offs deshalb grund-



Abb. 2.91 Die Titelheldin aus *Gertrud* (© DK 1964) ist in diesen Sreenshots nur indirekt zu sehen

sätzlich auf etwas verweist, das nicht sichtbar, aber dennoch gegenwärtig ist. In der Filmanalyse ist in diesem Sinne nicht nur das von Bedeutung, was auf der Leinwand zu sehen ist, sondern immer auch das, was dem Zuschauer vorenthalten wird. In der Regel werden für die Narration relevante Vorgänge innerhalb des Kaders gezeigt, manche Filmemacher spielen jedoch gezielt mit der Vorstellungskraft des Publikums, indem sie wesentliche Handlungen ins Off verlegen. Meist spielt dabei das *Sounddesign* (→ Kap. 3.3 Sounddesign) eine entscheidende Rolle, indem Vorgänge auf der Tonebene hörbar werden, die nicht zu sehen sind. Manchmal manifestiert sich das Off auch indirekt im Bild, wenn beispielsweise Schatten (Abb. 2.91a) oder Reflektionen auf spiegelnden Oberflächen (Abb. 2.91b) von Vorgängen zeugen, die außerhalb des Kaders liegen.

Eine andere Möglichkeit der indirekten Visualisierung besteht darin, dass Figuren aus dem Bildkader hinausblicken und auf das Geschehen im Off sprachlich oder mimetisch reagieren. Auch im Anschnitt gezeigte Figuren und Objekte verweisen auf den Übergang von On und Off. In allen erwähnten Fällen erscheint der Begriff des relativen Offs sinnvoll, da das Off entweder auf der Bild- oder auf der Tonebene indirekt präsent (und damit nur relativ) ist. Als Off bezeichnen wir dagegen all das, was sich nicht im Kader manifestiert, aber dennoch Teil der filmischen Diegese ist. Mit dem Terminus des absoluten Offs lässt sich letztendlich in Anlehnung an Deleuze auf eine Dimension verweisen, die nicht mehr Teil der Filmwelt ist. Stattdessen wird durch einen Bruch mit der Kontinuität der filmischen Erzählung die Erzählstruktur selbst als solche sichtbar und verweist auf eine übergeordnete Ebene der filmischen *Narration* (→ Kap. 5 Narrative Analyse).

Offene und geschlossene Form Ähnlich wie in der Malerei oder der Fotografie lässt sich bei der Kadrierung eines Filmbildes bestimmen, ob eher eine offene oder eine geschlossene Form vorliegt. Der zentrale Parameter für diese Unterscheidung ist die Bildbegrenzung. Eine *offene Form* (Abb. 2.92a) ist gegeben, wenn die Kadrierung den Zuschauer dazu anregt, den Bildraum außerhalb des Rahmens weiterzudenken, so dass er ihn gedanklich ergänzt (vgl. Gast 1993, S. 33). Dies geschieht beispielsweise durch Blickrichtungen, die aus dem Bildkader hinausführen oder durch Figuren und Objekte im Anschnitt und im Off. Vor allem eine dynamische Kameraführung unterstützt in der Regel einen offenen Bildeindruck, da die Bildbegrenzung sich mit der Kamerabewegung kontinuierlich verändert.



Abb. 2.92 Beide Screenshots stammen aus *Lost in Translation* (*Lost in Translation – Zwischen den Welten*, © USA/J 2003)

Eine *geschlossene Form* (Abb. 2.92b) liegt dagegen dann vor, wenn „alle wichtigen, zum gezeigten Wirklichkeitsausschnitt gehörenden Teile im Bild zu sehen sind" (Gast 1993, S. 33.) und dieses Bild als ein geschlossenes Ganzes erscheint. Der Blick des Betrachters wird nicht aus dem Bildkader hinaus gelenkt, sondern verweilt im Bildfeld. Meist ist dies bei Halbtotalen oder Totalen, die mit statischer Kamera aufgenommen werden, der Fall. Nicht selten erinnert der Bildeindruck der geschlossenen Form an eine Theaterbühne oder ein Tableau, wobei der Rahmen deutlich akzentuiert sein kann.

In Abb. 2.92a handelt es sich um eine offene Komposition, weil der Blick des Zuschauers aus dem Bildfeld herausgeführt wird. Dies geschieht mittels der vertikalen Bewegung der Rolltreppe, vor allem aber durch die Blickrichtung der Figur (Scarlett Johansson). Bei Abb. 2.92b handelt es sich hingegen um eine geschlossene Komposition. Der Blick des Zuschauers ruht auf den Figuren im Bildmittelpunkt, der durch die grafische Gestaltung des Hintergrundes zusätzlich akzentuiert wird.

Kaschierungen und Bildmasken Eine spezielle Form der Kadrierung kann durch teilweises Kaschieren des Filmbildes mit sogenannten Bildmasken erreicht werden. Vor allem in Stummfilmen lässt sich ein spielerischer Umgang mit derartigen Bildbegrenzungen beobachten, der (vergleichbar der künstlerischen Gestaltung von Zwischentiteln) in der Regel narrativ begründet ist. Es lässt sich unterscheiden zwischen *intradiegetischen Kaschierungen*, bei denen die Begrenzung des Bildes innerhalb der filmischen Welt (bzw. innerhalb der *Diegese*) motiviert und Ausdruck der Perspektive einer Figur oder Erzählinstanz ist. Bei *extradiegetischen Kaschierungen* erfolgt die Bildbegrenzung hingegen außerhalb der Handlungswelt auf der Vermittlungsebene von Film und Rezipient.

In Abb. 2.93a imitiert die Kamera die Perspektive einer Figur, die durch ein Schlüsselloch schaut. Weil die spezielle Form der Kaschierung sich durch die subjektiv eingeschränkte Sicht erklären lässt, handelt es sich um eine *intradiegetische Kaschierung*. In Abb. 2.93b, die ebenfalls Ernst Lubitschs Komödie *Die Bergkatze* (D 1921) entstammt, sieht man Rischka (Pola Negri), die „Bergkatze", die den taumelnden Leutnant (Paul Heidemann) fest im Griff hat. Die wellenförmige Bildmaske hat diesmal keine innerfilmische Motivation, sondern kann allenfalls vom Zuschauer als Anspielung auf die Gefahren der Berge

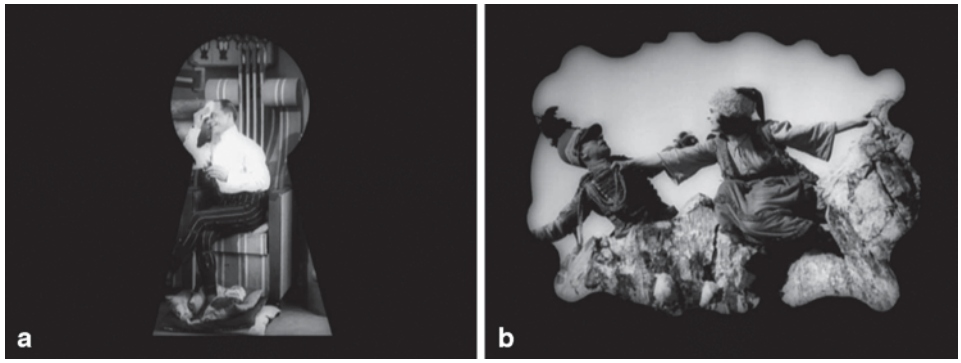

Abb. 2.93 Kaschierung und Bildmasken aus *Die Bergkatze* (© D 1921). **a** Intradiegetische Kaschierung. **b** Extradiegetische Kaschierung

(schwindelerregende Höhen, Absturzgefahr) interpretiert werden, weshalb man in diesem Fall von einer *extradiegetischen Kaschierung* spricht.

Eine weitere Gestaltungsstrategie, der sich bereits das Stummfilmkino bediente, besteht darin, Bildmasken zur Blicklenkung heranzuziehen. So nutzte beispielsweise David Wark Griffith mitunter kreisförmige Masken, um die Aufmerksamkeit des Betrachters auf ein Gesicht oder ein Detail zu lenken. Zu Recht weist Knut Hickethier darauf hin, dass diese Praxis eine Großaufnahme suggeriere und eine ähnliche Wirkung habe (vgl. Hickethier 2012, S. 48).

In Abb. 2.94 aus Griffiths *Intolerance* (USA 1916) kaschiert die Kreisblende einen Teil des Filmbildes und isoliert die Darstellerin (Constance Talmadge) damit aus ihrer Umgebung. Der mimetische Ausdruck der Schauspielerin steht somit – wie auch in der konventionellen Großaufnahme – im alleinigen Fokus des Interesses. Im Gegensatz zu dieser extradiegetischen Kaschierung haben wir es in Abb. 2.95 aus Don Siegels *Dirty Harry* (USA 1971) mit einer Blicklenkung durch eine intradiegetische Kaschierung zu tun. Hier ist die Bildmaske perspektivisch motiviert und visualisiert die Subjektive eines Scharfschützen, der durch sein Zielfernrohr schaut. Durch die spezifische Kaschierung des Kamerablickes wird dem Zuschauer einen Moment lang die Perspektive des Killers aufgezwungen.

Bis heute finden Bildmasken in vielen Filmen Verwendung, sind allerdings meistens intradiegetisch motiviert, beispielsweise in Form von Fernrohr- und Schlüssellochblicken. In der Regel wird dem Zuschauer dadurch eine bestimmte Figurenperspektive vermittelt, etwa die eines Voyeurs, der durch ein Schlüsselloch schaut oder die eines Schützen. Derartige Bildmasken sind immer nur temporär, verändern das Bildfeld also nur punktuell, während die Wahrnehmung des Zuschauers primär durch das Bildformat bestimmt wird, in dem der Film auf der Leinwand zu sehen ist (vgl. Hickethier 2012, S. 48).

Auch bei der Filmprojektion erfolgt eine Kaschierung, indem die Projektionsfläche der Leinwand an allen Seiten von einem schwarzen Rand begrenzt wird. Diese Kaschierung muss vom Filmvorführer dem korrekten Bildformat angepasst werden. Das schwarze, nicht reflektierende Material sorgt für eine klare, scharfe Bildbegrenzung und lässt das Kinobild für den Zuschauer kontrastreicher erscheinen.



Abb. 2.94 Extradiegetische Kaschierung in *Intolerance* (© USA 1916)



Abb. 2.95 Intradiegetische Kaschierung in *Dirty Harry* (© USA 1971)

Komposition Eng verbunden mit dem Begriff der Kadrierung ist der Begriff der *Komposition*, da die Positionierung aller im Film sichtbaren Elemente immer in Relation zur Bildgrenze erfolgt. Die einzelnen Bildelemente werden dabei aber nicht nur durch den Rahmen zusammengehalten, sondern stehen auch durch die Art, wie sie für die Kamera arrangiert und von dieser fotografiert werden, in einem konstruierten Bedeutungszusammenhang (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 98). Unter der Bildkomposition versteht man in diesem Sinne die räumliche Organisation aller sichtbaren Elemente innerhalb des Bildkaders nach ästhetischen und inhaltlichen Gesichtspunkten.

„Kein Gegenstand wird für sich allein oder isoliert wahrgenommen", schrieb der Kunstpsychologe und Medienwissenschaftler Rudolf Arnheim (1954 gleich zu Beginn seiner Schrift *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*) und fügte an, dass es „[z]um Sehen eines Dinges gehört, daß ihm ein Platz im Ganzen zugewiesen wird: eine Stelle im Raum, eine Einstufung nach Größe, Helligkeit, Entfernung" (Arnheim 2000, S. 13 f.). Was Arnheim primär für die bildende Kunst beschrieben hat, lässt sich größtenteils auch auf das Filmbild übertragen, denn zwischen Figuren, Objekten, Formen, Flächen und Linien, die das Bildfeld ausfüllen und strukturieren, bestehen äquivalente Spannungsverhältnisse, die die Wahrnehmung des Bildinhaltes bestimmen. Obwohl kulturelle Konventionen für die Wirkung der Bildkomposition eine gewichtige Rolle spielen, soll an dieser Stelle der Versuch unternommen werden, einige grundsätzliche Tendenzen zu benennen.



Abb. 2.96 Aufgrund der vielen vertikalen Geraden wirkt dieses Bild aus *La dolce vita* (*Das süße Leben*, © I/F 1960) geometrisch streng und statisch. Die Figur (Marcello Mastroianni) steht nicht nur im Mittelpunkt der Komposition, sondern wird durch eine innere Rahmung zusätzlich hervorgehoben

Linienführung (horizontal, vertikal, diagonal) In nahezu jedem Filmbild lassen sich gedanklich *Kompositionslinien* nachzeichnen, die beispielsweise durch den Verlauf einer Landschaft, durch Konturen und Elemente der Architektur oder durch die Anordnung von Objekten und Figuren entstehen können. Eine primär horizontale Linienführung verleiht der Bildkomposition Ruhe und Ausgeglichenheit, während Diagonalen den Bildraum dynamisch erscheinen lassen und ihm eine größere Tiefenwirkung geben. Vertikale Linien strahlen dagegen oft eine geometrische Strenge aus und neigen dazu, das Bildfeld in verschiedene Segmente zu unterteilen, wobei man bei besonders auffälligen grafischen Hervorhebungen von Elementen oder Figuren auch von *innerer Rahmung* spricht (Abb. 2.96). Je mehr gerade Linien ein Bildaufbau enthält, desto strenger, technischer und kälter wirkt er, während kurvige Linien und runde Formen eine Komposition meist weicher und natürlicher erscheinen lassen.

Positionierung (Stabilität, Symmetrie, Gewicht) Nicht nur Linien, sondern auch Flächen, Figuren und Objekte kontrastieren durch Variation von Größe, Helligkeit und Farbigkeit miteinander und erzeugen durch diese Parameter einen Eindruck von räumlicher Nähe und Distanz. Darüber hinaus haben sie aber auch eine affektive Wirkung, indem Kompositionen stabil oder instabil, schwer oder leicht, ruhig oder dynamisch, lebendig oder artifiziell erscheinen können.

Wahrnehmungsexperimente, wie sie beispielsweise Rudolf Arnheim vorgenommen hat, beweisen, dass Kompositionen als besonders stabil wahrgenommen werden, wenn sie entweder zentriert sind (das fokussierte Element sich also ungefähr in der Mitte des Bildfeldes befindet) oder wenn – im Falle von mehreren gleichbedeutenden Objekten oder Figuren – diese Bildelemente sich durch eine symmetrische Anordnung und einen analogen Abstand zum Bildkader in einem Gleichgewicht befinden. Exzentrische Kompositionen

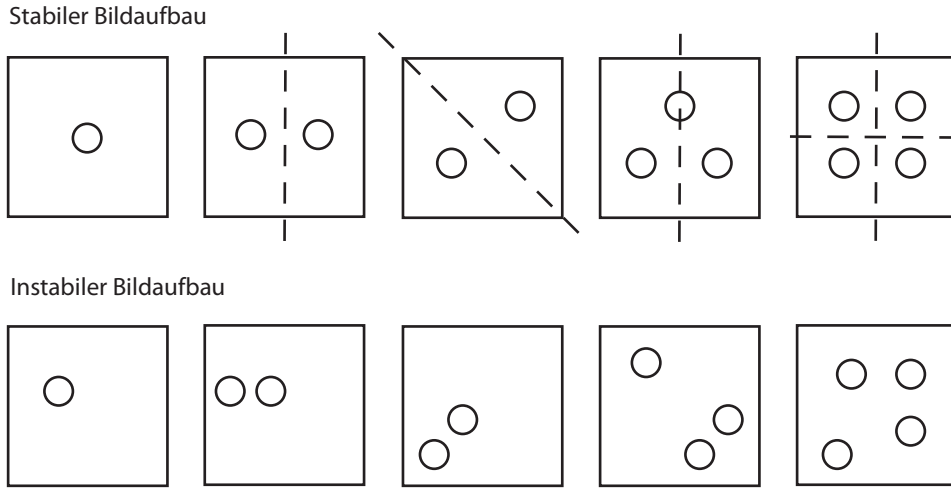

Abb. 2.97 Stabiler versus instabiler Bildaufbau

erscheinen dagegen umso instabiler, je weiter der Fokus an den Rand des Bildfeldes verlagert wird beziehungsweise je weniger Sehmuster sich durch Symmetrien und Abstandsanalogien zum Kader erkennen lassen (Arnheim 2000, S. 13 ff.; Abb. 2.97).

Daraus ergeben sich folgende Regeln: Je offensichtlicher die Bildinhalte nach geometrischen Gesichtspunkten zueinander arrangiert sind und je gleichwertiger ihre Positionierung in der Raumtiefe und im Verhältnis zum Bildkader ist, desto stabiler erscheint die Komposition und desto strenger und artifizieller wirkt das Bild. Im Umkehrschluss lässt sich eine Bildkomposition beleben, indem mit Verschiebungen und Asymmetrien zwischen den Bildhälften (an einer gedachten Mittelachse) und den Bildebenen (Vorder-, Mittel- und Hintergrund) gearbeitet wird (Abb. 2.98).

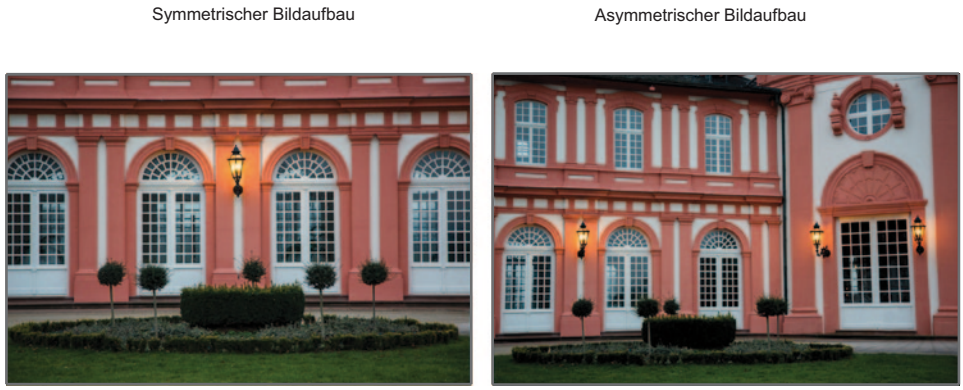

Abb. 2.98 Symmetrischer versus asymmetrischer Bildaufbau

Bildkompositionen in Bewegung Im Gegensatz zur Bildenden Kunst besteht die Besonderheit beim Betrachten eines Films darin, dass der Bildeindruck flüchtig ist. Zum einen bringt die kinematographische Bewegung eine kontinuierliche Erneuerung des projizierten Bildes mit sich, die sowohl durch die filmische Apparatur als auch durch die Montage verschiedener Einstellungen bedingt ist. Zum anderen tragen aber auch die sogenannte *Objektbewegung* (also die Bewegung einzelner Figuren und Objekte vor der Kamera) und gegebenenfalls auch eine *Bewegung der Kamera* selbst zur stetigen Veränderung des Bildes bei. Vor allem Kamera- und Objektbewegung machen es dem Betrachter oft nicht einfach, „einerseits die einzelnen Elemente des Bildes selbst zu unterscheiden und andererseits das Bild als geschlossenes Ganzes zu erfassen, und das heißt eben auch, seine Strukturbedingungen zu erkennen und zu rekonstruieren" (Borstnar et al. 2008, S. 98).

Bei der Wahrnehmung sämtlicher Bewegungsmodi (→ Kamerabewegung) spielen anthropologische Erfahrungen eine Rolle. Grundsätzlich ist Bewegung ein Ausdruck von Lebendigkeit (der eine Figur aber auch gehetzt und getrieben erscheinen lassen kann), während Verlangsamung meist eine lähmende Wirkung hat und Ruhe, aber auch Erstarrung suggeriert. In Anlehnung an Deleuze (1997, S. 13 ff.) lassen sich hinsichtlich der Komposition drei grundlegende Bewegungsmuster unterscheiden:

- *Unbewegte/statische Kompositionen*, bei denen sich Kamera und Kadrierung nicht verändern und die Bewegung vor der Kamera so gering ist, dass die Komposition als Ganzes in ihrer Wirkung bestehen bleibt.
- (*teilweise*) *bewegte Kompositionen*, bei denen entweder die Kamera ihren Standpunkt und/oder ihren Blickwinkel verändert und sich dadurch mittels Translationsbewegungen von einer (festen) Komposition in die nächste bewegt oder aber die Objektbewegungen vor der Kamera so dynamisch sind, dass immer wieder neue Kompositionen entstehen.
- *Kompositionen im Bewegungsfluss*, bei denen entweder die Kamera ihren Standpunkt und/oder ihre Kadrierung kontinuierlich verändert oder aber die Bewegungen vor der Kamera so exzessiv sind, dass es im Grunde nicht mehr möglich ist, Kompositionsstrukturen als solche zu erkennen.

Der Dokumentarfilm *Koyaanisqatsi* (*Koyaanisqatsi – Prophezeiung*, USA 1982) des amerikanischen Regisseurs Godfrey Reggio beschäftigt sich in assoziativen Bildsequenzen mit dem Eingriff des Menschen in die Natur. Aufnahmen der Zivilisation stehen gleichberechtigt neben Naturschauspielen, wobei vor allem die Vielfalt der visuellen Ausdrucksformen beeindruckt.

Mit statischen Kompositionen, die tendenziell Ruhe und Schwere ausstrahlen, fängt Reggio die bizarre Schönheit des Monument Valley ein (Abb. 2.99a) oder fotografiert moderne urbane Architektur (Abb. 2.99b), von der ebenfalls eine visuelle Faszination auszugehen vermag. Während das linke Bild aus einer Normalsicht fotografiert ist und es dem Betrachter erlaubt, den Blick durch den Bildraum schweifen zu lassen, ist das rechte Bild von einer einschüchternden Monumentalität. Die extreme Untersicht und die nach oben

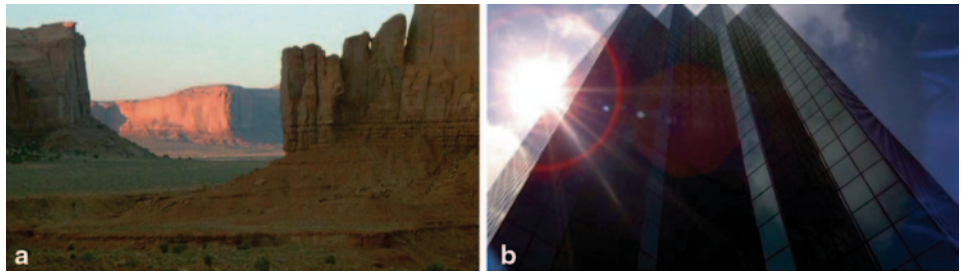

Abb. 2.99 Statische Einstellungen aus *Koyaanisqatsi* (*Koyaanisqatsi – Prophezeiung*, © USA 1982)

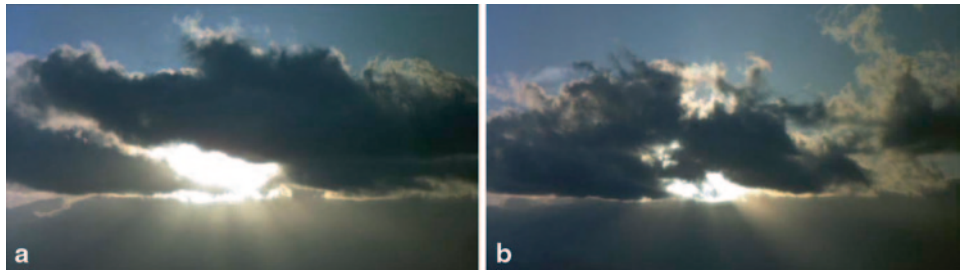

Abb. 2.100 Wolkenbewegungen in *Koyaanisqatsi* (*Koyaanisqatsi – Prophezeiung*, © USA 1982)

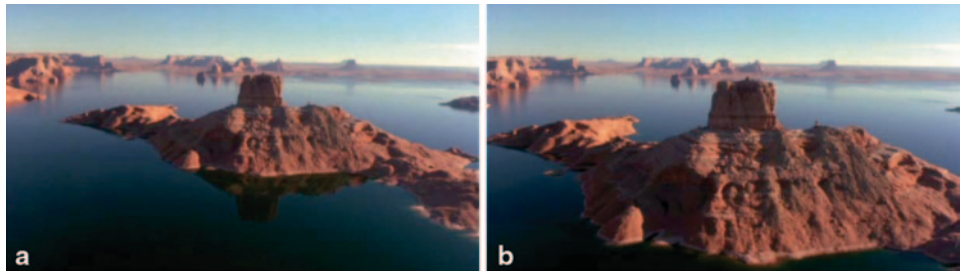

Abb. 2.101 Kamerabewegung in Koyaanisqatsi (*Koyaanisqatsi – Prophezeiung*, © USA 1982)

spitz zulaufenden Fluchtlinien wirken erdrückend, während die opake Glasoberfläche des massiven Gebäudes dem Betrachter die Sicht versperrt und die Sonne verdunkelt. Der Film kommt gänzlich ohne Dialog aus – nur über die Bildsprache wird eine teils plakative, teils aber auch subtile Zivilisationskritik formuliert.

Die meisten Kompositionen in *Koyaanisqatsi* sind (teilweise) bewegt, was mitunter durch Zeitraffer oder Überblendungseffekte zusätzlich akzentuiert wird. In Abb. 2.100 formieren sich die (beschleunigten) vorüberziehenden Wolken zu immer neuen Kompositionsstrukturen, während die Kameraeinstellung die gleiche bleibt. In Abb. 2.101 verhält es sich umgekehrt: das Motiv ist statisch, während die Kamera, die vermutlich von einem Hubschrauber oder einem Flugzeug aus filmt, keinen festen Standpunkt hat, wodurch sich auch der Bildausschnitt und die Gesamtwirkung der Komposition kontinuierlich verändern.

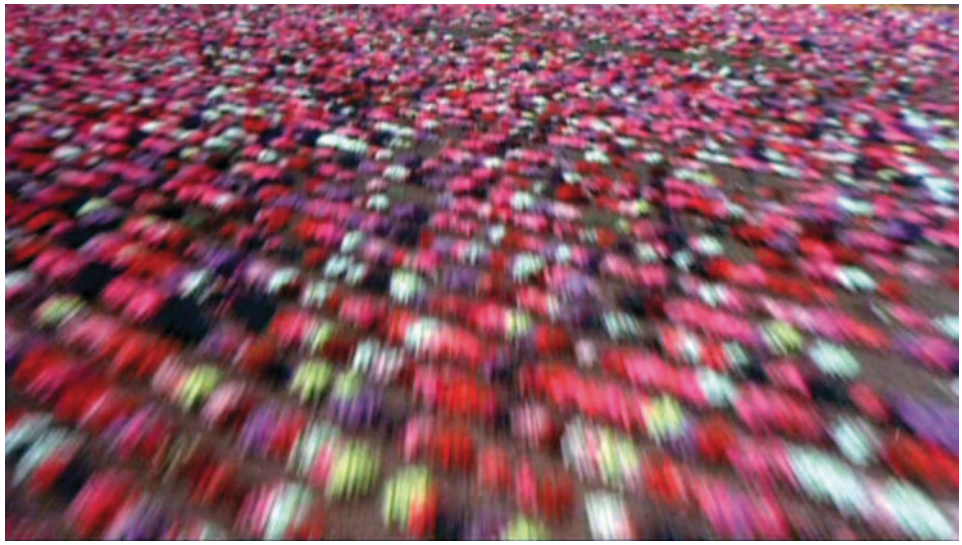

Abb. 2.102 Bewegungsunschärfe in *Koyaanisqatsi* (*Koyaanisqatsi – Prophezeiung*, © USA 1982)

Gerade bei Aufnahmen aus der Luft kann der Bewegungsfluss so exzessiv werden, dass Objekte und Kompositionsstrukturen eigentlich nicht mehr als solche erfasst werden können. So zeigt Abb. 2.102 ein Blumenfeld, das mit großer Geschwindigkeit aus relativ geringem Abstand überflogen wird. Durch die Bewegungsunschärfe sind die Blumen nur noch als solche zu erahnen und auch die immerfort in den Kader drängenden Linien verschwimmen vor dem Auge und evozieren einen nahezu abstrakten Bildeindruck.

Mise en scène Es handelt sich um einen unscharf konturierten, filmästhetischen Begriff, der sich vom frz. *mettre en scène* (in Szene setzen) ableitet und seinen Ursprung im Theater hat. Während der Terminus *mise en scène* zu Beginn sämtliche inszenatorischen Aspekte einschloss (von der Wahl der Kostüme und Dekors über die Beleuchtung bis hin zur Schauspielerführung), wurde er von den Kritikern der frz. Zeitschrift *Cahiers du cinéma* – allen voran André Bazin – für den Film umgedeutet. Bazin bezieht diesen Begriff primär auf die synchrone Organisation des filmischen Raums innerhalb einer Einstellung, der er die diachrone Organisation einer zeitlichen Abfolge mittels der Montage gegenüberstellt. In seiner theoretischen Argumentation fordert er im Dienste eines räumlichen Realismus ein Wahrnehmungskontinuum anstatt einer Zerstückelung des Raums und setzt sich damit explizit von der Montagetheorie des russischen Revolutionskinos ab, demzufolge vor allem durch die Montage der Rhythmus eines Films und die Logik seiner Bilder determiniert werde.

Die *mise en scène* umfasst alle bildgebenden Prozesse, auf die der Regisseur (und seine Mitarbeiter) vor und während der Aufnahme Einfluss haben, also sowohl das Arrangement des filmischen Raums (Beleuchtung, Ausstattung, Kadrierung, Komposition usw.)

als auch die Erschließung desselben mittels aller Arten von Kamerabewegungen. Ein wesentliches Element dabei ist die *Schärfentiefe* (→ Kap. 2.1 Grundlagen der Kameraarbeit), die es erlaubt, verschiedene Handlungsebenen in den Bildraum hinein zu staffeln, ohne Teile der Komposition in der Unschärfe versinken zu lassen. Es ist daher nicht verwunderlich, dass eine künstlerische Aufwertung der *mise en scène* mit einer Verbesserung der Kameralinsensysteme einherging, von der Regisseure wie Orson Welles mit *Citizen Kane* (USA 1941) und den darauffolgenden Filmen ab den 1940er Jahren profitierten.

Plansequenz und Schärfentiefe Charakteristisch für eine kunstvolle *mise en scène* sind lange, durchkomponierte Einstellungen, die einerseits dem Schauspieler ein kontinuierliches Spiel ermöglichen, ohne dass sein Ausdruck durch Einstellungswechsel fragmentiert wird, und die andererseits dem Zuschauer die Möglichkeit lassen, den filmischen Raum in seiner Gesamtheit wahrzunehmen, ohne dass sein Blick durch die Montage allzu sehr präfiguriert wird. Bildet eine lange Einstellung eine narrative Einheit, eine in sich geschlossene Sequenz ohne Schnitt, so spricht man in der Filmwissenschaft auch von einer *Plansequenz* (frz. *plan* = Einstellung). Plansequenzen zeichnen sich in der Regel durch kunstvolle und komplexe Kamerafahrten aus. Für die sukzessive Erschließung des filmischen Raums ist es dabei entscheidend, dass alles, was nachher im Bildkader zu sehen sein soll, zeitlich und räumlich aufeinander abgestimmt und gewissermaßen im Hinblick auf die Kamerabewegungen inszeniert/choreografiert wird. Diese Form der *mise en scène* leistet also durch die Organisation und die Verbindung einzelner Handlungen und Elemente auf der Ebene des Raums (innerhalb einer Einstellung) etwas Vergleichbares zu dem, was die Montage (mittels der Abfolge verschiedener Einstellungen) auf der Ebene der Zeit vermag. Aus diesem Grund spricht man im Kontext der *mise en scène* auch von *innerer Montage*. Dass auch der *mise en scène* in der sukzessiven Präsentation von Bildinhalten innerhalb einer Einstellung eine zeitliche Dimension innewohnt, darf dabei freilich nicht übersehen werden. „Der moderne Regisseur", so Bazin, „verzichtet mit den in Schärfentiefe gedrehten Plansequenzen nicht auf die Montage", sondern „er integriert die Montage in seine Gestaltung" (Bazin 2004, S. 102) und nimmt damit eine in mancher Hinsicht subtilere Lenkung des Zuschauerblicks vor als sie mittels montierter Einstellungen möglich wäre. Eine kunstrolle *„mise en scène"* findet sich beispielsweise in Alfred Hitchcocks „Marnie" (USA 1964), in dem der Regisseur mittels innerer Montage eine Spannungssituation visualisiert (Abb. 2.103). Die Komposition ist (nahezu symmetrisch) zweigeteilt und wie ein Splitscreen aufgebaut. Im rechten Bildzentrum räumt Marnie (Tippi Hedren) gerade den Tresor eines Großraumbüros aus und bemerkt zunächst nicht, dass sich in einem anderen Teil des Büros eine Putzfrau an ihre Arbeit macht und sie jeden Moment entdecken könnte.

Cinematic staging David Bordwell analysiert in seiner Studie *Figures Traced in Light* (2005) in Anlehnung an Bazins Begriff der *mise en scène* die Herangehensweise, mit der Filmemacher Handlungsvorgänge für die Kamera inszenieren, und beschreibt darüber die spezifische Handschrift beziehungsweise den Inszenierungsstil von Regisseuren. Das *cine-*



Abb. 2.103 Innere Montage in *Marnie* (© USA 1964)

matic staging, so die von ihm verwendete Bezeichnung, sei vor allem im amerikanischen Studiosystem das zentrale Kriterium gewesen, um das Können eines Filmemachers zu beurteilen. Während es nämlich für sämtliche Gestaltungssegmente (Setdesign, Beleuchtung, Kostüme, Kameraführung usw.) Spezialisten gab, sei die Zusammenführung all dieser Elemente und das Zusammenspiel aller Parameter während einer komplexen Aufnahme immer die künstlerische Aufgabe und Verantwortung des Regisseurs gewesen (Bordwell und Thompson 2008, S. 7 ff.).

Beide Termini (*mise en scène* und *cinematic staging*) verweisen auf den Regisseur als eine planvoll gestaltende, Bedeutung generierende Instanz, weshalb es nicht überrascht, dass Bazin und seine Schüler amerikanische Studioregisseure (wie Howard Hawks oder William Wyler) bewunderten und sie sogar als Auteurs, als Kinoautoren im Sinne der Autorentheorie, verehrten. Den Inszenierungsstil eines Regisseurs oder eines Films zu charakterisieren, gehört zweifellos zu den anspruchsvollsten Herausforderungen der visuellen Analyse.

Funktionen der mise en scène Kategorien wie *mise en scène*, *cinematic staging* oder auch Inszenierung im Allgemeinen bezeichnen zwar primär die (planvolle) inhaltliche Gestaltung des Filmbildes (Was ist im Bild zu sehen? Wie wird es präsentiert?), weisen aber immer auch über diese konkreten Aspekte hinaus, indem sie Bildinhalte erfahrbar und lesbar machen und eine Interpretation des Gezeigten nahelegen. Es geht nicht nur darum, was zu sehen ist, sondern wie (mit allen kinematographischen Mitteln) erzählt wird und welche Wirkung genau diese Form der Präsentation auf die Wahrnehmung des Rezipienten hat. Die *mise en scène* stiftet Beziehungs- und Spannungsverhältnisse, bildet Aufmerksamkeitszentren und -peripherien und trägt, indem sie über die Erscheinungsweise der abgebildeten Figuren und Objekte verfügt, wesentlich zu deren inhaltlicher Bedeutung bei.

Mise en scène versus mise en images Einige Filmwissenschaftler haben in den vergangenen Jahren dafür plädiert, die technischen Parameter der Bildgestaltung (also sämtliche Aspekte der Kameraarbeit) nicht unter dem Begriff der *mise en scène* zu subsumieren, sondern diese mithilfe von Bezeichnungen wie *mise en images* vom Prozess der Inszenierung abzugrenzen. Der Kameramann Henri Alekan hat in seinem Buch *Des lumières et des ombres* (1984) darauf hingewiesen, dass der in Filmtheorie und Filmanalyse dominierende Begriff der *mise en scène* eine theatrale Konzeption des Kinos impliziere und die Ausgestaltung des filmischen Bildes durch die Kamera vernachlässige (Alekan 1991, S. 251). Aber auch Filmwissenschaftler wie etwa Karl Prümm beschäftigen sich seit einiger Zeit verstärkt mit dem „Prozess der Formgebung durch die Arbeit der Kamera" (Prümm 2006, S. 16) und fordern eine „neue filmische Lektüre, die auf den fotografischen Akt bezogen ist" (Prümm 1999, S. 15) und sich von der Idee des Regisseurs als alleinigem Autor des Films absetzt. Die Forderung scheint berechtigt, denn ohne Zweifel ist der Vorgang inszenatorischer und kinematographischer Bedeutungsproduktion ein Zusammenspiel von Kamera und Regie. Nicht von ungefähr sind zahlreiche Teams von Regisseuren und Kameraleuten als Duo in die Filmgeschichte eingegangen, wie beispielsweise Sergej Eisenstein und Eduard Tissé, Ingmar Bergman und Sven Nykvist, Wong Kar Wai und Christopher Doyle oder Christopher Nolan und Wally Pfister.

Bildformat: Seitenverhältnis des projizierten Kinobildes. Bei analoger Filmvorführung wird das Bildformat entweder mittels Bildmasken erzeugt oder durch anamorphotische Objektive, welche das auf dem Filmstreifen gestauchte Bild bei der Projektion in das richtige Seitenverhältnis entzerren. Bei der digitalen Projektion ist das Seitenverhältnis immer 1,85:1. Davon abweichende Formate werden durch schwarze Balken an den Bildrändern erzeugt.
Breitwandbild/-film/-format (engl. *widescreen*): verweist auf Filme, bei denen das projizierte Bild auf der Kinoleinwand breiter ist als das Normalformat. Gebräuchlich ist der Begriff vor allem für 1:1,66 (europäischer Breitwandfilm), 1:1,85 (amerikanischer Breitwandfilm) und 16:9 (Fernsehformat).
Filmformat: meint die Beschaffenheit und die tatsächliche Breite des Filmstreifens. Man unterscheidet Schmalfilm (schmaler als 35 mm: z. B. 8 mm, 16 mm); Normalfilm (= 35 mm) und Breitfilm (breiter als 35 mm: z. B. 65 mm, 70 mm).
Normalformat: kann sich sowohl auf das Film- als auch auf das Bildformat beziehen. Im Falle des Filmformates ist die Verwendung von 35 mm breitem Normalfilm (Standardfilm) gemeint, der vertikal durch Kamera und Projektor geführt wird. Meistens verweist der Begriff jedoch auf das Format des projizierten Kinobildes und meint ein Seitenverhältnis, das genau oder in etwa dem Verhältnis von 4:3 entspricht (Stummfilmformat 1:1,33; frühes Tonfilmformat 1:1,2; Academy-Format 1:1,37).
Kadrierung: Begrenzung des aufzunehmenden Filmbildes durch die Wahl eines bestimmten Bildausschnitts (Kader).

Kaschierung: teilweises Abdecken des belichteten Filmmaterials durch Bildmasken bei der Aufnahme (hard matte), im Kopierwerk (hard matte) oder bei der Projektion (soft matte).
Komposition: Positionierung aller im Film sichtbaren Elemente in Relation zur Bildgrenze.
Mise en scène: umfasst alle inszenatorischen Prozesse, auf die der Regisseur und seine Mitarbeiter vor und während der Filmaufnahme Einfluss haben (Schauspielführung, Ausstattung, Erschließung des Raums durch die Kamera usw.).
Mise en images: zielt auf die bildgebenden Prozesse (insbesondere sämtliche Facetten der Kameraarbeit) während der Filmaufnahme und wertet die Rolle des Kameramannes als gleichbedeutenden Partner des Regisseurs auf.
On/Off: Im Bildfeld sichtbarer (bzw. nicht sichtbarer) Teil der filmischen Erzählwelt.
Plansequenz: (von frz. *plan* = Einstellung) in sich geschlossene, ungeschnittene Sequenz, die eine narrative Einheit bildet. Plansequenzen zeichnen sich oft durch eine kunstvolle Choreografie der von der Kamera eingefangenen Ereignisse und durch komplexe Kamerafahrten aus.
Scope: geht zurück auf CinemaScope und bezeichnete ursprünglich ein 1953 auf den Markt gebrachtes anamorphotisches Breitwandverfahren. Das Filmbild wird dabei durch spezielle Linsensysteme in seiner Breite (im Verhältnis 2:1) gestaucht und auf diese Weise auf dem Negativ fixiert. Erst bei der Projektion wird es von speziellen Objektiven (Anamorphoten) wieder auf ein Projektionsformat von 2,35:1 entzerrt. Obwohl CinemaScope bereits Ende der 1950er Jahre durch das technisch überlegene Nachfolgeformat Panavision abgelöst wurde, steht der Name „Scope" heute stellvertretend für alle anamorphotischen Breitwandverfahren.

2.6 Beispielanalysen

Eine der bedeutendsten historischen Zäsuren des 20. Jahrhunderts war ohne Zweifel der 9. Mai 1945, die sogenannte „Stunde Null", die nach der bedingungslosen Kapitulation der Wehrmacht und der Niederlage des Deutschen Reiches den Zweiten Weltkrieg offiziell beendete und eine Teilung und Neuorganisation Deutschlands durch die Siegermächte zur Folge hatte. Das daraus resultierende Spannungsfeld zwischen Vergangenheitsbewältigung und Neuanfang wurde interessanterweise bereits in Deutschlands erstem Nachkriegs-Spielfilm, Wolfgang Staudtes *Die Mörder sind unter uns* (D 1946), thematisiert und beschäftigt bis heute viele Filmemacher. Neben diesem sogenannten Trümmerfilm sollen im Folgenden mit Rainer Werner Fassbinders *Die Ehe der Maria Braun* (BRD 1979), der in die Stilepoche des Neuen Deutschen Films fällt, und Lars von Triers *Europa* (DK u. a. 1991), der in der Tradition des europäischen Kunstkinos steht, noch zwei weitere Filme zur Untersuchung herangezogen werden. Ziel ist es, in exemplarischen Detailanalysen heraus-

zuarbeiten, wie unterschiedlich die genannten Regisseure das Deutschland der unmittelbaren Nachkriegszeit in Szene setzen beziehungsweise in Bilder fassen. Dabei werden sich die Analysen vor allem auf die visuellen Aspekte der Inszenierung konzentrieren.
Aufgrund des limitierten Umfangs ist es unmöglich, die Filme als Ganzes zu betrachten und ihnen in ihrer Komplexität gerecht zu werden. Vielmehr soll es darum gehen, beispielhaft aufzuzeigen, wie sich die im Rahmen des vorangegangenen Kapitels etablierte filmwissenschaftliche Terminologie dafür nutzen lässt, präzise und gewinnbringend über Filme zu schreiben und nachzudenken.

***Die Mörder sind unter uns* (D 1946)** „Berlin 1945. Die Stadt hat kapituliert…". Noch vor dem ersten Bild verortet *Die Mörder sind unter uns* das filmische Geschehen (mittels einer eingeblendeten Texttafel) auf lakonische Weise in Zeit und Raum. Die erste Einstellung beginnt mit einer Nahaufnahme zweier Erdhügel, die sich erst, nachdem ein Kranz und ein Stahlhelm sichtbar werden, als Soldatengräber identifizieren lassen. Eine himmelwärts gerichtete Kamerafahrt gibt die Sicht auf stark beschädigte Häuser frei, von denen zum Teil nicht mehr als die Fassade stehengeblieben ist. Ein schiefes, provisorisch anmutendes Holzkreuz im Bildvordergrund, vor allem aber der stark verkantete Kamerawinkel (*dutch angel*) lassen keinen Zweifel daran, dass diese Welt aus den Fugen geraten ist. Tod und Zerstörung, das versinnbildlicht diese Exposition, sind allgegenwärtig (Abb. 2.104a).

Aus dem Bildhintergrund nähert sich ein dunkel gekleideter Mann mit Mantel und Hut, den die Kamera mittels Neigung und Schwenk kontinuierlich im Bildkader hält, weshalb die Vermutung naheliegt, dass es sich um eine zentrale Figur des Films handelt. Auch auf der auditiven Ebene wird eine identifikatorische Nähe zu dieser Figur geschaffen, da mit ihrem Näherkommen der Klang einer jazzigen Klaviermusik sukzessive lauter wird. Offensichtlich gibt hier die Tonspur die individuelle Wahrnehmung der Figur wieder. Es handelt sich, wie wir später erfahren werden, um Dr. Hans Mertens (Wilhelm Borchert), einen Kriegsheimkehrer. In etwa auf Höhe der Kamera angekommen, wendet dieser sich um und hebt den Blick, während die Kamera analog dazu eine leichte vertikale Neigung vollführt und das Eintrittsschild eines Kabaretts sichtbar werden lässt. „Tanz – Stimmung – Humor" steht dort verheißungsvoll, was inmitten der Trümmerlandschaft als bittere Ironie erscheint. Zögernd geht Dr. Mertens auf das Lokal zu. Das alte Berlin gibt es nicht mehr – im neuen Berlin, in dem die Swing-Musik der amerikanischen Besatzung erklingt, scheint er sich noch nicht heimisch zu fühlen. Mit einer Überblendung endet diese erste Einstellung, eine Plansequenz, die dem Zuschauer nicht nur den desolaten Zustand der Hauptstadt eindrücklich vor Augen geführt hat, sondern auch den mentalen Zustand von Dr. Mertens. Dieser scheint seinen Lebensmut verloren zu haben und sucht darüber hinaus Trost im Alkohol – wie der schwankende Gang in Richtung des Kabaretts und die nach wie vor verkantete Kamera nahelegen.

Die zweite Einstellung des Films zeigt einen fahrenden, mit Passagieren völlig überladenen Zug aus einer starken Untersicht (Abb. 2.104b). Aufgrund der diagonalen Bewegung durch den Bildkader und der zahlreichen dominanten Geraden, hat die Komposition eine abstrakte Qualität und wirkt zugleich sehr dynamisch. Mit diesem Zug – so erfahren wir



Abb. 2.104 *Die Mörder sind unter uns* (D 1946)

später – kommt die junge (ebenfalls sehr dynamische) zweite Hauptfigur nach Berlin, die Grafikerin Susanne Wallner (Hildegard Knef). Mehrere Einstellungen kadrieren den Zug größtenteils in Totalen und Halbtotalen aus wechselnden Perspektiven, umgekehrt filmt die Kamera aber auch einmal aufsichtig vom Zug herab und zeigt die zerstörte Stadt aus der Sicht der Heimkehrenden. Oft tritt neben die Objektbewegung des Zuges eine zusätzliche Schwenkbewegung der Kamera, die (in Kombination mit der Montage) einen rhythmischen Bewegungsfluss erzeugt, bis der Zug letztlich langsamer wird und in den Bahnhof einfährt.

Es folgt eine zunächst statische Naheinstellung, bei der die Kamera auf dem Bahnsteig steht, während Fahrgäste auf sie zuströmen und zu beiden Seiten an ihr vorbeigehen. Erst als Susanne Wallner aus dem Bildhintergrund nach vorne tritt, lässt die Kamera sie bis zur Großaufnahme herankommen und beginnt dann mit einer langsamen Rückfahrt. Die Kamera richtet ihre Bewegung gewissermaßen an dieser Figur aus, die kontinuierlich im Bildmittelpunkt und damit im Fokus der Aufmerksamkeit bleibt. Die Bewegungsrichtung Susanne Wallners (Handlungsachse) trifft dabei frontal (im 0°-Winkel) auf die Blickachse der Kamera. Suchend und fragend schaut Susanne nach rechts und nach links, sichtbar verwundert und ein wenig unsicher (Abb. 2.104c). Das, was sie sieht, bekommen wir Zuschauer nicht zu sehen, stattdessen illustriert uns der Regisseur ihre Gedankengänge in der Folgeeinstellung durch eine Metapher. Mit deiktischem (hinweisendem) Gestus fährt die Kamera an ein Plakat heran, auf dem ein historischer Fachwerkbau mit spitzen Türmen abgebildet ist. „Das schöne Deutschland" steht in großen Lettern darunter. Doch eine lange Überblendung, die beide Bilder einen Moment lang als Doppelbelichtung transparent übereinander liegen lässt (Abb. 2.104d, f), zeigt, was daraus geworden ist. So wie einst die Fachwerktürme ragen nun ausgebombte Ruinen kirchturmartig in den Himmel. „Das schöne Deutschland" liegt in Trümmern.

In weniger als drei Minuten vermittelt *Die Mörder sind unter uns* durch die Genauigkeit der Bildsprache ganz ohne Dialog eine Fülle von Informationen. Die beiden Protagonisten werden von der Kamera nicht nur zielsicher als solche identifiziert, sondern mittels der Bildgestaltung (Kamerawinkel, Kadrierung, Kamerabewegung, Montage) darüber hinaus in Grundzügen charakterisiert. Die treffend gewählten Originalschauplätze erscheinen als authentische Zeitdokumente des zerstörten Berlins und verankern das filmische Geschehen in der Realität, implizieren jedoch zugleich von Anfang an auch eine metaphorische Lesart: Einerseits gemahnen die Ruinen an eine Ideologie, die desaströse Auswirkungen hatte und ebenfalls zu Bruch gegangen ist, andererseits visualisieren sie den Gemütszustand vieler Deutscher in der unmittelbaren Nachkriegsgesellschaft. Die zahlreichen Außenaufnahmen des Films, die wohl auch der Tatsache geschuldet sind, dass die meisten Produktionsanlagen und Filmateliers im Krieg zerstört wurden, kontrastieren auf der Ebene der Inszenierung mit einem – für Wolfgang Staudte typischen – Willen zur Stilisierung. Das nüchterne Abbilden von filmischer Realität genügt ihm nicht, stattdessen sucht er nach Sinnbildern, die das, was sie zeigen, zugleich kommentieren.

Mitunter bedient sich der Regisseur dabei einer suggestiven und betont artifiziellen Bildsprache. Dies lässt sich exemplarisch anhand der Schlusssequenz des Films verdeut-

lichen, in der Dr. Mertens den ehemaligen Hauptmann Brückner mit dessen Kriegsverbrechen konfrontiert. Die Szene, die sich am Weihnachtsabend 1946 abspielt, zeichnet sich durch expressives Low-Key-Lightning aus, das einerseits in der Tradition des Weimarer Kinos verortet werden kann, andererseits aber auch eine visuelle Parallele zur zeitgleichen Ästhetik des amerikanischen Film noir darstellt. Mertens, der gewillt ist, Selbstjustiz zu üben, lauert seinem Opfer in dessen Fabrik auf und tritt dem Kriegsverbrecher buchstäblich als Schatten der Vergangenheit entgegen (Abb. 2.104g). Dieser klar konturierte Schattenriss, der keinesfalls auf eine natürliche Lichtquelle zurückgeführt werden kann, wird in seiner bedrohlichen Wirkung sukzessive gesteigert, indem er zunehmend größer erscheint. Der Eindruck entsteht zunächst dadurch, dass Brückner, der die Absicht des Arztes erahnt, zurückweicht, so dass sich die Größenverhältnisse zu seinen Ungunsten verschieben. Gleichzeitig fährt die Kamera kaum merklich zurück, was dazu führt, dass die Figur des Fabrikanten immer kleiner erscheint, während der Schatten von Dr. Mertens zu übermächtiger Größe anwächst (Abb. 2.104h). Brückner steht bereits im wortwörtlichen Sinne mit dem Rücken zur Wand, als der Effekt nochmals gesteigert wird. Obwohl Mertens, wie es die Bewegung seines Schattens und das Entsetzen auf dem Gesicht Brückners nahelegen, auf diesen zuzugehen scheint, gewinnt sein Schatten nochmals an Größe. Beleuchtungstechnisch bedeutet dies, dass der Darsteller sich näher an die Lichtquelle heran und damit von seinem Gegenspieler weg bewegt – der visuelle Eindruck im Bildkader ist durch den dominanten, immer mehr Raum einnehmenden Schatten jedoch der gegenteilige. Die Logik der Bewegung wird hier gewissermaßen der Wirkung der expressiven Bildsprache geopfert.
Vom ersten Auftreten Brückners bis zur Ankunft Susannes, die interveniert, besteht die Sequenz aus nur einer Einstellung (Plansequenz) und zeigt ausschließlich den Hauptmann, während der Arzt sich im relativen Off befindet und sich nur indirekt (mittels seines Schattenwurfs) im Bild manifestiert. Durch diese körperlose Präsenz wird die Rechenschaft, die Mertens auf der Dialogebene fordert, auch auf visueller Ebene von seiner Person losgelöst. Sühne verlangt er nicht für sich, sondern als Stellvertreter für die Menschen, die Brückner im Krieg unmittelbar vor Heiligabend hinrichten ließ. „Wir haben nicht das Recht zu richten", sagt Susanne, nachdem sie – gerade noch rechtzeitig – dazwischen gekommen ist. „Aber wir haben die Pflicht, Anklage zu erheben", antwortet Mertens, was Staudte wiederum in seine deiktische *mise en scène* übersetzt. Es folgt eine assoziative Montage, die nicht nur mittels einer langsamen Überblendung zeigt, wie die Stäbe eines Eisentors, an dem der Hauptmann sich festhält, zu den Gitterstäben einer Gefängniszelle werden, sondern die darüber hinaus noch einmal die Folgen des Krieges visualisiert: vaterlose Familien, ausgemergelte und verwundete Soldaten, anonyme Massengräber. Nicht nur Mertens, sondern auch die Bildsprache des Films schließt mit der Rhetorik einer Anklage und begründete damit die antifaschistische Tendenz des DEFA-Kinos.

***Die Ehe der Maria Braun* (BRD 1978)** Als „Chronist[en] des westdeutschen Innenlebens" bezeichnete Thomas Elsaesser den Regisseur Rainer Werner Fassbinder (1996, S. 60), weil er immer wieder *pars pro toto* anhand von Einzelschicksalen gesellschaftliche Befindlichkeiten reflektierte. Meist stehen in diesen Filmen Frauenschicksale im Zentrum

der Erzählung, wie in *Die Ehe der Maria Braun*, dem ersten Teil der sogenannten „BRD-Trilogie". Dem Film ist (noch vor dem Vorspann) ein Prolog vorangestellt, der eine eilige Kriegstrauung im Bombenhagel zeigt. Doch mehr als „einen halben Tag und eine ganze Nacht" hat Maria (Hanna Schygulla) von ihrer titelgebenden Ehe nicht gehabt, da ihr Hermann (Klaus Löwitsch) sofort zurück an die Front musste. Nach der Befreiung durch die Alliierten warten sie und ihre Freundin Betti (Elisabeth Trissenaar) ungeduldig auf die Heimkehr der Männer. Analysiert werden soll im Folgenden die Szene, in der Willi (Gottfried John), Bettis Mann, nach Hause zurückkehrt und die Nachricht überbringt, dass Hermann gefallen sei.

Die Sequenz beginnt mit einer ungewöhnlichen Einstellung, die drei Figuren in einem diffus ausgeleuchteten Innenraum zeigt (Abb. 2.105a). Im linken Bildvordergrund (nah), nur teilweise zu sehen und darüber hinaus in leichter Unschärfe, steht ein Mann im Soldatenrock, der sich gegen die Kälte, vermutlich aber auch aus Verlegenheit, die Hände reibt. Im Bildmittelpunkt sitzt die Mutter Marias (Gisela Uhlen) schluchzend am Tisch ihres Wohnzimmers. Wir sehen sie (halbnah) im Profil, wobei ihre Blickachse im 90°-Winkel (orthogonal) zur Blickachse der Kamera verläuft, so dass sie nach links aus dem Kader hinausschaut. Im Hintergrund des Raums (halbtotal) steht die ebenfalls weinende von der Kamera abgewendete Betti. Aufgrund der drei (auch durch den Schärfenbereich separierten) Bildebenen kann man hier von einer inneren Montage sprechen, die die Figuren optisch voneinander isoliert. Dieser Eindruck wird dadurch verstärkt, dass alle drei eine um ca. 90° verschobene Blickrichtung haben und somit voneinander abgewandt sind. Es handelt sich um eine emotional aufgeladene Situation, in der die Figuren einander nicht ansehen können oder nicht ansehen wollen, was Fassbinder in seine Inszenierung und der Kameramann Michael Ballhaus in seine Bildsprache übersetzt. Bedrückend wirkt die Szenerie auch durch die gedeckte, erdige Farbgebung, die das Interieur und die Garderobe der Figuren schlicht und fast ein wenig „ärmlich" wirken lässt, sowie durch das kalte weiße Kunstlicht, das den Raum nicht gänzlich zu erleuchten vermag.

Als Maria nach Hause kommt, wissen die drei nicht, wie sie ihr beibringen sollen, dass ihr Mann nicht von der Front zurückkehren wird, und reagieren mit großer Unsicherheit. Fassbinder dehnt diesen Moment in die Länge, indem er Maria zunächst auf der Tonebene ankündigt, wie sie die Wohnung – noch nicht aber den Raum – betritt. Danach stellt sie sich zunächst mit dem Rücken zur Kamera (und zu den übrigen Figuren) an eine Garderobe. Erst als sie sich umdreht, erblickt sie Willi, woraufhin ihre Mimik für einen Moment lang einzufrieren scheint. Die symmetrische Bildkomposition, in der Maria durch die Garderobe gerahmt und von zwei Mänteln flankiert wird, erinnert dabei in ihrer Strenge an ein Triptychon (Abb. 2.105b). Der stilisierte und artifizielle Bildaufbau lässt an Altarbilder denken, in deren Zentrum nicht selten eine andere Maria steht, die Mutter Jesu (man denke beispielsweise an das Bildnis des Dresdner Marienaltars von Jan van Eyck, um 1437). Die Komposition ist mit Bedacht gewählt, denn die Tatsache, dass mit Willi ein lange Vermisster, vielleicht schon Totgeglaubter unversehrt aus dem Krieg zurückgekommen ist, mag für Maria einem kleinen Wunder gleichkommen. Kongenial wird an dieser Stelle die Erhabenheit des Moments durch die Bildsprache befördert.



Abb. 2.105 *Die Ehe der Maria Braun* (© BRD 1979)

Überschwänglich umarmt Maria zunächst Willi, dann die schluchzende Betti und zum Schluss ihre noch immer weinende Mutter, während die Kamera mit dynamischen Schwenks den Figurenbewegungen folgt. Erst als Maria in Rückenansicht an ein Waschbecken tritt, um sich kaltes Wasser über das Handgelenk laufen zu lassen, stagniert die Kamera. Gleichzeitig setzt Marias Lachen aus, weil sie – zeitverzögert – zu realisieren scheint, dass etwas nicht in Ordnung ist.

Als Marias Mutter, uns zugewandt, in den linken Bildvordergrund tritt, verlagert Ballhaus die Schärfe aus dem Hintergrund nach vorne (Abb. 2.105c). Sie wirkt traurig und

verhärmt, was durch die Lichtsetzung akzentuiert wird. Anstelle eines Fülllichts zur Aufhellung ihres Gesichts erhält sie von rechts und links kaltes Seitenlicht, das ihre Züge scharf begrenzt und ihre Augenpartie im Dunklen lässt. Betti und Willi treten nach rechts versetzt hinter sie, so dass die Figuren abermals diagonal in den Raum hinein gestaffelt sind, was der Komposition Spannung verleiht. Es folgt ein Gegenschuss und daraufhin ein schneller Umschnitt auf Marias Hinterkopf in Großaufnahme. „Der Hermann ist tot", sagt Willi schließlich aus dem Off, während die Kamera auf Maria gerichtet bleibt und mittels Neigung langsam an ihr herab schwenkt, bis zu einer Nahaufnahme ihrer Hand. Metonymisch wird hier der Schmerz, den diese Nachricht in Maria auslösen muss, über das leblose Erstarren ihrer Hand erzählt, wobei das herabtropfende Wasser die Assoziation von Tränen nahelegt. Es handelt sich um einen melodramatischen Gestus, der Marias Emotionen jedoch nicht ausstellt, sondern indirekt visualisiert und deshalb frei von Pathos ist (Abb. 2.105d).

Als Maria sich umdreht, dominieren die drei anderen Figuren den linken Bildvordergrund (Abb. 2.105e) und lassen sie klein und isoliert erscheinen. Der Schicksalsschlag, mit dem sie nun fertig werden muss, löst sie auch im übertragenen Sinne aus dieser Gruppe heraus und lässt sie ins Freie stürzen. Während die besorgte Mutter ihrer Tochter nacheilt, bewegt sich die Kamera mit Betti zum Fenster und fängt die Szene in einem zweigeteilten Bild ein (Abb. 2.105f). Auch hier handelt es sich um eine innere Montage, wobei Maria und ihre Mutter auf der nächtlichen Treppe durch eine innere Rahmung hervorgehoben werden. Als Willi herantritt, das Fenster schließt und Betti küsst, wird die Dichotomie noch deutlicher: drinnen das glücklich wiedervereinigte Paar, draußen die beiden unglücklichen Frauen, die Ehemann und Schwiegersohn verloren haben.

Eine Jazz-Band-Musik, die gegen Ende dieser Sequenz langsam eingeblendet wird, bildet eine Überleitung (*sound bridge,* → Kap. 4.1: Formen des Schnitts) zur nächsten Szene. Noch immer in ihrem Alltagskleid betritt Maria eine amerikanische Bar (in der sie zuvor bereits als Animierdame gearbeitet hat) und schreitet schlafwandlerisch durch tanzende Paare hindurch. Die Kamera fährt ihr dabei voraus und fotografiert sie frontal, wobei die Tanzenden für Maria eine Gasse bilden, was die Szene choreografiert und damit unwirklich erscheinen lässt. Gesteigert wird dieser Eindruck dadurch, dass die letzten Töne der Band genau in dem Moment verklingen, als Maria den Tisch von Mr. Bill (George Byrd), einem amerikanischen GI erreicht (Abb. 2.105g). „Will you dance with me, Mr. Bill?" haucht Maria, während alle Blicke auf sie gerichtet scheinen und es totenstill ist. Es folgt ein *reaction shot* auf Bill in einer Halbnahen, wie er sich langsam und etwas schwerfällig erhebt, auf sie zugeht und sie in seine Arme nimmt. Noch immer ist kein Laut zu hören, was der Szene einen artifiziellen und irrealen Anstrich gibt. „My man is dead" flüstert Maria, während die Kamera langsam zurückfährt (Abb. 2.105h). Wie eingefroren verharren sämtliche Figuren und erst als diese schreckliche Wahrheit ausgesprochen ist und das nächste Musikstücks erklingt, setzen sie sich langsam wieder in Bewegung.

Wie diese kurze Sequenzbeschreibung verdeutlicht, geht es Fassbinder und Ballhaus in ihrer Inszenierung und Bildgestaltung keineswegs um Realismus (der allenfalls auf der Ebene des Sujets zu finden ist), sondern eher um eine Form der Stilisierung, die eine para-

belhafte, allegorische Lesart des Films begünstigt. Maria kann dabei als exemplarische Verkörperung der deutschen Nachkriegsgesellschaft gesehen werden, die ihre Vergangenheit sofort bereitwillig hinter sich lässt, die sich mit den Amerikanern (aber auch mit allen anderen) solidarisiert, solange es für sie von Nutzen ist und für die eine bessere Zukunft in erster Linie materiellen Wohlstand bedeutet.

***Europa* (DK u. a. 1991)** Nicht nur im Titel weckt „*Europa*" (DK u. a. 1991), der letzte Teil von Lars von Triers Europa-Trilogie, Assoziationen mit Kafkas Romanfragment *Amerika* (1927), denn analog zu dessen Protagonisten bewegt sich auch Leo Kessler (Jean-Marc Barr) durch ein (alp -)traumartiges Szenario und wird dabei zum Spielball obskurer Machenschaften. Der deutschstämmige Amerikaner kehrt unmittelbar nach Ende des Krieges in sein Vaterland zurück, um beim Wiederaufbau zu helfen. Er tritt eine Ausbildung bei Zentropa an, einer Bahngesellschaft, die von Max Hartmann (Jørgen Reenberg) geführt wird, und verliebt sich in dessen Tochter Katharina (Barbara Sukowa). Ausgangspunkt der exemplarischen Analyse soll eine Szene sein, in der Max Hartmann ein Entlastungszeugnis ausgestellt wird, das seine Kollaboration mit den Nationalsozialisten relativieren soll.

Der Patriarch Hartmann steht schon eine Weile in Rückenansicht am Wohnzimmerfenster und schaut in die regnerische Nacht hinaus, als sein Freund Colonel Harris (Eddie Constantine) zu ihm tritt und ihn über die Ankunft des „Juden" unterrichtet. Es folgt eine Nahaufnahme von Leo und Katharina, die auf einem Sofa sitzend das Gespräch verfolgt haben (Abb. 2.106a). Ein Jude oder ein Widerstandskämpfer müsse das Entlastungsformular für ihren Vater beglaubigen, erklärt sie ihm. Die antizipierende Kamera (die offensichtlich mehr weiß als der Zuschauer) fährt senkrecht nach oben und lenkt den Blick auf zwei große Flügeltüren, die sich – gleich einem Theatervorhang – öffnen. Ein kleiner Tisch wird hereingetragen, an dem der Jude (gespielt von Lars von Trier selbst) Platz nimmt. Von links treten der Colonel und Max in den Bildkader, von rechts zwei weitere Figuren, was ebenfalls an Konventionen der Guckkastenbühne denken lässt, wo Auftritte in der Regel aus dem Bühnenhintergrund oder aus den Seitengassen erfolgen. Gesteigert wird dieser Eindruck von Theatralität durch die Symmetrie der Bildkomposition (Abb. 2.106b) sowie das großbürgerliche Dekor, beispielsweise in Form von gemalten Marmorimitationen auf den Türflügeln, die an Bühnenmalerei erinnern. Nach einem Umschnitt erscheint Max in Großaufnahme, wobei sein Gesicht jetzt – entgegen der bisherigen Schwarzweißbilder – in Farbe zu sehen ist und damit deutlich hervorgehoben wird. Die ungewöhnliche Kombination von Schwarzweiß- und Farbaufnahmen ermöglicht es dem Regisseur, einerseits gezielte Akzente zu setzen, anderseits aber auch seine Bilder zu verfremden. Von Trier greift hier nicht – wie man es inzwischen aus amerikanischen Produktionen wie *Sin City* (USA 2005) kennt – auf Methoden des *digital compositing* (→ Kap. 7.5 Animationsfilm) zurück, sondern arbeitet mit einer klassischen Rückprojektion, bei der ein Film auf eine transparente Bildwand hinter dem Darsteller projiziert wird. Sichtbar wird dies noch in der gleichen Einstellung, wenn sich der Hintergrund transformiert und uns in einer abstrakten Komposition das zeigt, was vor dem geistigen Auge (*mind screen*) des Zentropa-



Abb. 2.106 *Europa* (© DK u. a. 1991)

Chefs vorüberzieht (Abb. 2.106c). Die Figur hebt sich dabei plastisch sehr deutlich vom zweidimensionalen Hintergrund ab, der – auch das ist typisch für Rückprojektionen – eine geringere Schärfe aufweist als die unmittelbar fotografierten Bildanteile.

Im Gegenschuss auf Max ist zweimal der Jude zu sehen, der den Entnazifizierungsbogen aufmerksam studiert. Beim ersten Mal fährt die Kamera an ihn heran, beim zweiten Mal zeigt sie ihn aus einer leichten Untersicht, wodurch sich in beiden Fällen (in Kombination mit der dramatisierenden Filmmusik) eine Bedrohung vermittelt. Auch die Tatsache, dass Max alleine kadriert wird, während ihm im Gegenschuss eine geschlossene Figurengruppe gegenübersteht (Abb. 2.106d), unterstreicht, dass er hier unter Anklage steht. Doch entgegen den Erwartungen, die die Bildsprache und die Musikdramaturgie aufbauen, kommt es nicht zum Eklat. Im Gegenteil: Der Jude entlastet den Familienvater mit der Behauptung, dieser habe ihm „Essen gegeben“ und ihn „in seinem Keller versteckt“. Max’ Mimik lässt erahnen, dass er den Mann nie zuvor gesehen hat, dass er nicht weiß, wie ihm geschieht und dass er paradoxerweise vielleicht gerade in diesem Moment, wo ihm ein unverdienter Dank zuteil wird, das Ausmaß seiner (nicht wahrgenommenen) Verantwortung begreift. Formal ist der Vorschrift Genüge getan und der Geschäftsmann

ist rehabilitiert. Von Triers distanziertes Schauspiel, die Monotonie, mit der seine Figur die auswendig gelernte Floskel aufsagt und nicht zuletzt seine Inszenierung, die das Ganze von Beginn an als Theatercoup präsentiert, lassen jedoch keinen Zweifel daran, dass es sich um ein abgekartetes Spiel handelt.

Wenig später wird Max seine Konsequenzen ziehen. Die kunstvoll montierte Sequenz beginnt auf dem Dachboden, wo Katharina und Leo eine Modelleisenbahn betrachten. Man sieht, wie sich die Kamera mittels einer Kranfahrt durch den Fußboden ins darunter liegende Stockwerk zu versenken scheint, wobei ein kaum merklicher (versteckter) Schnitt den Wechsel der Kulisse ermöglicht. Danach gleitet der Blick der Kamera an einer weiß gekachelten Badezimmerwand hinab und kommt in einer Naheinstellung auf eine Badewannenarmatur zum Stillstand. Die schwarzweiß fotografierte Einstellung entpuppt sich in dem Moment als Projektion, wenn im linken Bildvordergrund in Farbaufnahme zwei Hände erscheinen, die ein Rasiermesser aufklappen (Abb. 2.106e). Auch in diesem Fall setzt die Farbe einen Akzent, der das Messer als Bedeutungsträger hervorhebt und es dem Zuschauer als Requisit für einen potenziellen Suizid präsentiert. Von Triers Spiel mit der Farbe wird hier zum Spiel mit der Erwartungshaltung des Zuschauers, indem es die Frage aufwirft, was Max mit dem Messer vorhat. Kurz darauf beobachten wir das Geschehen aus extremen Kameraperspektiven, die mit der emotionalen Extremsituation korrespondieren, in der Max sich befindet. Einmal filmt die Kamera ihn aus dem Badewasser heraus in einer starken Untersicht, so dass sein Gesicht durch die Lichtbrechung an der unruhigen Wasseroberfläche deformiert erscheint, was sich als Analogie zu seinem aufgewühlten mentalen Zustand deuten lässt. Das aggressiv rote Blut zieht dabei als einziger Farbfleck im Bildfeld die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich und verdeutlicht, wie gravierend sich Max selbst verletzt (Abb. 2.106f). Auch hier liegen zwei Bildebenen übereinander, die diesmal vermutlich erst im Kopierwerk zusammengefügt wurden. Die nächste Einstellung auf Max ist ein Topshot (Abb. 2.106g), bei dem die Kamera langsam rotiert, wodurch ein instabiler Bildeindruck entsteht. Das Wasser in der Badewanne hat sich inzwischen dunkel gefärbt, und auch sein erstickter Schmerzensschrei lässt das Schlimmste befürchten. Die Bildsprache antizipiert an dieser Stelle Max' Ableben, denn die extreme Aufsicht aus der Vogelperspektive auf eine liegende Figur gilt inzwischen als filmische Konvention. Vor allem in Kombination mit einer Rotation wird diese Einstellung oft als visuelle Chiffre für den Tod gedeutet, wobei die Kamera die Bewegung der Seele imitiert, die den sterbenden Körper verlässt.

Interessant wäre es an dieser Stelle herauszuarbeiten, wie mittels der Montage (→ Kap. 4 Schnitt und Montage) die Handlung auf dem Dachboden (wo Leo und Katharina miteinander schlafen) mit Hartmanns Suizid und abschließend sogar noch mit einem Schachspiel zwischen dem Colonel und dem Pater in Bezug gesetzt wird. Das finale „Schachmatt" im Erdgeschoss beendet die Parallelmontage und lässt keinen Zweifel daran, dass auch die Handlungen in den höher gelegenen Stockwerken zu einem Abschluss gefunden haben.

Wiedervereint werden die meisten der beteiligten Figuren in der Folgeeinstellung, als sie sich vor dem Badezimmer versammeln. Die Sequenz beginnt in Schwarzweiß und wechselt relativ abrupt in eine Farbaufnahme, als sich die Situation emotional und dra-

maturgisch zuspitzt: Besorgt tritt Katharina an die Badezimmertür und ruft nach ihrem Vater. Einen visuellen Höhepunkt setzt auch die Kamera, die sich mittels Kran nach oben bewegt und sich in einer irreal anmutenden Einstellung über der Türschwelle positioniert (Abb. 2.106h). In einer Art *splitscreen*, der durch die Verwendung von Studiokulissen möglich wird, zeigt uns der Regisseur in einem Topshot, wie das blutige Badewasser unter der Tür durch nach draußen flutet. Das stilisierte Bild, das in keiner Weise mit unserer natürlichen Raumwahrnehmung in Einklang zu bringen ist, entwickelt eine verstörende, zugleich aber auch ästhetische Qualität.

Nicht nur an dieser Stelle fällt auf, dass der Film die Illusionsmaschinerie der Studiotechnik in ihr Gegenteil verkehrt, indem von Trier die Kulissen explizit als solche sichtbar macht. Auch die Arbeit mit Rückprojektionen lässt sich zwar als Strategie der Zuschauertäuschung begreifen, ist in diesem Film jedoch – vor allem durch die Kombination von Schwarzweiß und Farbe in einem Bild – immer als solche zu erkennen und wird geradezu ausgestellt. Neben der selbstreflexiven Komponente, die darin besteht, dass der Film uns unsere eigene Täuschung (und damit auch die allgemeine Manipulierbarkeit von Bildern) einprägsam vor Augen führt, hat dieses Spiel mit unserer Wahrnehmung aber auch ein thematisches Äquivalent: Die Mehrschichtigkeit der Bilder entspricht im abstrakten Sinne auch der Undurchsichtigkeit der Verhältnisse in Deutschland im Jahr 1945 und verweist auf die moralischen Ambivalenzen und die Ungewissheiten, die diese Zeit des radikalen Umbruchs mit sich brachte.

Literatur

Alekan, Henri. 1991. *Des lumières et des ombres*. Nouvelle édition. Paris: Librairie du Collectionneur.

Arnheim, Rudolf. 2000. *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*. 3. Aufl. Berlin: de Gruyter.

Balázs, Béla. 2001. [Original 1924]. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bazin, André. 2004. *Was ist Film?* Berlin: Alexander.

Baxandall, Michael. 1998. *Löcher im Licht. Der Schatten und die Aufklärung*. München: Fink.

Benjamin, Walter. 1991 [Original 1935]. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Erste Fassung. In *Walter Benjamin. Gesammelte Schriften. Band. 1.1*, Hrsg. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, 431–470. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bienk, Alice. 2008. *Filmsprache – Einführung in die interaktive Filmanalyse*. 2. Aufl. Marburg: Schüren.

Blanchet, Robert. 2003. *Blockbuster. Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des Postklassischen Hollywoodkinos*. Marburg: Schüren.

Blank, Richard. 2009. *Film und Licht. Die Geschichte des Filmlichts ist die Geschichte des Films*. Berlin: Alexander.

Bordwell, David. 2008. *Figures traced in light. On cinematic staging*. Berkeley: University of California Press.

Bordwell, David, und Kristin Thompson. 2008. *Film art. An introduction*. 8. Aufl. Boston: McGraw Hill.

Borstnar, Nils, Eckhard Pabst, und Hans Jürgen Wulff. 2008. *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. 2. Aufl. Konstanz: UVK.
Brinkmann, Christine N. 2006. Dramaturgische Farbakkorde. In *Bildtheorie und Film,* Hrsg. Thomas Koebner und Thomas Meder, 358–380. München: ETK.
Burch, Noël. 1969. *Praxis du cinéma*. Paris: Gallimar.
Deleuze, Gilles. 1997. *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Dunker, Achim. 2008. *Die chinesische Sonne scheint immer von unten. Licht- und Schattengestaltung im Film*. 5. Aufl. Konstanz: UVK.
Elsaesser, Thomas. 1996. Fassbinder, *Lola* und die Logik des Mehrwerts – oder: Nicht nur wer zahlt, zählt. In *Der zweite Atem des Kinos*, Hrsg. Andreas Rost, 53–88. Frankfurt a. M.: Verlag der Autoren.
Everett, Wendy, Hrsg. 2007. *Questions of colour in cinema. From paintbrush to pixel*. Oxford: Lang.
Flierl, Bruno. 2006. Architektur/Architektonisch. In Metzler Lexikon Ästhetik. Kunst, Medien, Design und Alltag, Hrsg. Achim Trebeß, 24-29. Stuttgart: Metzler.
Gast, Wolfgang. 1993. *Grundbuch. Einführung in Begriffe und Methoden der Filmanalyse*. Frankfurt a. M.: Diesterweg.
Goldstein, Eugen Bruce. 2008. *Wahrnehmungspsychologie. Der Grundkurs*. 3. Aufl. Berlin: Spektrum.
Hickethier, Knut. 2012. *Film- und Fernsehanalyse*. 5. Aufl. Stuttgart: Metzler.
Hoberg, Almuth. 1999. *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*. Frankfurt a. M.: Campus.
Itten, Johannes. 1961. *Kunst der Farbe. Subjektives Erleben und objektives Erkennen als Wege zur Kunst*. 3. Aufl. Ravensburg: Maier.
Kamp, Werner. 2008. *AV-Mediengestaltung. Grundwissen*. 4. Aufl. Haan-Gruiten: Verlag Europa-Lehrmittel.
Koebner, Thomas. 1999. *Halbnah. Schriften zum Film. Zweite Folge*. St. Augustin: Gardez!
Koebner, Thomas. 2011. Limbo-Beleuchtung. In *Sachlexikon des Films,* 3. Aufl., Hrsg. Thomas Koebner, 410. Stuttgart: Reclam.
Koshofer, Gert, Hrsg. 1988. *Color. Die Farben des Films*. Berlin: Spiess.
Kühnel, Jürgen. 2004. *Einführung in die Filmanalyse. Teil 1. Die Zeichen des Films*. Siegen: Universi, Universitätsverlag.
Lang, Heinwig. 1995. *Farbwiedergabe in den Medien. Fernsehen, Film, Druck*. Göttingen: Muster-Schmidt.
Marschall, Susanne. 2009. *Farbe im Kino*. 2. Aufl. Marburg: Schüren.
Mitry, Jean. 1963. *Esthétique et psychologie du cinéma. Les structures*. Paris: Editions universitaires.
Monaco, James. 2012. *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien*. Überarbeitete und erweiterte Neuausgabe. 2. Aufl. Reinbek: Rowohlt.
Pallasmaa, Juhani. 2001. *The architecture of the image. Existential space in cinema*. Helsinki: Rakennustieto.
Prümm, Karl. 1999. Stilbildende Aspekte der Kameraarbeit. Umrisse einer fotografischen Filmanalyse. In *Kamerastile im aktuellen Film,* Hrsg. Karl Prümm, Silke Bierhoff, und Matthias Körnich, 15–50. Marburg: Schüren.
Prümm, Karl. 2006. Von der Mise en scène zur Mise en images. Plädoyer für einen Perspektivenwechsel in der Filmtheorie. In *Bildtheorie und Film,* Hrsg. Thomas Koebner und Thomas Meder, 15–35. München: ETK.
Ramet, Igor. 2002. Zur Dialektik von On und Off im narrativen Film. In *Der Raum im Film,* Hrsg. Susanne Dürr und Almut Steinlein, 32–45. Frankfurt a. M.: Lang.
Rohmer, Eric. 1980. *Murnaus Faustfilm. Analyse und szenisches Protokoll*. München: Hanser.
Samlowski, Wolfgang, und Hans Jürgen Wulff. 2002. Vom Sichtbarmachen zur kunstvollen Gestaltung. Geschichte des Filmlichts. In *Licht und Leitung,* Hrsg. Lorenz Engell, Bernhard Siegert, und Joseph Vogt, 157–171. Weimar: Universitätsverlag.

Schaal, Hans Dieter. 2010. *Learning from Hollywood. Architecture and film*. 2. Aufl. Stuttgart: Edition Axel Menges.
Souriau, Etienne. 1997 [Original 1951]. Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. *Montage AV* 6 (2): 140–157.
Stoichita, Victor Jeronim. 1999. Eine kurze Geschichte des Schattens. München: Fink.
Webers, Johannes. 2007. *Handbuch der Film- und Videotechnik*. 8. Aufl. Poing: Franzis.
Wulff, Hans Jürgen. 1988. Die signifikanten Funktionen der Farben im Film. *Kodikas/Code* 11 (3/4): 363–376.

Auditive Analyse

3

Neben dem Bild fungiert der Ton als zweite, zentrale Gestaltungsebene des Films. Da sich gerade im kommerziellen Erzählkino der Informationsgehalt beider Ebenen häufig doppelt und beispielsweise ein Dialog zwischen zwei Figuren oft genau dann zu *hören* ist, wenn auch das Bild ihn *zeigt*, wurde die auditive Inszenierung von weiten Teilen der Filmtheorie bis in die 1970er Jahre hinein gern vernachlässigt (vgl. Flückiger 2007, S. 69 ff.): Während das Bild seine Inhalte darstelle und darüber das eigentliche Zentrum der filmischen Ästhetik bilde, werde der Ton – so die gängige Argumentation, die sich schon 1930 bei Béla Balazs findet – nicht in vergleichbarer Weise im Film *repräsentiert*, sondern lediglich *reproduziert* (vgl. Flückiger 2007, S. 69 ff.). Zudem vervollständige der Ton nur Informationen, die ohnehin im Bild angelegt seien und runde den Eindruck der Inszenierung ab, ohne substanziell eigene Impulse beizusteuern.

Schon unser Beispiel einer simplen Dialoginszenierung lässt Zweifel an der Richtigkeit dieser Behauptungen aufkommen. Selbst wenn der visuelle und der auditive Informationsgehalt dahingehend übereinstimmen, dass die beiden Ebenen in prinzipieller Gleichzeitigkeit (*Synchronität*) einen Vorgang wiedergeben, müssen sie nicht vollends deckungsgleich ausfallen. So wird das Geschehen auf der visuellen Ebene üblicherweise in eine Reihe von Einzeleinstellungen aufgelöst, die sich meist deutlich voneinander unterscheiden. Wie genau dies funktioniert, wird im nächsten Kapitel zu Schnitt und Montage erläutert (→ 4.2 Formen der Filmmontage). Mit jedem Schnitt verändert sich dabei abrupt der Kamerastandpunkt. Auch die Dialogpartner werden oftmals nicht gemeinsam, sondern nacheinander in Einstellungen gezeigt. Auf der Tonspur gibt es hingegen kaum vergleichbare Sprünge, harte Schnitte oder plötzliche Standortwechsel. Vielmehr wird das Gespräch kontinuierlich aus einer gleichbleibenden Perspektive präsentiert, in der beide Figuren selbst dann gut zu verstehen sind, wenn nur eine von ihnen im Bild zu sehen ist. Neben den Stimmen der Beteiligten können weitere Klangstrukturen – das leise Rauschen von Blättern im Wind etwa, das Klappern von Besteck und Geschirr oder der Lärm einer entfernten Straße – vernehmbar sein. Auf diese Weise wird ein Raum assoziiert, der nicht

O. Keutzer et al., *Filmanalyse,* Film, Fernsehen, Neue Medien,
DOI 10.1007/978-3-658-02100-9_3, © Springer Fachmedien Wiesbaden 2014

notwendigerweise auch visuell etabliert ist. Und schließlich kann das Ganze musikalisch untermalt sein und so eine besondere Stimmung transportieren.

Physikalische Grundlagen Bild und Ton zeichnen sich selbst da, wo sie synchron ablaufen, weniger durch eine vollständige Parallelität aus, bei der die eine Ebene nur die Information der anderen dupliziert. Treffender lässt sich das Verhältnis zwischen Beiden als ein kontinuierliches Wechselspiel aus Annäherungen und Ablösungen begreifen. Denn sie sind auf unterschiedliche Systeme der Sinneswahrnehmung ausgerichtet und strukturieren ihre Wahrnehmungsfelder entsprechend anders: Während das Sehen direktional ausgerichtet ist und ohne eine Drehung des Kopfes nur einen relativ klar begrenzten Radius der Umwelt erfassen kann, ist das Gehör räumlich organisiert. Es erschafft einen Klangraum, der prinzipiell alle Richtungen abdeckt, Informationen über Größe und Beschaffenheit des Umraums liefert und den menschlichen Körper zugleich in diesem Raum verankert und stabilisiert (vgl. Elsaesser und Hagener 2007, S. 164).

Grundvoraussetzung dafür ist die Erfassung von *Schall*, das heißt von geringfügigen, periodischen Druck- beziehungsweise Dichteschwankungen, die sich wellenförmig in einem Gas (wie der Luft), in Flüssigkeiten (wie dem Wasser) oder Festkörpern (etwa in Metall) ausbreiten. Diese Schallwellen werden durch Reibungen oder Berührungen – vom Anschlag der Saite eines Instruments über die Bewegung der Stimmbänder beim Sprechen bis hin zum Knistern eines sich bewegenden Stoffes – ausgelöst und als Geräuschempfindungen wahrgenommen (vgl. Elsaesser und Hagener 2007, S. 173). Jedes einfache *Schallereignis* kann dahingehend durch die Eigenschaften

- Tonhöhe (die *Frequenz* des Schalls),
- Lautstärke (die *Amplitude* des Schalls),
- Klangfarbe (auch: *Timbre*; die *Wellenform* des Schalls)

beschrieben werden. So zeichnet sich ein Sinuston beispielsweise durch ebenmäßige Wellenform, gleichbleibende Frequenz und Amplitude aus. Nimmt die Frequenz ab, sinkt die Tonhöhe. Nimmt die Amplitude ab, wird der Ton leiser. Verändert sich dagegen die Wellenform, klingt der Ton anders. Nun treten innerhalb des für Menschen hörbaren Schallspektrums von etwa 15 bis 20.000 Hz (1 Hz = 1 Schwingung pro Sekunde) kaum einfache Schallereignisse auf, weil es sich schon bei einfachen Geräuschen wie dem Öffnen oder Schließen einer Tür um komplexe Schallphänomene handelt, die sich aus einer Vielzahl von Schallwellen mit unterschiedlichen Schwingungsverhalten zusammensetzen.

Im Hinblick auf das Erscheinungsbild von Wellenform und Frequenz lassen sich aber tendenziell drei Schallformen unterscheiden:

1. Als *Geräusche* (engl. *noise*) werden all jene akustischen Ereignisse bezeichnet, deren Wellenformen unregelmäßig verlaufen, so dass sich in der Regel keine harmonische Beziehungen zwischen den einzelnen Schallfrequenzen ausbilden.

2. Bei *Sprache* handelt es sich um komplexe Schallgemische, deren Wellenform ebenfalls unregelmäßig verläuft. Innerhalb dieses Schallgemischs können aber einige Frequenzen in harmonischer Beziehung zueinander stehen. Im Unterschied zu Geräuschen ist Sprache durchgängig mit spezifischen, kulturell geprägten Bedeutungen versehen.
3. *Musik* weist im Gegensatz zu Sprache und Geräusch ein periodisches Schwingungsverhalten auf, bei dem neben den eigentlichen Grundtönen auch höhere Töne, die man als Obertöne oder Harmonische des Grundtones bezeichnet, mitschwingen. Eine solch "harmonische Schallemission" (Flückiger 2007, S. 20) wird auch als *Klang* bezeichnet und beschreibt den Grundbaustein der musikalischen Komposition. Allerdings handelt es sich bei Klang um einen unscharfen Begriff, weil er zuweilen auch zur Beschreibung der Wellenform von Geräuschen (mit nicht harmonischem Schwingungsverhalten) genutzt und so zum Beispiel vom Klang eines Faustschlags oder eines Motorengeräuschs gesprochen wird.

Interessant ist diese Differenzierung für die Filmanalyse, weil Musik, Sprache und Geräusche als klar unterscheidbare Sphären der Tongestaltung gelten können, die unterschiedliche Funktionen für das filmische Erzählen übernehmen und in der Tonmischung bewusst zueinander in Beziehung gesetzt werden. Dabei kann es sein, dass die Tonebenen hierarchisch abgestuft werden und die Sprache beispielsweise in den Vordergrund rückt, während Musik und Geräusche hinter dem gesprochenen Wort zurücktreten. Genauso können sie aber auch in Form eines gleichwertigen Nebeneinanders gestaltet sein, so dass sich die Ebenen gezielt überlagern und durchdringen (*Polyphonie*). Schon bei den Stimmen der Figuren muss es sich nicht notwendigerweise um eine bloße Reproduktion im Sinne einer während der Dreharbeiten angefertigten Originalaufnahme handeln. Besonders die Geräuschkulisse und die musikalische Untermalung werden häufig erst im Rahmen der Postproduktion geschaffen.

Folglich lässt sich die Beschaffenheit der einzelnen Tonschichten (Musik, Geräusch, Stimme), aber auch ihr Zusammenspiel im Rahmen der Tonmischung beschreiben. Abhängig von der technischen Entwicklung des Mediums Film hat sich jedoch nicht nur die Wechselwirkung der Tonschichten, sondern auch ihre Ästhetik signifikant gewandelt. Daher sollte einer Einführung in die Untersuchung der einzelnen Tonebenen ein kurzer historischer Abriss vorangestellt werden, der wesentliche Entwicklungsstufen und Verwendungsformen des Filmtons skizziert.

3.1 Geschichte und Ästhetik des Filmtons

Hinsichtlich der Tongestaltung kann die Filmgeschichte in zwei große Abschnitte unterteilt werden: Dabei gilt die Zeitspanne von der Entwicklung des Mediums Film bis zum Ender der 1920er Jahre als Phase des *Stummfilms*, an deren Ende sich der Beginn des *Ton-*

films anschließt. Diese Unterscheidung hebt den Umstand hervor, dass es Ende des 19. Jahrhunderts und auch noch zu Beginn des 20. Jahrhunderts technische Schwierigkeiten bereitete, die visuelle Filmprojektion mit einer durchgängig gleichlaufenden Tonwiedergabe zu verknüpfen, auch wenn bereits Verfahren zur Tonaufzeichnung und -wiedergabe entwickelt worden waren. Allerdings kann diese Unterteilung zu den (falschen) Annahmen verleiten, dass die Klanglichkeit der Tonspur sich seither nicht mehr verändert habe und die Filmvorführungen in den ersten Jahren des Kinos gänzlich ohne Ton ausgekommen seien. Denn Film ist im Grunde von Anfang an als audiovisuelles Medium begriffen worden, dessen klangliche Ästhetik wie auch die Beziehung zwischen Bild und Ton sich allerdings kontinuierlich weiterentwickelt und verändert haben.

Die Klanglichkeit des Stummfilms Als Ende 1895 in Berlin und Paris erstmals kurze Filme von wenigen Minuten Länge öffentlich vorgeführt wurden, blieben diese nicht stumm, sondern hatten eine musikalische Begleitung. Sie waren Teil eines Varieté-Programms, deren artistische Darstellungen es – ebenso wie die Umbaupausen – musikalisch zu untermalen und auszufüllen galt. Es lag nahe, dass die Musik für jene Kurzfilme frei improvisiert oder dem damaligen Repertoire entnommen wurde. Die Musiker konnten dabei auf musikalische Konventionen zurückgreifen, die sich bereits in anderen Präsentationsformen entwickelt hatten, bei denen das Bild beziehungsweise die Bühnenhandlung mit Musik dargeboten wurde. Hierzu zählen großformatige bewegte Bilder wie Tableaux vivants, Dioramen oder Panoramen, deren musikalische Begleitung bis ins späte 18. Jahrhundert zurückreicht, ebenso wie die Bühnen-, Ballet-, Opern- und Programmmusik. Die spezifische musikalische Ausgestaltung unterschiedlichster Szenen samt der Imitation von Bewegungen und Geräuschen gehörte in diesen Bereichen von jeher zum musikalischen Handwerkszeug. Daher muten die im Nachhinein von verschiedenen Autoren angestellten Überlegungen zur Kopplung von Bild und Musik mitunter konstruiert an, wenn als alleiniges Argument für den Einsatz von Musik störende Geräusche des Projektors oder ablenkender Straßen- und Zuschauerlärm angeführt werden, die es zu übertönen galt. Autoren wie Zofia Lissa weisen dagegen auf die irreale Stille des Films hin, von der eine geradezu „geisterhafte" Wirkung ausgehe (Lissa 1965, S. 100). Die Musik unterdrücke die Ängste der Zuschauer im dunklen Projektionsraum und ergänze die fehlenden Realgeräusche sowie die Sprache zum sichtbaren Geschehen (de la Motte-Haber 1980, S. 189).

Die Verbindung von Film und Musik gewann mit der Ausdifferenzierung der einzelnen Filmgenres stetig an Bedeutung. Bereits 1903 baut Edwin Porter in seinem Western *The Great Train Robbery* (*Der große Eisenbahnraub*, USA 1903) eine Tanzszene ein, die Musiker im Bild zeigt und eine entsprechende Musikbegleitung erforderlich macht (Abb. 3.1).

Zu den ersten kompletten Filmpartituren zählt Camille Saint-Saens' facettenreiche Musik zu *L'Assassinat du Duc de Guise* (*Die Ermordung des Herzogs von Guise*, F 1908). Die Musik illustriert dabei nicht nur die Handlung, sondern begleitet auch die Auftritte der Figuren, die ihre eigenen Themen erhalten. Für David Wark Griffiths opulentes Bürgerkriegsepos *Birth of a Nation (Geburt einer Nation*, USA 1915) wurde eine Filmmusik gestaltet, die zwischen *Kompilation* (Auswahl vorgefertigter und entlehnter Musikstücke)



Abb. 3.1 *The Great Train Robbery. (Der große Eisenbahnraub*, © USA 1903)

und eigenständiger Komposition anzusiedeln ist. Die Musik beruht größtenteils auf Ausschnitten aus bekannten Orchesterwerken; so ist der *Walkürenritt* aus Richard Wagners Oper *Die Walküre* (1870) den Mitgliedern des Ku-Klux-Klans zugeordnet. Hinzu kommen aber auch neukomponierte Passagen des Filmkomponisten Joseph Carl Breil. Zwar lagen schon in den 1920er Jahren diverse Originalpartituren vor, beispielsweise für Filme wie *Metropolis* (D 1927, Musik: Gottfried Huppertz), allerdings blieben solche Originalkompositionen während der gesamten Stummfilmzeit die Ausnahme.

Gängige Praxis war vielmehr, Ausschnitte aus verschiedenen bereits bestehenden Kompositionen zu kompilieren. Hierfür lieferten die Produktionsfirmen *cue-sheets*. Dabei handelte es sich um stichwortartige Listen mit Angaben zu den einzelnen Filmszenen und den dazu zu spielenden Musiknummern (Cues). Mehr Freiheit boten den Kino-Musikern hingegen sogenannte *Kinotheken*. Solche Musik-Kataloge umfassten eine Auswahl an Auszügen deskriptiver Musik des 19. Jahrhunderts (sinfonische Dichtungen von Smetana, Liszt, Strauss u. a.), Sinfonien, Opern (Ouvertüren, Intermezzi, Arien zum Beispiel von Massenet, Wagner, Puccini) und eigenen Kompositionen der jeweiligen Herausgeber Diese waren nach Grundstimmungen und Situationen geordnet. Auf diese Weise konnten die vielfältig bearbeiteten Ausschnitte nicht nur den einzelnen Filmsituationen angepasst werden, sondern auch an die Größe des Kinos und damit der Zahl an zur Verfügung stehenden Musikern. Die musikalische Besetzung reichte vom einzelnen Pianisten am Klavier über ein kleines Ensemble bis zum großen Sinfonieorchester.

Ebenso große Aufmerksamkeit wurde während der Stummfilmzeit den Geräuschen geschenkt. Hiervon zeugen die riesigen Kinoorgeln mit unzähligen Geräuscheffekten, die von der Autohupe über ein Telefonklingeln bis zum Donnergrollen reichen konnten und eine komplexe Geräuschcollage ermöglichten. Ziel war es, den Wirklichkeitseindruck des Films durch synchron zum Bildgeschehen verlaufende akustische Ereignisse zu intensivieren.

In Japan bildete sich hingegen die Tradition des Filmerzählers (*benshi*) aus. Er saß neben der Leinwand und kommentierte die Bilder gesten- und mimikreich sowie mit sprachlichem wie stimmlichem Vermögen, um die Zuschauer emotional in das Geschehen einzubinden.

Nadelton und Lichtton Wurde bereits 1926 mit *Don Juan* (USA 1926) der erste *Nadeltonfilm* produziert, bei dem die Tonspur per Grammophon mit dem Bild synchronisiert wurde, so stellte das Filmmusical *The Jazz Singer* (*Der Jazzsänger*, USA 1927) den eigentlichen Durchbruch des Tonfilms dar. Neben sechs bereits bekannten Songs enthielt der Film erstmals auch einige Dialogpassagen. Nun konnten die Zuschauer die Schauspieler synchron zum Bild sprechen, singen und musizieren hören und nach und nach auch die Geräusche im filmischen Raum erleben. Wesentlich differenzierter wirkt die Tonspur bereits beim ersten im *Lichtton-Verfahren* hergestellten Film *Sunrise (Sonnenuntergang*, USA 1927). Nun befand sich die Toninformation direkt auf dem Filmmaterial und wurde über einen Lichtstrahl abgetastet.

Doch eben dieser synchrone Einsatz des Tons löste in der zeitgenössischen Filmkritik heftige Diskussionen aus. Die Kritiker fürchteten, dass der Tonfilm die avancierte Bildsprache des Stummfilms zerstören würde. Entsprechend forderte die sowjetische Filmavantgarde 1928 in ihrem *Manifest zum Tonfilm* einen *kontrapunktischen* Einsatz des Tons, der nicht einfach nur das Gezeigte akustisch verdoppeln, sondern eine eigenständige Bedeutungsebene besitzen sollte (vgl. Eisenstein et. al. 2001). Auch in Frankreich standen Regisseure wie René Clair dem im US-amerikanischen Kino verfolgten „naturalistischen" Einsatz des Tons äußerst kritisch gegenüber. Doch gerade diese synchrone Bild-Ton-Beziehung setzte sich weltweit rasch als Standard durch, der bis heute vorherrscht.

Die akustische Ebene wurde nicht länger live vor Ort erzeugt, sondern vorproduziert, auf dem Filmmaterial fixiert und über Lautsprecher reproduziert. Für die Aufnahme der Tonspur engagierte man Spezialisten, von denen einige zuvor bereits für den Hörfunk gearbeitet hatten. Die Kinomusiker hingegen verloren ihre Anstellung und nur wenige von ihnen konnten in den Studioorchestern eine neue Heimat finden. Die speziell für jeden Film komponierte Musik wurde zum Standard.

Auch für die Schauspieler hatte die Einführung des Tonfilms weitreichende Folgen. Angeborene Sprachfehler, ein unangenehmes Timbre der Stimme oder mangelnde Gesangsleistungen führten bei nicht wenigen Darstellern zu einem raschen Ende der Karriere. Gerade bei den Filmmusicals, die die ersten Jahre des Tonfilms bestimmten, waren entsprechende Sangeskünste gefordert. In den 1930er Jahren war die Aufzeichnungs- und Wiedergabetechnik noch nicht so weit ausgereift, dass alle Tonhöhen „natürlich" dargestellt werden konnten. Vor allem bei den unteren Stimmlagen führte dies schnell zu Verzerrungen, unter denen die Verständlichkeit des Dialogs litt. Daher wurden helle Stimmen mit entsprechend deutlicher Artikulation bevorzugt.

Zeitgleich entstanden Tonfilme, die nahezu ohne jede Musik auskommen. Schon kurz nach der Einführung des Tonfilms in Deutschland (1929) lotete Fritz Lang in *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (D 1931) die gestalterischen Möglichkeiten auf der Tonebene



Abb. 3.2 Filmstill aus Silly Symphony: *The Skeleton Dance* (© USA 1929). In diesem frühen Tonfilm korrespondieren die Aktionen im Bild aufs Engste mit der Musik. In dieser Szene wird das Skelett zum Schlaginstrument umfunktioniert

aus und komponierte eine komplexe Geräuschkulisse, die maßgeblich zur Entwicklung der Handlung beiträgt, indem sie motivische Verknüpfungen herstellt. Darüber hinaus verwendete Lang mehrere für die damalige Zeit sehr anspruchsvolle Tonüberlappungen, die Korrespondenzen zwischen verschiedenen Handlungsorten herstellen. Auch die Charakterisierung des psychopathischen Kindermörders (Peter Lorre) erfolgt zu wesentlichen Teilen über ein gepfiffenes Motiv aus Edvard Griegs *Peer Gynt* (Uraufführung 1876) .

Ein nahezu durchgängiger Musikeinsatz findet sich zur gleichen Zeit in den Zeichentrickfilmen von Walt Disney wie *Steamboat Willie* (USA 1928) oder den *Silly Symphonies* (USA 1929) (Abb. 3.2). Sie leben von der vielfältigen Illustration und musikalischen Dopplung der Geschehnisse (*Mickey Mousing*) – ein Verfahren, das sich ebenfalls in den Action- und Abenteuerfilmen jener Zeit wiederfindet. Komponisten wie Erich Wolfgang Korngold und Max Steiner hielten am Ideal des spätromantischen Orchesterklangs fest, der die „Goldene Ära" Hollywoods prägte. Auch Filmkomponisten außerhalb von Hollywood orientierten sich an der Klangsprache der westlichen Musiktradition. So finden sich in Fumio Hayasakas Musik für *Rashomon* (*Rashomon – Das Lustwäldchen,* J 1950) unter anderem Anklänge an Maurice Ravel – in einer der Rückblenden, die einen Holzfäller beim Gang durch den Wald begleitet, ist eine Komposition zu hören, die stark an den berühmten *Boléro* (1928) des französischen Komponisten Maurice Ravel erinnert.

Doch auch andere musikalische Wege wurden eingeschlagen: Bernard Herrmann verzichtet in seinem Score für *Citizen Kane* (USA 1941) auf eine ausgeprägte Leitmotivik und setzt stattdessen auf kürzere musikalische Einwürfe und eine ungewöhnliche Instrumentation – so erzeugen gemeinsam erklingende Holzbläser und Vibraphon eine geheimnisvolle Stimmung. In Europa forderten Komponisten wie Dimitri Schostakowitsch *Novyi Vavilon* (*Das Neue Babylon*, UdSSR 1929) oder Hanns Eisler (*Kuhle Wampe*, D 1932) das Publikum mit *kontrapunktischen* Musikeinsätzen heraus, die eine eigene Bedeutungsebene transportieren und die Bildebene ironisch kommentieren.

Weitere klangliche Neuerungen lieferten in den 1940er Jahren Komponisten wie Miklós Rózsa. In seinen Film Noir-Kompositionen wie für *Spellbound* (*Ich kämpfe um dich*, USA 1945) griff er vermehrt auf mysteriöse und angsteinflößende Klänge zurück, die mit elektronischen Instrumenten wie dem *Theremin* gespielt werden. Bei diesem Instrument wird der Klang mit Hilfe zweier Antennen erzeugt, wobei die Tonhöhe und Lautstärke durch Verringern oder Vergrößern des Abstands der Hände zu den Metallstäben beeinflusst werden kann. Die erste ausschließlich elektronisch realisierte Filmmusik stammt von Bebe und Louis Barron für *Forbidden Planet (Alarm im Weltall*, USA 1956). Dennoch erfüllt sie die klassische Funktion der Illustration, indem sie unterschiedlichste Geräusche lautmalerisch nachahmt. Kompositionstechniken der damaligen Musikavantgarde finden sich auch bei Komponisten wie Alex North in *A Streetcar named Desire* (*Endstation Sehnsucht*, USA 1955) und Leonard Rosenman in *East of Eden* (*Jenseits von Eden*, USA 1955), die zunehmend mit Klängen operieren, die den damaligen Hörgewohnheiten widersprachen. Die *mikrotonalen* Kompositionen von Györgi Ligeti sind zum ersten Mal prominent im Science-Fiction-Film *2001– A Space Odyssey (2001– Odyssee im Weltraum*, GB/USA 1968) vertreten. Ligetis Orchester- und Chorstücke, in denen er mit Tonabständen unterhalb eines Halbtons – im *mikrotonalen* Bereich – arbeitet, stellte Kubrick den vertrauten Walzer-Klängen von Johann Strauß gegenüber. Mit seiner Musik zu dem Science-Fiction-Film *Planet of the Apes* (*Planet der Affen*, USA 1968) knüpfte Jerry Goldsmith an die neutönenden Klangkulissen der damaligen musikalischen Avantgarde an, die vor allem im Horrorfilm zum musikalischen Standard wurden, wie zum Beispiel in *Rosemary's Baby (Rosemaries Baby*, USA 1968).

Auch Jazz- und Folkmusik fanden in den 1940er und 1950er Jahren Eingang in die Filmmusik. Neben Komponisten wie North und Rosenman integrierten auch Elmer Bernstein (*The Man with the Golden Arm/Der Mann mit dem goldenen Arm*, USA 1955) und Henry Mancini (*The Pink Panther/Der rosarote Panther*, GB/USA 1963) Jazz-Elemente. Eine weitgehend improvisierte Jazz-Filmmusik realisierte Miles Davis für den Kriminalfilm *Ascenseur pour l'échafaud* (*Fahrstuhl zum Schafott*, F 1958).

Magnetton und Mehrkanalton Auf der Tonebene eröffneten die Speicherungsmöglichkeiten auf Magnetband, die Einführung des Stereotons sowie von Mehrkanal-Systemen Anfang der 1950er Jahre neue Gestaltungsmöglichkeiten, die stetig erweitert wurden. Eine besonders eindrucksvolle Komposition aus Musik, Dialogen und teilweise verfremdeten Geräuschen schuf Walter Murch für *Apocalypse Now* (USA 1979). Gleich zu Beginn des Films wird das Kriegstrauma hörbar, wenn Hubschrauber- und Tropenwald-Geräusche mit dem Song *The End* von The Doors (1967) gemischt werden.

Statt des „klassischen" symphonischen Scores setzten die Filmstudios in den 1960er Jahren verstärkt auf Songschreiber. Die *Soundtracks* zu *A Hard Day's Night* (*Yeah Yeah Yeah,* GB 1964, Musik: The Beatles) (Abb. 3.3). *The Graduate* (*Die Reifeprüfung*, USA 1967, Musik: Simon and Garfunkel) sowie der Kompilation aktueller Rockmusik für *Easy Rider* (USA 1969) erzielten enorme Verkaufserfolge. Bis heute stellen Pop- und Rock- Soundtracks einen wichtigen Bereich in der Filmmusik dar – man denke nur an die Songs aus den Filmen von Quentin Tarantino, die dadurch Kultstatus erlangt haben (→ Kap. 3.6 Beispielanalyse).

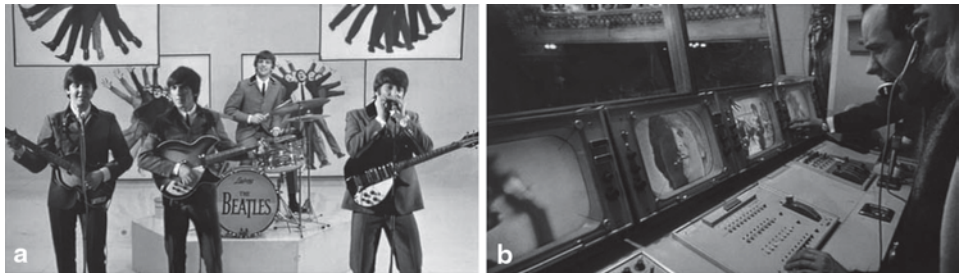

Abb. 3.3 *A Hard Day's Night. (Yeah! Yeah! Yeah!,* © GB 1964)

Mit den Katastrophenfilmen der frühen 1970er Jahre und Blockbuster-Filmen wie *Jaws* (*Der weiße Hai*, USA 1975) (→ Kap. 3.6 Beispielanalyse) und vor allem *Star Wars* (*Krieg der Sterne*, USA 1977), für die John Williams die Musik beisteuerte, gewannen breit angelegte Scores für Symphonieorchester wieder an Popularität. Ebenso opulent gestaltet sich in diesen Filmen die Tongestaltung (engl. *Sound Design*). Gerade *Star Wars* setzte mit der Geräuschkulisse von Ben Burtt und dem neuartigen, nahezu rauschfreien Dolby-Stereo-System Maßstäbe für den Filmton. Die Tradition der Filmmusik im Stil der Spätromanik haben Komponisten wie John Barry (*Out of Africa/Jenseits von Afrika*, USA 1985), James Horner (*Titanic,* USA 1997), Howard Shore (*The Lord of the Rings/Der Herr der Ringe 1–3*, USA 2001–2003) und Alexandre Desplat (*The Curious Case of Benjamin Button/Der seltsame Fall des Benjamin Button*, USA 2008) bis heute fortgeführt.

Seit Mitte der 1970er Jahre spielt auch die elektronisch erzeugte Filmmusik eine zunehmend wichtige Rolle. Zur Popularisierung trug Wendy Carlos in Stanley Kubricks *A Clockwork Orange* (*Uhrwerk Orange*, GB 1971) mit den fremdartigen Klängen eines *Vocoders* bei – einem elektronischen Effektgerät, mit dem sich die menschliche Stimme vielfältig verfremden lässt. Ebenso berühmt ist Giorgio Moroders oscar-prämierte elektronische Musik zu *Midnight Express (12 Uhr nachts,* USA 1978), in der er westlich-moderne und orientalisch-traditionelle Klangwelten miteinander verbindet. Die 1980er Jahre prägten die klangfarbenreichen Scores von Komponisten wie Vangelis (*Blade Runner*, USA 1982), Maurice Jarre (*Witness/Der einzige Zeuge*, USA 1985) und Hans Zimmer (*Black Rain*, USA 1989), die mit dem Sound Design der Filme eng verbunden sind. Neue digitale Tonsysteme wie *DTS* (ursprünglich: Digital Theater Systems, Bezeichnung für ein Mehrkanal-Tonsystem der Firma DTS Inc.) intensivierten Anfang der 1990er Jahre das Raumklangerlebnis nochmals. Filme wie *Jurassic Park* (USA 1993) verdeutlichen dies mit einer überwältigenden Geräuschkulisse und einer ebenso imposanten Orchestermusik.

Dass sich die verschiedenen Stilrichtungen innerhalb der Filmmusik wunderbar verbinden lassen, haben Komponisten wie Don Davis mit seiner Musik zu *The Matrix* (USA 1999) gezeigt. Davis kombiniert symphonische Passagen mit Techno- und Metal-Sounds und lässt sie mit dem Sound Design auf höchst musikalische Weise interagieren. Die Verbindung diverser Musiktraditionen ist Komponisten wie Ryuichi Sakamoto (*The Last Emperor/Der letzte Kaiser*, GB/F/I 1987) und Tan Dun (*Wòhǔ Cán glóng/Tiger and Dra-*

gon, VRC/HK/USA 2000) beispielhaft gelungen, die das klassische Sinfonieorchester um traditionelle asiatische Instrumente bereicherten und so außergewöhnliche Klangkulissen schufen.

3.2 Musik

Bei der Analyse der auditiven Schicht des Films stellt sich die Frage, was die einzelnen Ebenen – Musik, Geräusche, Sprache/Stimme – zum Erleben der filmischen Realität beitragen, zu welchem Grad sie sich synchron oder asynchron dazu verhalten, wie sie gestaltet sind und welche narrative Funktion sie besitzen.

Bei der Beschreibung von Musik lassen sich verschiedene Aspekte unterscheiden, deren Zusammenwirken den musikalischen Gesamteindruck ergibt. Hierzu zählt die *Melodik*, worunter die horizontale Organisation aufeinander bezogener Tonfolgen zu verstehen ist, deren *Intervallik* (Abstände zwischen zwei gleichzeitig oder nacheinander erklingenden Tönen) und *Rhythmik* (Ordnung und Gestaltung des zeitlichen Ablaufs) gestaltbestimmend sind. Der Begriff *Harmonik* bezieht sich hingegen auf die vertikale Organisation zusammenklingender Töne und deren Fortschreiten. *Akkord-Struktur* sowie *Tonart* und *-geschlecht* (zum Beispiel G-Dur oder b-µoll) tragen ebenso zum Ausdruckcharakter bei, wie die *Artikulation*, also ob die Töne legato (gebunden) oder staccato (getrennt, kurz angeschlagen) gespielt werden. Hinzu kommt die *Dynamik*: Die Tonstärke reicht von pianissimo (sehr leise) bis fortissimo (sehr laut) mit den jeweiligen Abstufungen. Bei einem Crescendo nimmt die Tonstärke zu, bei einem Decrescendo ab. Ebenso großen Einfluss auf den musikalischen Gesamteindruck hat das *Tempo*. Das kann sehr langsam (Adagio), gemächlich (Andante), beschwingt (Allegro) oder aber sehr schnell (Presto) sein und eine Beschleunigung (Accelerando) oder Verlangsamung (Ritardando) erfahren. Außerdem beeinflussen die zum Einsatz kommenden Instrumente und deren Zusammenspiel die Klangfarbe (*Timbre*).

Charakterisierung der Protagonisten Eine wichtige erzählerische Funktion erhält Musik im Film, wenn sie die Hauptfiguren begleitet und dabei deren Charakter und jeweilige emotionale Verfasstheit widerspiegelt. Besonders geeignet erscheinen hierfür sogenannte *Leitmotive*. Hiermit sind wiederkehrende, charakteristische musikalische Ideen gemeint, die einzelnen Personen, Gegenständen, Orten oder Situationen zugeordnet werden und beim Rezipienten eine Atmosphäre des Erinnerns oder Vorausahnens hervorrufen können. Je nach Situation lässt sich der Ausdruckscharakter eines Leitmotivs variieren, indem die jeweiligen musikalischen Aspekte verändert werden.

Der als Marsch konzipierte „Main Title" aus *Star Wars* (*Krieg der Sterne*, USA 1977) erhält durch rhythmische Prägnanz (Triolen), große Intervallsprünge (z. B. Aufwärtsquinte), Dur-Tonart und einen blechbläserlastigen Orchesterklang mit großer Brillanz einen heroischen Gestus (Abb. 3.4).

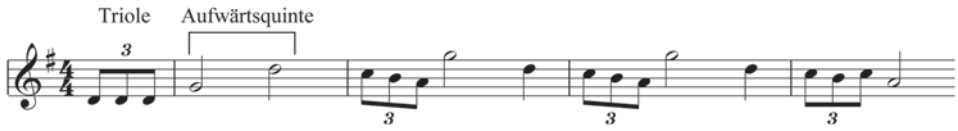

Abb. 3.4 Beginn der Titelmelodie aus *Star Wars* (*Krieg der Sterne*, © USA 1977)

Diese *Leitmotiv-Technik* ist keine genuine Erfindung des Films. Bereits in der Oper *L'Orfeo* (1607) von Claudio Monteverdi lassen sich solche Leitmotive nachweisen. Richard Wagner, der in seinem *Ring des Nibelungen* (Uraufführung 1876) ein komplexes Netz solch aufeinander bezogener Motive spinnt, vermied stets den Begriff Leitmotiv und sprach stattdessen von „Gefühlswegweisern" und „melodische[n] Momente[n], in denen wir uns der Ahnung erinnern, während sie uns die Ahnung zur Erinnerung machen" (Wagner 1984/1852, S. 201). Als Paradebeispiele für die Anwendung der Leitmotiv-Technik gelten die Kompositionen von John Williams. Für die *Star Wars*-Reihe (*Krieg der Sterne,* Episode I-VI, USA 1977–2005) hat Williams ein weit verzweigtes Bezugsystem entwickelt. Zuvorderst verdeutlichen die Leitmotive das Gut-Böse-Schema der Figurenkonstellation. Dies gilt auch für seine Scores zur Reihe um den abenteuerlustigen Archäologie-Professor *Indiana Jones* (USA 1981–2008). Während die Nationalsozialisten stets mit tiefen, abwärtsgerichteten, dissonanten (sich reibenden und nach Auflösung verlangenden) Leitmotiven versehen werden, begleitet den Helden ein pathosgeladenes, in die Höhe strebendes Leitmotiv in Form eines dreiteiligen Marsches, der die unterschiedlichen Facetten des attraktiven Abenteurers wiederzugeben scheint.

Repräsentation von Erinnerungen Als Träger von Erinnerungen kann Musik eingesetzt werden, um schon bekannte, in der Szene allerdings abwesende Figuren imaginativ heraufzubeschwören. Am Ende des Melodrams *Love Is a Many-Splendored Thing* (*Alle Herrlichkeit auf Erden*, USA 1955, Henry King) kehrt die verwitwete Hauptfigur an den Ort ihrer Liebe zurück, um die Vergangenheit heraufzubeschwören. Diesen Moment schmerzlicher Erinnerung verklärt das Englischhorn mit dem Hauptthema in Moll. Der musikalisch herbeigeführte Widerspruch zwischen faktischem Verlust, den das Bild vermittelt, und dem kommentierenden Leitmotiv, das einen Vermissten herbeisehnt, zielt auf einen emotionalen Widerstreit beim Betrachter, ehe klagende Streicher mit Anklängen an Wagners *Tristan und Isolde* (Uraufführung 1865) einen dramatischen Schlusspunkt setzen und die Endgültigkeit des Verlustes bekräftigen.

Musikalische *Zitate* vergangener Musikepochen werden außerdem bemüht und oftmals in einen neuen Hörzusammenhang gebracht, um Erinnerungen an eine vergleichsweise ältere Welt wachzurufen. Über die Musik lassen sich bestimmte Einstellungen, Wertungen und Gefühle der Entstehungszeit transportieren und in Kontrast zur Fremdheit der Welt setzen, in der sich die Personen befinden. So erklingt im rauen Wilden Westen bei John Hustons *The Unforgiven* (*Denen man nicht vergibt,* USA 1960) Musik von Wolfgang Ama-

deus Mozart. Verantwortlich für dieses emotionale Erinnern wird das sogenannte „affektive Gedächtnis“ gemacht. Sachverhalte, Situationen oder Personen lassen sich offenbar besser erinnern, wenn sie mit einem Gefühlswert im Großhirn abgespeichert worden sind (Koelsch und Siebel 2005, S. 578 ff.). Leitmotive und musikalische Zitate können diese emotionale Verknüpfung leisten. Musik wird auf diese Weise zum idealen *Träger von Erinnerungen*.

Illustration von Bildinhalten Eine Art *Zeigefunktion* erhält Musik im Film, wenn sie Bewegungen illustriert. Gerade in Zeichentrickfilmen werden einzelne Aktionen im Bild – wie zum Beispiel die leisen Schritte einer sich anschleichenden Figur – musikalisch nachgezeichnet. Bei diesem auch *Mickey Mousing* genannten Verfahren werden Analogien zwischen musikalischen Prozessen und Bewegungen sowohl vor der Kamera als auch der Kamera selbst hergestellt. Einer Abwärtsbewegung im Bild entspricht dann eine absteigende Tonfolge. Des Weiteren besteht die Möglichkeit, bestimmte Bildelemente musikalisch zu pointieren. So lenkt ein „glänzender“ Orchesterklang die Aufmerksamkeit erst recht auf einen im Bild funkelnden Edelstein. Das musikalische Nachzeichnen und Akzentuieren spielt seit jeher auch im Spielfilm eine gewichtige Rolle. Vor allem in Abenteuerfilmen und Komödien finden sich intensive Bewegungsillustrationen, mit Hilfe derer die Gefahr verdeutlicht beziehungsweise die Komik der Situation verstärkt werden soll. Doch nicht nur die äußerlichen Bewegungen im Bild, sondern auch die inneren Regungen und leibseelischen Vorgänge können musikalisch offenbart werden. Das steigende Verlangen bei sehnsüchtiger Erwartung des Geliebten vermögen aufwärts geführte Stimmen im Orchester zu unterstreichen, enttäuschte Hoffnungen dagegen Abwärtsbewegungen.

Einen weiteren wichtigen Aspekt in der Filmmusik bildet die Beschreibung von Ort, Zeit und Raum. Dabei spielen *musikalische Klischees*, die für einen bestimmten Kulturraum stehen sollen, eine große Rolle. Traditionelle Instrumente und Kompositionsweisen dienen als *Lokalkolorit* (*couleur locale*). In Woody Allens *Manhattan* (USA 1979) ist es George Gershwins Jazzkomposition *Rhapsody in Blue* (1924), die zur musikalischen Verkörperung von New York wird. Eine zeitliche Verortung bieten hingegen diverse Barockstücke in *Barry Lyndon* (GB/USA 1975). Große Intervallsprünge der Streicher und ein voller Orchesterklang korrespondieren in *Out of Africa* (*Jenseits von Afrika*, USA 1985) mit den gewaltigen räumlichen Dimensionen, die sich beim Flug durch die Savanne offenbaren. Aufgrund der Klangfarbenvielfalt eines Orchesters lassen sich ebenfalls Veränderungen der Lichtstimmung und Tageszeit schildern oder Witterungen mithilfe von Naturlauten und Effekten auskomponieren.

Emotionale Steuerung Auf der Bildebene beabsichtigte Affekte können mit Hilfe von Musik gesteigert, abgeschwächt, verschoben oder kontrastiert werden. Gerade in Actionfilmen ist der Auf- und Abbau von Erregungen auf besonders intensive Weise zu erleben. In der Filmmusik haben sich für Standardsituationen, wie etwa Verfolgungsjagden, entsprechende Konventionen herausgebildet. Ein *Ostinato* – eine ununterbrochen wiederholte musikalische Formel rhythmischer, melodischer oder harmonischer Art – dient in

solchen Situationen dem Spannungsaufbau und wird dem Spannungsbogen entsprechend nach und nach gesteigert.

Auch für alle anderen Situationen im Film lassen sich musikalische Standards ausmachen, die entsprechende Grundstimmungen vermitteln. Ruhige, fließende Streicherklänge etablieren in Liebesfilmen eine romantische, intime Atmosphäre, während schrille Dissonanzen samt Schlagwerk Angst und Schrecken in Horrorfilmen verbreiten sollen. Szenen des Abschieds und der Trauer werden für gewöhnlich mit einer entsprechend „klagenden" Musik in Moll begleitet, während das unverhoffte Wiedersehen eines getrennten Liebespaares auch die Musik zu Freudensprüngen veranlassen kann.

Erwähnt sei jedoch, dass sich bis heute nicht nachweisen lässt, ob – und wenn ja wie präzise – bestimmte Emotionen beim Rezipienten ausgelöst werden können und welchen Einfluss hierbei die interagierenden Ebenen von Bild und Ton besitzen. Eine wesentliche Rolle dürfte hierbei die musikalische wie filmische Sozialisation spielen. Möglicherweise vermag eine an Richard Wagners *Tristan und Isolde* angelehnte Musik – wie die oben erwähnte Komposition von Alfred Newmans für *Love Is a Many-Splendored Thing* – bei einem Opern-Kenner nicht nur die Dramatik des Abschieds zweier Liebenden intensivieren, sondern gleichzeitig eine Art Lösung in sich bergen, die sowohl Betroffenheit als auch Rührung evoziert. Fraglich bleibt jedoch, ob sich bei einem musikalischen Laien – ohne das Wissen um die Referenz – ebenfalls ganz ähnliche Gefühlswelten einstellen. Das Beispiel verdeutlicht, welche Schwierigkeiten sich bei der Beschreibung bestimmter musikalischer Wirkungen ergeben.

Strukturierung Ähnlich wie in der Oper lassen sich auch innerhalb eines Films verschiedene Zentren ausmachen, bei denen der Musik mehr Raum zur Entfaltung gegeben wird. Dies betrifft vor allem den Anfang eines Films, der sich mit einer Art *Ouvertüre*, einem musikalischem Vorspiel, versehen lässt, sowie das Ende, an dem etablierte Leitmotive noch mal in Erinnerung gerufen oder speziell für den Film komponierte Songs präsentiert werden. Abgesehen von solch rahmenden Musikeinsätzen bietet sich die Möglichkeit, die filmische Erzählung entlang ihrer dramaturgischen Entwicklung zu strukturieren. Unterschiedliche Einstellungen und Sequenzen – und damit auch verschiedene filmische Räume – lassen sich durch Musik zu einer formalen und erzählerischen Einheit zusammenzufassen. Der Rückgriff oder die Variation zuvor etablierter Musik bietet die Möglichkeit, inhaltliche Bezüge zwischen unterschiedlichen Handlungsabschnitten herzustellen.

Wie beim Schnitt können Übergänge geglättet oder aber erzählerische Zäsuren betont werden. Im ersten Fall bilden musikalische Bögen – wie bei einer Überblendung – einen weichen Übergang zwischen zwei Erzähleinheiten, indem sie über das Ende einer Szene hinaus in einen neuen Erzählabschnitt ragen oder umgekehrt die Musik einer neuen Sequenz bereits am Schluss des vorangegangenen Einstellungsverbundes einsetzt. Solche musikalischen Verknüpfungen eignen sich dazu, erzählerische Subtexte – beispielsweise verdeckte Beziehungskonstellationen – zu vermitteln. Gleiches gilt für den Fall, wenn die Musik zeitgleich mit dem Schnitt endet oder der Abschnittswechsel durch das Etablieren neuer Themen, einen Wechsel des Ausdruckscharakters der Musik zusätzlich betont wird.



Abb. 3.5 *Breakfast at Tiffany's. (Frühstück bei Tiffany,* © USA 1961)

Reizvoll gestaltet sich der Umgang mit Musik bei Parallelmontagen. In *E.T. the Extra–Terrestrial (E.T. – Der Außerirdische, USA 1982,* Steven Spielberg) gelingt es, einen direkten Zusammenhang zwischen dem Alkoholkonsum des Außerirdischen im Haus der Familie und der körperlichen Reaktion seines menschlichen Freundes in der Schule dadurch zu realisieren, dass die Musik nach und nach den Umschnitt im Bild ignoriert und über zahlreiche Abwärts-*Glissandi* der Streicher – also einem stufenlosen Gleiten der Finger auf den Saiten – die körperlichen Reaktionen der Betrunkenen vermittelt werden.

Kommentierung Besonders auffällig wird Musik im Film, wenn sie die Handlung nicht nur unterstützt, sondern auch kommentiert und damit Stellung bezieht. Der Komponist nimmt in solchen Momenten die Rolle eines zweiten Erzählers ein. Häufig geschieht dies durch eine kontrapunktische Beziehung der Musik zum filmischen Geschehen. So lassen sich Glaubwürdigkeit und Ernsthaftigkeit einer Figur sogleich durch einen ironischen Musikeinsatz ins Lächerliche ziehen. Auch die *Übertreibung* ist ein kompositorisches Mittel, das, wie in *Philadelphia Story* (*Die Nacht vor der Hochzeit*, USA 1940, George Cukor) geschehen, geschickt dazu eingesetzt werden kann, um eine vermeintliche Kongruenz zwischen Bild und Musik zu ironisieren. In Horrorfilmen wie *Jaws (*→ Kap. 3.6 Beispielanalysen) sind es die scheinbar friedlichen Momente, die sich durch eine bedrohliche Musik plötzlich ins Gegenteil verkehren, ohne dass sich die Situation im Bild geändert hätte. Und ein Liebesthema verrät dem Zuschauer bereits, dass die Figuren, die sich gerade erst begegnet sind, bald schon ein Paar sein werden.

Musik im filmischen Raum (diegetischer Musikeinsatz) Neben Musikeinsätzen, die außerhalb der filmischen Realität anzusiedeln sind – sprich Musik, die für den Zuschauer komponiert wurde und von den Protagonisten des Films nicht wahrgenommen werden kann, finden sich im Film Musikstücke, die den Eindruck erwecken sollen, dass diese innerhalb der filmischen Welt wahrzunehmen sind. Eindeutig ist ein solcher diegetischer Musikeinsatz, wenn die Quelle der Musik im Bild zu sehen ist. Man denke an Audrey Hepburn, die in *Breakfast at Tiffany's* (*Frühstück bei Tiffany*, USA 1961) auf der Feuertreppe *Moon River* singt (Abb. 3.5) oder an das Grammophon in *La Vita é Bella (Das Leben ist*

schön, I 1997, Roberto Benigni), aus dem die *Barcarole* aus Jacques Offenbachs Oper *Hoffmanns Erzählungen* (Uraufführung 1881) tönt.

Aber auch bei einer Musik, deren Quelle über das Bild und anhand der Reaktionen der Figuren nicht eindeutig bestimmt werden kann, liefert oftmals die Art und Weise ihres Erklingens darüber Aufschluss, ob sie als Teil der filmischen Welt verstanden werden soll. Hierbei spielt das Verhältnis der Musik zur Atmo eine entscheidende Rolle. Entspricht der Klang der Musik den akustischen Beschaffenheiten des Raumes oder weicht er merklich davon ab? *Lautstärke*, *Nachhallzeit* und *klangliche Qualität* dienen hier als Indikatoren. Besonders deutlich werden die klanglichen Unterschiede, wenn eine zunächst diegetisch verortete Musik auf der extradiegetischen Ebene weitergeführt wird (Musik aus dem Radio wird im Score aufgegriffen).

Grundsätzlich kann eine in der Filmwelt wahrnehmbare Musik die gleichen Funktionen einnehmen wie eine extradiegetische Musik. Dennoch lassen sich bestimmte funktionale Vorlieben der Filmemacher ausmachen. Häufig liefert Musik im filmischen Raum das passende Klangkolorit zu Ort und Zeit der Handlung. Man denke an die Musik aus der Barockzeit in *Dangerous Liaisons (Gefährliche Liebschaften*, UK/USA 1988) oder die Pop- und Rockmusik in *Catch me if you can* (USA 2002), die den Protagonisten durch ein ganzes Jahrzehnt begleitet. Ebenso dient diegetisch platzierte Musik oft dazu, das soziale Milieu oder den Charakter der Figuren zu beschreiben. Klassische Musik hallt eher durch die Räumlichkeiten der betuchten Bildungsbürger als HipHop oder Heavy Metal. Solche musikalischen Klischees erfahren immer wieder reizvolle Brechungen beziehungsweise Stilisierungen. Die in *A Clockwork Orange* (*Uhrwerk Orange*, USA 1971) diegetisch platzierte *9. Sinfonie* von Ludwig van Beethoven wird zum Leitmotiv für die gewalttätige Hauptfigur und erfährt auf extradiegetischer Ebene eine elektronische Bearbeitung von Wendy Carlos.

3.3 Sounddesign

Ganz ähnliche Funktionen wie der Musik lassen sich den Geräuschen im Film zuweisen. Auch sie können den Realitätseindruck des Films durch eine synchrone, parallele Verbindung zum Bild verstärken oder aber durch eine asynchrone Beziehung entkräften. Geräusche können die Bilder um Informationen ergänzen und damit die Handlung vorantreiben – eine Person ist in Großaufnahme zu sehen und im Hintergrund zu hören, dass eine Tür geöffnet wird. Über das Geräusch wird bei den Zuschauern eine Erwartungshaltung aufgebaut und eine nachfolgende Handlung antizipiert – eine Figur hat den Raum betreten. Gerade in Horrorfilmen wird mit den Erwartungshaltungen des Publikums gespielt, wenn ihm die Quelle des Geräuschs visuell vorenthalten und somit Spannung erzeugt wird. Wichtig für die Lebendigkeit des Geschehens sind also nicht nur die Geräusche, die das Sichtbare akustisch bestätigen, sondern auch jene, die sich scheinbar unbemerkt im Hintergrund ereignen und – vom Schäumen des Meeres über das akustische Chaos der Groß-

stadt bis zur Stille im Weltraum – als „natürliches Hintergrundrauschen" beziehungsweise akustisches Umfeld eines Schauplatzes (*Atmo*) wahrgenommen werden.

Geräusche etablieren also einen Hörraum, dessen *Extension* von einer minimalen bis zur gleichsam unendlichen Weite prinzipiell alle beliebigen Ausdehnungen annehmen kann (vgl. Chion 1994, S. 86 f.). Streuung und Nachhall des Schalls geben dabei nicht nur Auskunft über die Entfernung einer Geräuschquelle, sondern auch über die Größe, Form und Beschaffenheit des umgebenden Raums. Denn Schall kann sich zwar, anders als Licht, auch durch Festkörper wie Wände und Decken hindurch ausbreiten. Je nach Eigenschaft der Oberflächenstrukturen, auf die er dabei trifft, kann er aber mehr oder weniger stark reflektiert werden und so aus unterschiedlichen Richtungen in verschiedener Geschwindigkeit und Intensität im Ohr des Zuhörers eintreffen. Wenn der Schall dabei unterschiedliche Medien (Luft, Holz, Beton usw.) passiert oder auf elektronischem Wege (etwa über eine Telefonverbindung oder eine Lautsprecherübertragung) vermittelt wird, können einzelne Frequenzbereiche und/oder Wellenlängen herausgefiltert werden, so dass sich sein Klang, gegebenenfalls auch seine Verständlichkeit verändert. Folglich lassen sich über die Bestimmung der *Lautstärke*, *Nachhall-Zeit* und *Klanglichkeit* von Geräuschen unterschiedlichste Entfernungen zwischen Lautquelle und Bildgeschehen einschätzen und die spezifische Beschaffenheit der jeweiligen Räume – vom U-Boot bis zur Kirche – erfassen. Gerade heutige *Surround-Systeme* bieten einen ausgesprochen differenzierten dreidimensionalen Raumklang, der es ermöglicht, alle akustischen Ereignisse genau zu verorten und deren Bewegung im Raum zu verfolgen. Die Raumkoordinaten, die die Tonspur dahingehend etabliert, können graduell abgestuft eine mehr oder minder eindeutige Position im Raum suggerieren, von der aus diese Geräusche wahrgenommen werden. Ein solcher *Hörpunkt* (*point of audition*) lässt sich in Form eines Nähe-Distanz-Verhältnisses zur Lautquelle beschreiben (vgl. Chion 1994, S. 89), wie sich auch das Maß der Richtungsinformation (von einem gerichteten bis zu einem ungerichteten Klang) angeben lässt.

Der Ton ist aber nicht nur für die Raumwahrnehmung zentral, sondern auch „untrennbar an die Dimension der Zeit gebunden" (Flückiger 2007, S. 140). Er entfaltet sich allerdings nicht nur in der Zeit, sondern löst auch über die einzelnen, aufeinander folgenden oder parallel zueinander auftretenden „akustischen Erscheinungen die Zeit in kurze Intervalle" (Flückiger 2007, S. 140) auf und gliedert darüber den Zeitfluss. Damit Bild und Ton überhaupt als Einheit wahrgenommen werden können, ist es erforderlich, dass sie den Eindruck von Gleichzeitigkeit erwecken. Besonders leicht fällt dies, wenn ein Reiz (beispielsweise ein Faustschlag) zeitgleich auf beiden Ebenen auftritt, also sowohl im Bild zu sehen als auch auf der Tonspur zu hören ist. Für solche Momente der zeitlichen Anpassung hat Michel Chion den Begriff der *Synchrese* geprägt (Chion 1994, S. 58 ff.). Dieser aus den Wörtern Synchronismus und Synthese gebildete Neologismus soll Synchronisationspunkte benennen helfen, an denen sich Ton und Bild spontan zu verbinden scheinen.

Darüber hinaus lassen sich auch die materielle Beschaffenheit und die klanglichen Eigenschaften der Lautquelle bestimmen. Anders aber als im Bereich der Sprache, wo mitunter schon kleinste Lautverschiebungen zu Bedeutungsänderungen führen oder als fehlerhafte Artikulation gewertet werden können, fällt die Geräuschwahrnehmung (bei

ungeübten Hörern) oft recht undifferenziert aus. Das machen sich Sounddesigner bei der Gestaltung der Tonspur zunutze, indem sie in der Regel nicht einfach den Originalton wiedergegeben, der am Drehort aufgenommen wurde, sondern ihn aufwändig bearbeiten und um synthetische Geräusche ergänzen. Gerade in Science-Fiction-Filmen, aber auch in scheinbar realen Klangkulissen, hängt die Realitätsillusion maßgeblich von der Akzeptanz des etablierten akustischen Raumes ab, der von den Sounddesignern oftmals von Grund auf neu erschaffen werden muss. Um die Wirkung von Geräuschen zu intensivieren, greifen die Sounddesigner dabei häufig auf klangverwandte Tonstrukturen zurück, die dem Originalgeräusch beigemischt werden. So werden dem Düsengeräusch von Flugzeugen beispielsweise mitunter Tierschreie hinzugefügt, um es eindrucksvoller klingen zu lassen. Neben der Möglichkeit, einen Klang durch die Beimischung eines anderen in seiner Struktur zu verändern, können Geräusche auch *substituiert* oder aus ganz verschiedenen Ausgangsmaterialien synthetisiert werden. Im Falle der Substitution wird ein im Bild sichtbares Objekt „mit dem Geräusch einer anderen Quelle versehen" (Flückiger 2007, S. 516). Bei der Synthese entsteht aus der Überlagerung verschiedener Einzelgeräusche ein neuer Klangeindruck. Zu den einschlägigen Beispielen einer solchen Substitution zählt das Surren der Lichtschwerter in *Star Wars* (*Krieg der Sterne*, USA 1977, Sound Design: Ben Burtt), das aus dem Summen eines defekten Fernsehgeräts kreiert wurde. Aus einer Reihe von Tierlauten synthetisiert wurden dagegen die Laute, die die Dinosaurier in Steven Spielbergs *Jurassic Park* (USA 1993) ausstoßen.

Aber auch jenseits solch offensichtlicher Neuschöpfungen haben sich in den verschiedenen Genres zahlreiche *Sound-Stereotypen* ausgebildet. Solche wiederkehrend eingesetzte Klangstrukturen – etwa der stilisierte Klang des Schusses oder des Faustschlages beim Westernduell, das Knistern des Feuers im Liebesfilm oder eine Explosion im Actionfilm – prägen zu einem nicht unwesentlichen Teil auch die Erwartungshaltung an die Tongestaltung, weil sich so schon bestimmte Vorstellungen über die Klanglichkeit einzelner Aktionen, Bewegungen und Geräusche ausgebildet haben (Abb. 3.6).

Um die Beschaffenheit solcher Klangmuster und den inszenatorischen Umgang mit ihnen beschreiben zu können, hat Barbara Flückiger in Anlehnung an Pierre Schaeffer vorgeschlagen, die akustische Beschaffenheit eines Tons (oder einer komplexen akustischen Struktur) als *Klangobjekt* (franz. *objet sonore*) zu bezeichnen. Darüber soll schon terminologisch deutlich gemacht werden, dass nicht primär das repräsentierte Objekt beziehungsweise der im Bildfeld zu sehende Bewegungsvorgang, sondern die akustische Bauform der Töne gemeint ist, die es hinsichtlich ihrer klanglichen Zusammensetzung zu beschreiben gilt.

Damit man sich einen Überblick über die klangliche Gestaltung der Tonspur verschaffen und herausarbeiten kann, mit welchen Arten von Geräuschen innerhalb einer Sequenz gearbeitet wird, schlägt Flückiger folgende Leitfragen vor:

1. Was bewegt sich? Diese Frage steht am Anfang der auditiven Betrachtung, denn nur durch Bewegung und Reibung entstehen Klänge.
2. Was klingt? Hierbei kann sich zeigen, dass in der Filmgestaltung mache Klänge einer Quelle innerhalb der Diegese zugeordnet werden können, andere, *unidenti-*



Abb. 3.6 Die Arbeit des Sounddesigners besteht nicht nur in der Aufnahme von Alltagsgeräuschen, über lange Passagen der Filmgeschichte hinweg oft mussten eigene – aus heutiger Sicht oft seltsam anmutende – Geräte zur Klangerzeugung konstruiert werden. Modernes Sounddesign geschieht heutzutage am Computer

fizierbare Klangobjekte (kurz *UKO*) dagegen nicht. Gerade solche jenseits einer klaren Raum- und Objektzuordnung sich entfaltende Klangobjekte, deren „Quelle weder im Bild sichtbar […] noch aus dem Kontext erkennbar" (Flückiger 2007, S. 517) ist, sind für die suggestive Klanglichkeit etwa des phantastischen Films seit den 1970er Jahren charakteristisch geworden. Damit verbunden ist die Frage:

3. Wo klingt es? Hier ist also nach der räumlichen Situierung der einzelnen Klangobjekte gefragt, die mit den visuell dargebotenen Rauminformationen korrelieren, aber auch von ihnen abweichen können.
4. Welches Material klingt? Diese Frage ist insofern interessant, weil sich über die Klangfarbe nicht nur Informationen über den Ort, sondern auch über die materielle Beschaffenheit einer Geräuschquelle ableiten lassen.
5. Wie klingt es? Diese letzte Frage evoziert eine mehr oder minder intuitive Beschreibung des Klangbildes, die sich zum Beispiel über lautmalerische Verben artikulieren lässt (vgl. Flückiger 2007, S. 100 ff.).

Auf diese Weise kann man sich einen Überblick über Art und Umfang der jeweiligen Geräuschkulisse verschaffen. Daran anknüpfend lässt sich dann untersuchen, wie die Tongestaltung im Einzelnen zum filmischen Erzählen beiträgt.



Abb. 3.7 Akustisch eindringliche Fußmassage aus *Dà hóng dēnglóng gāogāo* (*Rote Laterne*, © VRC/HK 1991), die nur derjenigen Nebenfrau am Hof vorbehalten ist, die von dem reichen Hofherrn begehrt wird. So wird das markante Geräusch der Klöppel, das durch den gesamten Hof dringt, zum Ausdruck von Macht und Verfügungsgewalt

Illustration von Bildinhalten Wie einst die Geräuschemacher während der Stummfilmzeit, stehen auch heute die Sounddesigner gerade in Animationsfilmen (→ Kap. 7.5 Animationsfilm) vor der Aufgabe, für die präsentierten Bildwelten entsprechend kohärente Hörräume zu entwickeln, die die Aktionen im Bild akustisch wiedergeben. Filme wie *Ghost in the Shell* (J 1995, Mamoru Oshii) und *Wall-E* (*Wall-E – Der letzte räumt die Erde auf*, USA 2008, Andrew Stanton) verdeutlichen, mit welchem Aufwand komplexeste akustische Welten geschaffen werden, in denen unzählige Geräusche mit Aktionen im Bild korrelieren.

Häufig wird den Zuschauern ein Handlungsort nur einmal ausführlich im Bild mit seiner spezifischen Geräuschkulisse präsentiert. Charakteristische Laute bieten im weiteren Verlauf des Films auch dann eine lokale Orientierung, wenn diese über das Bild nicht möglich ist. Solche Orientierungslaute repräsentieren dann den spezifischen Raum. In Büroräumen sind es das Klappern der Tastaturen und das Klingeln der Telefone, am Meer die Brandung und das Kreischen der Möwen und in fernen Ländern das Meer fremder Stimmen. Neben der lokalen Verortung bieten die Geräusche eine zeitliche Einordnung, wie das Dampfgeräusch einer Lokomotive zur Jahrhundertwende.

Charakterisierung der Protagonisten Ebenso wie die musikalischen Leitmotive werden Geräusche immer wieder dramaturgisch gezielt eingesetzt, um Figuren zu charakterisieren und von anderen Protagonisten klanglich abzugrenzen. Gerade den Bösewichten wird traditionell akustisch besondere Aufmerksamkeit geschenkt. Selbst wenn Darth Vader in den *Star Wars*-Episoden nicht im Bild zu sehen ist, hören wir seinen Atem durch die schützende Maske. Und auch der Klang seines Laserschwertes – in einer Molltonart gestimmt – unterscheidet sich merklich von jenem des ehrenwerten Jedi-Ritters Obi-Wan Kenobi, das in Dur klingt (Burtt 2012, S. 192). Beim Duell werden auf diese Weise Dissonanzen aufgebaut, die der Gut-gegen-Böse-Konstruktion entsprechen. Andere Bösewichte wirken bedrohlich und machtvoll, wenn sie Walnüsse mit der bloßen Hand knacken, kontrolliert zwei Kugeln in ihrer Hand kreisen lassen, ihr Klappmesser virtuos schwingen, Kettchen auf- und abwickeln, mit den Zähnen knirschen oder mit ihrem Schlüsselbund spielen.

Auch ohne klare Zuordnung zu einer Figur können Geräusche eine leitmotivische Qualität entfalten. In *Dà hóng dēnglóng gāogāo (Rote Laterne,* VRC/HK 1991) ist es das durchdringende Geräusch der Klöppel bei der rituellen Fußmassage, das mehrfach wiederkehrt und zum klanglichen Symbol von Macht und seelischer Qual wird (Abb. 3.7).

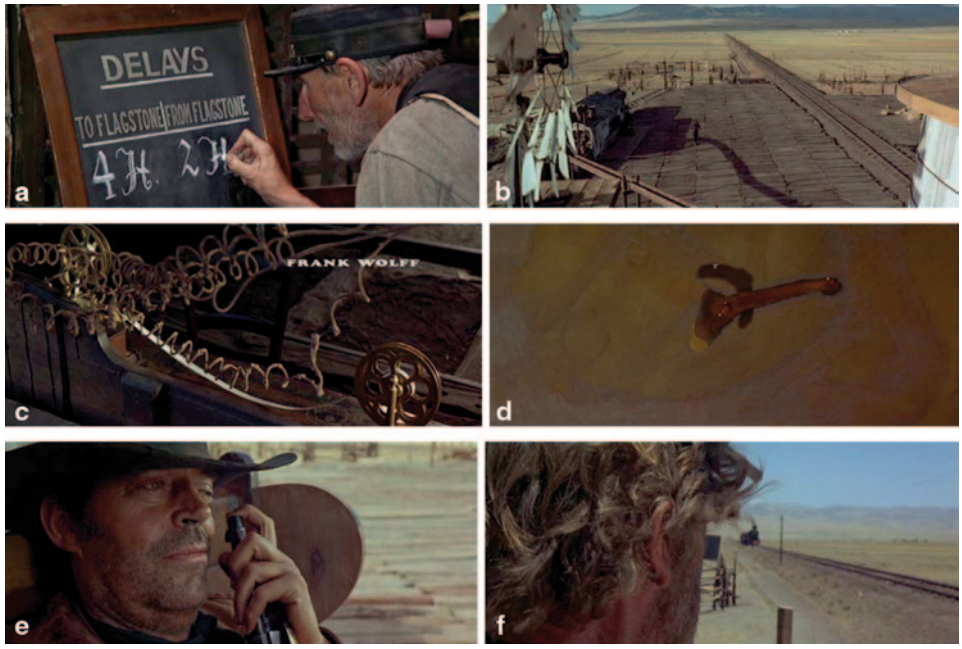

Abb. 3.8 *C'era una volta il West.* (*Spiel mir das Lied vom Tod*, © I 1968)

Geräusche lassen sich dramaturgisch gezielt hervorheben, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf bestimmte Bildelemente zu lenken, während andere Geräusche in den Hintergrund gerückt oder ganz ausgeblendet werden. So lassen sich über Verfremdungen des Raumeindrucks subjektive Hörwahrnehmungen der Figuren suggerieren.

Emotionale Steuerung Ebenso wie Musik vermittelt auch der Sound entsprechende emotionale Grundstimmungen. Das dudelnde Radio, lachende Kinder, das Rauschen der Meeresbrandung – die akustischen Ereignisse in *Jaws* (→ Kap. 13.6: Beispielanalysen) bestätigen die im Bild etablierte, ausgelassene Atmosphäre am Strand. Doch nur ein plötzlich auftretendes, unidentifizierbares Brodeln lässt die gesamte Stimmung kippen und wird zum Warnsignal, das den Hai im seichten Gewässer ankündigt.

Wie das Geräusch auf die Zuschauer wirkt, hängt zunächst einmal von seinen klanglichen Eigenschaften ab – hierzu gehören *Lautstärke*, *Frequenz* und *Timbre* ebenso wie *zeitliche* und *räumliche Ausdehnung*. Das laute Schließen einer schweren Metalltüre mit entsprechendem Nachhall wird zunächst einmal kein Wohlbehagen auslösen. Außerdem hängt das emotionale Erleben von Geräuschen maßgeblich von ihrer Kontextualisierung ab. Das Aufschlagen einzelner Wassertropfen kann die entspannte Stimmung auf einer regengeschützten Veranda unterstützen, aber auch höchste Spannung erzeugen. In der Eingangsszene des Westerns *C´era una volta il West* (*Spiel mir das Lied vom Tod*, I 1968, Sergio Leone) wird der stetig fallende Tropfen zum akustischen Symbol für das langsame Vergehen von Zeit. Eingesetzt als Folterinstrument, empfindet auch der Zuschauer akustisch jeden einzelnen Tropfen als Quälerei, wenn er unaufhaltsam auf den Kopf des Gefolterten trifft (Abb. 3.8).

Die suggestive Wirkung eines Geräusches kann durch *Verfremdung* (zum Beispiel durch *Hall* und *Verzerrung*) intensiviert werden. Gerade in Horrorfilmen wird auf solche Verfremdungseffekte zurückgegriffen, um das Grauen hörbar zu machen. Häufig tauchen tieffrequente undefinierbare synthetische Klangkulissen auf. Gerade in den Filmen von David Lynch, wie zum Beispiel *Lost Highway (USA 1997)*, kommen solch extrem suggestive Klangflächen zum Einsatz, die an sich „harmlose" Bilder bedrohlich aufladen.

Verfolgungsjagden leben von einer ausgeklügelten Spannungsdramaturgie, die die Gestaltung des Sounddesigns – ebenso wie bei der Musik – noch zu steigern vermag. Gerade in diesen zumeist dialogfreien Szenen tritt die Geräuschkomposition in den Vordergrund, deren Zusammensetzung und Abmischung entscheidenden Anteil an der emotionalen Einbindung der Zuschauer hat. Quietschende Reifen, heulende Motoren, Schüsse, splitterndes Glas, Explosionen – die Reihe akustischer Ereignisse in solchen Momenten ließe sich problemlos fortsetzen. Vor allem Signale wie Alarmglocken, Hupen oder durchdringende Polizei-Sirenen kommen in Gefahrensituationen gehäuft zum Einsatz und steigern die Spannung.

Aber auch die Zurücknahme der Geräuschkulisse kann extreme Spannung erzeugen, so dass jedes akustische Ereignis besonders intensiv wahrgenommen wird. Gerade Horrorfilme leben von der dynamischen Kontrastwirkung. In völliger Stille wirken akustische Einzelereignisse umso intensiver. Zu den typischen Schockmomenten gehört das unerwartete Schlagen einer Tür.

Kommentar Immer wieder bedienen sich die Filmemacher der *symbolischen* Qualität von Geräuschen, um über sie einen *Kommentar* zum Bildgeschehen abzugeben. Glocken können im entscheidenden Moment warnen, einen Tod ankündigen oder eine Frist verstreichen lassen. Auch Tiergeräusche werden gezielt als Kommentar eingesetzt. In Jane Campions *Das Piano (The Piano*, AU/NZ/F 1993) akzentuiert das Krähen des Hahns einen Verrat, in *E.T.* der Schrei einer Krähe den drohenden Tod. Selbst an sich „neutrale" Geräusche können eine *symbolische Aufladung* erfahren, vor allem wenn sie kontrapunktisch zum Bild gesetzt werden, um mit filmischen Konventionen und Erwartungshaltungen der Zuschauer zu brechen. Berühmt geworden ist beispielsweise die Sequenz aus René Clairs *Le million* (*Die Million*, F 1931), in der mehrere Charaktere einem Lotterieticket hinterherjagen, das sich in einer Jackentasche befindet. Diese Verfolgung ist nicht mit Originalton, sondern mit der Geräuschkulisse eines Fußballspiels unterlegt, wodurch Clair eine wirkungsvolle Dramatisierung des Geschehens erreicht. In solchen Fällen verschwimmt die ansonsten klare Grenze zwischen diegetischer und extradiegetischer Ebene.

Geräusche können eine Sonderstellung im Film einnehmen und zu sogenannten *key sounds* werden, die eine eigenständige Bedeutung erhalten. So wird das verfremdete Rotorengeräusch des Hubschraubers aus *Apocalypse Now* zum akustischen Inbegriff des kriegerischen Wahnsinns in Vietnam.

3.4 Sprache und Stimme

Da sich die Geschichte (→ Kap. 5 Narrative Analyse) eines Films in der Regel vor allem über die Dialoge der Figuren und andere Formen des gesprochenen Wortes vermittelt, wird der *Sprache* innerhalb der Tonspur besondere Aufmerksamkeit geschenkt. Taucht Sprache im Film auf, stellt sich zunächst einmal die Frage, wie sie dem Bild zugeordnet werden kann. Meist lassen sich *Monologe* und *Dialoge* direkt mit den Figuren verbinden, wenn sie im Bild zu sehen und die Wörter lippensynchron zu hören sind oder aber über *Montage* (→ Kap. 4 Schnitt und Montage) die Reaktion der zuhörenden Figur gezeigt oder über den passenden Raumklang der Stimme nahegelegt wird, dass eine Figur im Off spricht. Ähnlich ist es mit Stimmen, die ebenfalls im Handlungsraum zu hören sind, aber dort medial vermittelt werden, zum Beispiel durch Fernseher, Radios oder Lautsprecher.

Anders gestaltet sich das Verhältnis von Bild und Sprache, wenn der Mund einer Figur geschlossen bleibt, aber dennoch ihre Stimme zu hören ist. Häufig handelt es sich dann um einen *inneren Monolog* einer Figur innerhalb der Diegese. Nur den Zuschauern ist es in solchen Momenten vergönnt, den Gedanken der Figur zu lauschen oder ihren Erinnerungen zu folgen. Auf die Spitze wird diese filmische Konvention in der Komödie *What Women Want* (*Was Frauen wollen*, USA 2000) getrieben. Die von Mel Gibson verkörperte Hauptfigur wird in die Lage versetzt, die Gedanken anderer Frauen zu hören.

Eindeutiger von der filmischen Realität lassen sich Monologe, Dialoge und Kommentare abgrenzen, die von *Erzählern* (→ Kap. 5 Narrative Analyse) gesprochen werden, die nicht Teil der Handlung sind. Sogenannte *Voice-Over-Erzähler* finden sich oft in Literaturverfilmungen. Eine kontrapunktische Verbindung von Bild und Sprache baut Woody Allen in *What's Up, Tiger Lily?* (*Woody Allen's What's Up, Tiger Lily?*, USA 1966) auf, indem er einen asiatischen Spionagefilm mit einer neuen Tonspur versieht. Anstatt die Dialoge einfach zu übersetzen und zu synchronisieren, platziert Allen neue Dialoge und erzielt seine Komik gerade durch die Asynchronität von Bild und Ton.

Stimme Die *Stimme* im Film ist ein Klangobjekt, das als Teil eines komplexen Sounddesigns von anderen Tonkomponenten – Musik und Geräusche – nicht zu trennen ist. Die Stimme findet in der Lippenbewegung der Sprechenden ihren sichtbaren Ausdruck, so dass man Stimme durchaus als audiovisuelles Phänomen bezeichnen kann. Dass die Stimme sowohl akustische als auch visuelle Anteile besitzt, wird offenbar, wenn beide Aspekte nicht zueinander passen: entweder, weil sie sich zeitlich gegeneinander verschieben, oder weil es die gewählte Synchronstimme nicht erlaubt, Mimik, Gestik und die körperliche Gestalt der Figur in Einklang mit der fremden Stimme zu bringen. Dies kann zu erheblichen Verschiebungen in der Wahrnehmung des Charakters führen und somit die Akzeptanz der Konstruktion gefährden. Umgekehrt kann die herausragende Qualität eines Synchronsprechers die Figur aufwerten und dem Schauspiel zusätzliche Prägnanz verleihen.

Die Stimme im Film transportiert nicht nur die Bedeutungen der Sprache, sondern charakterisiert zugleich die Figur. Dies wird besonders deutlich, wenn die Figur ihre Stimme verstellt. In der Komödie *Some like it hot* (*Manche mögen's heiß,* USA 1959) schlüpfen die männlichen Protagonisten in Frauenkleider und sprechen mit piepsiger Kopfstimme, die am Ende des Films dann als stimmliche Maskierung entlarvt wird. Die individuelle *Klangfarbe* einer Stimme, *Timbre*, *Stimmlage*, *Artikulation*, *Betonung*, *Tempo*, *Sprachmelodie* und *-rhythmus*, *Akzente*, *Dialekte, Soziolekte* und die (Mutter –)Sprache selbst liefern Informationen über den Charakter, die Gestalt, das Geschlecht, mitunter sogar die sexuelle Orientierung, die regionale Herkunft, das soziale Milieu der Figuren und ihren sozialen Status. Die Art des Sprechens der Filmschauspieler hängt somit nicht nur von der Qualität einer individuellen Stimme ab, sondern auch von der historisch, kulturell und sozial bedingten Sprechnorm. Diese lässt sich in zwei Grundtypen differenzieren: die pathetische, romantische, expressive Sprechweise einerseits und die prosaische, nüchterne, ungekünstelte Sprechweise andererseits. Wie Stimmen im Film auf das Publikum wirken, ist nicht nur von der technisch bedingten Aufzeichnungspraxis abhängig, sondern auch vom Symbolregister eines politischen Regimes oder kulturellen Traditionen, wie zum Beispiel in Japan, wo Frauen eine in der Regel künstlich hohe Stimme vorgeschrieben ist (vgl. Bulgakowa 2012b, S. 81 ff.).

Bestimmte Rollenfächer und Genres verlangen nach spezifischer stimmlicher Ausprägung: Im *Film noir* bezaubert die *Femme fatale* mit einer tiefen Stimme, in der Komödie werden einfältigen Frauenfiguren – dem Klischee entsprechend – häufig unangenehm hohe Stimmen und Sprachfehler (Lispeln, Stottern) zugewiesen (vgl. Silverman 1988). Sonore, volumenreiche Stimmen – wie jene von Marlene Dietrich oder Sean Connery – können hingegen Stärke, Entschlossenheit und eine erotische Anziehungskraft zum Ausdruck bringen. Sympathie oder Antipathie gegenüber einer Figur werden ebenfalls maßgeblich durch die Stimmcharakteristik bestimmt. Mit seiner hellen, nasalen, gepressten und quäkigen Stimme verkörpert der US-amerikanische Schauspieler Joe Pesci in Filmen wie *Goodfellas* (*GoodFellas – Drei Jahrzehnte in der Mafia*, USA 1990) oder *Casino* (USA 1995) das stimmliche Stereotyp des kleinen, aggressiven Fieslings. Die verrauchte, raue Stimme bildet hingegen das Stimm-Klischee des Western-Helden. Gerade bei den beiden zuletzt genannten *Stereotypen* spielen *Artikulation*, *Lautstärke*, *Tempo* und *Sprachduktus* eine wesentliche Rolle. Joe Pesci redet zumeist wie ein Wasserfall und mit durchdringender Stimme. Ein Westernheld wie Clint Eastwood zeichnet sich hingegen durch Wortkargheit, langsames Sprechtempo und eine undeutliche Artikulation aus, wenn er mit der Zigarre zwischen den Zähnen seinen Gegnern droht. Selbst über das Alter und den gesundheitlichen Zustand einer Figur verrät die Stimme vieles. Heiserkeit, Brüchigkeit, geringe Lautstärke, Anstrengung beim Sprechen deuten auf ein hohes Alter oder eine schwere Krankheit der Figur hin. Besonders eindrücklich wirken nachträglich manipulierte Stimmen. So repräsentiert eine in der Regel körperlose und mit viel *Hall* versehene, tiefe, volumenreiche Stimme zumeist Götter, eine extrem verzerrte Stimme Geister und Teufel. Solche Verfrem-

dungseffekte werden auch gezielt bei Figuren eingesetzt, deren Persönlichkeit gespalten ist, die als Doppelgänger auftreten oder sich verwandeln.

Jenseits aller angeborenen Stimmcharakteristika versehen die Figuren allein schon durch ihre *Sprechweise* und *Sprachmelodie* den gesprochenen Text mit entsprechenden Konnotationen. Solche *Modulationen* der Stimme geben ebenfalls Auskunft über die emotionale Verfasstheit, wenn sie sich vor Freude überschlägt, vor Angst zittert, gedämpft und melodielos trauert, mit einem ironischen Unterton versehen ist, voller Pathos bei einer gewichtigen Rede klingt, gepresst kurz vor dem emotionalen Ausbruch erscheint – die Liste ließe sich beliebig fortsetzen (vgl. Beck und Grajeda 2008). All die zuvor genannten Aspekte erleben wir ebenso, wenn die Figuren zu singen beginnen und auf diese Weise ihren Gefühlen Ausdruck verleihen. Beispielhaft hierfür ist der Gesang im Bollywood-Kino.

Der Konstruktionscharakter und die Künstlichkeit eines Films werden viel eher auf der visuellen Ebene durch die Gestaltungsweisen der Kamera bemerkbar als auf der Tonebene, deren Phänomene sehr häufig natürlich wirken. Doch hier liegt ein Missverständnis vor: Ob eine Stimme laut oder leise, nah oder fern, warm oder kalt, intim oder distanziert erscheint, hängt wesentlich von der technischen Vermittlung ab, zum Beispiel von der Art und räumlichen Position des Mikrofons (vgl. Altman 1992).

Die Aufzeichnungstechnik des frühen Tonfilms konnte nicht alle Frequenzen adäquat wiedergeben, so dass man hohe und melodische Stimmen bevorzugte. Die Aufzeichnung des Klangs als Lichtton erlaubte weder zu laute noch zu leise Töne; deshalb war man bestrebt, die Unterschiede zwischen Schreien und Flüstern auszugleichen, um Verzerrungen zu vermeiden. Seit den 1950er Jahren erreichten neue Mikrofone sowie Magnetbandaufzeichnung ein größeres Spektrum an kontrastierender Lautstärke und Tonintensität. Die Wiedergabe leiser, tiefer oder flüsternder Stimmen war nun möglich. Die Annährung des Mikrofons an den Mund bewirkte ein deutlicheres Signal und verhalf schwachen Stimmen zu mehr Volumen. Dass dabei Nebengeräusche wie Atmen, Stimmbrüche oder Heiserkeit nun hörbar wurden, steigerte den Realismus und intensivierte den Eindruck intimer Nähe (vgl. Crafton 1999; Müller 2003).

Bis heute jedoch werden bei der Aufzeichnung und Wiedergabe von Stimmen realistische Raumeffekte der Verständlichkeit der Dialoge untergeordnet. So sprechen Schauspieler, die sich in größerer Entfernung oder mit dem Rücken zur Kamera befinden, in ein nah positioniertes Mikrofon. Dadurch stimmt die akustische Perspektive nicht mit der visuellen überein. Zudem wird die Stimme bei der Wiedergabe im Kinosaal in der Regel so gemischt, dass sie zentral von vorne zu kommen scheint. Ein Verfahren, das Stereophonie und 5.1 aus der Monozeit übernommen haben, als die Lautsprecher noch hinter der Leinwand platziert waren. Weil in den Anfangsjahren des Tonfilms Stimme und räumliche Anordnung der Figur auf der Leinwand nicht übereinstimmten, sprach man von einer Art Bauchrednerei, einem technischen *Ventriloquismus*. Es galt als besondere Leistung, Stimmen klar und deutlich vom Hintergrund abzuheben und Geräusche zu isolieren. Im Zuge dieser Strategie, die Michel Chion als *Vocozentrismus* bezeichnete (Chion 1999, S. 5), dominierte die Stimme die Tonspur und ihre Sinnvermittlung. Doch Funktionen der Stimme im Film sind weitaus vielfältiger und wurden mit der Perfektionierung der Tontechnik im-



Abb. 3.9 *Singin' in the Rain (Du sollst mein Glücksstern sein,* © USA 1952)

mer komplexer: Stimme tritt auf als ein Zeichen der Individualität eines *Stars* (→ Schauspiel), als Teil seiner akustischen affektiven Maske. In dem Computerspiel *The Godfather* (*Der Pate*, 2006) von Electronic Arts (EA) erzeugt Marlon Brandos Stimme einen solchen Eindruck, obwohl der Schauspieler zu diesem Zeitpunkt bereits verstorben war. Die Stimme kann somit auch zur Atmosphäre beitragen. Eine Stimme hingegen, die im filmischen Raum erklingt, deren Körper jedoch unsichtbar bleibt, erscheint als Phantom und wird von Michel Chion als *akusmatisch* beschrieben. Dieser aus der antiken Praxis entlehnte Begriff wies Chion am Beispiel von Fritz Langs *Das Testament des Dr. Mabuse* (D, 1933) oder Alfred Hitchcocks *Psycho* (USA, 1960) nach, wo körperlose Stimmen das Bild aus dem Off lenken und manipulieren. Er verstand sie als Vampire, „die dem Bild befehlen, in es eindringen und es aussaugen" (Chion 1982/2003, S. 134). Die Macht einer akusmatischen Stimme könne nur gebändigt werden, wenn ihr Erzeuger gezeigt wird.

Die Divergenz zwischen (Körper)bild und Stimme wurde in Filmen selbst oft thematisiert, zum Beispiel im Sujet der Persönlichkeitsspaltung, das sich – mal komödiantisch, mal melodramatisch oder unheimlich – mit der Auslöschung von Subjektivität beschäftigte. In *Singin' in the Rain* (*Du sollst mein Glücksstern sein*; USA, 1952, Abb. 3.9) wird die Stimme zunächst einem ‚falschen' Körper verliehen, und am Ende des Films wird der Zusammenfall der Stimme mit dem zugehörigen, ‚richtigen' Körper als eine ‚glückliche Hochzeit' gefeiert.

In *Bells Are Ringing* (*Anruf genügt – komme ins Haus*, USA 1960) nimmt eine Telefonistin je nach dem Wunschbild ihrer Gesprächspartner verschiedene Identitäten an und weiß am Ende selbst nicht mehr, ob sie eine fürsorgliche Mutter, eine Bohemienne oder eine romantische Geliebte ist. In der Produktionspraxis allerdings wird diese Spaltung großzügig ignoriert. Rita Hayworth sang in jedem Film mit einer anderen Stimme, Silvana Mangano sprach mit einer anderen Stimme und in *Cet obscur objet du désir* (*Dieses obskure Objekt der Begierde*, F 1977) wurden zwei Schauspielerinnen mit einer Stimme ausgestattet.

Stimmen als visuelle Klangmasken der Figuren schaffen komplexe Bedeutungen. Nicht weniger komplex ist ihre technische Erzeugung im Fall fantastischer Wesen: Für die Stimme des außerirdischen Kindes in *E.T. – The Extra-Terrestrial* (*E.T. – Der Außerirdische*, USA, 1982) verwendete der Tonmeister Ben Burtt Klänge und Grunzen von etwa 18 verschiedenen Tieren, Atemgeräusche von Debra Winger und die Stimme einer Laien, Pat Welsh, weil bei ihr „nicht erkennbar war, ob die Stimme jung oder alt, männlich oder weiblich war" (Burtt 2012, S. 195). Auch bei der künstlichen Intelligenz im Film trifft man auf ganz unterschiedliche Stimmtypen. Die Klangfarben reichen von der menschengleichen Wärme eines Androiden wie in *Blade Runner* über die spontanen elektronischen Lautäußerungen von Robotern wie R2D2 (in *Star Wars*) bis hin zur biomechanischen Kälte eines Cyborgs wie in *The Terminator* (*Terminator*, USA 1984). Solche nichtmenschlichen Stimmen sind zumeist aus organischen und mechanischen Klangkomponenten geformt (Rauscher 2012, S. 197 ff.).

Ob als kulturelles Konstrukt oder als technische Klanggestalt betrachtet, immer bleibt die Filmstimme ein Wirkungseffekt. Sie kann Individualität ebenso etablieren wie verweigern: In *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (*Dr. Jekyll und Mr. Hyde*, USA 1931) wurde die Stimme von Fredric March als Dr. Jekyll mit einem Filter bearbeitet, seiner Stimme als Mr. Hyde hingegen der aufgezeichnete Atem eines Tieres hinzugefügt. Dagegen verzichtet Jeremy Irons in einer Doppelrolle in David Cronenbergs *Dead Ringers* (*Die Unzertrennlichen*, CAN/USA 1988) auf solche Effekte, denn nicht die Stimme bestimmt die Individualität, sondern die visuellen Aspekte der Körperinszenierung (vgl. Butte und Brandt 2011). In den virtuellen Räumen der Animationsfilme und Videospiele entstehen hingegen ganz andere Klangbilder für Künstlichkeit oder Natürlichkeit: In vielen Pixar-Filmen sprechen Stars Kreaturen, Maschinen und Tiere, umgekehrt werden menschliche Stimmen mehr und mehr von Maschinen generiert.

Generell sollte man bei der Analyse der Stimme im Film darauf achten,

- ob sie in die Musik eingeschlossen wird und wie diese musikalische Begleitung die Melodik der Intonation und den Rhythmus bestimmt;
- ob der Einsatz der Stimme den Prinzipien des räumlichen Realismus folgt oder der Regisseur darauf zu Gunsten der Verständlichkeit verzichtet und alle Stimmen in der Nahaufnahme, in der gleichen Distanz zum Mikrofon erklingen lässt;
- ob die Stimme aus mehreren Klangphänomenen zusammengesetzt wird;
- und ob die gewählte Stimme bewusst im Widerspruch zum Körperbild eingesetzt wird (ein dicker Mann spricht mit hoher weiblicher Stimme, eine kleine Frau dagegen mit tiefem männlichen Bariton; darüber können komische oder furchterregende Effekte erzielt werden).

3.5 Tonschnitt und -mischung

Wie die verschiedenen Tonschichten zueinander ins Verhältnis gesetzt werden, hängt nicht nur von der Tonaufnahme, sondern auch von der Mischung des Tons in der Postproduktion ab, die es im folgenden Kapitel zu Schnitt und Montage noch genauer zu betrachten gilt (→ 4.1 Formen des Schnitts). Denn gerade hier entscheidet sich, wie die Aufmerksamkeit der Zuschauer den Film hindurch gelenkt werden soll und ist für die Dramaturgie entscheidend, wenn einzelne Handlungselemente allein über die akustische Ebene erzählt werden – man erinnere sich an das immer lauter werdende Pferdegetrappel im Western, das den Feind ankündigt, lange bevor er zu sehen ist. Seitdem ab 1932 die ersten Mischungen verschiedener Tonspuren technisch realisiert wurden, haben sich die Gestaltungsmöglichkeiten stetig erweitert, so dass heute dank digitaler Tontechnik jedes einzelne akustische Ereignis mannigfaltig bearbeitet oder neu geschnitten werden kann. Einige Beispiele: Akustische Ereignisse lassen sich aus dem Hintergrund in den Vordergrund rücken, um die Zuschauer auf wichtige Informationen hinzuweisen; Atmos ausblenden oder verfremden, um eine Wahrnehmungsänderung einer Figur anzuzeigen; Geräusche und Musik herunterregeln, sobald ein Dialog beginnt; symbolische Geräusche wie Glocken hineinmontieren; Ranfahrten der Kamera über ein Hochregeln der Lautstärke verstärken; Dialoge in die nächste Szene überlappen (*sound-bridge*) oder Schockmomente durch entsprechende Soundeffekte (*sfx*) erzielen. In heutigen Actionfilmen sind Tonmischungen mit mehr als 100 Spuren, die es zueinander in Relation zu setzen gilt, keine Seltenheit mehr.

Die Qualität des Tonschnitts und der Tonmischung zeigt sich umso mehr bei Nachsynchronisationen. Wenn die Sprachebene aus dem Tonmaterial mittels *ADR* (*automated dialogue replacement*) herausgefiltert und durch entsprechende Synchronstimmen ersetzt wird, gilt es, diese „fremden" Stimmen nicht nur exakt zu synchronisieren, sondern auch deren Klangcharakteristik an die räumlichen Gegebenheiten der Filmwelt anzupassen. Nebengeräusche lassen sich von einem sogenannten Geräuschemacher (*foley artist*) separat nachvertonen.

Während den Dialogen aufgrund ihrer besonderen narrativen Relevanz meist der Vorrang gegenüber den anderen Tonebenen gegeben wird, stehen Musik und Geräusche in einem ständigen Konkurrenzverhältnis zueinander. Dies verdeutlichen actionreiche Situationen wie Verfolgungsjagden, bei denen perkussive Musikeinsätze genauestens mit den Soundeffekten abgestimmt werden. Besonders gelungen wirken solche Tonmischungen, bei denen sich die einzelnen Schichten – trotz ihrer Präsenz – nicht gegenseitig überlagern, sondern interagieren und als eine facettenreiche Gesamtkomposition erfahren werden. Hierbei spielt das Austarieren der einzelnen Lautstärken und der verschiedenen Frequenzbereiche eine entscheidende Rolle. Je enger Komponisten und Sounddesigner zusammenarbeiten, desto besser lassen sich die jeweiligen Entfaltungsräume von Sprache, Musik und Geräuschen aufeinander abstimmen, so dass jede Ebene ihr klangliches Potenzial entfalten kann.

Cue-Sheet: Stichwortzettel, der in den 1910er und 1920er Jahren von den Produktionsfirmen ausgegeben wurde. Dieser enthielt stichwortartige Angaben zu den einzelnen Filmsequenzen und dazu passende Musiknummern (Cues). Auf diese Weise wollte die Filmindustrie Einfluss auf die Musikauswahl in den Kinos nehmen.
Diegetischer Ton: Sprache, Geräusche, Musik und andere akustische Ereignisse, die innerhalb der filmischen Welt zu verorten sind. Dies gilt vor allem dann, wenn die Quelle des Tons auch im Bild zu sehen ist. Lässt sich die Quelle über das Bild und anhand der Reaktionen der Figuren nicht eindeutig bestimmen, können *Lautstärke*, *Nachhallzeit* und *klangliche Qualität* Hinweise darauf geben, ob der Ton der Diegese zuzuordnen ist.
Dissonanz: (lat. dissonare = verworren, abweichend klingen) Intervalle und Akkorde, die eine Reibung und Schärfe in sich tragen und nach Auflösung verlangen. Hierzu gehören vor allem verminderte und übermäßige Intervalle.
Extradiegetischer Ton: Musik und andere akustische Ereignisse, die nicht der filmischen Welt entspringen bzw. der Bildebene nicht zuzuordnen sind.
Intervall: (von lat. intervallum = Zwischenraum) Abstand zwischen zwei Tönen, die gleichzeitig (harmonisches Intervall) oder nacheinander (melodisches Intervall) erklingen.
Klangobjekt: Begriff zur Beschreibung der Bauform eines Tons, der nicht notwendigerweise mit der visuellen Erscheinung eines Objekts oder einer Bewegung übereinstimmen muss.
Kompilation: Musikalische Begleitung eines Films, bei der vorgefertigte oder entlehnte Musikstücke aneinandergereiht werden. Die Kompilation von bekannten Musikstücken unterschiedlicher Provenienz stellte in der Stummfilmzeit das Standardverfahren filmmusikalischer Begleitung dar.
Kinothek: (Wortverschleifung von „Kino-Bibliothek“) Musiksammlung zur Zeit des Stummfilms, die eine Auswahl an Auszügen vorwiegend dramatischer Musik enthielt, die nach einzelnen Grundstimmungen und Situationen geordnet waren.
Leitmotiv: Bezeichnung für wiederkehrende, charakteristische musikalische Ideen, die einzelnen Personen, Gegenständen, Orten oder Situationen zugeordnet werden und beim Rezipienten eine Atmosphäre des Erinnerns oder Vorausahnens evozieren können. Je nach Situation lässt sich ihr Ausdruckscharakter variieren, indem die jeweiligen musikalischen Parameter verändert werden.
Mickey Mousing: Filmmusikalische Technik, bei der die Ereignisse im Bild präzise begleitet werden, indem Analogien zwischen musikalischen Prozessen und Bewegungen sowohl vor der Kamera als auch der Kamera selbst hergestellt werden. Der Begriff geht wohl auf den Hollywoodproduzenten David O. Selznick zurück, mit dem er auf die musikalische Gestaltung der frühen Mickey Mouse-Zeichentrickfilme von Walt Disney anspielte.

Schall: geringfügige, periodische Druck- beziehungsweise Dichteschwankungen, die durch Reibungen, Bewegungen oder Berührungen ausgelöst werden und sich wellenförmig in einem Gas (wie der Luft), in Flüssigkeiten (wie dem Wasser) oder Festkörpern (etwa in Metall) ausbreiten. Jedes einfache *Schallereignis* lässt sich durch seine Tonhöhe (die *Frequenz* des Schalls), Lautstärke (die *Amplitude* des Schalls) und Klangfarbe (auch: *Timbre*; die *Wellenform* des Schalls) beschreiben.
Score: (engl. = Partitur) Allgemein: Bezeichnung für die untereinander angeordnete Zusammenstellung aller Einzelstimmen einer Komposition. In der Filmmusikwissenschaft wird mit dem Begriff die kompositorische Seite eines Scores hervorgehoben.
Stimme: Stimme ist ein audiovisuelles Phänomen: Einerseits erklingt sie hörbar, andererseits findet sie in den Lippenbewegungen einer sprechenden Figur ihren sichtbaren Ausdruck. Über Klangfarbe, Timbre, Stimmlage, Artikulation, Betonung, Tempo, Sprachmelodie und -rhythmus, Akzente, Dialekte und Soziolekte kann eine Figur, ihr Aussehen und Geschlecht charakterisiert werden, ferner ihre sexuelle Orientierung sowie ihre regionale und soziale Herkunft. Häufig folgen Stimmen kulturellen Sprechnormen: Entweder ist die Sprechweise pathetisch, romantisch und expressiv oder prosaisch, nüchtern und ungekünstelt. Stimmen können sowohl natürlich moduliert als auch durch technische Mittel (Mikrofone, Aufzeichnungsverfahren) erzeugt und verfremdet werden. Diese Tendenz lässt sich vor allem in Computerspielen und Animationsfilmen beobachten.

3.6 Beispielanalysen

Der Vorspann zu *Jaws* (Der weiße Hai, USA 1975)
John Williams zählt zu den weltweit erfolg- und einflussreichsten Filmkomponisten und hat im Laufe seiner Karriere weit mehr als 100 Filme vertont. Seine oscarprämierten Filmscores zu *Star Wars*, *E.T. – The Extra-Terrestrial* oder *Schindler's List* (*Schindlers Liste*, USA 1993) sind fest im kollektiven Gedächtnis des Kinopublikums verankert. Zu den wohl berühmtesten *Motiven* in der Filmmusikgeschichte avancierte das unerbittlich voranschreitende Zweitonmotiv aus Steven Spielbergs *Jaws*, das immer wieder von anderen Filmkomponisten – zum Teil ironisch – zitiert wurde. Dieses *Ostinato* ist für die gesamte Komposition prägend. Am Anfang wird es unmittelbar mit der Präsenz des Hais verbunden, ehe Williams im weiteren Verlauf des Films mit den Erwartungen der Zuschauer spielt, wenn er beispielsweise einen Angriff des Hais nicht mit dem Ostinato begleitet und dadurch die Schockwirkung beim plötzlichen Auftauchen des Hais nochmals potenziert. Den gesamten Film hindurch gelingt es Williams, das dramatische Potential des Motivs der jeweiligen Gefahrensituation anzupassen. Das Schaubild in Abb. 3.10 illustriert, in welchen Situationen das Motiv auftaucht, das Schaubild in Abb. 3.11 sein dramatisches Potenzial. Anhand

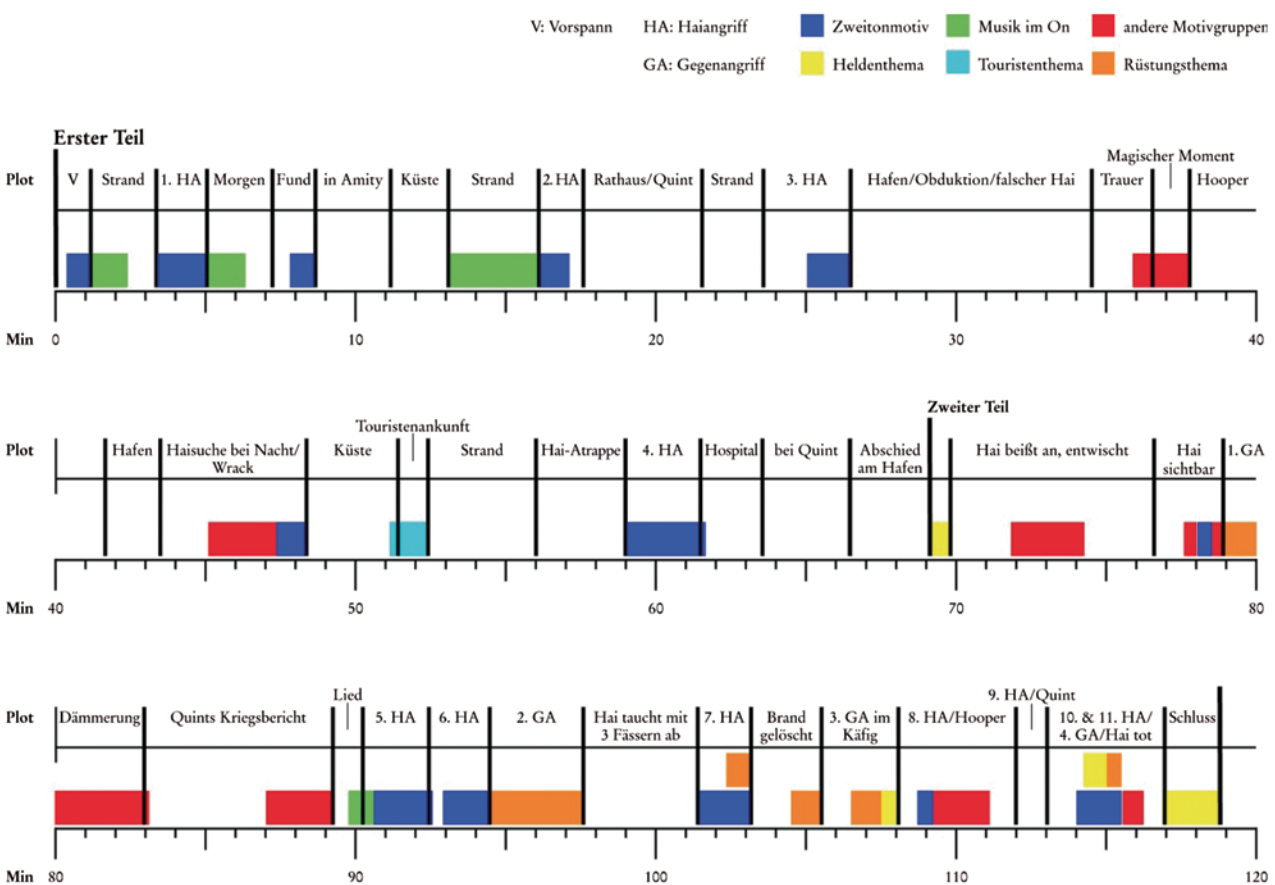

Abb. 3.10 Musikalische Motive in *Jaws*. (*Der weiße Hai*, © USA 1975)

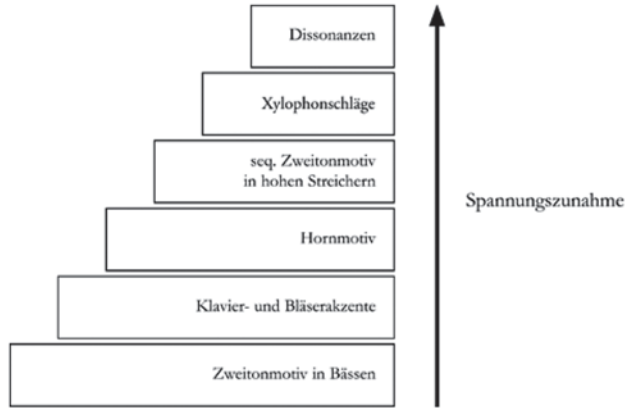

Abb. 3.11 Spannungszunahme in Jaws (Der weiße Hai, © USA 1975)

des Vorspanns zu *Jaws* soll im Folgenden verdeutlicht werden, wie eng Bild und Musik miteinander verknüpft sind, um die Zuschauer von der ersten Sekunde an emotional einzubinden.

Dargestellt sind die zentralen Leitmotive aus *Jaws* und deren dramaturgische Einbindung in die Handlung des Films. Zentral für die Filmmusik ist das Ostinato (Zweitonmotiv), das mit den Attacken des Hais verbunden ist. Zu Beginn des zweiten großen Erzählabschnitts – der Haijagd auf hoher See – etabliert Williams ein Leitmotiv (Heldenthema), das nach und nach der Hauptfigur Brody zugeordnet wird. Dieses taucht zunächst nur ansatzweise auf, wohl um anzudeuten, dass Brodys Entwicklung wie die des Themas noch nicht abgeschlossen sind. Denn erst nachdem der Polizist seine Wasserscheu überwunden, den Seemannsknoten gebunden und zum ersten Mal dem Hai erblickt hat, begleitet ihn das Heldenthema in voller Gestalt. Im finalen Duell zwischen Hai und Brody präsentiert Williams beide Leitmotive gleichzeitig und führt die Musik zu einem spannungsgeladenen Höhepunkt. Damit entspricht er exakt der Bilddramaturgie: Mittels Konvergenzmontage und schrittweisem Ranschnitt auf die Gegner wird der Konflikt zugespitzt und erfährt erst in allerletzter Sekunde seine Auflösung, als Brody den Hai erschießt.

In Steven Spielbergs Horrorfilm *Jaws* (*Der weiße Hai*, USA 1975) verknüpft Komponist John Williams ein Leitmotiv mit dem Hai. Um lediglich auf dessen Präsenz hinzuweisen, begnügt sich Williams mit einer Ostinatofigur in den tiefen Streichern. Nähert sich der Hai jedoch seinem Opfer, gilt es, die Spannungsmöglichkeiten des musikalischen Materials je nach Grad der Bedrohung auszureizen. Entsprechend wird das Ostinato um verschiedene Motiv- und Klangstrukturen ergänzt. So ertönt zusätzlich etwa ein spannungsgeladenes, düsteres Hornmotiv, wenn der Hai sich auf die Jagd begibt. In einer letzten Steigerungsphase platziert Williams neben Xylophon-, Streicher- und Blechbläserakzenten weitere scharfe Dissonanzen, um bei den Attacken des Hais die unmittelbare Lebensgefahr für das Opfer akustisch nahezubringen (Abb. 3.11).

Gleich zu Beginn des Films wird der Hörsinn der Zuschauer geschärft. Denn noch ehe die erste Einstellung zu sehen ist, tauchen ganz leise zu den Credits Meereslaute auf, die erst nach und nach an Präsenz gewinnen. Die akustisch wahrnehmbare Weite und Tie-

fe des Meeres erscheint gerade auch deshalb unergründlich, weil sie noch keine visuelle Entsprechung gefunden hat. Aus eben dieser akustischen „Tiefe" ertönen die Kontrabässe mit zwei Tönen im *Intervall* einer kleiner Sekunde (E-F), die nach kurzer Pause repetiert werden. Der eindringliche musikalische Kleinstbaustein erklingt von Neuem und wird nun ohne Verzögerung wiederholt. Nach einer kurzen Pause schließt sich eine vierfache Wiederholung an. Mit der Abblende verstummen auch die Kontrabässe für einen kurzen Augenblick, so dass sich der Eindruck einer *Zäsur* verstärkt.

In der nächsten Einstellung bestätigt sich im Bild der akustisch bereits etablierte filmische Raum: Wir befinden uns unter Wasser, und die Kamera gleitet wie ein Hai am Meeresgrund entlang, dessen Perspektive die Zuschauer suggeriert bekommen. Korrespondierend mit der Bewegung der Kamera ist das Motiv in den Kontrabässen nun als *Ostinato* präsent. Markante Zwischenakzente (D) des Klaviers und der Bläser erhöhen das Bedrohungspotenzial in der Musik. Zeitgleich mit der Aufblende des Titels „Jaws" setzt das Horn mit einem weiteren kurzen *Motiv* ein, das variiert wird. Durch den bildsynchronen Einsatz verstärkt sich der Eindruck, dass Musik und Titel des Films narrativ miteinander zu verknüpfen sind, zumal das Horn als klassisches Signalinstrument bei der Jagd entsprechende Assoziationen weckt. Während die nächsten Credits folgen, erweitert sich das Klangspektrum des Orchesters – die Musik gewinnt weiter an Raum und Kraft: Streicher in mittlerer Lage verstärken das pochende Ostinato in den Kontrabässen. Dieses wird um einen dritten Ton (D) als Zwischenakzent erweitert, während Holzbläser das bereits etablierte Hornmotiv in geraffter Form wiederholen. Einher mit der Annäherung an den Meeresboden gehen ein stetiges *Crescendo* und *Accelerando*. Hohe Streicher und Blechbläser komplettieren den forcierten Orchesterklang. Das Bild wird zusehends unscharf, als eine Algenpflanze angesteuert wird und man schließlich ins Pflanzendickicht eindringt. Xylophon-Schläge bilden die letzte Steigerung, bevor auf dem *Fortissimo*-Höhepunkt ein harter Schnitt zur nächsten Einstellung erfolgt.

Ebenso wie die Musik ohne Auflösung abrupt endet, werden die Zuschauer auch auf der visuellen Ebene im Unklaren darüber gelassen, was das Ziel dieser mehrstufigen Spannungsdramaturgie gewesen ist. Denn diese inszenierte Jagd verlief erfolglos und dürfte die Erwartungen der Zuschauer (die damals durch eine intensive Werbekampagne im Vorfeld der Premiere geschürt wurden) enttäuscht haben, so dass sie umso gespannter allen weiteren Szenen folgen werden. Erreicht wurde dies gerade durch eine enge Verzahnung von Bild, Musik und Geräuschen.

Die Geldübergabe aus *Jackie Brown* (USA 1997)

Von Anfang an spielen Songs in den Filmen von Quentin Tarantino eine zentrale Rolle – und das nicht nur als passende szenische Untermalung, sondern vor allem in der Funktion eines zweiten Erzählers. Denn über sie erfahren die Zuschauer, in welcher Stimmung sich die Protagonisten gerade befinden, und über die Texte der Lieder bekommen sie einen Eindruck davon, welche Gedanken, Pläne und Hoffnungen die Figuren gerade beschäftigen. Dabei greift Tarantino vor allem auf Songs der 1950er bis 1970er Jahre zurück, die mit ihrem analogen „alten" Sound wesentlich zur besonderen Atmosphäre der Filme beitragen.

Auch in Tarantinos drittem Langfilm *Jackie Brown* dienen die Songs dazu, die Protagonisten und ihr Milieu zu charakterisieren. Zum ersten Mal steht bei Tarantino eine Frau im Mittelpunkt der Handlung. Die Schauspielerin Pam Grier, die in den Blaxploitation-Filmen der 1970er Jahre zur Ikone wurde, verkörpert die Stewardess Jackie Brown, die beim Versuch, für einen Gangster Geld in die USA zu schmuggeln, festgenommen wird. Eingesetzt als Lockvogel gelingt es ihr schließlich durch einen cleveren Clou, all ihren Widersachern mit dem Geld zu entkommen. Besonders geschickt kreuzt Tarantino immer wieder die einzelnen Handlungsstränge und ordnet dabei den jeweiligen Hauptfiguren verschiedene Songs zu.

Dies gilt auch für den Titel *Street Life*, der Jackie und ihren Komplizen Max begleitet, als sie getrennt voneinander zum Einkaufszentrum fahren, wo die vermeintliche Übergabe des Geldes stattfinden soll. Dass der Song von Randy Crawford bereits prominent in dem Kriminalfilm *Sharky's Machine* (USA 1981) von und mit Burt Reynolds vertreten war und Crawford zu ihrem ersten Disco-Hit verhalf, dürfte für Tarantino ein zusätzlicher Anreiz gewesen sein, ihn unmittelbar vor dem Höhepunkt des Films zu platzieren. Zu den Nah- und Großaufnahmen auf Jackie und Max wird die Atmo komplett ausgeblendet und taucht nur kurz als Kontrast zum Song auf, als der Umschnitt von einem zum anderen Fahrzeug erfolgt. Obwohl sich die Kamera im Wagen der Protagonisten befindet, liefert die Tonebene keinen Hinweis darauf, dass die Musik aus dem Radio tönt. Die hohe Klangqualität und das Ausbleiben einer akustischen Einbettung des Songs in die Atmo sprechen dafür, dass er *extradiegetisch* angesiedelt ist und damit eine übergeordnete Rolle in der Szene spielen soll. Der Text verweist auf Jackies soziale Herkunft. Gleichzeitig wird über die Musik die emotionale Bindung der beiden Protagonisten verstärkt. Denn sobald unvermittelt zum Wagen des Gangsters Louis (Robert De Niro) mit der Botin Melanie (Bridget Fonda) geschnitten wird, die sich ebenfalls auf dem Weg zum Einkaufszentrum befinden – und von der Kamera mit mehr Abstand aufgenommen werden –, wechselt nicht nur abrupt der Song, sondern auch die Ebene seines Erklingens. Die eingeschränkte Klangqualität des Titels *Midnight Confessions* von The Grass Roots, Melanies rhythmische Bewegungen zur Musik sowie Louis' Aufforderung, das Radio leiser zu drehen, bekräftigen sein *diegetisches Erklingen*. Dass der Song *Street Life* hingegen extradiegetisch zu verorten ist, wird besonders deutlich, als die Musik auch dann weitergeführt wird, wenn sich Jackie nach dem Verlassen des Wagen mit der Tasche ins Einkaufszentrum begibt. Handlung und Schnitt (mit mehreren kleinen Zeitsprüngen) folgen dabei präzise der Struktur des Songs. Jackie bewegt sich nicht nur exakt im Takt der Musik, sondern stoppt auch genau in jenem Augenblick, da der Song in einem Zwischenspiel ebenfalls einen Moment lang zur Ruhe kommt. In diesem Augenblick rückt die Kamera nochmals bis zur Großaufnahme an Jackie heran, um ihren suchenden Blick einzufangen. Erst mit Beginn der nächsten Strophe setzt Jackie ihren Weg zum Ort der Übergabe fort. Die eigentliche Atmo des Einkaufszentrums mit ruhiger Hintergrundmusik ist erst wahrnehmbar, als sie den Ort der Übergabe, ein Bekleidungsgeschäft, erreicht hat. In der Umkleide wartet Jackie auf Melanie, die sich verspätet. Es herrscht eine beunruhige Stille. Langsam fährt die Kamera auf das Gesicht von Jackie heran, die sichtlich besorgt ist, dass der Clou platzen könnte.

Synchron zum Schnitt zu einer Großaufnahme auf Jackies Gesicht platziert Tarantino das Öffnen einer Türe, das als einziges akustisches Ereignis besonders hervorsticht und Jackie vor Schreck kurz zusammenzucken lässt. Erst als sie mit großer Hektik das Geld in eine zweite Einkaufstasche packt und sichtlich aufgeregt im neuen Hosenanzug – ein erster Hinweis auf ihren bevorstehenden sozialen Aufstieg – die Kabine verlässt, setzt eine jazzige Instrumentalmusik mit schnellen Beats und dissonanten Blechbläsereinwürfen ein, die Jackies innere Erregung zu transportieren scheint. Dabei handelt es sich um das Stück mit dem passenden Titel *Escape* von Roy Ayers, das aus dem Film *Coffy* (USA 1973, Jack Hill) stammt, in dem Pam Grier die Hauptrolle spielt. Jackie bezahlt den Anzug und vergisst beinahe ihr Rückgeld. Die Kamera umkreist sie und verstärkt so den Eindruck von Konfusion. Mit schnellem Schritt tritt sie den Rückweg an. Hierbei korrespondieren die klickenden Beats der Musik mit dem deutlich wahrnehmbaren Geräusch ihrer Absätze auf den Fliesen und Stufen der Rollentreppe, die sie in Richtung Haupthalle herunterhastet, bis sie stehen bleibt und mit gespielter Fassungslosigkeit der Polizei weismacht, dass ihr die Tasche von Melanie entrissen wurde.

Nun erzählt Tarantino die Ereignisse aus der Perspektive von Louis und Melanie. Kurz hören wir noch bei ihrer Ankunft auf dem Parkplatz *Midnight Confessions* aus dem Radio schallen, ehe die Musik – synchron mit dem Abschalten des Motors – verstummt. Stattdessen werden Dialog und Atmo in den Vordergrund der Tonspur gerückt, als Louis Melanie wutentbrannt hinter sich herzieht. Tarantino springt zeitlich vorwärts und motiviert den Schnitt erneut durch ein akustisches Ereignis: In diesem Fall ist es der Glockenschlag beim Öffnen des Fahrstuhls. Auch beim Verlassen des Kaufhauses verzichtet Tarantino auf den Einsatz von Musik. Stattdessen verfolgen wir das Streitgespräch zwischen Louis und Melanie, das sich mit jeder weiteren Stichelei von ihr zuspitzt, bis sich die angestaute Aggression bei Louis entlädt und er Melanie mit zwei Schüssen niederstreckt. Erst als Louis den Motor startet und auch der Song *Midnight Confessions* wieder spielt, scheint sich die Lage zu entspannen. Doch kurz darauf geht der Motor aus, so dass Louis erneut starten muss. Das Abwürgen des Motors mutet wie ein Kommentar von Tarantino an – Louis wird scheitern.

Zu guter Letzt bekommen wir die eigentliche Übergabe des Geldes aus der Sicht von Max präsentiert. Erneut setzt Tarantino mit der Ankunft auf dem Parkplatz ein. Aus Max' Wagen tönt nicht etwa der Song *Street Life*, sondern das Liebeslied *Didn't I blow your mind this time* von den Delfonics, das ihn und Jackie zuvor bereits verbunden hat. Mit dem Ausschalten des Motors stoppt auch die Musik. Im Kaufhaus beobachtet Max aus einiger Entfernung die Übergabe des Geldes und entsprechend gedämpft nehmen wir die Stimmen von Jackie, Melanie und Louis wahr. Erst als sich Max seelenruhig in die Umkleide begibt, um die Strandtasche zu holen, setzt ein Cembalo mit barock anmutender Musik ein, die diesem entscheidenden Moment eine feierliche Stimmung verleiht. Hier hört man *Vittroni's Theme (King is Dead)* – ebenfalls aus dem Film *Coffy.* Seinen Weg aus dem Einkaufscenter begleitet dann ein funkiges Stück mit dem Titel *Aragon* von Roy Ayers, das nochmals Max' Coolness betont und anzeigt, dass der Coup gelungen ist. Langsam wird die Musik ausgeblendet, als er seinen Wagen erreicht und beobachtet, wie Louis und Melanie das Center durch einen anderen Ausgang verlassen. Max steigt ein und fährt vom Parkplatz; noch einmal hören wir leise *Didn't I blow your mind this time* aus seinem Wagen dringen.

Dass in dieser mehr als 20 minütigen Übergabe-Szene Bild und Musik so eng miteinander verknüpft sind, ist vor allem der Arbeitsweise von Tarantino geschuldet. Offenbar lag die Musik bereits vor dem Dreh der Szenen vor, deren Dramaturgie sich präzise an jener der Songs orientiert. Sie verklammern die jeweilige Erzählperspektive, glätten Zeitsprünge und sind Taktgeber für den Schnitt und die Bewegung im Bild. Gleiches gilt für das komplexe Zusammenspiel von Atmo und Musik und deren Gewichtung, die wesentlich von der Narration bestimmt wird.

Literatur

Altman, Rick. 1992. *Sound theory/sound practice*. London: Routledge.

Beck, Jays, und Tony Grajeda. 2008. *Lowering the boom. Critical studies in film sound*. Chicago: University of Illinois Press.

Bulgakowa, Oksana, Hrsg. 2012a. *Resonanz-Räume. Die Stimme und die Medien*. Berlin: Bertz + Fischer.

Bulgakowa, Oksana. 2012b. StimmBrüche. Marlon Brando, Innokenti Smoktunowski und der Klang der 1950er Jahre. In *Resonanz-Räume. Die Stimme und die Medien*, Hrsg. Oksana Bulgakowa, 81–98. Berlin: Bertz + Fischer.

Burtt, Ben. 2012. Wenn dieses Ding tatsächlich existierte, wie würde es klingen?. In *Resonanz-Räume. Die Stimme und die Medien*, Hrsg. Oksana Bulgakowa, 190–196. Berlin: Bertz + Fischer.

Butte, Maren, und Sabine Brandt. 2011. *Bild und Stimme*. Paderborn: Fink.

Chion, Michel. 1994. *Audio-Vision. Sound on screen*. New York: Columbia University Press.

Chion, Michel. 1999. *The voice in cinema*. New York: Columbia University Press. (Original 1982).

Chion, Michel. 2003. Mabuse – Magie und Kräfte des acousmêtre. Auszüge aus „Die Stimme im Kino". In *Medien/Stimmen*, Hrsg. Cornelia Epping-Jäger und Erika Linz, 124–159. Köln: Universitäts- und Stadtbibliothek. (Online-Ressource).

Crafton, Donald. 1999. The talkies. American cinema's transition to sound, 1926–1931. Berkeley: University of California Press.

Eisenstein, Sergej M., Wsewolod Pudowkin, und Grigorij W. Alexandrow. 2001. Manifest zum Tonfilm (Original 1928). In *Texte zur Theorie des Films*. 4. Aufl., Hrsg. Franz-Josef Albersmeier, 54–57. Stuttgart: Reclam.

Flückiger, Barbara. 2007. *Sound design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. 3. Aufl. Marburg: Schüren.

Elsaesser, Thomas, und Malte Hagener. 2007. *Filmtheorie zur Einführung.* Hamburg: Junius.

Koelsch, Stefan, und Walter A. Siebel. 2005. Towards a neural basis of music perception. *Trends in Cognitive Sciences* 9 (12): 578–584.

Lissa, Zofia. 1965. *Ästhetik der Filmmusik*. Berlin: Henschel.

de la Motte-Haber, Helga, und Hans Emons. 1980. *Filmmusik. Eine systematische Beschreibung*. München: Hanser.

Müller, Corinna. 2003. *Vom Stummfilm zum Tonfilm*. München: Fink.

Rauscher, Andreas. 2012. Sound of silence. Stimmen künstlicher Intelligenz im Science-Fiction-Film. In *Resonanz-Räume. Die Stimme und die Medien*, Hrsg. Oksana Bulgakowa, 197–212. Berlin: Bertz + Fischer.

Silverman, Kaja. 1988. The acoustic mirror. The female voice in psychoanalysis and cinema. Bloomington: Indiana University Press.

Wagner, Richard. 1984/1852. *Oper und Drama*. Stuttgart: Reclam. (Original).

Schnitt und Montage

4

Wenn es darum geht, ein Wesensmerkmal herauszustellen, durch das sich Film und Fernsehen von anderen, älteren Künsten und Medien unterscheiden, wird neben dem Phänomen der Bewegungsillusion des Bildes in der Regel die Möglichkeit der *Montage* angeführt, jener gestalterischen Freiheit also, Einzelbilder und Einstellungen nachträglich zu beschneiden und in beliebiger Reihung aufeinander folgen zu lassen. Alle anderen Bereiche filmischer Gestaltung, so hat es Walter Murch, einer der Meister des Filmschnitts, einmal postuliert und dabei Schauspiel, Fotografie, Malerei, Dramaturgie, Architektur, Musik, Kostümdesign, Maske und Tanz in seine Aufzählung eingeschlossen, „are based on long-established arts, with roots extending down through millennia of development and tradition deep into the fecund secrets of humanity's prehistory" (Murch 2006, S. x). Montage sei dagegen eine genuin filmische Errungenschaft.

Im Hinblick auf die narrative Gestaltung von Erzählungen, die sich auch in anderen Künsten (wie der Literatur) aus der Verzahnung einander abwechselnder Bausteine entwickeln können, ist dies sicher nicht ganz zutreffend (vgl. hierzu auch Eisenstein 2006a, S. 301 ff.). Dennoch stellt die Möglichkeit, Bilder (wie auch Bilder und Töne) miteinander in Beziehung zu setzen, einen wesentlichen Bestandteil filmischer Inszenierung dar, der je nach Perspektive gleichermaßen als Krönung der Filmkunst wie auch als ihr Sündenfall anmuten mag (vgl. Bulgakowa 2009, S. 49). Als Krönung insofern, weil der Film sich über die Neukombination der Aufnahmen von der schlichten Reproduktion der vorfilmischen Welt emanzipiert und als Sündenfall, weil er im Zuge dessen die Spuren der physischen Realität, die sich in den einzelnen Aufnahmen niedergeschlagen haben, unwiderruflich zerstört. Denn mit dem In-Beziehung-Setzen einzelner Elemente zueinander, wie es die Montage sukzessiv leistet, wenn sie eine Einstellung auf eine andere folgen lässt, und simultan, wenn sie ein Bild mit einem Ton verknüpft, verändert sich nicht nur der Kontext, in dem Bild und Ton jeweils erscheinen. Auch die Bedeutungen der Elemente werden modifiziert, wenn nicht gar aus der Kombination ein neuer Sinn erwächst, der im Ausgangsmaterial noch nicht angelegt war. In seiner reduziertesten Darstellung läuft dieses als *Kontexttheorem der Montage* beschriebene Phänomen auf die simple Formel „a + b = c"

O. Keutzer et al., *Filmanalyse,* Film, Fernsehen, Neue Medien,
DOI 10.1007/978-3-658-02100-9_4, © Springer Fachmedien Wiesbaden 2014

hinaus. In groben Konturen umrissen ist damit die Prämisse, dass „durch das In-Beziehung-Setzen zweier Einstellungen neue Bedeutung entsteht, die über das in den jeweiligen Einzelbildern Abgebildete hinausreicht“ (Hickethier 2012, S. 141). Wie aber Schnitt und Montage gestaltet sein und welche Formen und Stile des filmischen Ausdrucks sich ausprägen können, gilt es im Folgenden herauszuarbeiten.

Schnitt als technische, Montage als künstlerische Kategorie Die Begriffe *Schnitt* (*cutting*) und *Montage* (*editing*) werden zunächst allgemein zur Bezeichnung all jener Arbeitsprozesse gebraucht, die nach dem Drehen des Filmmaterials in der *Postproduktion* anfallen. Sie werden häufig synonym verwendet, bezeichnen aber unterschiedliche Aspekte der Materialgestaltung: Der Begriff Schnitt geht auf den Prozess der unmittelbaren Arbeit am belichteten Filmstreifen zurück und zielt auf den handwerklich-technischen Vorgang des Zerlegens von Bewegungsabläufen in einzelne Einstellungen, die so in ihrer Dauer begrenzt werden. Damit geht auch die Selektion des gedrehten Materials einher, das im fertigen Film erscheinen soll, während nicht geglückte oder nicht benötigte Aufnahmen ausgesondert werden. Die Zusammenfügung einzelner Einstellungen zu einer organisierten Einstellungsfolge (*Sequenz*), die den Film in seiner fertigen Form entstehen lässt, wird dann als Montage bezeichnet. Sie trägt über Auswahl und Arrangement der Kamerablickwinkel maßgeblich zum Aufbau von Sinnbeziehungen zwischen den einzelnen Einstellungen bei (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 146 f.). Dabei erschafft Montage nicht nur eine sequenzielle Handlungsstruktur, sondern rhythmisiert auch die Zeitabläufe und wird so zum Motor filmischen Erzählens. Wenn ein Film demnach als „langweilig“ oder „kurzweilig“ empfunden wird, dann beruht diese Einschätzung nicht allein auf der objektiven Länge seiner Einstellungen, sondern auf ihrer Abfolge sowie auf dem Verhältnis zwischen ihrer Länge und dem subjektiven Zeitempfinden der Zuschauer. Neben der dramaturgischen Gestaltung eines Films übt vor allem seine *Schnittfrequenz* wesentlichen Einfluss auf die Spannungsdramaturgie aus. Dies ist in der Regel vom Genre abhängig. So wird im Action-Film traditionell schneller geschnitten, zum Beispiel bei Verfolgungsjagden, um die Dynamik des Geschehens zu betonen. Ferner haben sich bestimmte Inszenierungsmuster der Spannungserzeugung entwickelt, wie zum Beispiel die *Parallelmontage*, auf die wir noch zu sprechen kommen werden.

Natürlich handelt es sich bei Schnitt und Montage um Facetten desselben Gestaltungsprozesses. In der Filmpraxis wird die Bezeichnung Schnitt, ganz gleich, ob es sich um Film-, Video- oder elektronischen Schnitt handelt, allerdings stellvertretend für beide Arbeitsschritte verwendet, während die Filmwissenschaft dazu neigt, den gesamten Prozess der Postproduktion eher von der Seite der Montage her zu denken. Um dennoch beide Seiten dieses Verfahrens auch terminologisch voneinander abgrenzen zu können, wird für den Akt des Fragmentierens auch die französische Bezeichnung *découpage* verwendet und die anschließende Synthese *assemblage* genannt (vgl. Peters 2009, S. 33 f.). Filmmontage im Sinne der *assemblage* wäre zu definieren als Kunst der Sinnkonstruktion durch Gestaltung von Bezügen zwischen Bild- und Toninformationen, die an verschiedenen Orten zu unterschiedlichen Zeiten aufgenommen sein können. Dazu benötigt sie visuelles und

auditives Material, zwischen dem sich Beziehungen herstellen lassen. So sind Schnitt und Montage in besonderem Maße auf die künstlerischen Prozesse der Bildgestaltung, Regie und Kameraarbeit angewiesen, da sie die Fixierung von Wirklichkeitsaspekten auf dem Filmstreifen bestimmen, die dann durch Schnitt und Montage selektiert, gekürzt und zu einer kohärenten Filmerzählung synthetisiert werden.

Daher ist von Dziga Vertov und anderen Anhängern des Montagekinos immer wieder für eine erweiterte Begriffsverwendung plädiert worden, die nicht nur die Arbeit am Schneidetisch, sondern alle Prozesse der filmischen Gestaltung – ausgehend von der Festlegung des Bildausschnitts während der Dreharbeiten – als Teil der filmischen Montagestruktur ausweisen solle (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 148). Solche Einwände sind in einem gewissen Maß berechtigt, weil sie den Blick dafür schärfen, wie sehr es sich bei der filmischen Gestaltung immer um einen organischen Schaffensprozess handelt, bei dem sich einzelne Ebenen nie vollständig von den sie umgebenden separieren lassen. Um aber nachfolgend in Gestaltungsformen des Filmschnitts und der Montage einzuführen, empfiehlt es sich, mit einem eng gefassten, trennscharfen Verständnis von Schnitt und Montage zu arbeiten.

4.1 Formen des Schnitts

Im Rahmen der visuellen Analyse ist bereits darauf hingewiesen worden, dass Einstellungen innerhalb eines Films autonom vorliegen können, etwa dann, wenn er nur aus einer Einstellung besteht oder diese nicht direkt mit einer anderen verbunden, sondern zum Beispiel von Schwarzbildern umrahmt ist. Für den Großteil aller Film- und Fernsehproduktionen gilt jedoch, dass eine Einstellung unmittelbar an die nächste anschließt und zu dieser in Beziehung steht. Das bedeutet aber nicht, dass zwei aufeinanderfolgende Bilder zwangsläufig als Einheit wahrgenommen werden. Im Gegenteil: Ob und in welchem Maße eine Bildfolge als räumliches, zeitliches und/oder inhaltliches Kontinuum erscheint oder ob die Bilder zueinander auf Abstand gehen, ist zu gleichen Teilen davon abhängig, wie die Bildinhalte einerseits und der Übergang zwischen ihnen andererseits beschaffen sind.

Der Bildschnitt Für den Anschluss zweier Einstellungen (den *Bildschnitt*) lassen sich prinzipiell vier Gestaltungsformen unterscheiden, wobei der *harte Schnitt* (im Englischen schlicht: *cut*) die einfachste und zugleich am häufigsten genutzte Variante darstellt. Hier werden zwei in Einstellungsgröße, Kamerabewegung oder Bildinhalt unterschiedliche Einstellungen ohne Zwischenstufen direkt hintereinander montiert. Harte Schnitte können, wie später noch erläutert wird, „unsichtbar“ bleiben, sofern die räumliche beziehungsweise die Objekt- oder Bewegungskontinuität zwischen beiden Einstellungen gewahrt bleibt. Alternativ dazu können sie deutlich hervortreten, wenn sie von der Alltagswahrnehmung der Zuschauer abweichen, wie es beispielsweise beim Anschluss stark abweichender Einstellungsgrößen (etwa beim unvermittelten Wechsel von einer Totalen auf ein Detail), beim Schneiden in eine Bewegung oder eine sprachliche Äußerung hinein sowie



Abb. 4.1 Abblende, realisiert als Schwarzblende (*fade-to-black*) in Alfred Hitchcocks *Vertigo* (*Aus dem Reich der Toten*, © USA 1958)



Abb. 4.2 Aufblende, realisiert als Rotblende in Ingmar Bergmans *Viskningar och rop* (*Schreie und Flüstern*, © SE 1972)

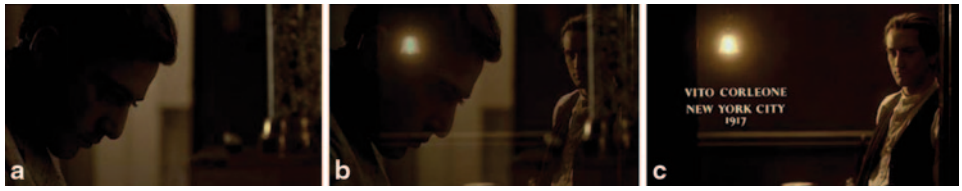

Abb. 4.3 Überblendung in *The Godfather Part II* (*Der Pate II*, © USA 1975)

bei plötzlichen Schauplatzwechseln der Fall ist. Im Unterschied dazu verläuft der Übergang von einer Einstellung zur nächsten bei den sogenannten *weichen Schnitten* nicht abrupt, sondern gleitend. Im Falle der *Abblende* (*fade-out*) schließt sich die *Blendenöffnung* allmählich, wodurch immer weniger Licht auf den Filmstreifen trifft und das Bild schließlich gänzlich schwarz wird (Abb. 4.1). Bei der *Aufblende* (*fade-in*) wird umgekehrt verfahren (Abb. 4.2). Dabei bildet die monochrome schwarze Farbfläche (die sogenannte *Schwarzblende*) den üblichen End- oder Ausgangspunkt, wenngleich auch alle anderen Farbtöne denkbar sind. Denn nach dem Prinzip der konventionellen *Überblendung* (*dissolve*), bei der ein Bild von einem anderen überlagert und schließlich ersetzt wird (Abb. 4.3), lassen sich ebenso Rotblenden, Weißblenden usw. generieren. Daneben existiert eine Reihe von *Trickblenden* (Abb. 4.4), bei denen sich im Falle der *Irisblende* der Bildausschnitt kreisförmig verengt oder eine Einstellung mittels *Wischblende* (*wipe*) scheinbar von einer anderen zur Seite geschoben wird (Abb. 4.5).



Abb. 4.4 Extravagante, strudelförmige Trickblende in Tim Burtons *Charlie and the Chocolate Factory* (*Charlie und die Schokoladenfabrik*, © USA 2005)



Abb. 4.5 Wischblende in George Lucas' *Star Wars* (*Krieg der Sterne*, © USA 1977)



Abb. 4.6 Morphing in *Terminator II – Judgment Day (Terminator 2 – Tag der Abrechnung)*, © USA 1991)

In den Bereich der Schnittstrategien kann auch das *Morphing* fallen. Computergeneriert fließen hier die Farb- und Helligkeitswerte eines Ausgangsbildes in die eines Zielbildes über und lassen einen gleichermaßen weichen wie artifiziellen Übergang zwischen beiden entstehen. Objekte oder Figuren des ersten Bildes scheinen sich in die des nachfolgenden zu verwandeln. So wurden beispielsweise die zahlreichen Metamorphosen realisiert, die der aus flüssigem Metall bestehende T-1000 in James Camerons Science-Fiction-Film *Terminator II – Judgment Day* (*Terminator II – Tag der Abrechnung*, USA 1991) durchläuft (Abb. 4.6). Entsprechend der digitalen Transformation einzelner Bildelemente können auch Einstellungen durch Morphing ineinander überführt werden.

Wann welche Form des Schnitts genutzt wird, ist im Grunde dem ästhetischen Empfinden des Cutters überlassen, genauso wie die Frage, ob er für den Wechsel von einer Einstellung zur nächsten in die Bewegung einer im Bild befindlichen Figur (oder eines Objekts) schneidet oder ob solche Bewegungsabläufe intakt belassen werden und der Schnitt in einem ruhigen Moment zwischen ihnen erfolgt. In weiten Teilen des Erzählkinos hat sich allerdings als Konvention durchgesetzt, weiche Schnitte und Trickblenden, die als artifizielle Formen des Übergangs auffallen, zur Markierung von Zeit- und/oder Ortswechseln zu verwenden und darüber Zäsuren im Handlungsablauf visuell anzuzeigen (vgl. Vogel 2000, S. 106). Bei harten Schnitten ist dies weniger eindeutig, weil hier der Eindruck von Nähe oder Distanz vor allem aus der Relation der aneinander geschnittenen Bildinhalte

resultiert. Denn eine Verbindung zwischen zwei Einstellungen entsteht, wenn sich eine Handlung, besser noch: eine Bewegung oder zumindest eine Bewegungsrichtung, von einer Einstellung in die nächste fortsetzt (der sogenannte *match-on-action-cut*, vgl. Beller 2009, S. 18), wenn es Hinweise auf eine räumliche oder zeitliche Kontinuität zwischen den Bildern gibt (vgl. Bordwell und Thompson 2008, S. 220), wenn sich einzelne Bildinhalte oder graphische Konstanten einer Einstellung auch in der nächsten wiederfinden oder die Einstellungen über die Schnittfrequenz rhythmisch verklammert sind (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 148).

Gerade im Bereich der graphischen Einstellungsverkettung (vgl. Schumm 2009, S. 221 ff., Abb. 4.7) zeigt sich allerdings, wie schmal der Grad zwischen Kontinuität und Diskontinuität ausfallen kann: Geht man vom Fall eines relativ einfachen Bildaufbaus in Einstellung A aus – etwa von einer in der Totalen fotografierten Figur, die am Strand steht und aufs Meer hinausblickt –, dann weist dieses Bild durch die Position der Figur ein klar umrissenes Blickzentrum auf, das je nach kompositorischer Strategie (→ Kap. 2.5 Format und Komposition) in der Bildmitte, in einer der Bildhälften oder am Rand angeordnet ist. Zudem wird es hier noch mit Hilfe des Horizonts und der Übergangszone vom Sand zum Meer durch einige mehr oder weniger horizontal verlaufende Linien strukturiert.

Wie passgenau sich Einstellung B an dieses Bild anfügen wird, ist von der Frage abhängig, über welche graphische Struktur es verfügt und inwiefern diese mit Einstellung A korrespondiert. Weist auch Einstellung B ein klares und in etwa gleich proportioniertes Blickzentrum auf (ohne dass der Bildinhalt derselbe sein muss), das zudem noch in derselben Bildzone liegt, stellt sich in der Regel ein *matching*-Effekt ein, das heißt die Einstellungen scheinen sich graphisch zu verbinden (vgl. Schumm 2009, S. 227). Als Kunstgriff der Inszenierung wird dies im Falle des sogenannten *match cuts* genutzt, der zwei zeitlich und/oder räumlich getrennte Einstellungen über die Inszenierung sich entsprechender (engl. *to match*) Elemente auf der Bildebene verbindet (→ Kap. 4.2 Formen der Filmmontage).

Weniger ausgeprägt fällt der Anteil graphischer Übereinstimmung zwischen zwei Einstellungen aus, wenn deren Bildfelder zwar über klare Blickzentren verfügen, diese aber in unterschiedlichen Bildzonen liegen. Die Übergangsstelle ist dann nicht passgenau. Folglich stellt sich kein *matching*-Effekt ein. Liegen aber beide Blickzentren symmetrisch auf einer Linie, kann dies als Korrespondenz beider Bilder wahrgenommen und entsprechend als *korrespondierender Schnitt* bezeichnet werden (vgl. Schumm 2009, S. 228). Dies ist häufig bei Dialoginszenierungen der Fall, die im *Schuss-Gegenschuss-Verfahren* (→ Formen der Filmmontage) inszeniert sind und die Dialogpartner in einander abwechselnden *single shots* zeigen. Eine Figur wird dabei von links nach rechts, die andere von rechts nach links blickend gezeigt. Die Blicke beider Figuren treffen sich, wenn sie über die Einstellungen hinweg auf einer gemeinsamen (imaginären) Linie liegen.

Noch schwächer ausgeprägt ist die Schnittstelle, wenn nicht nur die Blickzentren beider Einstellungen in unterschiedlichen Zonen liegen, sondern diese Zonen auch untereinander keine Symmetrie aufweisen. Bleiben zumindest analoge, vertikale oder horizontale Aspekte der Linienführung beim Einstellungswechsel erhalten (wie sie in unserem Beispiel durch die Horizont- und die Strandlinie gegeben wären), liegt ein *linearer Schnitt* vor (vgl. Schumm 2009, S. 236). So hilfreich diese visuellen Strukturen sind, wenn es darum geht,

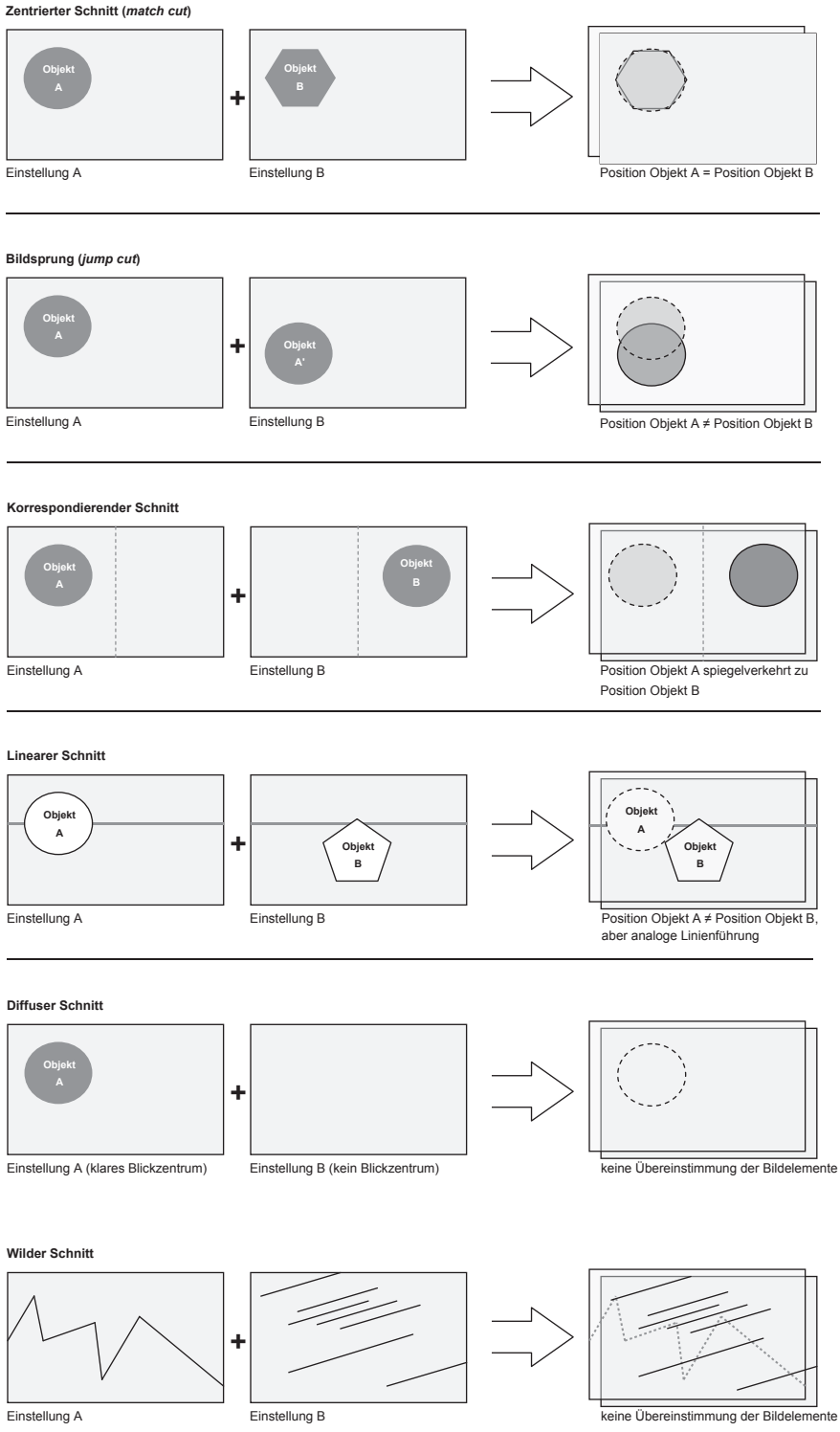

Abb. 4.7 Formen graphischer Einstellungsverkettungen

Einstellungen zu verklammern, so sehr können sie auch dazu beitragen, den Schnitt sichtbar und den Übergang sprunghaft erscheinen zu lassen; immer dann nämlich, wenn die Schnittstellen zwischen zwei Einstellungen ähnlich, aber nicht passgenau sind, wenn also eine Horizontlinie oder ein Objekt zu sehen ist, deren Position in beiden Bildern leicht verschoben ist. Dies wird gewöhnlich als Bildsprung (*jump cut*) wahrgenommen und galt im klassischen Kino als Fehler in der Inszenierung, des tunlichst vermieden werden sollte.

Umso verschiedenartiger zwei Einstellungen graphisch strukturiert sind und umso offensichtlicher sie als verschieden wahrgenommen werden, desto leichter lassen sie sich paradoxerweise als „irritationslos ‚harter Schnitt'" (Schumm 2009, S. 238) inszenieren. Dies gilt sowohl für *diffuse Schnitte*, bei denen entweder nur eine der beiden Einstellungen oder keine von ihnen ein klares Blickzentrum aufweist (vgl. Schumm 2009, S. 226), als auch für *wilde Schnitte* (vgl. Schumm 2009, S. 238). Bei diesen existieren zwischen den Blickzentren beider Einstellungen „keine vergleichbaren Ordnungsprinzipien" (Schumm 2009) und die Bilder stoßen folglich hart aneinander (vgl. Schumm 2009), wie es charakteristisch nicht nur für die Montagestruktur vieler Musikvideos ist.

Aus der Kombination dieser Parameter – ihrem Zusammenwirken, ihren gelegentlichen Reibungen und Widersprüchen – ergibt sich eine Palette möglicher Beziehungen, die in unterschiedlichen semiotisch und strukturalistisch orientierten Notationssystemen zu klassifizieren versucht worden sind. Den wohl bekanntesten – und zugleich sperrigsten – dieser Ansätze hat Christian Metz vorgelegt. In dem Aufsatz *Probleme der Denotation im Spielfilm* (Metz 1972, S. 151ff.) versucht er, alle denkbaren zeitlichen, räumlichen und kausalen Relationen zwischen einzelnen Einstellungen in einer Reihe von Syntagmen abzubilden. Elementarer scheint indes die Einsicht zu sein, dass der Schnitt Zusammenhänge stiften, genauso aber auch Strukturpausen, Aussparungen und Leerstellen zwischen den Einstellungen erzeugen kann.

Tonschnitt und Bild-Ton-Relationen Nicht zu unterschätzen ist dabei die Wirkung, die von Ton und Tonschnitt ausgeht und die den Bildschnitt nicht nur zu ergänzen, sondern auch erheblich zu modifizieren vermag. Wie auf der Bildebene lassen sich auch auf der Tonspur harte und weiche Formen des Schnitts gestalten. Da der „Klang ein Wellenphänomen ist und damit eines der Bewegung" (Elsaesser und Hagener 2007, S. 173) in Raum und Zeit, begrenzen harte Tonschnitte die Hüllkurven der jeweiligen Klangobjekte auf eine Weise, die der natürlichen akustischen Wahrnehmung widerspricht, weil Töne nicht einfach abbrechen, sondern mal mehr, mal weniger schnell ausklingen. Entsprechend wird der Tonschnitt mehrheitlich als Tonmischung gestaltet, bei dem einzelne Klänge und Geräusche übereinander geschichtet und zu einem Klangteppich verwoben werden. Dabei werden die Pegel der einzelnen Komponenten so fließend ein- und ausgeblendet, wie es analog im Bildschnitt bei weichen Schnitten der Fall wäre. Beim Bildschnitt wäre das ein Signal dafür, dass zwei Einstellungen zeitlich, räumlich und/oder kausal nicht unmittelbar zusammen gehören sollen. Der weiche Tonschnitt hingegen suggeriert das Gegenteil: Fließende Übergänge werden hier tendenziell als Kontinuum aufgefasst, während harte, abrupte Tonschnitte (wenn sie überhaupt zum Einsatz kommen) eine räumliche und/oder zeitliche Zäsur ankündigen.

Interessant ist daher auch das *simultane Zusammenspiel von Bild und Ton*, wie es seit Einführung des Tonfilms Ende der 1920er Jahre in unterschiedlichsten Facetten inszeniert worden ist. Der einfachste Fall wäre eine recht offensichtliche Entsprechung beider Komponenten, bei der eine Bewegung, zum Beispiel das Öffnen einer Tür, auf der Tonspur hörbar und zugleich im Bildfeld sichtbar ist. Allerdings erscheint diese Übereinstimmung nur deshalb gewöhnlich, weil sie der Alltagswahrnehmung entspricht. Aus filmpraktischer Sicht erweist sie sich als weniger simpel, weil einzelne Klangobjekte, wie auch aber komplexere Tonstrukturen nicht einfach als natürliches Beiwerk einer Filmaufnahme entstehen, sondern meist in der Postproduktion regelrecht „gebaut" werden. In der Regel werden sie auch aus anderen Quellen synthetisiert als denjenigen, die im Bildfeld zu sehen sind. Wenn es aber dem Normalfall einer Filmproduktion entspricht, dass Bild und Ton in verschiedener Weise geschnitten und überdies auch unterschiedlichen Quellen entnommen werden, dann liegt der kreative Umgang in Zusammenspiel und Gestaltung beider Ebenen nicht mehr fern.

Schon rein formal betrachtet, kann der Informationsgehalt eines filmischen Moments unterschiedlich über beide Ebenen hinweg entwickelt sein: Wie im bereits angesprochenen Beispiel der sich öffnenden Tür kann dieses Element sowohl im Bildfeld als auch auf der Tonspur repräsentiert sein. In einem solchen Fall wird von einer *syntopen* Relation zwischen Bild und Ton gesprochen, weil sich die Informationen beider Ebenen in räumlicher Hinsicht entsprechen. *Asyntop* wäre sie dagegen, wenn eine Deckungsgleichheit nicht gegeben ist, das Türgeräusch also beispielsweise zu hören, die Tür aber nicht im Bild zu sehen (und daher zum Beispiel im relativen Off situiert) wäre. Neben dem räumlichen kann auch das zeitliche Gefüge der Repräsentation variieren. Im zu Normalfall wäre dieses *synchron* gestaltet, so dass ein Element, eine Bewegung usw. zeitgleich zu sehen wie auch zu hören ist. Erfolgt dies dagegen zeitversetzt, läge *Asynchronität* vor. Im Falle der sich öffnenden Tür würde dies bedeuten: der Vorgang ist in einem Moment im Bild zu sehen, aber erst eine Weile früher/später zu hören (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 143). Gezielt eingesetzt kann dies irritierend wirken, weil die als natürlich empfundene Verbindung von Bild und Ton, die maßgeblich für den Eindruck einer homogenen, „ganzheitlichen" Darstellung verantwortlich ist, zerreißt und der Film in solchen Momenten als etwas Disparates erscheint.

Ebenso ist es möglich, dass Bild und Ton, obgleich parallel zueinander montiert, unterschiedlichen Zeitpunkten der Diegese entspringen. Das klingt kompliziert, ist aber eine übliche, häufig genutzte Gestaltungsstrategie. Sie liegt zum Beispiel vor, wenn sich ein Dialog über ein Bild legt, der von einem früheren Zeitpunkt der diegetischen Welt her stammt (und so meist als Erinnerung verstanden wird). Möglich ist auch dass auf der Tonspur bereits der nächste Abschnitt der Erzählung beginnt, während sich auf der Bildebene der entsprechende Wechsel noch nicht vollzogen hat. Um solche kompositorischen Strategien nicht ebenfalls als Formen der Asynchronität ausweisen zu müssen (obgleich in ihnen natürlich ebenfalls Bild und Ton in zeitlicher Hinsicht wenigstens punktuell divergieren), hat David Bordwell hierfür den Begriff der *Non-Simultaneität* vorgeschlagen, die sich von einer *simultanen* Beziehung zwischen Bild und Ton (immer dann, wenn beide Ebenen den selben Zeitpunkt der Diegese abbilden und daher in der Regel syntop und synchron sind) unterscheidet und sowohl in Form eines *image flashbacks* beziehungsweise *flash-forwards*

wie auch als *sound flashback* oder *sound flashforward* auftreten kann (vgl. Bordwell und Thompson 2008, S. 288 → Kap. 5.2. Zeitkonstruktion).

Manchmal verdoppelt der Ton lediglich, was im Bild zu sehen ist. Er kann aber auch das Gezeigte modifizieren, ergänzen und kontrastieren. Im Fall der bloßen Verdopplung bloßes mag der Ton als mehr oder minder belangloses Anhängsel des Bildes erscheinen und kaum Aufmerksamkeit auf sich lenken. Denn bei einer synchronen, parallelen Bild- und Ton-Verbindung ergänzen sich die Ebenen miteinander, um räumliche und zeitliche Kontinuität im Sinne einer kohärenten audiovisuellen Welt zu erzeugen. Hierzu gehört das im Bild lokalisierbare Umgebungsgeräusch ebenso wie lippensynchrones Sprechen. Zudem intensiviert sich das Erleben dieser medial kreierten Wirklichkeit, wenn Bild und Ton eine Verbindung eingehen, die real zwar nicht vorkommt, aber nachvollziehbar erscheint – wie das medial erlernte, künstliche Geräusch eines Faustschlags.

Spätestens im Falle einer kontrapunktischen Beziehung zwischen Bild und Ton, wie sie im *Manifest zum Tonfilm* (1928) von Sergej Eisenstein, Wsewolod Pudowkin und Grigori Alexandrow gefordert wurde, erscheinen dagegen beide Ebenen der filmischen Gestaltung als „gleichberechtigte Reize" (Bulgakowa 2009, S. 69), die sich gerade durch ihre Polarität wechselseitig durchdringen und intensivieren.

Wie deutlich in diesem Zusammenspiel von Bild und Ton der Schnitt ausfallen kann, verdeutlicht das Beispiel der bereits im Rahmen der auditiven Analyse angesprochenen Tonbrücke (*sound bridge*) beim Schauplatzwechsel: Tonschnitt und Bildschnitt sind hierbei zeitverzögert angelegt. Erfolgt also erst der Bild- und dann der Tonschnitt oder kündigt sich umgekehrt der neue Schauplatz schon auf der Tonebene an, bevor der Wechsel auf der Bildebene erfolgt, spricht man in Anlehnung an Sergej Eisenstein von einer *versetzten* Bauweise (vgl. Eisenstein 2006b, S. 410 ff.). So lässt sich eine Serie eigentlich unverbundener Bilder durch kontinuierliche akustische Untermalung zu einem homogenen Ganzen verknüpfen. Sergio Leone verbindet beispielsweise in der Exposition von *Once upon a Time in America* (*Es war einmal in Amerika*, USA 1984) drei verschiedene Zeitebenen und Orte durch das Klingeln eines Telefons. Umgekehrt können Bild und Ton natürlich auch *unversetzt* zueinander komponiert und geschnitten werden, wodurch Bild- und Tonschnitt deutlich akzentuiert würden.

Szene und Sequenz Auf diese Weise entstehen in sich mehr oder minder konsistente Erzählabschnitte, jene Segmente also, aus denen sich wiederum die Makrostruktur des gesamten Films zusammenfügt. Woraus der interne Zusammenhang eines solchen Segments erwächst, kann von Fall zu Fall unterschiedlich sein. Im einfachsten Fall, der *Szene*, ist er inhaltlich motiviert, wenn er auf der Einheit von Zeit, Raum, Handlung und auftretenden Figuren basiert (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 152). Gleichwohl stellt diese aus dem Theater stammende und im klassischen Kino häufig anzutreffende Kategorie nicht die einzig mögliche Form von Kontinuität dar. Denn Erzählabschnitte können durchaus auch Orts-, Zeit- und Handlungswechsel enthalten. Zur Bezeichnung solcher Segmente, die in der Regel durch Strukturpausen am Anfang und am Ende herausgehoben werden, spricht man in der Filmwissenschaft von *Sequenzen*. Dieser Begriff benennt recht unspezifisch einen „gedanklichen und/oder formalen Kontext" (Beller 2009, S. 12) in der Einstellungs-

abfolge. Eine Sequenz bildet entweder einen „erkennbaren Handlungszusammenhang“ (Hickethier 2012, S. 143) oder wird durch ästhetische, motivische beziehungsweise thematische Analogien zusammengehalten. Die Bezeichnungen für derartige Sequenzen fallen (ebenso wie ihr Erscheinungsbild) uneinheitlich aus: Teils wird dies als *thematischer* und *kompilativer Schnitt* bezeichnet, teils als *Assoziations-Montage* (Eisenstein 2006c, S. 104).

4.2 Formen der Filmmontage

Andere Ansätze wie der von Hans Beller (2009, S. 12 ff.) verzichten auf eine einfache Opposition zwischen Szene und Sequenz und plädieren stattdessen dafür, das jeweilige Erscheinungsbild der *découpage* möglichst akkurat zu fassen. Zu unterscheiden wäre also zwischen

- *single-shot-scenes* oder *multiple-shot-scenes* (das heißt einer Szene, die sich aus einem oder aus mehreren Blickwinkeln zusammensetzt),
- *single-space-* oder *multiple-space-scenes* (das heißt einer Szene, die sich auf einen Raum beschränkt oder mehrere Räume etabliert).
- *single-scene-* oder *multiple-scene-films* (das heißt zwischen Filmen, die aus einer oder mehreren Szenen bestehen),

Auch dabei bleibt der Blick vor allem auf die inhaltlich-narrative Ebene der Montage gerichtet. Und doch öffnet Bellers Terminologie den Blick für die historische Entwicklung filmischer Montagestrukturen, weil sie hilft, Geschichte und Ästhetik unterschiedlicher Montagekonzepte miteinander zu verzahnen.

Die Entstehung der Montage Der Beginn der Filmgeschichte wird gewöhnlich auf das Jahr 1895 datiert: Am 1. November präsentierten die Gebrüder Max und Emil Skladanowsky (1863–1939, 1866–1945) in Berlin ihr Bioskop, am 28. Dezember führten die Brüder Auguste und Louis Lumière (1862–1954, 1864–1948) in Paris ihren Cinématographen vor. Diese ersten Filme kannten noch keine Montage. Sie bestanden jeweils aus einem kurzen, belichteten Filmstreifen mit einer Maximallänge von etwa einer Minute, der kleine artistische Darbietungen bei den Skladanowskys und kurze dokumentarische Alltagsszenen bei den Lumières enthielt, die jeweils aus einem starren, in Normalperspektive fotografierten Blickwinkel aufgenommen worden waren. Gerade die *single-scene-films* der Gebrüder Lumière, die in ihren *single-shot-scenes* beispielsweise Arbeiter zeigten, die eine Fabrik verließen, Babies, die gefüttert wurden und Reisende, die auf einem Bahnsteig auf die Ankunft eines Zuges warteten (Abb. 4.8, 4.9), wiesen in ihrer ungeschnittenen Wiedergabe von Alltagswirklichkeit einen hohen Realitätsindex auf und gelten vielfach als Ausgangspunkt späterer Ansätze des dokumentarischen Filmemachens (→ Kap. 7.2 Dokumentarfilm).

Mit dem ansteigenden Interesse des Publikums an diesem neuen Medium ging bald eine Veränderung der Aufführungspraxis einher: weg von den Salons, Varietés und Jahrmärken,



Abb. 4.8 *La sortie des usines Lumière (Arbeiter verlassen die Lumière-Werke*, © F 1895)



Abb. 4.9 *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (*Ankunft eines Zuges in La Ciotat*, © F 1986)

in denen Filme als rein technische Attraktion bewegter Bildabläufe im Rahmen von Unterhaltungsprogrammen zelebriert wurden, hin zu separaten Vorführungen in Nickelodeons und Filmtheatern (ab 1905). Damit einhergehend beginnen sich auch Inhalt und Gestaltungsform zu wandeln: weg von den kleinen, in sich geschlossenen Tableaus der Lumières hin zu längeren, komplexeren Filmen mit fiktionalem Charakter (ab etwa 1903); und weg von der Form bloßer in sich abgeschlossener Einzelaufnahmen hin zu gestalteten und aufeinander abgestimmten Einstellungsfolgen (vgl. Beller 2009, S. 12 ff.). Damit setzt zugleich auch eine Hinwendung zu einem Kino der Montage ein. hin zu einem Kino der Montage.

Erstmals genutzt wird das in der Materialität des Mediums angelegte Potenzial, Zäsuren in die Abfolge der Einzelbilder eines Filmstreifens einfließen zu lassen und darüber die Er-

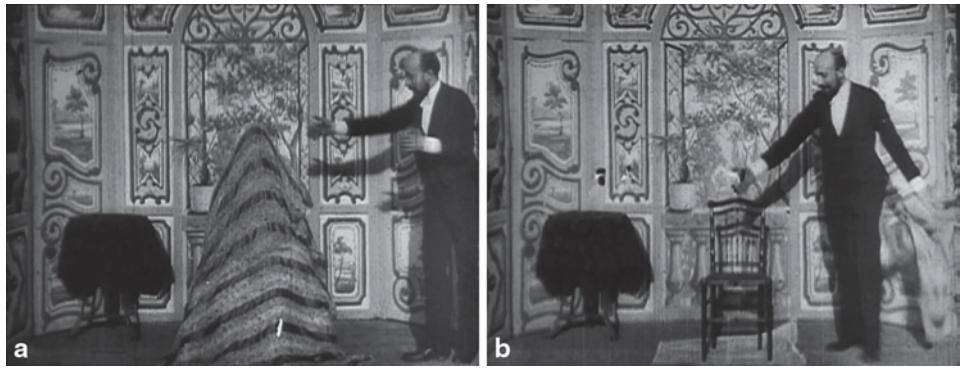

Abb. 4.10 In *Escamotage d´une dame chez Robert Houdin* (*Eine Dame verschwindet*, © F 1896) lässt Georges Méliès seine in der Bildmitte unter einem Tuch verborgene Assistentin mittels Stopptrick wie von Zauberhand verschwinden

scheinung einer Bildfolge zu verändern, von Georges Méliès (1861–1938), dem Begründer des fantastischen Films. Wie die Skladanowskys, die in ihrem „Wintergartenprogramm" 1895 Serpentinentänzerinnen, boxende Kängurus und andere artistische Bühnendarbietungen gezeigt hatten, erschien auch ihm der Film primär eine dem Varieté verwandte Kunst zu sein, mit deren spezifischen Aufnahmemöglichkeiten er jedoch experimentierte. Die folgenreichste Erkenntnis war dabei die, dass die Kamera einen Filmstreifen nicht notwendigerweise einmalig und kontinuierlich belichten musste, sondern dass sie über Doppelbelichtungen ungleiche Bilder überlagern und über kurze Pausen während der Aufnahme Zeit aussparen konnte. In einem solchen Intervall zwischen zwei Aufnahmezeitpunkten ließen sich einzelne Elemente des Bildes verändern (*Stopptrick*). So kann ein Objekt an einer Stelle des Bildfeldes hinzugefügt, entfernt oder durch ein anderes ersetzt werden. In der Projektion kommt dies einem abrupten Auftauchen, Verschwinden oder Verwandeln jenes Elements gleich (Abb. 4.10).

Dieser Stopptrick, mit dem Méliès ab 1896 wieder und wieder gearbeitet hat, basiert in seiner Wirkung auf der Beibehaltung des Kamerastandpunktes und soll im Grunde noch nicht als Schnitt, sondern als gleichsam magischer Vorgang innerhalb der gezeigten Filmhandlung wahrgenommen werden. Von da aus ist es aber nur noch ein kleiner Schritt, zwischen den Aufnahmezeitpunkten auch die Kameraperspektive zu verändern. Solche *Kameraschnitte*, die noch nicht am Schneidetisch ausgeführt wurden, ansonsten aber bereits späteren Verfahren der Montage entsprechen und so auch als neue Einstellung wahrgenommen werden, eröffnen die Möglichkeit, im Wechsel der Kamerapositionen Zeit und Raum der vorfilmischen Welt aufzubrechen und im Sinne der Inszenierung neu zusammenzusetzen. Méliès selbst nutzte dieses Potenzial nur recht zögerlich. So entwickelte er seine Erzählungen in späteren Arbeiten wie dem berühmt gewordenen Science-Fiction-Film *Le Voyage dans la Lune* (*Die Reise zum Mond*, F 1902), in dem sich eine Gruppe von Wissenschaftlern in einer Rakete auf den Mond schießen lässt, dort mit einer Horde von Mondmenschen aneinandergerät und wieder auf die Erde zurückkehrt, zwar über eine Reihe von Einstellungen hinweg. Dabei ergab sich die visuelle Auflösung aber noch aus der linear entwickelten Szenenfolge der Erzählung. Denn jeder Schauplatz und damit

auch jeder Handlungsabschnitt dieses *multiple-scene-films* wurde nach wie vor als Tableau inszeniert, so dass sich die Montage hier noch darauf beschränkt, einzelne in sich abgeschlossene Erzähleinheiten zu addieren, ohne aber gestaltend in den Ablauf der jeweiligen *single-shot-scene*s einzugreifen (vgl. Dancyger 2011, S. 3).

Parallelmontage und Spannungsdramaturgie Standortwechsel der Kamera hatten große Auswirkung auf frühe Methoden der Zuschauerbindung ans Geschehen sowie auf die Entwicklung von Spannungsdramaturgie. Der englische Regisseur James Williamson (1882–1935) etablierte in *Fire* (GB 1901) zwei Schauplätze, die er durch Montage miteinander verband: Er schnitt von der heraneilenden Feuerwehr in das Innere eines brennenden Schlafzimmers. So leistete er einen ersten, wichtigen Beitrag zur Entwicklung der bis heute verwendeten *Parallelmontage*. Diese Technik meint das alternierende Montieren, das Hin- und Herspringen zwischen zwei (oder mehreren) räumlich (oder zeitlich) verschiedenen Handlungssegmenten. Durch die Länge der Einstellungen, die durch diesen *Kreuzschnitt* (oder *cross cutting*) verbunden werden, lässt sich einerseits raumzeitliche Simultaneität herstellen, andererseits Spannung erzeugen.

Ein weiterer Pionier der Parallelmontage und des narrativen Films war Edwin S. Porter (1870–1941). In *The Great Train Robbery* (*Der große Eisenbahnraub*, USA 1903) nutzte er die Möglichkeit, die Erzählung um einen Zugüberfall und die Jagd auf die Täter bis zum Showdown mittels Auslassungen zu dynamisieren. Durch das Springen zwischen verschiedenen Handlungssegmenten an unterschiedlichen Handlungsorten gelang es ihm, Spannung zu erzeugen.

Einen noch größeren Einfluss auf die Evolution einer Filmsprache hatte der amerikanische Regisseur David Wark Griffith (1875–1948). Auch er nutzte die Parallelmontage, jedoch sehr viel kunstvoller und effizienter als seine Zeitgenossen. Die mehreren hundert Ein- und Zweiakter, die Griffith ab 1908 für die Produktionsfirma Biograph realisierte, waren dramaturgisch sorgfältig geplant und auf ihre Wirkung auf den Zuschauer hin konzipiert. In seinem Film *The Lonely Villa* (USA 1909) parallelisierte er drei verschiedene Handlungsstränge: einmal eine Bande Ganoven, die in ein abgelegenes Landhaus einbrechen; zweitens die Einwohner des Hauses – eine Mutter und ihre Kinder –, die sich in einem Zimmer einschließen; drittens der Familienvater, der den Bedrängten zu Hilfe eilt und sie schließlich retten kann. Auch wenn die einzelnen Handlungsstränge an unterschiedlichen Orten und nacheinander gedreht wurden, erzeugt Griffiths parallele Montage den Eindruck einer Gleichzeitigkeit des Geschehens. Durch eine erhöhte Schnittfrequenz bei den Einstellungen, die den heraneilenden Vater zeigen, steigerte er zusätzlich den Eindruck von Bedrohung und Not. Die Zusammenführung der einzelnen Handlungssegmente, die sogenannte *Konvergenz*, erfolgt im Moment höchster Spannung und wird seit Griffith Rettung in letzter Minute (*last minute rescue*) genannt. Jedoch ist Spannungsdramaturgie durch Parallelmontage nicht auf Konvergenz angewiesen: In *The Birth of a Nation* (*Die Geburt einer Nation*, USA 1915) zum Beispiel zeigt Griffith die Ermordung des amerikanischen Präsidenten Lincoln in einem Theater. Es lässt sich beobachten, dass kurz vor dem Mord die Zahl der Einstellungen zu-, ihre Länge hingegen abnimmt. Damit

beschleunigte Griffith gezielt den Erzählfluss, um seinen dramatischen Höhepunkt vorzubereiten; zu einer Rettung des Präsidenten kommt es nicht.

Auch hinsichtlich der Einfügung effektvoller Großaufnahmen erwiesen sich Griffiths Arbeiten als wegweisend: Lilian Gish, einer der großen Stummfilmstars der 1910er und 1920er Jahre, wird in Melodramen wie *Broken Blossoms* (*Gebrochene Blüten*, USA 1919) oder *Way Down East* (*Weit im Osten*, USA 1920) immer wieder aus nächster Nähe gezeigt. Dies verlagerte die Aufmerksamkeit des Publikums von eher raumgreifenden Handlungen auf die emotionalisierende Mikrodynamik ihrer Mimik. Die wichtigste Erkenntnis, die wir Griffith verdanken, ist jedoch die, dass der *Rhythmus* eines Films, der in diesem Kapitel noch ausführlicher besprochen werden soll, nicht nur aus der Wahl der Einstellungen und ihrer Anordnung entsteht, sondern auch aus ihrer Länge, also aus der exakten Arbeit mit dem Zeitmaß.

In der Auseinandersetzung mit Griffith entwickelt sich das Nachdenken über Montage wie auch ihre gestalterische Praxis in zwei denkbar unterschiedliche Richtungen weiter: Im amerikanischen Kino (und von dort ausgehend im kommerziellen, narrativen Filmschaffen weltweit) werden die bei Griffith angelegten Formen der *découpage* gezielt weiterentwickelt, um ein für Produktion und Rezeption gleichermaßen ökonomisches Gerüst filmsprachlicher Grammatik zu entwickeln. Es ermöglicht so, Handlungsmuster und Szenenauflösungen (auf Produktionsseite) in ein Set mehr oder minder feststehender Einstellungsfolgen zu zergliedern und (mittels Montage) wieder zu effizient gebauten, von Seiten des Publikums einfach zu rezipierenden Erzählungen zusammenzufügen. Die Zielsetzung ist dabei klar umrissen. Im Zusammenspiel von Kameraarbeit und Montage (zu dem mit der Einführung des Filmtons noch die auditive Ebene hinzustößt) soll eine möglichst transparente Filmform entstehen, welche die Gestaltung in den Dienst der Narration stellt, ohne selbst in den Vordergrund zu treten. Ebenso werden die Formen der Parallelmontage, die in Griffiths Arbeiten angelegt sind, studiert, adaptiert und variiert, auch über die Ära des klassischen Hollywoodkinos hinaus: So stellt Francis Ford Coppolas *The Godfather Part II* (*Der Pate 2*, USA 1974), der zweite Teil seines stilbildenden Mafia-Epos, eine einzige, mehr als dreistündige Parallelmontage dar, die den Aufbau des Mafia-Imperiums durch Vito Corleone in den 1920er Jahren mit Michael Corleones Kampf um dessen Erhalt in den 1950er Jahren verbindet. Jonathan Demme entkoppelt in *The Silence of the Lambs* (*Das Schweigen der Lämmer*, USA 1991) Parallel- und Konvergenzmontage: Er zeigt uns zum einen seine Protagonistin, FBI-Agentin Starling, zum anderen eine schwerbewaffnete Spezialeinheit auf der Suche nach einem Serienmörder. Ein dritter Handlungsstrang zeigt das Haus des Killers, der bereits ein weiteres Opfer gefangen hält. Demmes Parallelmontage suggeriert zunächst eine klassische Konvergenz, nämlich, dass sich die Spezialeinheit dem Killer nähert und dessen Verhaftung bevorsteht. Als es jedoch an seiner Haustür klingelt und der Killer öffnet, steht überraschenderweise Starling vor seiner Tür. Die erwartete Konvergenz (die Verhaftung) tritt nicht ein, stattdessen treffen überraschend die beiden anderen Handlungsstränge aufeinander. Diese Strategie löst die Spannung nicht auf, sondern erhöht sie schlagartig, weil sich die Protagonistin nun in großer Gefahr befindet. Der Regisseur Sam Mendes wiederum montiert am Ende von *American Beauty* (USA 1999)

verschiedene Stationen aus dem Leben seines Protagonisten Lester Burnham hintereinander: Das verbindende Elemente, das Kontinuität zwischen den Zeitebenen stiftet, ist neben der Musik die Voice Over-Stimme der bereits verstorbenen Hauptfigur.

Anders werden Griffiths Montage-Innovationen ab den 1920er Jahren im Umfeld der europäischen Avantgarden rezipiert und adaptiert, die sich damals in verschiedenen Strömungen und Zirkeln unter anderen in Russland und Frankreich formieren und, so sehr sich auch ihre Ausrichtungen voneinander unterschieden, letztlich allesamt beseelt von der Vorstellung sind, über das Aufbrechen tradierter Kunst- und Darstellungsformen bewusstseinserweiternd beziehungsweise -verändernd auf ihr Publikum einwirken und so zu einem gesellschaftlichen Modernisierungsprozess beitragen zu können. Auf Ebene der filmischen Gestaltung erscheinen ihnen dabei mehrheitlich die mit der Rhythmisierung des „Bilderstroms" verbundenen Montageaspekte in Griffiths Arbeiten innovativ, aber auch die von ihm aufgezeigten *Möglichkeiten der Bildkombinatorik* werden – sowohl im Hinblick auf Kontinuitäts- und Diskontinuitätseffekte zwischen den Einstellungen wie auch auf verschiedene Ausformungen der Parallelmontage – erprobt und experimentell erweitert. Auf diesen zweiten Aspekt wird noch an späterer Stelle des Kapitels zurückzukommen sein.

Tempo, Rhythmus und Komposition *Tempo* und *Rhythmus* sind Komponenten, die letztlich für jede Form und Konzeption des Filmemachens in der einen oder anderen Art bedeutsam werden. Erst die rhythmische Ordnung sorgt

> für die Gliederung (das Maß), das Tempo, die Dauer, den Gefühlston und den Spannungsverlauf der dargestellten Ereignisse; andererseits übernimmt der Rhythmus die Funktion eines Erzählaktes, vertritt er die Aufmerksamkeit, die Abständlichkeit, die Partizipation, die Ruhe oder das Tempo, das Innehalten oder das Hingerissenwerden der erzählenden Instanz. Und schließlich […] bindet er die einzelnen Teile eines Kunstwerks zusammen zu einer organischen Ganzheit (Peters 2009, S. 35).

Diese Ganzheit zu erfassen, erfordert eine konzeptuelle Erweiterung des Montagebegriffs. Denn die hochdynamisch komponierten Bildfolgen, die beispielsweise Abel Gance in *La Roue* (*Das Rad*, F 1922) und Sergej Eisenstein in *Bronenosez Potjomkin* (*Panzerkreuzer Potemkin*, RU 1925) entwickeln, generieren Tempo und Rhythmus ihrer Inszenierung über die bloße Ebene des Schnitts hinaus erst aus dem Zusammenspiel aller filmischen Gestaltungsmittel.

Eisenstein selbst hat zur Beschreibung der rhythmischen Qualität des filmischen Bewegungsflusses immer wieder die Analogie zur musikalischen Komposition gewählt und in seiner Schrift *Die vierte Dimension im Film* (1929) ein *Schichtenmodell* der Montage vorgelegt, das die sukzessive Organisation der Bildfolge mit all ihren Komponenten vom Schnitt der Einstellungen bis hin zur Lichtsetzung innerhalb des Bildfeldes als Komposition begreifen will, die sich wie die Partitur eines Musikstückes lesen lasse. Wie in der Musik der Takt die Grundstruktur vorgebe, auf der dann Rhythmus und Melodie aufbauen, sieht Eisenstein im Schnitt der Einstellungen die metrische Grundlage der rhythmischen Gestaltung. Die Schnittfrequenz (engl. *pace*) wird dabei als metrischer Aspekt der Montage (kurz: als *metrische Montage*) bezeichnet. Sie erfasst sowohl die Länge der einzelnen Einstellungen

wie auch ihre Relation zueinander und lässt so das Tempo des Schnitts beschreibbar werden (vgl. Eisenstein 2006c, S. 119). Über eine schrittweise Verkürzung der Einstellungsdauer, wie sie beispielsweise schon Griffith für die Inszenierung von Verfolgungsjagden im Rahmen der Konvergenzmontage genutzt hatte, könne dabei nicht nur eine „`primitive´ Rhythmusempfindung" (Bulgakowa 2009, S. 66) ausgelöst, sondern auch Anspannung aufgebaut werden. Denn eine Kürzung der Einstellungsdauer reduziert auch die Zeitspanne, die dem Publikum gegeben wird, um die jeweils präsentierten Bildinhalte aufzunehmen (vgl. Dancyger 2011, S. 17). Als den wesentlichen, rhythmischen Aspekt der Montage (kurz: die sogenannte *rhythmische Montage*) gilt Eisenstein die Bewegungsfrequenz innerhalb der Einstellungen, das heißt die „Relation zwischen der Länge des Abschnitts und der darin abgebildeten Bewegung" (Bulgakowa 2009, S. 67). Sie lasse sich sowohl hinsichtlich ihrer Intensität wie auch ihrer Frequenz variieren und über Rhythmuswechsel zudem intensivieren. Die Einzelaspekte der Bildgestaltung von „Beleuchtung, Optik, Konturen [und] Oberflächenbeschaffenheit der Objekte" (Bulgakowa 2009, S. 67) bilden schließlich innerhalb dieser Analogie das Pendant zu den einzelnen Tönen einer Musikpartitur und werden als tonale Aspekte der Montage (kurz: *tonale Montage*) begriffen.

Logisch ist nun, dass der Schwerpunkt der filmischen Gestaltung auf einem dieser Aspekte liegen und bei der Filmbetrachtung in den Vordergrund treten wird. Auffallen können also die beispielsweise besonders hohe Schnittfrequenz, ein bestimmter Bewegungsrhythmus oder eine Konstanz hinsichtlich bestimmter Farbwerte, welche die Einstellungsfolge verklammern. Dies nennt Eisenstein die *Dominante* der Inszenierung (vgl. Eisenstein 1988, S. 98). Er geht aber davon aus, dass diese Dominante von einer Reihe von Nebenklängen begleitet sein könne, wie auch in der Musik beim Spielen eines Tons sogenannte Obertöne mit einer vielfach höheren Frequenz mitschwingen. Solch obertonale Aspekte der Montage (kurz: *Obertonmontage*) könnten in der tonalen Gestaltung mitwirken und die „physiologische Sinnesempfindbarkeit" (Eisenstein 1988, S. 104) bei der Filmbetrachtung beeinflussen. Wie immer man sich zum Postulat eines solchen Obertons im Rahmen der filmischen Ästhetik positionieren mag, so bieten die darunter befindlichen Ebenen der metrischen, rhythmischen und tonalen Montage in jedem Fall einen produktiven Ausgangspunkt. Mit ihnen lässt sich prinzipiell an jedem Film, ob narrativ oder experimentell, dokumentarisch oder fiktional, beschreiben, wie das Material organisiert, aufeinander abgestimmt und darüber in eine mehr oder minder ausgeprägte rhythmische Gestalt gebracht worden ist. Weiterhin lässt sich untersuchen, wie mit einer Veränderung von Schnittfrequenz und Bildrhythmus Akzente gesetzt oder mit einer Variation des Montagestils die Dramaturgie akzentuiert, und wie schließlich über die Komposition der tonalen Aspekte Stimmung und Klangfarbe der Inszenierung moduliert wird.

Die Wesensunterschiede, die zwischen narrativen und avantgardistisch-experimentellen oder auch schlicht anti-narrativen Tendenzen der Montage immer wieder hervorgehoben werden, lassen sich dagegen nicht hinreichend aus dem Grad der Rhythmisierung ableiten, mit dem das Material komponiert ist. Sie erwachsen, so Jean Marie Peters, vielmehr aus einer Differenz in der Konzeption von Kamerastandpunkt und Einstellungsverknüpfung, die sich im Wesentlichen an der Frage entscheidet, ob die Montage sich einer Reihe von Einstellungen gegenüber a) als *Organisation von Kamerablicken* oder b) als *Anordnung*

Bild gewordener Objekte versteht. Natürlich mutet diese Unterscheidung zunächst paradox an, denn fraglos ist „jede Aufnahme ein Blick der Kamera auf ein Objekt vor der Kamera" (Peters 2009, S. 35). Dieser Kamerablick habe jedoch im letztgenannten Fall

> die Eigenart, daß er zuweilen ganz oder teilweise in den Objekten aufgeht, die von der Kamera betrachtet werden, und so in ihnen verschwindet. Das Bewußtsein des Zuschauers, daß die Dinge, die er auf der Leinwand sieht, in einer bestimmten Weise von der Kamera betrachtet werden, geht verloren, wenn er keinen Halt […] für seinen Blick hat, d.h. wenn er diese Dinge nicht mehr am Gesichtspunkt oder der Sehweise der Kamera festmachen kann (Peters 2009, S. 35).

Die Haltlosigkeit und oft auch räumliche Instabilität, die dabei entsteht, ist nun beileibe kein Alleinstellungsmerkmal des avantgardistischen Kinos, sondern stellt sich – vom frühen bis zum zeitgenössischen Kino – tendenziell immer wieder in allen möglichen Gattungen, Genres und Erzählmomenten ein, etwa „bei einem sehr schnellen Bildwechsel, beim Anfang einer neuen Szene, bei einer Zeitraffung, einer Doppelbelichtung" und ähnlichen Phänomenen, bei denen oft metrische Aspekte im Vordergrund stehen: „Dann wird die Sehweise der Kamera eine Eigenschaft der Objekte" (Peters 2009, S. 35).

Nach Peters besteht die Leistung des narrativen Kinos aber darin, die Ordnung der Bilderfolge trotz einer zunehmenden Zergliederung des Raums und komplexeren Ausdehnung der Erzählung zu stabilisieren. Die Abfolge der Kamerapositionen und Blickwinkel im Verlauf einer Sequenz wird sukzessive einer inneren Logik unterworfen. Die Techniken dieses Montageprinzips dienen dem Ziel, aus der Summe der Einzelteile einen in sich kohärenten Handlungsraum zu entwickeln. So werden sie nicht nur zur wirkungsmächtigen Grundlage des *continuity editing*, die das Erzählkino amerikanischer Prägung seither in weiten Teilen beherrscht, sondern auch zum negativen Bezugspunkt, von dem sich in der Folge unterschiedliche Ansätze des Filmemachens abzugrenzen suchen.

Die transparente Form des narrativen Films: Das Kontinuitätssystem des klassischen Hollywoodkinos Das *Kontinuitätssystem* hat sich als Konvention im amerikanischen Kino zwischen 1910 und 1960 entwickelt. Das klassische Hollywoodkino – ein Begriff, der häufig synonym zum Kontinuitätssystem verwendet wird – stellt sich stilistisch in den Dienst der Erzählung und zielt auf Plausibilität, Kausalität und Kontinuität des Geschehens (vgl. Bordwell 1986) sowie auf Klärung der Motive der handelnden Figuren. Die Gesetzmäßigkeiten dieser Handlungen und der diegetischen Welt können von Genre zu Genre variieren (man denke hier nur an die Gesangseinlagen des Musicals oder die Zeitreisen des Science-Fiction-Films). Genreübergreifend sind Filmnarrationen des klassischen Hollywood durch Effizienz der erzählerischen Mittel geprägt, sie enthalten keine überflüssigen Elemente, sondern nur solche, die die Handlung vorantreiben.

Unter *Kontinuität* im Film lässt sich die zeitlich wie räumlich „lückenlose, logisch zusammenhängende und daher leicht nachvollziehbare Darstellung von Sachverhalten" (Kamp 2008, S. 168) verstehen. Die Begriffe *unsichtbarer Schnitt* oder auch *découpage classique* bezeichnen somit ein Montageprinzip, bei dem Einstellungen so verbunden werden, dass weder der Schnitt als Zerlegung von Bewegung in einzelne Fragmente noch die Montage als Kunst der Rekombination dieser Fragmente vom Publikum bemerkt werden.

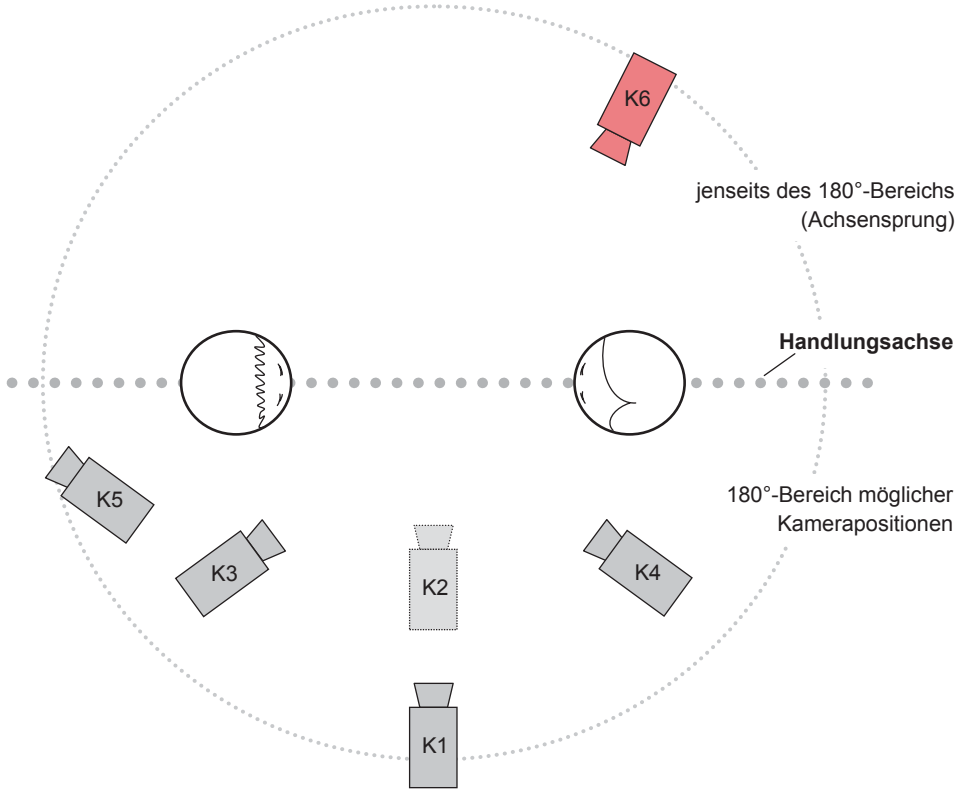

Abb. 4.11 Kamerapositionen innerhalb des 180°-Schemas

Kontinuität in der Montage suggeriert eine gewisse Selbstverständlichkeit des Dargestellten und fördert die Einbeziehung des Publikums ins Geschehen.

Und dies betrifft nicht nur die visuelle, sondern auch die auditive Ebene eines Films, seit mit *The Jazz Singer* (*Der Jazzsinger*, USA 1927) der erste Tonfilm in die Kinos kam. Von Beginn an bemühte sich das Hollywoodkino darum, Geräusche, Dialoge, Sprache und Musik so zu handhaben, dass Wirklichkeitseindrücke ohne Brüche entstanden. Während russische Montagetheoretiker wie Sergej Eisenstein, Wsewolod Pudowkin und Grigori Alexandrow in ihrem *Manifest zum Tonfilm* (1928) emphatisch eine kontrapunktische Verwendung des Tons forderten, auditive und visuelle Informationen also prinzipiell als Gegensätze konstruierten, arbeiteten die überwiegende Mehrheit der Regisseure in Hollywood daran, ihre künstlerischen Eingriffe in Material und Erzählung weitestgehend unsichtbar zu machen. So wollten sie die Illusionswirkung des Gezeigten aufrechterhalten. Sie strebten eine Art Transparenz der ästhetischen Konstruktion an, so dass das Geschehen eines Films scheinbar unvermittelt und natürlich wirken sollte. Eben deshalb heißt die Ästhetik des klassischen Hollywoodkinos heute noch *unsichtbarer Schnitt* (Abb. 4.11).

Nach den Konventionen des Kontinuitätssystems ist alles zu vermeiden, was den Anschluss zwischen einzelnen Einstellungen irritiert. Dies betrifft zunächst die Raumlogik: Um den Ort der Handlung einzuführen und dem Publikum die Orientierung im filmi-



Abb. 4.12 *Casablanca* (© USA 1942): Establishing Shot (K1)

schen Raum zu ermöglichen, wird eine Sequenz in der Regel mit einer *Eröffnungstotale* (dem sogenannten *establishing shot*) eingeleitet (Abb. 4.12). Die folgenden Einstellungen werden dann aus immer geringerer Distanz, das heißt mit kleinerem Bildausschnitt und leicht versetztem Kamerastandpunkt gefilmt, so dass sich das Publikum sukzessive dem Geschehen beziehungsweise der Figur annähert. Den Heransprung der Kamera von einer totalen oder halbtotalen in eine nähere Einstellung bei weitgehend gleichem Bildinhalt nennt man *Heranschnitt* (*cut in*, Abb. 4.13), die umgekehrte Einstellungsfolge heißt *Rückschnitt* (*cut back*). Wichtig für einen fließenden Übergang ist, dass die neue Einstellung sich hinsichtlich Entfernungsspanne und/oder Blickwinkel deutlich genug von der vorangehenden unterscheidet, so dass kein Bildsprung entsteht. Harte Kontraste zwischen Einstellungsgrößen (zum Beispiel eine Groß- oder Detailaufnahme unmittelbar nach der Totalen) unterbleiben oder werden – wenn unausweichlich – inhaltlich motiviert. Immer dann, wenn der Regisseur seinem Publikum den Handlungsraum in seiner Gesamtheit in Erinnerung rufen möchte – und das geschieht häufig am Ende einer Sequenz –, folgt erneut die Totale beziehungsweise Halbtotale, die dann als *re-establishing shot* bezeichnet wird (Abb. 4.14, 4.15, 4.16).

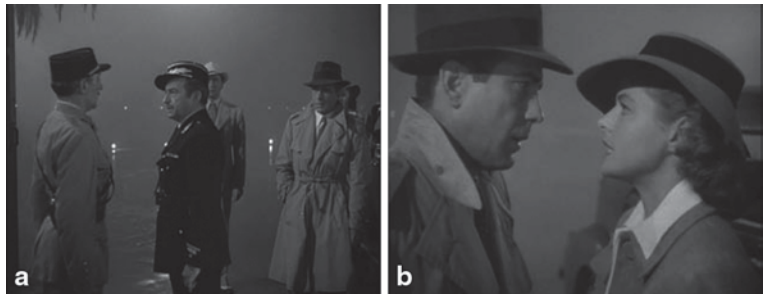

Abb. 4.13 *Casablanca* (© USA 1942): 2x Cut in (K2)



Abb. 4.14 *Casablanca* (© USA 1942): Shot (K4)

Ist der Raum der Handlung erst einmal etabliert, wird durch Kameraperspektiven und Montage gewährleistet, dass sich das Publikum auch irritationsfrei in ihm zurechtfinden kann. Angenommen, zwei Personen stehen einander in einem Zimmer gegenüber und unterhalten sich, wäre die imaginäre Linie zwischen beiden als *Handlungsachse* (*center line*) zu beschreiben, die für die Kamera und ihre *Blickachse* hinsichtlich ihrer Bewegung im Raum von maßgeblicher Bedeutung ist. Denn von einem Ende der Handlungsachse bis zum anderen ergibt sich ein Radius von 180 Grad, in dem die Kamera relativ frei hin- und herspringen kann, ohne die einmal etablierten Raumkoordinaten zu zerstören. Das gilt auch für den *cut away* (Abb. 4.16), einen Zwischenschnitt auf abseits gelegene Objekte oder Figuren, über den sich Aussparungen kaschieren lassen. Springt die Kamera hingegen von einer Einstellung zur anderen über jene imaginäre Handlungsachse (*Achsensprung*), um (wie die Position K6 in Abb. 4.11) beide von der gegenüberliegenden Seite aus zu filmen, würden die beiden Personen ihre Positionen im Bild sprungartig verändern. Auch wenn Achsensprünge im modernen, postmodernen und postklassischen Kino gezielt als Stilmittel Verwendung finden, wurden sie im klassischen Hollywoodkino, von schlichten handwerklichen Fehlern einmal abgesehen, möglichst vermieden, um beim Publikum keine Irritation auszulösen.

Ein ähnlicher Bruch mit der Raumlogik entstünde, wenn eine Person den Bildkader nach rechts verlässt, den angrenzenden Raum in der nächsten Einstellung jedoch ebenfalls von rechts betritt. Gemäß den Konventionen des Kontinuitätssystems müsste sie von links ins Bild treten, damit sich die Bewegungsrichtung zwischen den Einstellungen fortsetzt. Auch die Anordnung von Objekten im Raum darf im Wechsel der Einstellungen keine Irritationen erzeugen. Ein Beispiel: Sind in einer Einstellung zwei Bilder an einer Wand zu sehen, und in der nächsten Einstellung hängt dort nur noch eines, wäre die Kontinuität gebrochen.

Gleiches gilt für die Ausstattung der Charaktere, die ebenfalls innerhalb einer Szene nicht von einer Einstellung zur nächsten variieren sollte, auch hier müssten Abweichungen inhaltlich motiviert sein: Trägt eine Figur in einer Einstellung plötzlich ganz andere Klei-

dung als in der vorherigen oder fehlen bestimmte Requisiten (Hut, Mantel, ggf. auch nur eine Zigarette, eine Uhr oder ein Ring), spricht man von *Anschlussfehlern* und ebenfalls von einem Bruch der Kontinuität (vgl. Kamp 2008, S. 168).

Die Konventionen des unsichtbaren Schnitts betreffen auch die Lichtsetzung: Wird zum Beispiel eine Person in einer Einstellung von links beleuchtet, sollte das Licht in der nächsten Einstellung bei gleichbleibender Perspektive auf die Figur nicht plötzlich aus einer ganz anderen Richtung einfallen. Zeigt die Kamera die Person in der zweiten Einstellung jedoch von der entgegengesetzten Seite, kann es sogar sein, dass diese Person bar jeder räumlichen Logik ebenfalls vor rechts beleuchtet wird, um die graphische kontinuität zu gewährleisten.

Ein weiter integraler Bestandteil des unsichtbaren Schnitts ist das bereits angesprochene *matching* zweier Einstellungen. Neben dem *match-on-action-cut* erzeugt besonders der *match cut* Kontinuität, indem er analoge, sich entsprechende Elemente innerhalb der Bildkader zweier zeitlich und räumlich separierter Einstellungen miteinander verknüpft. Die parallele Verwendung von Formen, Bewegungen oder anderer Bestandteile der Komposition wirkt deshalb kontinuierlich, da die menschliche Wahrnehmung gleichartige, aufeinander folgende Eindrücke als zusammengehörig begreift. In Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* (*2001: Odyssee im Weltraum*, GB/USA 1968) beispielsweise findet sich eine solche Übereinstimmung: Am Beginn der menschlichen Kulturgeschichte schleudert ein Menschenaffe einen Knochen gen Himmel, den er kurz zuvor zum ersten Mal als Waffe eingesetzt hat. Der Knochen trudelt langsam durch die Luft und wird im Umschnitt von einem Raumschiff ersetzt, das schwerelos zwischen Mond und Erde durchs All gleitet und die Bewegung des Knochens wie auch seine Position im Bildkader (zumindest teilweise) aufgreift. Diese aufeinander bezogenen Bewegungen erzeugen eine Klammer zwischen den beiden Einstellungen, deren Handlungsschauplätze Tausende Kilometer und Millionen Jahre voneinander entfernt sind. Da sowohl der Knochen als auch der Raumgleiter als Werkzeuge menschlichen Expansionsstrebens gelesen werden können, wird über ihre formale Verknüpfung eine inhaltliche Verbindung suggeriert. Noch deutlicher ausgeprägt finden sich *match cuts* in all den zahllosen Beispielen der Filmgeschichte, in denen ein Bildelement beim Einstellungswechsel direkt übernommen wird. Hier sei nur exemplarisch auf die Eröffnungssequenzen von *Indiana Jones and the Last Crusade* (*Indiana Jones und der letzte Kreuzzug*, USA 1988) und *Pirates of the Carribean: The Curse of the Black Pearl* (*Fluch der Karibik*, USA 2003) verwiesen, die jeweils in Form eines kurzen Prologs ein für die nachfolgende Handlung relevantes Element aus der Kindheit ihrer Protagonisten etablieren, um von dort aus direkt in die erzählerische Gegenwart zu springen, wobei der unmittelbare Übergang zwischen den Zeitebenen gerade deshalb als nahtlos und fließend erscheint, weil er durch ein gemeinsames Element auf der Bildebene überbrückt wird. Im Falle von *Indiana Jones* ist es der zum Markenzeichen der Figur gewordene Hut, der dem jungen Protagonisten am Ende des Prologs erstmals in Großaufnahme auf den Kopf gesetzt wird und sich auch dann noch eben dort befindet, wenn mit der nächsten Einstellung, einer erneuten Großaufnahme, das Leben der Figur Jahrze später wieder aufgegriffen wird. Bei *Pirates of the Carribean* wird dies analog über die Augen der weiblichen Hauptfigur aufgelöst, die sie, hervorgehoben in einer Detailaufnahme, als Kind sich



Abb. 4.15 *Casablanca* (© USA 1942): Reaction shot (K3)



Abb. 4.16 *Casablanca* (© USA 1942): Cut away (K5)

noch ungläubig reibt und kurz schließt, während sie einem im Nebel verschwindenden Piratenschiff hinterher blickt. Als sich ihre Augen unmittelbar danach wieder öffnen, ist sie im Umschnitt bereits zur erwachsenen Frau gereift, die in eben diesem Moment aus dem Schlaf erwacht (Abb. 4.17). Anders also als im Falle von *Indiana Jones* und *2001: A*

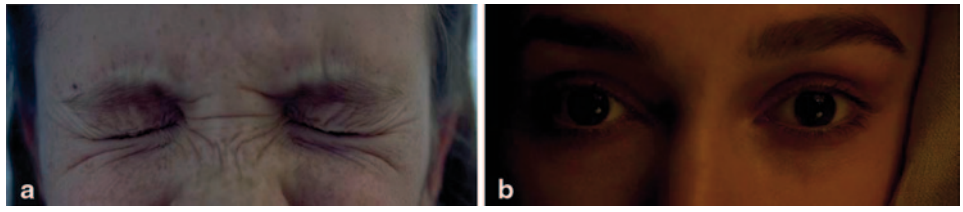

Abb. 4.17 In *Pirates of the Caribbean* (© USA 2003) erfolgt der Matchcut nach einer Detailaufnahme der Augen, die auch nach dem Schnitt ihre Position im Bildkader beibehalten

Space Odyssey wird der *match cut* hier nicht allein als transitorisches Element genutzt, über den sich ein Zeitsprung innerhalb der Erzählhandlung kaschieren lässt. Er dient hier zugleich der Vernetzung unterschiedlicher Erzählebenen, insofern die kurze Kindheitspassage rückwirkend als Traum der Figur markiert wird. Obgleich es sich also in allen drei Fällen um die gleiche Schnittstrategie handelt, kann sie in narrativer Hinsicht für ganz unterschiedliche Erzählstrategien genutzt werden.

Bei der Inszenierung von Dialogen hat sich im klassischen Hollywoodkino das sogenannte *Schuss-Gegenschuss-Verfahren* (*shot/reverse-shot*) durchgesetzt: Die sprechenden Figuren werden von zwei Kameras über Kreuz aus einem Winkel von ca. 45 Grad fotografiert. Im Verlauf der Konversation wechselt die Kamera alternierend zwischen beiden Blickwinkeln. Eine Einstellung (*shot*) zeigt Figur A, der Gegenschuss Figur B, und zwar in der Regel halbnah, nah- oder groß. Bei der Variante des *over-shoulder-shots* finden sich zudem noch Schulter und Hinterkopf des jeweiligen Gesprächspartners angeschnitten am Rande des Bildfelds wieder (Abb. 4.14). Im sogenannten *reaction shot* werden Gestik und Mimik der zuhörenden Person eingefangen (Abb. 4.15). In der Produktion ermöglicht das *Schuss-Gegenschuss-Verfahren* ökonomisches Arbeiten, da nicht beide Schauspieler gleichzeitig während der gesamten Drehzeit der Dialogsequenz anwesend sein müssen und man die jeweils besten Takes der beiden Schauspieler verwenden kann. Für Robert Kolker erfüllt die Technik des Schuss-Gegenschuss auch eine ideologische Funktion:

> Die Illusion von Ganzheit, die durch den klassischen Schnittstil erreicht wird (…), lässt ihn als unsichtbar erscheinen (…). So wird der Zuschauer ignoriert; er aber darf nicht ignorieren, was er sieht: eine gelebte, artikulierte, geschlossene Welt (…). Die Schnittstruktur des amerikanischen Films basiert daher auf einem außerordentlichen Widerspruch. Viele schnelle miteinander verbundene Bilder erschaffen eine Ganzheit und Vollständigkeit; die Komplexität der Teile ruft die Illusion einer Abwesenheit von einzelnen Teilen hervor, ja sogar der Abwesenheit von Form. Der Zuschauer sieht auf der Leinwand eine vollständig verwirklichte Welt, die als komplett und gültig dargeboten wird (Kolker 2001, S. 64 f).

Das Publikum soll vergessen, dass Film stets etwas Gemachtes und Künstliches, eben nicht die Wirklichkeit ist.

Das Kontinuitätssystem schreibt nicht vor, welcher Gesprächspartner wann zu sehen sein muss, doch wird dem Publikum meist zu Beginn eines Dialogs jede Figur beim Sprechen, also im *On*, gezeigt, so dass auch die Stimmen irritationslos den einzelnen Figuren zugeordnet werden können, selbst wenn diese sich einmal im *Off* befinden. Dabei sollte der Regisseur darauf achten, dass der sogenannte *Blickachsenanschluss* (*eyeline-match*) gewahrt bleibt, so dass die Blickrichtung der Figuren korrespondierend und spiegelsymmetrisch auf einer Linie liegt. Andersfalls würde der Eindruck entstehen, dass sich die Blicke der Figuren verfehlen. Blickt eine Figur zum Beispiel nach rechts aus dem Bildkader hinaus, entsteht eine *offene Bildkomposition*, die im Zuschauer das Interesse weckt, zu sehen, was die Figur sieht. Die nächste Einstellung zeigt deshalb in der Regel ihren Gesprächspartner. Dessen Blick wiederum sollte nach links gerichtet sein, um die Logik des Blickachsenanschlusses zu gewährleisten. Blickt eine Figur aus dem Bildkader, weil ein Objekt oder ein Geräusch sie aufmerksam gemacht hat, kann die folgende Einstellung auch jenes

Objekt oder die Ursache des Geräuschs zeigen. Eine solche Technik wird *cut away* genannt. Der Blickachsenanschluss gilt aber nicht nur bei Dialogen, in denen die Partner mehr oder weniger starr auf ihren Plätzen sitzen, sondern wird auch bei Bewegungen von Figuren im filmischen Raum angewendet. Abweichungen von dieser Regel wirken häufig irritierend.

Im System des unsichtbaren Schnitts vermeiden Schauspieler den direkten Blick in die Kamera, würden sie damit doch die Existenz einer Aufnahmeinstanz bestätigen und somit die Illusion des Films zerstören (natürlich gilt auch hier: Bewusstes Abweichen von dieser Regel muss inhaltlich motiviert sein).

Soll der Zuschauer perspektivisch den Blick einer handelnden Figur übernehmen, kommt eine *subjektive Kamera* beziehungsweise ein *point-of-view-shot* (→ Kap. 5.3 Erzählperspektiven) zum Einsatz. Diese Technik kann Identifikation mit der Figur begünstigen, deren Blickwinkel wir einnehmen; sie kann aber auch die übrigen Figuren werten und hierarchisieren.

Längere Szenen werden zunächst im sogenannten *master shot* (einer Totalen oder Halbtotalen) gedreht und dann in der Montage durch insertierte nähere Einstellungen ergänzt, die Details, wie zum Beispiel einzelne Personen oder Objekte zeigen. Umgekehrt können dabei aber auch aus erzählökonomischen Gründen Handlungsteile entfallen, die für das Verständnis des Geschehens nicht unbedingt erforderlich sind. Dann spricht man von *Ellipsen* (→Kap. 5.2 Zeitkonstruktion). Das Publikum ergänzt diese fehlenden Teile und die damit verbundenen Ort- und Zeitsprünge aufgrund seiner medialen Vorkenntnisse. Sehen wir zum Beispiel in einer Einstellung eine Figur, die sich aus dem Bett erhebt, und in der folgenden Einstellung tritt dieselbe Figur im Anzug und mit einer Aktentasche in der Hand aus ihrer Haustür, verstehen wir, dass sie sich in der Zwischenzeit angekleidet haben muss, auch ohne dass man uns diese Verrichtungen in Bild und Ton zeigt. Werden die Auslassungen vom Publikum nicht bemerkt, spricht man von *impliziten* Ellipsen; fallen die Sprünge durch Raum und Zeit hingegen irritierend auf, werden sie als *explizite Ellipsen* bezeichnet.

Eine Sequenz, die aus vielen Ellipsen besteht, nennt man *Montagesequenz*: Sie rafft umfangreiche zeitliche Abläufe an verschiedenen Orten, um „erzähl- und darstellungsökonomisch Sachverhalte schnell auf den Punkt" (Hickethier 2012, S. 145) zu bringen. In Orson Welles´ *Citizen Kane* (USA 1941) werden mittels Zeitungsberichten, Fotografien und scheinbar „historischen" Filmaufnahmen mehrere Theaterauftritte von Kanes Frau Susan zusammengefasst und somit komprimiert dargeboten. Die Montagesequenz ist ein beliebtes Mittel, um Vorgeschichte oder Entwicklungsphasen einer Figur zeitgerafft zu präsentieren.

Ferner sei darauf verwiesen, dass die Konventionen des unsichtbaren Schnitts auch Kontinuität in jenen Raumsegmenten stiften, die gerade nicht im Bild zu sehen sind (*off screen space*), denn zu einer kohärenten diegetischen Welt gehört auch der Bereich jenseits des Bildkaders beziehungsweise zwischen den Einstellungen.

Montage als Mittel zur Erschaffung einer neuen Wirklichkeit: Das sowjetische Montagekino der 1920er Jahre Dass die Aneinanderreihung von Raumfragmenten zu einem

filmisch Raum keine Entsprechung in der vorfilmischen Welt besitzen muss, ist eine Prämisse, auf der sich schon das amerikanische Kino gründet. Erstmals systematisch untersucht wurde die Syntheseleistung Anfang der 1920er Jahre allerdings in Russland. Der junge Filmemacher und -theoretiker Lew Wladimirowitsch Kuleschow (1899–1970) hatte 1921 in Moskau eine Schauspielerwerkstatt gegründet und setzte sich dort in einer Reihe filmpraktischer Experimente intensiv mit der Wirkungsweise der amerikanischen Montageschule auseinander. Bei diesen Experimenten montierte er disparate Einstellungen zu fortlaufenden Sequenzen zusammen und konnte darüber zeigen, wie eng selbst Material bei der Betrachtung zu einer Einheit zu verschmelzen scheint, das offensichtlich unterschiedlichen Ursprungs ist.

In einem als *Schöpferische Geographie* (auch: *imaginäre Erdoberfläche*) betitelten Versuch wurden die Teilansichten verschiedener Orte zum Eindruck eines zusammenhängenden filmischen Raums (→ Kap. 2.2 Bildraum und Architektur) verbunden. Konkret hat er dieses Experiment so beschrieben: Eine Frau (Alexandra Chochlowa) läuft die Petrowka-Straße herunter, vorbei am Kaufhaus Mostorg. Ein Mann (Leonid Obolenski) spaziert am Moskwa-Ufer entlang (in Bezug auf den ersten Ort eine Distanz von 3 Kilometern). Ihre Begegnung wird am Pretschistenski Boulevard gefilmt – in einem anderen Teil der Stadt. Dann wird ihr Händedruck von dem Hintergrund von Gogols Denkmal fotografiert, und die Frau weist mit der Hand nach vorn. Nach dem Schnitt folgt eine Einstellung aus einem amerikanischen Film – das Weiße Haus in Washington. In der nächsten Einstellung steigen Chochlowa und Obolenski über die Stufen der Erlöserkathedrale, und die Zuschauer nehmen an, sie würden jetzt in das Weiße Haus eintreten (vgl. Kuleschow 1987, S. 171).

Im Grunde stellt Kuleschow hier ein Kompositionsprinzip dar, das sich gleichermaßen für die Inszenierung von *single-space-scenes* wie auch für *multiple-space-scenes* anbietet (für Sequenzen also, die sich wie Verfolgungsjagden usw. über mehrere Schauplätze erstrecken können). In welchem Maße dabei eine in sich konsistente filmische „Geographie geschaffen [wird], die Schauplatz einer einzigen fortlaufenden Handlung" (Kuleschow 1987, S. 171) wird, hängt maßgeblich davon ab, wie viel von dem jeweiligen Raum zu sehen ist wenn Establishing Shots fehlen und vor allem halbtotale oder noch kleinere Einstellungsgrößen genutzt werden, gelingt dies leichter ebenso, wenn sich Bewegungsabläufe fortsetzen und mit matching Effekten gearbeitet wird.

Interessant ist bei Kuleschows Versuchsanordnung der Schnitt auf das Weiße Haus (der als einzige Einstellung des Experiments nicht mehr erhalten ist). Er lässt sich nicht allein aus dem 180-Grad-Prinzip oder den Komponenten graphischer Kontinuität erklären. Denn diese Einstellung wird offenbar allein durch die vorangehende Kopfbewegung der Figuren motiviert, die auf etwas außerhalb des Bildfeldes liegendes hindeutet und nun offenbar als Repräsentation des Figurenblicks interpretiert wird. Diesem Phänomen der *Blickinszenierung* hat Kuleschow einen weiteren Versuch gewidmet, in dem er die *Abhängigkeit des Gesichtsausdrucks eines Darstellers von den Gründen, die zu diesem Ausdruck führten*, untersuchen wollte. Kombiniert werden sollten bei diesem Experiment die unbewegten Gesichtszüge eines Darstellers, der aus dem Bildfeld hinausblickt (Einstellung

A), mit wechselnden Abbildungen unterschiedlichen Inhalts (Einstellung B), etwa einem Kindersarg, einem Teller Suppe oder einem spielenden Kind.

Was Kuleschow mit diesem Experiment nachzuweisen suchte, ging über eine bloße Verknüpfung beider Einstellungen zu einem räumlichen und narrativen Kontinuum im Zuge der Rezeption bereits hinaus. Denn er ging davon aus, dass sein Publikum den stets gleichen, unbewegten Gesichtsausdruck des Darstellers abhängig von der jeweils zwischengeschnittenen Einstellung unterschiedlich interpretieren und mal als traurig, mal als gierig und mal als freudig wahrnehmen würde. In welchem Maße sich ein solches Kontextphänomen tatsächlich einstellte oder vor allem Kuleschow selbst seine Hypothese bestätigt finden wollte, lässt sich rückblickend nicht mehr zweifelsfrei klären. Denn im Unterschied zu Kuleschows übrigen Experimenten ist dieses nicht erhalten und es ist in der Forschung sogar umstritten, ob es jemals gedreht oder lediglich als gedankliches Experiment konzipiert wurde. Sein heutiger Bekanntheitsgrad resultiert vor allem aus der Begeisterung, mit der sich Wsewolod Pudowkin, ein Schüler Kuleschows, Jahre später über die angebliche Wirkungsmacht des sogenannten *Kuleschow-Effekts* äußerte. Und auch Alfred Hitchcock räumte in seinem berühmt gewordenen Gespräch mit Francois Truffaut gönnerhaft ein, diesen Kunstgriff sehr zu schätzen und auch in seinen eigenen Werken immer wieder zu nutzen (vgl. Truffaut 2003, S. 211).

Lange bevor er in die Annalen der Filmgeschichtsschreibung einging, wurde Kuleschow mit seinen Experimenten zum Wegbereiter des *Montagefilms* im sowjetischen Kino, das nach der Oktoberrevolution 1917 während der 1920er Jahre eine Blütezeit erlebte, die eng mit dem politischen Umbruch des Landes verbunden war. Gefördert vom damals jungen Sowjetregime wollte eine Reihe von (angehenden) Filmemachern die Verankerung des Sozialismus in der Bevölkerung vorantreiben und zu diesem Zweck eine revolutionäre Filmkunst schaffen, die den dortigen, größtenteils noch analphabetisierten Massen den ideologischen Überbau des neu geschaffenen Staates vermitteln sollte (vgl. Vogel 2000, S. 42). Und so behandeln die in dieser Ära entstandenen Arbeiten von Wsewolod Pudowkin, Sergej Eisenstein und anderen Regisseuren Momente des Klassenkampfes und der Revolution, kurzum: Stationen gesellschaftlicher Umwälzungen auf dem Weg hin zu einer sozialistischen Gesellschaftsordnung. Gemäß der sozialistischen Idee stehen dabei nicht mehr Individuen, sondern das gesellschaftliche Kollektiv im Zentrum.

Ästhetisch interessant sind diese Werke, weil sie Montage als Grundlage revolutionärer Filmkunst begreifen. Mehr noch als Lew Kuleschow und Wsewolod Pudowkin, die Montage – dem amerikanischen Erzählkino vergleichbar – weiterhin als Bestandteil eines sukzessiven Erzählakts begreifen, geht Eisenstein dabei von einem grundlegend *dialektischen Montageverständnis* aus: Ideen und filmische Strukturen sollten, wie es die Dialektik nach Hegel und Marx implizierte, aus der *Kollision* des Ausgangsmaterials erwachsen, bei dem sich die gedankliche Synthese erst fortlaufend aus dem Zusammenprall von These und Antithese entwickle. Entsprechend fügen sich in Eisensteins Filmen der 1920er Jahre die Einstellungen nicht dynamisch verbunden zu einem kontinuierlichen Bilderfluss zusammen. Sie stoßen vielmehr scharf und kontrastreich aneinander (vgl. Bordwell und Thompson 1994, S. 141).

Die aus extremen, oft gekippten Winkeln fotografierten Einstellungen werden dabei teils elliptisch, teils überlappend aneinander montiert und die gezeigten Aktionen darüber oftmals in kleinste Fragmente aufgebrochen, während sich die Kamerapositionen im Raum wie auch die Komposition der einzelnen Bildfelder von Einstellung zu Einstellung meist deutlich verändert und einen zersplitterten, diskontinuierlichen Bildeindruck entstehen lassen:

> Es gibt in [Eisensteins] Filmen kein Handlungssubjekt, das in nachvollziehbarer Logik seine Sehperspektive wechselt und sie dem Zuschauer als Identifikation anbietet. Die Sprünge des Kamera-Auges sind an diese Logik nicht gebunden. Der Raum wird zergliedert und wieder zusammengefügt, ohne Rücksicht darauf, wieso und mit welcher Berechtigung die Kamera sich nicht in der Achse dem Objekt nähert, warum plötzlich von links auf rechts verändert wird (Bulgakowa 2009, S. 57).

Darüber wird zugleich die Logik des Erzählkinos, die ihre Einstellungsfolgen als räumlich plausible Organisation von Kamerablicken strukturiert, aufgebrochen: Die Blicke der Figuren treffen sich in Eisensteins Bildfolgen nicht, der Fortgang der Bewegungen wird verzögert, oftmals aufgesplittert, die Zeit gedehnt: Die Einheit der Narration wird also zersetzt, dafür wird auf visueller Ebene der „Moment des Sprungs, des Intervalls zwischen den Einstellungen betont, die Gegensätze (Horizontale – Vertikale, Links – Rechts, Gerade – Ungerade) und Unterschiede (von Licht, Volumen, Bildebenen usw.) werden herausgearbeitet“ (Bulgakowa 2009, S. 58). Das Ziel der Inszenierung liegt hierbei also nicht mehr in der Schaffung eines in sich kohärenten diegetischen Filmraums, sondern in der Komposition einer von Kontrasten geprägten Bildfolge. Dabei arbeitet Eisenstein immer wieder mit der von Griffith erprobten Methode des *cross cutting*, die er allerdings auf andere Weise nutzt (vgl. Beller 2009, S. 26). In seinen Filmen dient die Parallelmontage nicht dazu, gleichlaufende Handlungsstränge zu verbinden, sondern unterschiedliches diegetisches wie non-diegetisches Material miteinander zu kombinieren.

Berühmt ist in dieser Hinsicht das Finale seines Debütfilms *Stachka* (*Streik*, RU 1925), bei dem zwischen die Niederschlagung eines Arbeiteraufstandes Aufnahmen eines Schlachthauses geschnitten werden, in denen ein Rind getötet wird (Abb. 4.18). Darüber wird nicht nur eine visuelle Metapher kreiert, die den Aspekt der kühlen und kalkulierten Hinrichtung der Arbeiterschaft durch die zaristische Armee als Analogie zur Abschlachtung des Tieres herausstellt, sondern über die detaillierten Einstellungen, die zeigen, wie ein Hammer auf den Kopf des Rindes niederschmettert, ein Messer ihm die Kehle durchtrennt und es ausbluten lässt, auch auf eine starke affektive Reaktion des Publikums gezielt.

Diese beiden Pole – die Genese einer Idee, eines gleichsam mentalen, dritten Bildes aus Zusammenführung zweier unabhängiger Einstellungen auf der einen und die gezielte Hervorrufung von Affekten, Emotionen und Stimmungen auf der anderen Seite – hat Eisenstein im Laufe der 1920er Jahre immer wieder umkreist und in verschiedenen theoretischen Ansätzen weiterentwickelt, bevor er sich in einer späteren Schaffensphase zunehmend mit Filmen als Gesamtkunstwerken auseinanderzusetzen begann. Für die eine, affektive Richtung prägte er den Begriff der *Attraktionsmontage*, die andere, abstraktere



Abb. 4.18 *Stachka* (*Streik*, © RU 1925)

Richtung umriss er mit der *Theorie des intellektuellen Films*. Diese *intellektuelle Montage* blieb dabei ein weitgehend hypothetisches Konstrukt und wurde auch von Eisenstein selbst nur in Ansätzen in einigen Passagen seines Films *Oktjabr* (*Oktober*, RU 1927) verwirklicht. Sie zielte darauf ab, reine, von allen affektiven Nebenklängen und Ambiguitäten befreite, gleichsam abstrakte visuelle Chiffren zu erzeugen und miteinander zu kombinieren, um darüber zu einer semantischen Klarheit der filmischen Montage zu gelangen, in der sich auch komplexe gedankliche Konzepte artikulieren lassen sollten. Die *Attraktionsmontage* dagegen sollte nicht auf den Intellekt einwirken, sondern eine Reihe von Stimuli darbieten,

die in Form „psychischer Druckausübung“ (Lenz 2008, S. 49) gezielt auf das emotional-affektive Erleben des Publikums einwirken und dieses durch immer neue Reizkombinationen steuern sollten. Für diese Stimuli prägte Eisenstein den Begriff *Attraktion*. Darunter verstand er als ein „aggressives Moment“, das heißt jedes Element,

> das den Zuschauer einer Einwirkung auf die Sinne oder Psyche aussetzt, die experimentell überprüft und mathematisch berechnet ist auf bestimmte emotionale Erschütterungen des Aufnehmenden. Diese stellen in ihrer Gesamtheit ihrerseits einzig und allein die Bedingung dafür dar, dass die ideelle Seite des Gezeigten, die eigentliche ideologische Schlussfolgerung, aufgenommen wird (Eisenstein 2009, S. 60).

Bei beiden Begriffen handelt es sich um theoretische Konzepte, die auf jeweils spezifische Relationen zwischen Film und Zuschauer zielen. Sie wollen unterschiedliche Strategien der psychischen Einwirkung beschreiben und damit eine implizierte Funktionsweise von filmischer Gestaltung erfassen, die den Bereich der reinen Materialästhetik hinter sich lässt. Trotzdem sind beide Konzepte immer wieder aufgegriffen worden, um Kompositionsformen der Montage zu beschreiben: Die collageartigen Erzählformen des Essayfilms, die heterogene Bild- und Tonstrukturen zusammenfügen, um darüber Ideen- und Gedankengebäude zu entwickeln, erscheinen in dieser Perspektive an die Konzeption des intellektuellen Films anzuschließen. Und die rasant geschnittenen Sequenzen des postklassischen Actionfilms, in denen die Logik des Handlungsachsenschemas oftmals aus den Angeln gehoben wird, wenn in schneller Folge unterschiedliche Intensitätsausdrücke aneinandergereiht werden, sind (über den Umweg von Tom Gunnings Re-Lektüre des frühen Kinos) verschiedentlich als *cinema of attractions* beschrieben worden.

Die Welt als Reihe unverbundener Fragmente: Disjunktive Montagekonzepte im Autorenfilm So sehr sich die Schnittpraxis des amerikanischen und sowjetischen (Revolutions-)Kinos in ihrer Ästhetik und ihrem geistigen Hintergrund unterscheiden, so sehr ähneln sie sich in einem anderen, zentralen Aspekt: Sowohl das *continuity editing* des klassischen Hollywoodkinos als auch Eisensteins dialektisches Montageverständnis setzen eine punktgenaue, in der Regel präzise kalkulierte Interaktion all ihrer Einzelelemente voraus. Kein Bildausschnitt (und kein Ton) existiert hier losgelöst von der Montagestruktur, innerhalb der er realisiert ist und einen unverzichtbaren Beitrag zur Funktionsweise des gesamten Gefüges leistet. Damit legt auch der jeweilige Kontext, in dem ein Bild oder ein Ton situiert ist, maßgeblich deren Bedeutungspotenzial fest und reduziert darüber die Mehrdeutigkeit, die isoliert vorliegenden Bildern und Tönen prinzipiell innewohnen kann.

Gegen dieses *Kontextphänomen* haben sich allerdings von den 1920er Jahren bis heute ästhetische Konzepte ausgebildet, die gerade die Autonomie der Einzelelemente hervorheben und sie aus dem Verbund mit den übrigen Einstellungen herauszulösen suchen. Mit Blick auf das Bild lassen sich dabei zwei grundlegende Tendenzen ausmachen.

(1) Ereignisse werden gezielt nicht über die Verknüpfung mehrerer Einzelbilder hinweg entwickelt, sondern direkt innerhalb längerer und oftmals komplexerer Einstellungen präsentiert, was die Gewichtung der Inszenierung in Richtung der *Mise en scène* verschiebt.

Darüber nimmt in der Regel nicht nur die Schnittfrequenz ab, sondern auch die Relevanz, die der Montage als Mittel der Inszenierung zufällt. Stilbildend sind in dieser Hinsicht Arbeiten aus dem Umfeld des *italienischen Neorealismus* wie Luchino Viscontis *La terra trema - Episodio del mare* (*Die Erde bebt*, Italien 1948), in dem in minutenlangen, nur von leichten Kameraschwenks bewegten Einstellungen der Lebensalltag in einem sizilianischen Fischerdorf portraitiert wird.

(2) Andererseits kann der Schnitt gezielt sichtbar und disjunktiv gestaltet sein, worüber er die in der Montage zusammengesetzten Elemente weniger als kontinuierlichen Bilderfluss, sondern eher als Aneinanderreihung disparater Einzelteile erscheinen lässt. Solche Strategien der *Collage* wollen in der Regel darauf hinweisen, dass die Inszenierung „mit Ausschnitten umgeht und mit fehlenden Stücken dazwischen, mit Leerstellen, mit Schwarz und Weiß, in denen nichts und zugleich doch alles ist" (Voss 2006, S. 51). Darüber soll der grundsätzliche Konstruktionscharakter des Montageprozesses offengelegt und im Zuge dessen zugleich eine Reflexion über die Ausschnitthaftigkeit filmischer Repräsentation angestoßen werden. Exemplarisch umgesetzt wird dies in zahlreichen Strömungen des Autorenfilms der 1960er und 1970er Jahre, die durchaus in der Tradition des unsichtbaren Schnitts stehen, wenngleich sie sich in negativer Weise auf ihn beziehen. Denn gegen wesentliche Konventionen einer möglichst transparenten Filmgestaltung wird gezielt verstoßen: Gearbeitet wird also mit Bild- und Achsensprüngen, mit falschen Anschlüssen und teils auch mit Schwarzbildern, die zwischen das belichtete Material montiert werden (vgl. Voss 2006, S. 51). Damit dies gelingt, werden oft schon während der Dreharbeiten unkonventionelle Kamerastandpunkte gewählt. Oder die Einstellungen werden im Schnitt auf ungewöhnliche Weise begrenzt, indem etwa harsch in Bewegungen hineingeschnitten wird, die sich dann in der nächsten Einstellung nicht fortsetzen oder indem gerade nicht geschnitten wird, obgleich sich die Figuren bereits aus dem Bildfeld entfernt haben und nur ein leerer Ausschnitt zurückbleibt. Auch die Tonspur wird zum Teil hart, brüchig und unversetzt zum Bild montiert, wie zudem Momente der *Polyphonie* auftreten, in denen die narrativ eigentlich wichtigen Teile der auditiven Gestaltung von anderen, nebensächlicheren Geräuschen und/oder Klängen überlagert und verschluckt werden. Gelegentlich wird sogar mit Erzählerstimmen gearbeitet, die das Sichtbare aus dem Off heraus als etwas gleichermaßen Unfertiges und Gemachtes ausweisen. So lässt Jean-Luc Godard in *Deux ou trois choses que se sais d'elle* (*Zwei oder drei Dinge, die ich von ihr weiß,* F 1967) einen im Flüsterton das Publikum adressierenden Kommentator über die grundsätzliche Unmöglichkeit reflektieren, Bild und Sprache in Einklang zu bringen, während dazu auf der visuellen Ebene eine Reihe heterogener Motive unterschiedlicher Länge hart und in wilder Verkettung aneinander montiert werden. Und Chris Marker lässt seinen Off-Erzähler in *Sans Soleil* (*Unsichtbare Sonne*, GB/F 1982) ganze Bildfolgen als provisorische ausweisen und ihn zugleich darüber reflektieren, dass er bei der Montage zu keiner schlüssigen Organisation der zusammengetragenen Bilder habe gelangen können.

Natürlich sind solche scheinbaren Bekenntnisse, wie sie innerfilmisch bei Godard und Marker artikuliert werden, nicht unmittelbar wörtlich zu nehmen. Denn wie der Eindruck von Kontinuität muss auch jener der Diskontinuität mit den entsprechenden Mitteln ge-

staltet werden. Gleichwohl artikuliert sich dadurch ein künstlerisches Selbstverständnis, das nicht mehr vorgibt, die (filmische) Welt umfassend und abgeschlossen repräsentieren zu können und sich daher auf ein Arrangement von Andeutungen und Ausschnitten beschränkt. Den didaktisch strengen Impetus, mit dem diese offene, zum Fragmentarischen neigende Filmauffassung im Autorenkino jener Dekaden artikuliert wurde, hat der Großteil nachfolgender Generationen nicht übernommen. Dennoch haben die Experimente mit den bis dahin vermeintlich unumgänglichen Praktiken des Filmschnitts dazu beigetragen, die Montage auch innerhalb des Erzählkinos zu einem Element der filmischen Inszenierung avancieren zu lassen, dessen flexible Handhabung eng mit dem Stil (und Stilwillen) des jeweiligen Filmemachers assoziiert wird. Ob also mit Auslassungen und extremen Perspektivwechseln, mit wilden Schnitten oder weichen Übergängen, mit *Standbildern* (→ Kap. 5.2 Zeitkonstruktion) oder *Subliminalbildern* gearbeitet wird; all solche Aspekte der Inszenierung wollen seither als gleichsam individueller Ausdruck der Materialgestaltung gelesen werden, ohne das deshalb die Prinzipien der Kontinuität in Gänze an Bedeutung verloren hätten.

Im Gegenteil: Das Kontinuitätssystem, das im Hollywoodkino zwischen 1910 und 1960 zur Konvention wurde, findet sich auch heute und in völlig anderen nationalen Kinematographien. Es ist eine Art globaler Montagestil geworden und hat seine Vormachtstellung in der internationalen Spielfilmproduktion bis heute behauptet. Geringfügige Ausdifferenzierungen haben sich in der sogenannten Postklassik, dem amerikanischen Kino seit dem Ende der 1970er Jahre ergeben. Quentin Tarantinos *Pulp Fiction* (USA 1994) zum Beispiel beginnt in einem Diner, das von einem Gangsterpärchen überfallen wird. Tarantinos erste Einstellung ist ein in amerikanischer beziehungsweise halbnaher Einstellungsgröße gefilmter *two-shot* auf die beiden Kleinkriminellen. Den nach den Regeln des Kontinuitätssystems zu erwartenden totalen oder halbtotalen *establishing shot*, der uns das Diner als Handlungsort von außen präsentiert, liefert er hingegen erst in Filmminute 128 nach. Umgekehrt kann der *match cut*, ein Herzstück des Kontinuitätssystems, auch entgegen seiner ursprünglichen Verwendung eingesetzt werden, um gerade das Künstliche, Artifizielle der Erzählung zu betonen: Ein Beispiel ist Michel Gondrys Musikvideo zu *Let Forever Be* (F 1999) der englischen Band *The Chemical Brothers*, in dem alle Einstellungen durch *match cuts* verbunden sind. Mit dieser Technik stellt Gondry seine handwerklichen Fähigkeiten und die Gemachtheit des Gezeigten gleichermaßen aus.

Ferner haben Filmwissenschaftler wie David Bordwell beobachtet, dass die durchschnittliche Einstellungsdauer in Hollywoodspielfilmen von acht bis elf Sekunden in der Phase zwischen 1930 und 1960 auf ca. fünf bis sieben Sekunden in den 1980er Jahren und sogar auf drei bis sechs Sekunden in den 1990er Jahren zurückgegangen ist. Die Zahl der Einstellungen erhöhte sich entsprechend von 300–700 auf 3000–4000 (vgl. Bordwell 2002, S. 16 f.), zum Beispiel in Oliver Stones *Any Given Sunday* (*An jedem verdammten Sonntag*, USA 1999). Für diese These hat Bordwell zahlreiche Remakes, ein populäres Phänomen im amerikanischen Kino, untersucht, zum Beispiel Ernst Lubitschs *Shop around the corner* (*Rendezvous nach Ladenschluss*, USA 1940) und Nora Ephrons *You´ve got Mail* (*e-m@il für Dich*, USA 1998). Neben der deutlich niedrigeren durchschnittlichen Einstellungs-

dauer im Remake beobachtet er dort eine deutlich stärkere Zerlegung von Dialogszenen in *single-* oder *over shoulder-shots* als es im Original der Fall ist. Bordwell hat dafür den Begriff *intensified continuity* geprägt, eine Transformation des Kontinuitätssystems, dessen Dominanz er noch immer für ungebrochen hält: „Intensified continuity is traditional continuity amped up, raised to a higher pitch of emphasis. It is the dominant style of American mass-audience films today." (Bordwell 2002, S. 16).

Bildschnitt: Anschluss zweier Einstellungen, hinter dem sich zeitliche und räumliche Sprünge verbergen können. Beim sogenannten harten Schnitt ist der Übergang von einer zur nächsten Einstellung abrupt und damit für das Publikum auffällig gestaltet. Werden dabei jedoch einander entsprechende Elemente auf der Bildebene verwendet, spricht man von Match Cut. Ferner sind verschiedene Formen des weichen Schnitts zu differenzieren: Bei Abblende, Aufblende und Überblendung wirkt der Wechsel zur folgenden Einstellung gleitend. Eine Strategie des digitalen Bildschnitts ist das Morphing, bei dem Farb- und Helligkeitswerte eines Ausgangsbildes stufenlos in die eines Zielbildes überfließen und so einen weichen Übergang entstehen lassen.
Kontinuitätssystem/klassisches Hollywoodkino: Konvention im amerikanischen Kino zwischen 1910 und 1960, die Plausibilität, Kausalität und Kontinuität des Geschehens sowie klare Motive der handelnden Figuren fordert. Filmnarrationen des klassischen Hollywood enthalten keine überflüssigen ästhetischen Elemente, sondern nur solche, die die Handlung kontinuierlich vorantreiben. Kontinuität im Film wiederum meint die zeitlich wie räumlich „lückenlose, logisch zusammenhängende und daher leicht nachvollziehbare Darstellung von Sachverhalten" (Kamp 2008, S. 168). Kontinuität in der Montage suggeriert Logik, Kohärenz und Selbstverständlichkeit des Dargestellten. Damit das Publikum ins Geschehen einbezogen werden kann, muss alles vermieden oder verborgen werden, was die Kontinuität der Erzählung stört.
Montage: Ästhetischer Vorgang des Zusammenfügens und Rhythmisierens einzelner Einstellungen zu organisierten Einstellungsfolgen und schließlich zum fertigen Film. Filmmontage konstruiert Sinn, indem sie Bezüge zwischen heterogenen, das heißt an verschiedenen Orten zu unterschiedlichen Zeiten aufgenommenen Bild- und Toninformationen gestaltet. Sie ist ferner verantwortlich für den Rhythmus eines Films, der nicht nur aus der Wahl der Einstellungen und ihrer Anordnung, sondern auch aus ihrer Länge und der exakten Arbeit mit dem Zeitmaß entsteht. Sergej Eisenstein unterschied zwischen der Bewegungsfrequenz innerhalb einer Einstellung und der Schnittfrequenz der Einstellungsfolge. Das gestaltete Verhältnis zwischen der Länge eines Erzählabschnitts, zum Beispiel einer Einstellung, und der in ihr inszenierten Bewegung, bezeichnete er als rhythmische Montage.
Parallelmontage/Kreuzschnitt/cross cutting: alternierendes Montieren zweier (oder mehrerer) räumlich (oder zeitlich) verschiedener Handlungssegmente. Durch die

Länge der verbundenen Elemente lässt sich raumzeitliche Simultaneität herstellen. Verringert man die Länge der Einstellungen, zwischen denen man hin- und herschneidet, kann Spannung erzeugen werden. Berühren sich die Handlungssegmente in einem Moment der Erzählung, spricht man von Konvergenz.

Schnitt: handwerklich-technischer Prozess des Zerlegens von Bewegungsabläufen in einzelne Einstellungen sowie der Selektion von belichtetem Filmmaterial.

Sequenz: narrativ motiviertes Segment eines Films, das einen Erzählabschnitt innerhalb der Filmerzählung bildet und in der Regel durch Strukturpausen am Anfang und am Ende markiert ist. Sequenzen werden durch ästhetische, motivische oder thematische Analogien zusammengehalten und können im Gegensatz zur Szene Orts-, Zeit- und Handlungswechsel enthalten.

Sowjetisches Montagekino: Montagestil der 1920er Jahre, der von Regisseuren wie Sergej Eisenstein, Lew Kuleschow und Wsewolod Pudowkin entwickelt wurde. Bild und Ton stehen im Dienst einer Ästhetik, die die Materialität des Gezeigten betont und Bedeutung weitgehend dialektisch konstruiert. Eisenstein begriff jedes inszenatorische Element, das beim Publikum bestimmte, kalkulierbare Emotionen oder Stimmungen auszulösen vermag, als Attraktion, ihre gestaltete Abfolge als Attraktionsmontage. Im Gegensatz zum klassischen Hollywoodkino beruht diese Abfolge bei Eisenstein nicht auf einem kontinuierlichen Bilderfluss, Bedeutung sollte vielmehr aus der Kollision des Ausgangsmaterials erwachsen: Aus dem Zusammenprall von These und Antithese entwickelt sich eine gedankliche Synthese, ein mentales, drittes Bild im Kopf des Publikums. Diese abstrakte Sinnkonstruktion nannte Eisenstein intellektuelle Montage.

Szene: inhaltlich motiviertes Segment eines Films, das auf der Einheit von Zeit, Raum, Handlung und auftretenden Figuren basiert.

Tonschnitt/Tonmischung: Analog zur Bildebene lassen sich auch auf der Tonspur harte und weiche Formen des Schnitts unterscheiden. Harte Tonschnitte deuten eine räumliche und/oder zeitliche Zäsur an. Sie widersprechen der natürlichen akustischen Wahrnehmung, da Töne in der Regel nicht einfach abbrechen, sondern ausklingen. Beim weichen Tonschnitt werden Klänge und Geräusche übereinander geschichtet und fließend ein- beziehungsweise ausgeblendet. Dies entspricht der Funktionsweise des menschlichen Gehörs, das fließende Übergänge als Kontinuum auffasst. Das Verhältnis zwischen Bild- und Toninformationen ist folgendermaßen zu differenzieren: Ist das, was im Bild zu sehen ist, gleichzeitig auch auf der Tonebene zu hören, spricht man von einer syntopen und synchronen Relation zwischen Bild und Ton; hören wir jedoch nur das Geräusch, während seine Quelle im Off liegt, läge ein asyntopes Verhältnis vor. Sehen wir zum Beispiel einen Vorgang, hören ihn aber auf der Tonspur deutlich vorher oder nachher, ist das Ton-Bild-Verhältnis asynchron.

Unsichtbarer Schnitt: Der sogenannte unsichtbare Schnitt bezeichnet das Montageprinzip des klassischen Hollywoodkinos, bei dem Einstellungen so verbunden werden, dass weder der Schnitt als Zerlegung von Bewegung in einzelne Fragmente noch die Montage als Kunst der Rekombination dieser Fragmente vom Publikum bemerkt werden. So sollte zum Beispiel die Kamera die imaginäre Handlungsachse zwischen den Figuren innerhalb einer Szene nicht überspringen (Achsensprung). Bei der Auflösung von Dialogen hat sich das sogenannte Schuss-Gegenschuss-Verfahren etabliert: Die Gesprächspartner werden von zwei Kameras über Kreuz aus einem Winkel von ca. 45 Grad fotografiert. Die Kamera wechselt alternierend zwischen beiden Blickwinkeln. Sie kann die sprechende Figur zeigen, aber auch die zuhörende (Reaction Shot). Sind zusätzlich noch Schulter und Hinterkopf des jeweiligen Gesprächspartners am Rande des Bildfelds zu sehen, spricht man von Over-Shoulder-Shot. Das Kontinuitätssystem gilt noch heute, lange nach dem Ende des klassischen Hollywoodkinos, trotz geringfügiger Ausdifferenzierungen, als globaler Montagestil.

4.3 Beispielanalysen

Die folgende Analyse vergleicht amerikanische Genrefilme der postklassischen Phase. Ihre Inszenierung bleibt zwar immer noch der Erzeugung von Kontinuität verpflichtet, doch für die Auflösung zentraler inhaltlicher Begegnungen, Konflikte oder Entscheidungen werden Techniken und Verfahren angewendet, die – streng genommen – mit den klassischen Montagekonventionen brechen.

In Michael Manns Filmen *Heat* (USA 1995) und *Insider* (USA 1999) werden Regelverstöße gegen das Kontinuitätssystem in besonders eleganter Weise vorgeführt: *Heat* erzählt von der Jagd des obsessiven Polizisten Vincent Hannah (Al Pacino) auf den eiskalt kalkulierenden Gangster Neil McCauly (Robert De Niro). Beide sind Profis in ihrem Métier und empfinden – obwohl sie auf unterschiedlichen Seiten des Gesetzes stehen – so etwas wie Achtung füreinander. Michael Mann integriert in seinen Kriminalfilm sogar eine Standardsituation des Westerngenres, wenn er Cop und Gangster in einem finalen Duell aufeinanderprallen lässt. Die Geschichte wird linear erzählt und ist überwiegend gemäß den Konventionen des unsichtbaren Schnitts montiert. Hervorheben möchten wir im Folgenden eine Sequenz (Abb. 4.19), in der Mann immer wieder mit den Konventionen des klassischen Inszenierungsstils bricht, ohne dabei jedoch die Kontinuität der Erzählung auszuhebeln.

Neil betritt ein Restaurant und setzt sich an die Theke, was die Kamera in einer Parallelfahrt nach links über die Theke hinweg einfängt. Als er sich in seine Lektüre vertieft, wird er von der jungen Eadie (Amy Brenneman) angesprochen, die neben ihm an der Theke sitzt und der er in der vorangegangenen Einstellung in einer Buchhandlung aufgefallen ist.



Abb. 4.19 *Heat* (© USA 1995)

Zunächst weist er sie rüde ab, in der Folge entwickelt sich jedoch ein Gespräch zwischen den beiden, das sich auf dem Balkon von Neils Haus fortsetzt und schließlich in eine gemeinsame Liebesnacht mündet. Zunächst schneidet Mann – ganz den klassischen Montagekonventionen des Kontinuitätssystems entsprechend – zehn nahe *two-shots* des Paars hart hintereinander, die den Gangster und das Mädchen aus zwei verschiedenen Perspektiven – mal von links, mal von rechts – im Gespräch zeigen. Innerhalb dieser Schuss-Gegen-

schuss-Auflösung befinden sich die Augenpartien der Protagonisten von Einstellung zu Einstellung kontinuitätsstiftend in gleicher Höhe – ein perfektes Beispiel für *eyeline-matching*. Als sich Neil für sein abweisendes Verhalten entschuldigt, ihr Gespräch also einen Punkt erreicht, an dem sich die beiden langsam näherkommen, lässt Mann die Kamera langsam über die imaginäre, durch die Theke repräsentierte 180-Grad-Achse hinweg fahren. Von diesem Moment an verändert sich die Inszenierung: Es folgen zunächst sieben nahe *two-shots*, die das Paar von vorne abbilden, doch dann inszeniert Mann einen deutlich sichtbaren Achsensprung von einer Kameraposition links vorne zu einem Standpunkt rechts hinten. Die Personen tauschen im Einstellungswechsel ihre Plätze. Als Neil einen Platz an Eadie heranrückt, verringert auch die Kamera nochmals die Distanz zu den Figuren. Die nächste Einstellung erfolgt wieder gemäß der klassischen Konvention von links hinten, doch dann springt die Kamera erneut über die Achse in eine Position rechts vorne. Was normalerweise als Anschlussfehler erscheinen würde, erzeugt hier jedoch keine Irritation, da alle Perspektiven auf das Paar bereits etabliert wurden. Daraufhin folgen erneut elf Einstellungen von links beziehungsweise rechts vorne, bevor ein Ort- und Zeitsprung erfolgt und wir die Protagonisten nach einem langsamen Rechtsschwenk über das Panorama der nächtlichen Stadt auf Neils Balkon sehen. Durch eine Ellipse spart Mann den Weg aus dem Restaurant und zur Wohnung sowie den ersten Teil des dort stattfindenden Gesprächs aus. Der Ortswechsel stellt das Publikum jedoch vor keinerlei Orientierungsschwierigkeiten, da er durch Neils Antwort auf Eadies Frage, wo er denn wohne („Gleich um die Ecke"), motiviert wird. Es folgt ein *cut in*, der uns näher an die Figuren heranbringt, jedoch in Form eines erneuten Sprungs über die 180-Grad-Achse (diesmal repräsentiert durch das Balkongeländer): Die beiden Charaktere tauschen ein zweites Mal die Plätze im Bildkader, und wiederum ist nicht Irritation die Folge, da die Figuren bereits etabliert und keine weiteren Personen anwesend sind.

Wie kreativ Mann den filmischen Raum mittels Achsensprüngen zu dynamisieren versteht, zeigt er auch in *Insider*: Der Film arbeitet die Enthüllungen um suchtverstärkende Zusatzstoffe in Zigaretten aus dem Jahr 1994 auf. Dr. Jeffrey Wigand, Forscher für einen amerikanischen Tabakkonzern, hatte diesen Vorwurf im Rahmen des CBS-Magazins „60 Minutes" erhoben. In *Insider* wird Jeffrey von Russel Crowe verkörpert. Die Figur wird, nachdem sie ihre Vorgesetzten über ihre Entdeckungen informiert hat, entlassen, abgefunden und vertraglich zu Stillschweigen verpflichtet, später jedoch bedroht und gestalkt. In einer der zentralen Szenen muss er nun eine gravierende Entscheidung treffen: Soll er einen Rückzieher machen oder vor Gericht gegen seinen ehemaligen Arbeitgeber aussagen? Dieser Schritt könnte ihn ins Gefängnis bringen und die Zukunft seiner Familie gefährden.

Die für unsere Untersuchung relevante Serie von Einstellungen zeigt Jeffreys Zwiespalt, bevor er sich dazu entschließt, zu kämpfen und die Missstände öffentlich zu machen. Nachdem er im Haus seines Anwalts Richard Scruggs (Colm Feore) über die Risiken einer Aussage informiert worden ist, tritt Jeffrey auf den Hof, wo ihn der Journalist Lowell Bergman (Al Pacino) erwartet. In der ersten Einstellung sehen wir Lowell in amerikanischer Einstellung vor seinem Wagen, nach unten blickend, sinnierend. Dann sieht er in die Tiefe

des Raums von der Kamera weg und beobachtet, wie Jeffreys zweiter Anwalt Ron Motley (Bruce McGill) zu seinem Wagen geht. Sein Kopf ruckt nach rechts, als habe er jemanden erblickt. In diesem Moment schneidet Mann hart auf eine Naheinstellung auf Jeffrey, der nach links unten aus dem Bildkader schaut und so mit seiner Blickachse exakt an diejenige Lowells aus der vorherigen Einstellung anschließt. Als Jeffrey nach links weiterläuft, schwenkt auch die Kamera leicht nach links, bis sie Lowells Kopf und Rumpf nah einfängt. Während der Wissenschaftler noch nach links aus dem Bildkader verschwindet, wird uns klar, dass hier eigentlich ein *cut in* vorgenommen wurde, denn Standpunkt und Perspektive der Kamera aufs Geschehen bleiben unverändert. Eine simple, aber effektive Variation eines klassischen Inszenierungsmusters.

Nun springt Mann zu einer Halbtotalen hinter das Auto, zeigt Lowell (links) und Jeffrey (rechts), wie sie langsam über den Rasen des Hauses Richtung Mississippi laufen, wobei die Handlungsachse zwischen den beiden Personen lange und deutlich etabliert wird. Dann folgt ein Achsensprung, denn plötzlich sehen wir Jeffrey nah von vorne rechts. Da es sich jedoch um einen *single shot* handelt, Lowell also nicht im Bildkader, sondern im Off steht, fällt dies nicht irritierend auf. Die Kamera fährt vor Jeffrey her, bis er stehenbleibt, zeigt ihn in einer Nahen, als er fragt: „Was soll ich tun?“. Lowell antwortet nicht, Jeffrey ist mit seiner Entscheidung allein. In der nächsten Einstellung bleibt er nah zu sehen, die Kamera ist nun jedoch weiter rechts positioniert, so dass sie über Lowells Schulter filmt, der rechts im Anschnitt zu sehen ist. Dann wendet sich Jeffrey nach links und geht weiter in Richtung Wasser, was die Kamera mit einem Linksschwenk einfängt. Mann schneidet nun auf eine Naheinstellung Lowells von rechts vorne, was zwar ebenfalls einen Achsensprung darstellt, aber ebenso wie vorhin keinen Kontinuitätsbruch etabliert, denn nun sehen wir Lowell alleine in einem *single-shot*. Lowell blickt seinen Informanten an, die Kamera zeigt uns diesen in einer Halbtotalen, die einen *point of view-shot* Lowells darstellen könnte, wie er sich in die Tiefe des Raums entfernt. Man kann gut erkennen, wie Manns Montage die Last der Entscheidung, die Jeffrey ganz allein zu tragen hat, auch visuell reproduziert, indem sie die Figuren immer wieder im Bildkader isoliert. Darüber hinaus wird durch die Achsensprünge nicht nur die Grenze zwischen den zwei Alternativen Jeffreys akzentuiert, sondern sie verdeutlichen, dass beide Männer – eigentlich Verbündete – dennoch in getrennten Welten leben und ihre eigenen Interessen verfolgen.

Die Montage steht in beiden Verhältnissen in engem Verhältnis zur erzählten Situation: In *Heat* nähern sich sich zwei Menschen einander an, Eadie wird für Neil wichtig, gleichzeitig untergräbt sie sein Berufsethos, sein Credo: „Du darfst dich niemals an etwas hängen, das du nicht innerhalb von 30 Sekunden problemlos wieder vergessen kannst, wenn du merkst, dass dir der Boden zu heiß wird.“ So wie in dieser Sequenz inhaltlich die soziale Grenze zwischen zwei Fremden überbrückt wird, so überfährt beziehungsweise überspringt auch die Kamera die im klassischen Stil sakrosankte 180-Grad-Achse. Mann verzichtet in dieser Sequenz auf einen totalen beziehungsweise halbtotalen *establishing shot*, sondern etabliert den Handlungsort über die Figur des Kellners, der zu Beginn der ersten Einstellung durch den Bildkader hastet. In *Insider* steht Jeffrey vor der Entscheidung, welchen Weg er wählen und wie sein weiteres Leben verlaufen soll. Lowell kann

ihm dabei nicht helfen. Die Achsensprünge bilden die formale Entsprechung zu diesen inhaltlichen Konfliktszenarien. Beide Sequenzen sind äußerst gelungene Beispiele für eine Form der Inszenierung, die stets im klassischen Sinn Kontinuität stiftet, aber mit größerem Selbstbewusstsein gegenüber erzählerischen Konventionen operiert.

Dass sogar Einflüsse der Attraktionsmontage Sergej Eisensteins ins postklassische Hollywood integrierbar sind, zeigt unser letztes Beispiel: Oliver Stones Filme – von *Natural Born Killers* (USA 1994) über *U-Turn* (*U-Turn – Kein Weg zurück*, F/USA 1997) und *Any Given Sunday* bis zu *Savages* (USA 2012) – sind für ihre schnelle und avancierte Montage bekannt. Gerade *Natural Born Killers* und *U-Turn* sind deshalb häufig mit dem Begriff „Videoclipästhetik" etikettiert worden, weil diese Kurzfilmgattung in ihrer Blütezeit in den 1980er und 1990er Jahren Schnittfolgen im Stakkatorhythmus etabliert und hoffähig gemacht hatte. Auf Stones Filme trifft also bereits formal das zu, was Bordwell *intensified continuity* nennt. Diesen vorläufigen Befund wollen wir uns nun etwas näher ansehen:

Stone arbeitet in seinem Politthriller *JFK* (*JFK – Tatort Dallas,* USA/F 1991) ein besonders traumatisches Ereignis der amerikanischen Zeitgeschichte auf: das Attentat auf John F. Kennedy in Dallas am 22. November 1962. Die Handlung des Films setzt jedoch drei Jahre später ein. Jim Garrison (Kevin Costner), Staatsanwalt in New Orleans und filmisches Sprachrohr des Regisseurs, kämpft sich detailversessen und beharrlich durch einen Sumpf aus Schweigen und Lügen, um endlich Licht ins Dunkel der von zahllosen Verschwörungstheorien umrankten Ermordung Kennedys zu bringen. Stones Film erzählt beziehungsweise argumentiert dabei jedoch selbst hochgradig manipulativ, was vor allem in der Montage der Eröffnungssequenz (Abb. 4.20) deutlich wird:

Einerseits erfüllt die etwa achtminütige Exposition des Films auf den ersten Blick immer noch klassische Funktionen – sie stellt Ort, Zeit und Personen der Handlung vor –, andererseits jedoch arbeitet Stone mit einer kontrastiven, ja teilweise sogar polemisierenden Form des Schnitts. Stone verwendet dazu historisches Nachrichtenmaterial (in Schwarzweiß), die privaten Super-8-Aufnahmen Abraham Zapruders (in Farbe), selbst gedrehtes Material und einen an alte Dokumentarfilme erinnernden Voice-Over-Kommentar (→ Kap. 7.2 Dokumentarfilm). Er will das Publikum emotionalisieren und Kennedy als unschuldiges Opfer politischer Intrigen jenes militärisch-industriellen Komplexes nobilitieren, vor dem Kennedys Vorgänger Eisenhower in einer der ersten Einstellungen noch warnte. Dafür schneidet er zunächst im Stil einer Wochenschau diverse Einstellungen aus Kennedys Reden, von Martin Luther King oder Malcolm X hart hintereinander, um den jungen Präsidenten als Protagonisten eines friedlichen, liberaleren und fortschrittlicheren Amerikas zu stilisieren. Als kontrastives Gegengewicht erscheinen bereits hier kurz Bilder von Ku-Klux-Klan-Mitgliedern oder von Gewalt gegen Afroamerikaner. Zahlreiche Einstellungen widmet Stone der Darstellung der außenpolitischen Herausforderungen Kennedys: der angeblich von der CIA organisierten Schweinebuchtinvasion auf Kuba sowie der sich anschließenden Kubakrise 1962, die die Welt in den Abgrund eines Atomkrieges blicken und sich erst durch ein Einlenken Chruschtschows in letzter Sekunde bereinigen ließ; weiterhin dem Vietnamkrieg, ein Konflikt, den Kennedy – so suggeriert es der Off-Kommentar – nicht begonnen und auch nicht gewollt habe. Seine auf Toleranz und

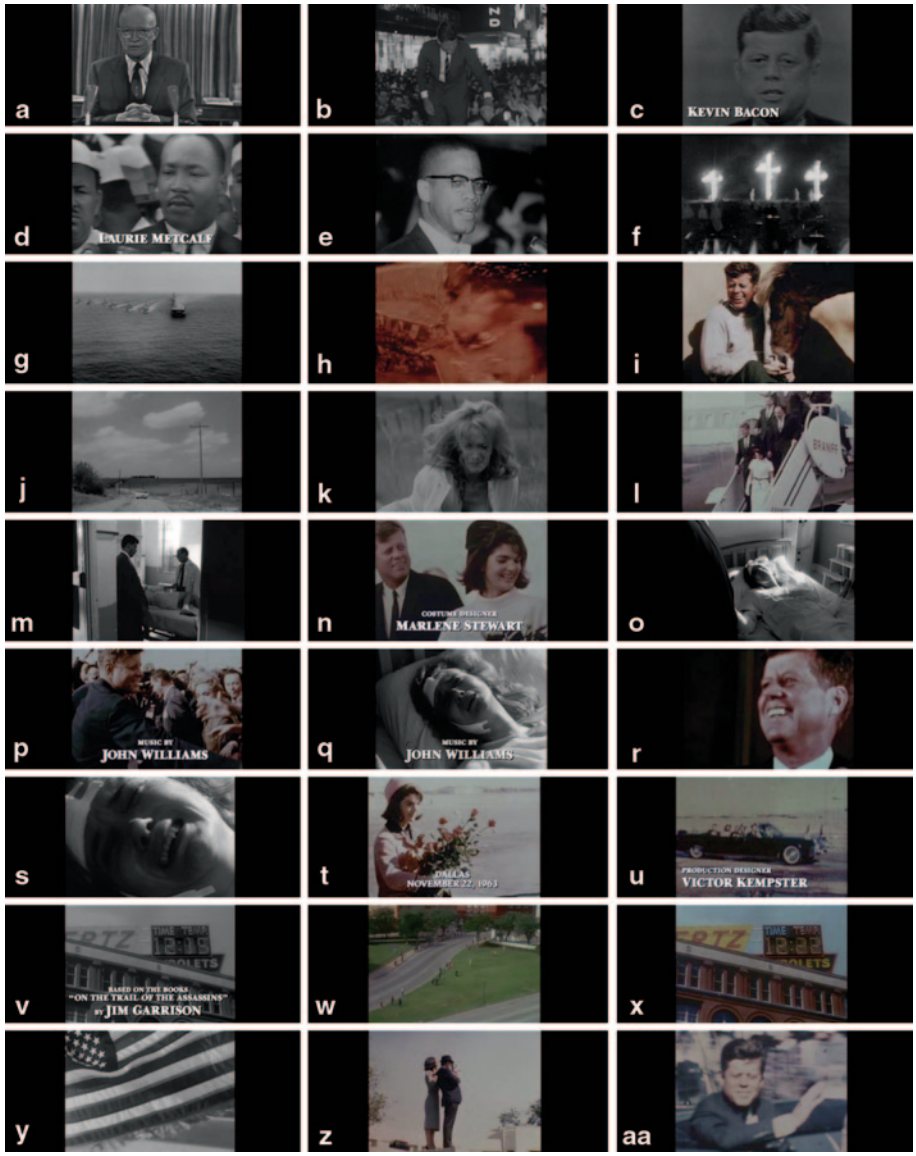

Abb. 4.20 *JFK* (*JFK – Tatort Dallas,* © USA 1991)

Gleichberechtigung basierenden politischen Überzeugungen, die Stone aus verschiedenen Reden Kennedys aus dem Jahr 1962 extrahiert, werden mit privaten Aufnahmen der Kennedy-Familie und ihrer Kinder emotionalisierend bebildert und von harmonischen Dur-Klängen untermalt.

Nach diesem knapp vier Minuten langen, ersten Teil der Exposition erscheinen die ersten beiden eigens für den Film gedrehten Einstellungen, auffällig mit düsterer, unheils-

schwangerer Musik (aus der Feder von John Williams) unterlegt. Wir sehen eine schwarzweiße Halbtotale eines staubigen Weges, in der ein Auto frontal zur Kamera hält. Die Einheit zwischen der Handlungsachse, auf der sich der Wagen befindet, und unserer durch die Kamera etablierten Blickachse, bezieht uns mit in die Komposition ein: Es wirkt, als befänden sich die Unbekannten im Auto auf Konfrontationskurs mit uns. Aus dem Wagen wird eine Frau geworfen, es folgt ein *cut in* auf diese Frau, wie sie blutend im Straßengraben sitzt und diejenigen, die ihr offensichtlich Gewalt angetan haben, als „gemeine Schweine" beschimpft. An dieser Stelle wird besonders deutlich, wie sehr Stone auch im Stil einer Attraktionsmontage zu arbeiten versteht: Das von Schmerz und Angst verzerrte Gesicht der unbekannten Frau signalisiert Gefahr, weckt aber in seiner Melodramatik auch empathische Mitleidsreaktionen. Überdies erzeugt der akustische Stimmungswechsel zu Beginn des zweiten Teils der Exposition einen wirkungsvollen Kontrapunkt zum geradezu idyllisch wirkenden Ende des ersten Teils. Gleichzeitig steht er zum Off-Kommentar in einer Kontinuitätsbeziehung, stellt er doch die audiovisuelle Entsprechung zu einem Kennedy-Zitat dar, das am Ende des ersten Teils zu hören war: „We all breathe the same air, we all cherish our children´s future, and we are all *mortal*." Stone interessiert sich nicht dafür, wann und in welchem Zusammenhang Kennedy diese Worte gesprochen hat. Er nutzt lediglich das englische Wort für „sterblich" als weiteres Signal, um über einen Stimmungswechsel die nun folgenden Ereignisse einzuleiten. Verschiedene inszenatorische Mittel, alle mit einer Gemeinsamkeit: Sie stellen ästhetische Valeurs, Wertigkeiten dar, sie transportieren Intensitäten, die uns emotional berühren, indem sie Angst, Mitleid oder gespannte Erwartung erzeugen.

Wie geht es nun weiter? Es folgen bruchstückhaft Aufnahmen vom 22. November 1963, dem Tag der Ermordung Kennedys in Dallas: seine Ankunft am Flughafen, die Fahrt in die Stadt, jubelnde Menschenmassen, schließlich das Chaos nach den Schüssen und die davonbrausende Limousine mit dem tödlich getroffenen Präsidenten. In einer Parallelmontage setzen sich dabei auch die Spielszenen fort: Die verletzte Frau liegt mittlerweile in einem Krankenhausbett und warnt Ärzte und Polizisten vor dem bevorstehenden Attentat. Ihr schmerzverzerrtes Gesicht in einer Naheinstellung ruft empathische Reaktionen des Publikums wach, ebenso wie die immer wieder insertierte US-Flagge an den Patriotismus des amerikanischen Publikums appelliert.

Binnen etwas mehr als einer Filmminute erfolgen sechs Einstellungen auf die Digitaluhr am Dealey Plaza, die unaufhaltsam dem Moment des Attentats entgegenläuft: eine Strategie der Spannungssteigerung, ein Countdown. Ungefähr ab der Mitte der sechsten Minute ist die Rhythmisierung der verschiedenen Filmmaterialien unübersehbar, die – mal mit, mal ohne *Atmo* – zunehmend gespannte Erwartung auf das Unvermeidliche aufbaut. Der Marsch *Drummer´s Salute* auf der Tonebene, Slow Motion und zum Teil verkantete Einstellungen dynamisieren die fiktive Rekonstruktion des Geschehens zusätzlich. Als Kennedy für einen Moment nah im Bild zu sehen ist, stoppt die Einstellung, ein Schwarzbild erscheint, auf der Tonebene ist zu hören, wie ein Karabiner durchgeladen wird, dann erfolgt der Schuss – und wir sehen nichts. Es gehört zu Stones Strategie, seinem Publikum durch Montage zunächst ein emotionales Eintauchen in die spannungsgeladene Situation zu ermöglichen, nur um ihm dann im entscheidenden Moment die Orientierung zu rauben und das aufklärende Bild des Täters zu verweigern. Die Antwort auf die Frage,

wer Kennedy erschoss, gibt also auch der Film nicht. In der folgenden, nachinszenierten Einstellung zeigt er uns lediglich die Reaktion auf die tödlichen Schüsse: Aufgeschreckte Vögel steigen von einem Dach auf. Dann folgt eine CBS-Nachrichtenaufnahme, in der vom Attentat auf Kennedy berichtet wird. Die Exposition von *JFK*, deren Montageästhetik wir hier ansatzweise nachvollzogen haben, fungiert auch gar nicht als Enthüllungswerkzeug, sondern will über die subjektive Rekonstruktion des Geschehens Einfühlung in das aufgeheizte politische Klima der 1960er Jahre ermöglichen. Um diese Zeitenstimmung in all ihrer Vielschichtigkeit und Gegensätzlichkeit erfahrbar zu machen, arbeitet Stone mit kurzen, fragmentarischen Einstellungen und kleinen inszenatorischen Details, deren Wirkungspotenzial zwar unstrittig, deren Herkunft oder Zusammenhang für das Publikum jedoch oft gar nicht mehr nachvollziehbar ist.

Diese Inszenierung lässt sich in der Tradition von Sergej Eisensteins Montagetheorie verorten. Stones Attraktionen sind sicherlich nicht so mathematisch exakt kalkuliert wie die Eisensteins, auch ist ihre konfliktuelle Positionierung nicht so präzise wie zum Beispiel in *Stachka* (*Streik, SU 1925*). Dennoch organisiert auch er sein Material, um sein Publikum „emotionale[n] Erschütterungen" auszusetzen. Dass Stones „wahrheitsbemühte Weltvision tatsächlich aus den Wahrheiten der Postmoderne zusammengefügt" sein könnte, legt die Tatsache nahe, dass er „authentische Wochenschau- und Amateuraufnahmen (…) mit exakt kopierten Nachahmungen des originären Szenarios" mischt, „dann etwa, wenn in Abraham Zapruders Super-8-Aufnahmen des Anschlags neue Perspektiven eingeflochten werden" (Remsperger 2008, S. 718). Dieser Umgang mit heterogenem Material, dessen Herkunft und ursprünglicher Zusammenhang für den Zuschauer nicht mehr nachvollziehbar sind, stellten Stones Film trotz seiner meisterhaften Montage unter Manipulationsverdacht.

Literatur

Balázs, Béla. 2001. *Der Geist des Films*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Beller, Hans. 2009. Aspekte der Filmmontage. Eine Art Einführung. In *Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts*. 5. Aufl., Hrsg. Hans Beller, 9–32. Konstanz: UVK.

Bordwell, David. 1986. Classical hollywood cinema. Narrational principles and procedures. In *Narrative, apparatus, ideology. A film theory reader*, Hrsg. Philip Rosen, 17–34. New York: Columbia University Press.

Bordwell, David. 2002. Intensified continuity: Visual style in contemporary American film. *Film Quaterly* 55 (3): 16–28.

Bordwell, David. 2007. Intensified continuity revisited. http://www.davidbordwell.net/blog/2007/05/27/intensified-continuity-revisited. Zugegriffen: 17. Aug. 2013.

Bordwell, David, und Kristin Thompson. 1994. *Filmhistory. An introduction.* Boston: McGraw Hill.

Bordwell, David, und Kristin Thompson. 2008. *Film art. An introduction*. 8. Aufl. Boston: McGraw Hill.

Bordwell, David, Janet Staiger, und Kristin Thompson. 1985. *The classical Hollywood cinema. Film style and mode of production to 1960*. London: Routledge.

Borstnar, Nils, Eckhard Pabst, und Hans Jürgen Wulf. 2008. *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. 2. Aufl. Konstanz: UVK.

Bulgakowa, Oksana. 2009. Montagebilder bei Sergej Eisenstein. In *Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts*. 5. Aufl., Hrsg. Hans Beller, 49–77. Konstanz: UVK.

Dancyger, Ken. 2011. *The technique of film and video editing. History, theory, and practice*. 5. Aufl. Boston: Focal.

Deleuze, Gilles. 1997. *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Eisenstein, S. 1988. *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film*, Hrsg. O. Bulgakowa, D. Hochmuth. Leipzig: Reclam.

Eisenstein, Sergej M. 2001. Montage der Attraktionen. In *Texte zur Theorie des Films*. 4. Aufl., Hrsg. Franz-Josef Albersmeier, 58–69. Stuttgart: Reclam.

Eisenstein, Sergej M. 2006a. Dickens, Griffith und wir. In *Sergej M. Eisenstein. Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie*, Hrsg. Felix Lenz und Helmut H. Diederichs, 301–366. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Eisenstein, Sergej M. 2006b. Das Montageprinzip des ‚versetzten Bauens'. In *Sergej M. Eisenstein. Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie*, Hrsg. Felix Lenz und Helmut H. Diederichs, 410–417. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Eisenstein, Sergej M. 2006c. Dramaturgie der Filmform. In *Sergej M. Eisenstein. Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie*, Hrsg. Felix Lenz und Helmut H. Diederichs, 88–111. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Eisenstein, Sergej M., Wsewolod Pudowkin, und Grigorij W. Alexandrow. 2001. Manifest zum Tonfilm (Original 1928). In *Texte zur Theorie des Films*. 4. Aufl., Hrsg. Franz-Josef Albersmeier, 54–57. Stuttgart: Reclam.

Elsaesser, Thomas, und Malte Hagener. 2007. *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius.

Hickethier, Knut. 2012. *Film- und Fernsehanalyse*. 5. Aufl., Stuttgart: Metzler.

Kamp, Werner. 2008. *AV-Mediengestaltung Grundwissen*. Haan-Gruiten: Verlag Europa Lehrmittel.

Kolker, Robert. 2001. *Allein im Licht*. München: Diana.

Kuleschow, Lew. 1987. *Sobranie sotschinenij w 3 tomach. Tom 1. Teorija. Kritika. Pedagogika*. Moskau: Iskusstwo.

Lenz, Felix: Sergej Eisenstein. Montagezeit. *Rhythmus, Form dramaturgie, Pathos.* Paderborn: Fink.

Metz, Christian. 1972. *Semiologie des Films*. München: Fink.

Monaco, James. 2012. *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien*. Überarbeitete und erweiterte Neuausgabe. 2. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Murch, Walter. 2006. The transformation of chance into destiny. In *Fine cuts. The art of European film editing*, Roger Crittenden, ix–xi. Boston: Focal.

Peters, Jean Marie. 2009. Theorie und Praxis der Filmmontage von Griffith bis heute. In *Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts*. 5. Aufl., Hrsg. Hans Beller, 33–48. Konstanz: UVK.

Remsperger, Daniel. 2008. Oliver stone. In *Filmregisseure*. 3. Aufl., Hrsg. Thomas Koebner, 716–719. Stuttgart: Reclam.

Schatz, Thomas. 1981. *Hollywood genres. Formulas, filmmaking, and the studio system*. New York: McGraw Hill.

Schumm, Gerhard. 2009. Feinschnitt. Die verborgene Arbeit an der Blickregie. In *Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts*. 5. Aufl., Hrsg. Hans Beller, 221–241. Konstanz: UVK.

Truffaut, François. 2003. *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* München: Heyne.

Vogel, Amos. 2000. *Film als subversive Kunst. Kino wider die Tabus – von Eisenstein bis Kubrick*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Voss, Gabriele. 2006. *Schnitte in Raum und Zeit. Notizen und Gespräche zu Filmmontage und Dramaturgie*. Berlin: Vorwerk.

Narrative Analyse

5

In den bisherigen Kapiteln standen Kategorien zur Beschreibung des Filmbildes und der Tonspur sowie Montagestile im Fokus der Betrachtung. Nun wollen wir auf der Basis der eingeführten Begriffe zu übergeordneten Makrostrukturen filmischer Ästhetik übergehen und uns den Fragen stellen, was filmisches Erzählen eigentlich ist und wie sich komplexe Termini wie Dramaturgie und Narration fassen und voneinander abgrenzen lassen.

Ausgehend von der Tatsache, dass Menschen schon immer Geschichten (real oder fiktiv) erzählt haben, dass Erzählen also eine Form intentionalen Kommunizierens zwischen einer narrativen Instanz und einem Adressaten darstellt, nähern wir uns dem Begriff der Erzählung sinnvollerweise dadurch, dass wir zunächst ihre wesentlichen Bestandteile benennen. Diese sind: ein räumlich und zeitlich bestimmter Handlungsraum, die sogenannte Diegese (→ Kap. 2.2 Bildraum und Architektur); ein oder mehrere Handlungsstränge; Figuren, die die Handlung vorantreiben; das Vergehen von Zeit, das durch Veränderungen markiert wird und so vom Anfang bis zum Ende der Erzählung führt; schließlich ein Sinn, der durch ein internes Bezugssystem der präsentierten Elemente entsteht (Borstnar et al. 2008, S. 151). Ziel des Erzählens ist es also, „einen eigenen, gestalteten (das heißt ästhetisch strukturierten) Kosmos hervorzubringen und dabei eine Handlung „durch Anfang und Ende als in sich Geschlossenes [zu] begrenzen und [zu] strukturieren." (Hickethier 2012, S. 108). Ein Text, somit auch ein Film, ist demnach narrativ, wenn die meisten seiner Elemente narrativ sind (sie könnten auch argumentativ oder deskriptiv sein). Ein Segment gilt als narrativ, wenn es die Minimalbedingung von Narrativität erfüllt: Damit ist „mindestens eine Zustandsveränderung in einem gegebenen zeitlichen Intervall" gemeint, bei der Ausgangs- und Endpunkt „explizit repräsentiert" und von einer Erzählinstanz vermittelt werden (Kuhn 2011, S. 61).

Dies trifft natürlich auch auf Werke anderer Medien wie Literatur und Theater zu, auf deren erzählerische Strukturen sich der Film in Teilen stützt. Da ist zum einen die literaturgeschichtliche Tradition, eine Handlung von einem Erzähler berichten zu lassen. Die Literaturtheorie unterscheidet zwischen dem allwissenden oder auktorialen Erzähler, der aus einer Art göttlicher Perspektive die Welt des literarischen Texts überblickt, deshalb in

O. Keutzer et al., *Filmanalyse,* Film, Fernsehen, Neue Medien,
DOI 10.1007/978-3-658-02100-9_5, © Springer Fachmedien Wiesbaden 2014

seiner Präsentation zurück- oder vorausgreifen sowie Einblicke in Gedanken und Gefühle einzelner Personen gewähren kann; dem Ich-Erzähler, der als Teil der Erzählung diese aus subjektiver Sicht präsentiert; und schließlich dem personalen Erzähler, der sich zwar am Erlebnishorizont einer handelnden Figur orientiert, aber dennoch in neutraler, dritter Person berichtet, selbst wenn er – in einigen Fällen – im sogenannten inneren Monolog den Gedankenstrom einer Person wiedergibt. Diese Begriffe lassen sich allerdings nur bedingt auf den Film anwenden. Eine zweite Erzähltradition, auf die sich der Film bezieht, stammt aus dem Theater, wo Handlung zwar ebenfalls auf einem aus Rede und Gegenrede bestehenden Dialog beruht, aber zudem auf der Arbeit der Schauspieler: Auch im Film treten Schauspieler auf, die ein Geschehen im Rahmen eines dramatischen Konflikts nachahmend, imitierend darstellen. Filmisches Erzählen greift auf beide narrativen Traditionen zurück: Ein Film erzählt sowohl durch das Zeigen von Handlungen (*showing*), welches sich über Kamera, Montage, Schauspiel, Ausstattung und Architektur vollzieht, als auch durch sprachliche Vermittlung (*telling*), die in Form von Voice-Over, Zwischentiteln, Inserts oder Dialogen stattfinden kann. Auf diese Weise kommuniziert der Film seine Geschichte durch mehrere miteinander interagierende Kanäle.

5.1 Dramaturgie

Filmisches Erzählen meint also den kreativen Akt der sinnstiftenden Gestaltung und Organisation audiovisuell wahrnehmbarer Geschehens- und Handlungssegmente mit dem Ziel, eine (mehr oder weniger) fiktive Welt darzustellen (vgl. Georgi 2008). Von dieser Definition ausgehend, lassen sich Narration und Dramaturgie folgendermaßen differenzieren: Eine Analyse der Narration steht in der Tradition der literaturwissenschaftlichen Erzähltheorie und fragt in grundlegender Weise danach, was eine Erzählung oder Geschichte konstituiert, wie Erzählungen aufgebaut sind und ob hinter der Vielfalt des Erzählten wiederkehrende Strukturen zu erkennen sind. Dagegen ist der Begriff der Filmdramaturgie theaterwissenschaftlich inspiriert und konkreter angelegt, er beschreibt die eigentliche Struktur der Handlung und lässt sich auf drei Ebenen verstehen:

Auf der Ebene des *Drehbuchs* wird das zu erzählende Geschehen in Szenen und Akte gegliedert sowie in Dialogen und Handlungsanweisungen ausgeführt, wobei Aspekte der Kamera und Montage in der Regel vernachlässigt werden. Es wird in mehreren Stufen – vom ersten *Exposé* über das *Treatment* bis zum Drehbuch – schriftlich fixiert, ein kreativer Akt, der sich meist im Kontext bestimmter *Genre*-Traditionen bewegt. Genres sind Gruppen von Filmen, die durch ähnliche Themen, Figurenkonstellationen, Handlungsorte, Konflikt- beziehungsweise Spannungsmuster oder – ganz allgemein – vergleichbare ästhetische Gestaltungselemente geprägt sind. Häufig greifen DrehbuchautorInnen auf schematisierte Erzählmuster mit konventionalisiertem Ablauf (*master plots)* zurück, die wiederum bestimmte *Standardsituationen* enthalten, das heißt „szenische[n] Bausteine" oder „Handlungs-Einheiten" (Kaufmann 2007, S. 99, 61). Klassische Western enden in der Regel mit einem *Duell*, und kaum ein Actionfilm kommt ohne *Verfolgungsjagd* aus. Manche Filmerzählungen bestehen sogar vollständig aus einer Serie von Standardsituationen.

Auf der Ebene der *Filmgestaltung* meint Dramaturgie die konkrete Bauform des Werks, seine „Erzählweisen, Gliederung und Komposition" (Koebner 2011, S. 157). Zu differenzieren ist hier zwischen der *story* einerseits und dem *plot* andererseits (in Anlehnung an die russischen Formalisten nennt Bordwell die Story *fabula*, den Plot *syuzhet*, Bordwell 1985, S. 49 ff.). Story beschreibt eine Tiefenstruktur der Erzählung und beantwortet die Frage „Was wird erzählt?" Die Story umfasst den gesamten Zusammenhang der Geschichte (mit allen Hintergründen der Ereignisse und Vorgeschichten der Charaktere) sowie den chronologischen Ablauf der Geschichte von ihren frühesten Ursachen bis zu ihren letzten Ausläufern, ohne dass alle diese Informationen im Bildkader explizit zu sehen sein müssen. Der Begriff Plot hingegen beschreibt die rezipierte Oberflächenstruktur der Erzählung und antwortet auf die Frage „Wie wird erzählt?". Im Plot wird die ursprüngliche, vollständige und chronologische Reihenfolge der einzelnen Ereignisse einer Story in der Regel durch Auslassungen aufs Wesentliche verkürzt und oftmals durch eine veränderte Reihenfolge neu arrangiert. Deshalb bezeichnet Bordwell den Plot eines Films als seine Dramaturgie.

Neben Story und Plot tritt bei David Bordwell noch der Begriff des *Stils* (*style*), der den Plot ästhetisch materialisiert. Erst im Stil konkretisiert sich also das Erzählen durch den systematischen Einsatz der spezifischen Ausdrucksmittel eines Mediums (Bordwell 1985, S. 50). Für die erzählökonomische Raffung größerer Zeitspannen, welche sich in der Literatur leicht durch Sprache verdichten lassen (Beispiel: „In den nächsten Wochen verbesserte sich sein Gesundheitszustand.") haben sich im Film Montagesequenzen etabliert, die einen Verlauf anhand exemplarischer Szenen zusammenfassen. Ein ebenso bewährtes dramaturgisches Mittel stellt die Ellipse dar, in der Teile einer Handlung oder eines Geschehens schlicht ausgelassen werden, ohne dabei jedoch den Erzählfluss zu stören oder das Publikum zu irritieren.

Drei Elemente filmischer Narration nach David Bordwell:
Story/Fabula: der chronologische Gesamtzusammenhang der erzählten Ereignisse,
Plot/Syuzhet: das konkrete Arrangement der erzählten Ereignisse,
Stil: die systematische Nutzung medienspezifischer Ausdrucksmittel.
Definition von Narration nach David Bordwell:
Im Erzählfilm ist Narration jener Prozess, in dem Film-Plot und Film-Stil interagieren, um die Konstruktion einer Story beim Zuschauer anzuregen und zu steuern. (Bordwell 1985, S. 53).

Auch auf der Ebene der *Rezeption* schließlich ist Dramaturgie präsent. Nach Bordwell läuft die bewusste, kognitive Wahrnehmung einer Filmerzählung auf drei Ebenen ab: Zunächst nimmt man die Art und Weise wahr, wie die einzelne Einstellung gestaltet ist – also ihren Stil, wie er am Filmset als Folge ästhetischer Entscheidungen entstanden ist; daraus folgt das Verständnis des Plots, das heißt der erzählerischen Informationen, wie sie in der Postproduktion durch Schnitt und Montage festgelegt wurde. Zuletzt erschließt

sich das Publikum die vollständige Makrostruktur der Story, indem es die audiovisuell und über die Zeit verstreuten Einzelinformationen des Plots mental zu einer zusammenhängenden Geschichte synthetisiert (Bordwell 1985, S. 49 ff.). Dies macht deutlich, dass das Betrachten und Verstehen einer Filmerzählung einen kreativen Akt des Zuschauers darstellt. Dabei greift er in der Regel auf Vor- und Kontextwissen über das Medium Film, seine Gestaltungs- und Wirkungsweisen (Bordwell 1985, S. 30 ff.) zurück. Aufgrund ihrer kognitiven, emotionalen und im früheren Umgang mit anderen Kunstwerken erworbenen Seherfahrungen können Zuschauer beispielsweise erkennen, ob Figuren oder Aussagen eines Films Referenzen auf die vorfilmische Wirklichkeit besitzen (*referential meaning*), zum Beispiel wenn Schauspieler historische Persönlichkeiten verkörpern. Ebenso sind sie in der Lage, über die *Denotation* des Filmbilds hinaus auch seine *Konnotationen*, das heißt „implizite Bedeutungen" (*implicit meanings*) zu deuten sowie abstrakte Bedeutungsebenen zu verstehen, zum Beispiel in Form expliziter Symbole oder Metaphern (*explicit meaning*). Schließlich können Zuschauer Filmerzählungen als Ausdruck von Ideologien oder bestimmten Haltungen zur Welt lesen (*symptomatic meaning*) (Bordwell und Thompson 2008, S. 60 ff.). Man könnte auch sagen: Erzählung und Zuschauer kooperieren miteinander bei der Frage, welche Bedeutung einzelnen Aspekten der Inszenierung zukommt beziehungsweise welcher Sinn aus dem präsentierten narrativen Material eines Films destilliert werden kann.

Dramaturgische Modelle: Aristoteles Film ist ein relativ junges Medium, und viele seiner erzählerischen Kompositionsprinzipien folgen Mustern, die in zum Teil langen narrativen beziehungsweise dramaturgischen Traditionen stehen. Viele dieser Traditionen gehen auf den griechischen Philosophen Aristoteles (384–322 v. Chr.) zurück, dessen Arbeiten unterschiedlichste Wissensbereiche wie Biologie oder Ethik beeinflusst haben und der auch der Dichtungstheorie wertvolle Impulse geliefert hat. Seine *Poetik* (um 330 v. Chr.) darf, wenngleich nur fragmentarisch überliefert, als Ausgangspunkt der Dramentheorie gelten, auf den sich noch Jahrhunderte später zahlreiche Schriftsteller, Literatur- und Theatertheoretiker bezogen. Für unsere Untersuchung ist das sechste Kapitel von besonderer Bedeutung, in dem Aristoteles sich mit der Tragödie auseinandersetzt. Dort heißt es:

> Die Tragödie ist Nachahmung einer guten und in sich geschlossenen Handlung von bestimmter Größe, in anziehend geformter Sprache, (…) die Jammer und Schaudern hervorruft und hierdurch eine Reinigung von derartigen Erregungszuständen bewirkt (Aristoteles 2002, S. 19).

Die Tragödie wird somit zunächst formal definiert (Aufbau, Beschaffenheit, vollständige Handlung) und sodann mit einer Wirkungsästhetik versehen (die sogenannte Katharsis als Abbau von Affekten). Damit dieser Effekt eintreten könne, müssten in erster Linie die einzelnen Bestandteile der Tragödie auf sinnvolle Weise verknüpft werden. Doch welches sind diese Bestandteile? In Kap. 7 ergänzt Aristoteles: „Ein Ganzes ist, was Anfang, Mitte und Ende hat" und präzisiert:

> Ein Anfang ist, was selbst nicht mit Notwendigkeit auf etwas anderes folgt, nach dem jedoch natürlicherweise etwas anderes eintritt oder entsteht. Ein Ende ist umgekehrt, was selbst natürlicherweise auf etwas anderes folgt, und zwar notwendigerweise oder in der Regel, während nach ihm nichts anderes mehr eintritt. (…) Eine Mitte ist, was sowohl selbst auf etwas anderes folgt als auch etwas anderes nach sich zieht. (…) Demzufolge dürfen Handlungen, wenn sie gut zusammengefügt sein sollen, nicht an beliebiger Stelle einsetzen noch an beliebiger Stelle enden, sondern sie müssen sich an die genannten Grundsätze halten (Aristoteles 2002, S. 25).

Aus dieser prinzipiellen Dreiteilung der tragischen Erzählung entsteht in der weiteren dramaturgischen Tradition das sogenannte *Dreiaktmodell*, das sich auch heute noch in zahlreichen Drehbuchratgebern und selbst in der Filmanalyse wiederfindet. Den aristotelischen Erzählabschnitten *Anfang*, *Mitte* und *Ende* fallen dabei bestimmte Funktionen zu: Dem Anfang entspricht die *Exposition* (*setup*), sie dient der Einführung des Zuschauers in die filmische Welt, der Vorstellung der Figuren und der Handlungssituation sowie der Etablierung von Konflikten beziehungsweise Atmosphären. Die Mitte dient der *Durchführung* von Handlungen (*confrontation*), der Steigerung von Konflikten hin zum inhaltlichen beziehungsweise sinnlich-emotionalen Höhepunkt. Am Ende erfolgt die *Auflösung* des Konflikts (*resolution*) in Form eines glücklichen, tragischen oder offenen Endes. Dieses Modell, nach dem Konflikte plausibel und handlungsökonomisch effizient entworfen, aufgebaut und gelöst werden, nennt sich auch *geschlossene Form* der Dramaturgie. Ferner ging Aristoteles davon aus, dass jede tragische Handlung zunächst aus einer Verknüpfung von Figuren, Schicksalen usw. bestehe, in der sich der zentrale Konflikt der jeweiligen Handlung herausbilde. Der zweite, korrespondierende Aspekt sei die Lösung, in welcher der zentrale Konflikt ausgetragen (und gegebenenfalls überwunden) werde: „Unter Verknüpfung verstehe ich den Abschnitt vom Anfang bis zu dem Teil, der der Wende ins Glück oder Unglück vorausgeht, unter Lösung den Abschnitt vom Anfang der Wende bis hin zum Schluß." (Aristoteles 2002, S. 57). Das bedeutet, dass wir nicht nur drei formale Abschnitte (Anfang, Mitte, Ende) unterscheiden können, sondern auch *Wendepunkte* (*plot points*), an denen das Geschehen umschlägt. Zu unterscheiden sind hier die *Peripetie*, „der Umschlag dessen, was erreicht werden soll, in das Gegenteil" und die *Anagnorisis* oder *Erkenntnis*, „ein Umschlag von Unkenntnis in Kenntnis, mit der Folge, daß Freundschaft oder Feindschaft eintritt" (Aristoteles 2002, S. 57). Mithilfe dieser dramaturgischen Mittel sei es dem Dichter möglich, den Verlauf einer Handlung zu verändern und schließlich die gewünschte Wirkung vorzubereiten, die Aristoteles als *Katharsis* bezeichnete: Die Katastrophe, der Untergang des tragischen Helden, soll beim Publikum starke Gefühlsreaktionen erzeugen – Jammer und Schauern (eleos und phobos). Gleichzeitig ist mit dem Katharsis-Konzept auch die Vorstellung einer befriedigenden Reinigung von derartigen Affekten verknüpft.

Aristoteles' Modell lässt Raum für geradlinige Handlungen und für solche, die kompliziert, also voller Wendungen, angelegt sind.

Dramaturgische Modelle: Gustav Freytag Im Jahr 1863 legt Gustav Freytag in seinem Werk „Die Technik des Dramas" eine Adaption des aristotelischen Modells vor, das seine Bauform jedoch ausweitet und systematisiert. Das bei Aristoteles angelegte Konzept der

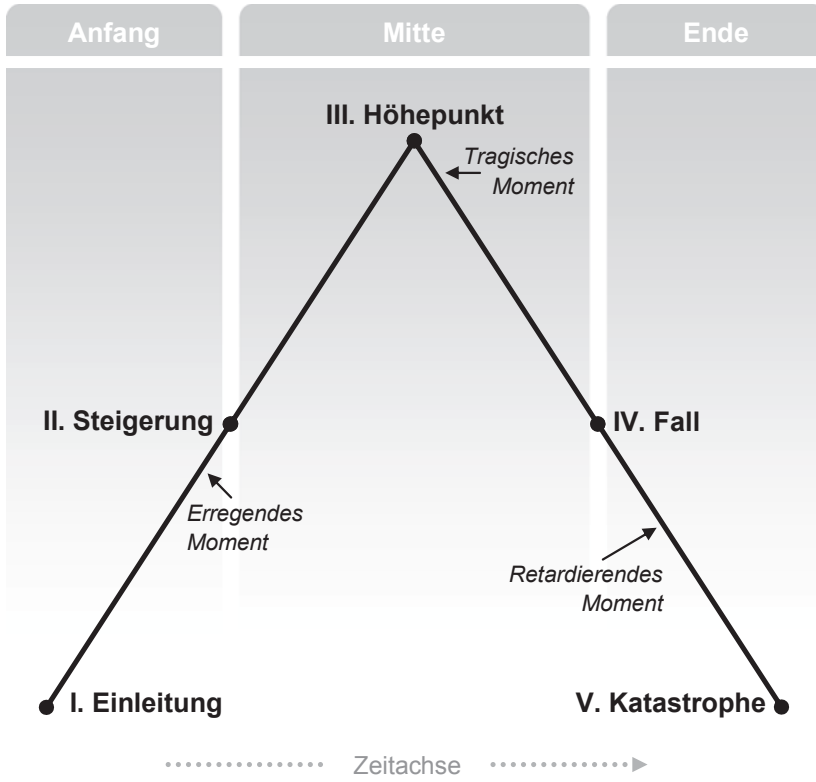

Abb. 5.1 5-Akt-Modell nach Gustav Freytag

Katharsis entfällt, die Umschlagspunkte der Handlung finden nun in eigenen Akten statt. Insgesamt entsteht eine tektonische Struktur, die in dieser Form nicht bei Aristoteles angelegt war. Freytag bezeichnet den ersten Akt als *Einleitung*, hier werden Schauplatz sowie Hauptfiguren vorgestellt, und das Publikum erhält erste Hinweise auf den Konflikt. Dieser kommt im zweiten Akt, der *Steigerung*, zum Vorschein. Im dritten Akt gelangt die Handlung an ihren *Höhepunkt*. Der vierte Akt, der *Fall*, treibt das Schicksal des Helden zur *Katastrophe*, die sich im fünfen Akt einstellt (vgl. Freytag 2003, S. 95). Da die Handlung bis zum Höhepunkt steigt und danach fällt, erhält das Drama einen pyramidalen Aufbau. Darüber hinaus identifiziert Freytag drei Wirkungsmomente: Das *erregende Moment* setzt am Ende des ersten Aktes die Handlung in Gang: Den aktiven Helden drängt es dazu, ein Ziel zu erreichen, der passive Held wird von einem Antagonisten zum Handeln gezwungen; das *tragische Moment* löst nach dem Höhepunkt im dritten Akt den Fall aus; das *retardierende Moment* schließlich verzögert im fünften Akt noch einmal die Spannung – durch eine plötzliche Hoffnung auf eine Wendung zum Guten – bis zur finalen Katastrophe.

Der Spannungsverlauf in Freytags 5-Akt-Modell wird im obigen, pyramidalen Schaubild (Abb. 5.1) sehr gut nachvollziehbar:

Einflüsse der Modelle von Aristoteles und Freytag auf die Filmdramaturgie In der Praxis des Drehbuchschreibens sind die Drei- beziehungsweise Fünfaktstruktur nach wie vor von großer Bedeutung (vgl. Hiltunen 2001) und wurden von Drehbuchdidaktikern wie Syd Field oder Robert McKee weiterentwickelt. Field zum Beispiel lehnt sich in *Das Handbuch zum Drehbuch* (1979) eng an Aristoteles an, wobei er die Länge der drei Akte bis auf die Seitenzahl des Scripts genau festlegt: Der 1. Akt (*Setup*) dauert von Seite 1–30, der 2. Akt (*Konfrontation*) von Seite 30–90, der 3. Akt (*Auflösung*) schließlich von Seite 90–120. Aus den Umschlagpunkten werden bei Field sogenannte *plot points* (vgl. Field 1991, S. 158), wobei der erste Plot Point am Ende des ersten und der zweite Plot Point am Ende des zweiten Akts situiert ist.

Für Aristoteles stand stets die Handlung im Zentrum des Interesses, die das Drama vom Anfang über die Mitte bis zum Ende kanalisiert. Schauspieler hingegen erachtete er als zweitrangig. Mit Blick auf den Film hingegen haben sich über Jahrzehnte hinweg zwei konkurrierende dramaturgische Verfahren ausdifferenziert: Auf der einen Seite stehen Erzählungen, die vor allem auf die Handlung setzen (*plot driven*) und auf der anderen Seite solche, die stärker auf die Charaktere zielen (*character driven*). Bei der Betrachtung der Mitte (Aristoteles) beziehungsweise des Höhepunkts (Freytag) lässt sich ferner unterscheiden, ob zum Beispiel ein *sinnlicher Höhepunkt* vorliegt, der als Ergebnis kumulierter filmischer Reize und Gestaltungstechniken starke körperliche Reaktionen beim Publikum auslösen kann. Ein *emotionaler Höhepunkt* provoziert hingegen starke Gefühlsreaktionen. Ein *inhaltlicher Höhepunkt* lässt widerstreitende Ansichten oder Verhaltensweisen kollidieren, wohingegen ein *kausaler Höhepunkt* den Abschluss einer Folge von Ereignissen markieren kann (vgl. Eder 2007, S. 91 ff.). Da Aristoteles´ Betrachtungen zur Komödie leider nicht erhalten geblieben sind, lässt sich mit Blick auf das Filmende der unmittelbar eingängige Unterschied benennen, dass Spielfilme nicht notwendigerweise tragisch, das heißt mit dem Untergang des Helden, aufhören müssen. Zwischen einem katastrophalen und einem glücklichen Ende entfaltet die Filmdramaturgie ein breites Spektrum möglicher Auflösungen, die weniger durch formale Vorgaben als durch Plausibilität der Handlungskonstruktion geprägt sind.

Ähnlich wie bei Aristoteles operiert auch die geschlossene Form im Film in der Regel mit klar strukturierten Handlungsverläufen und Symmetrien zwischen Anfang und Ende der Erzählung sowie in der Anlage der Figuren. Kristin Thompson bezeichnet jene Erzählformen als geschlossen, „die alle für die Lösung des Rätsels notwendigen Informationen bereitstellen und alle Wirkungen kausaler Handlungen verdeutlichen“ (Thompson 2009, S. 457). Am Ende einer geschlossenen filmischen Dramaturgie sind alle innerhalb der Erzählung aufgeworfenen Fragen beantwortet und alle Publikumsgefühle befriedigt. McKee nennt dies den *archeplot*: „Das Publikum verlässt das Kino mit einer abgerundeten, abgeschlossenen Erfahrung – nichts bleibt zweifelhaft, nichts unbefriedigt“ (McKee 2011, S. 58). Doch gerade im modernen Kino ist dieses Konzept radikal hinterfragt und auf vielfältige Weise in *offene Formen* überführt worden, die sehr viel schwieriger zu systematisieren sind. Als offen wäre eine Dramaturgie unter anderem dann zu bezeichnen, wenn sie nicht mehr aus einer „geschlossenen Handlung“ (Aristoteles), sondern aus Episoden besteht; wenn ihr Aufbau unvollständig oder ihre Chronologie keinem linearen Muster mehr folgt, wenn also zum Beispiel die Exposition entfällt oder die zeitliche Kohärenz



Abb. 5.2 Wenn die Narration am Ende von *Down by Law* (© USA/BRD 1986) abbricht, haben sich die Protagonisten nicht wesentlich verändert und gehen ihre eigenen Wege

des Geschehens durch zahlreiche Rückblenden oder Vorausdeutungen unterbrochen wird. Filme mit offenem Ende versehen „Ursachen nicht mit Wirkungen" und liefern „keine vollständige Lösung des Rätsels" (Thompson 2009, S. 457). So können sie das Publikum auch über das unmittelbare Filmerlebnis hinaus an die aufgeworfenen Probleme binden und einen Reflexionsprozess in Gang setzen. Mit McKee ließe sich die Behandlung des Endes einer Filmerzählung noch weiter differenzieren: in den *miniplot*, der am Ende nicht alle aufgeworfenen Fragen beantwortet und Gefühle beziehungsweise Erwartungen des Publikums unerfüllt lässt, und den *antiplot,* der am Ende keinerlei Fragen beantwortet und stattdessen häufig die klassischen Konstruktionsprinzipien filmischer Dramaturgie ins Absurde oder Lächerliche zieht (vgl. McKee 2011, S. 56 f.).

Ein Archeplot liegt beispielsweise dem Film *Rear Window* (*Das Fenster zum Hof*, USA 1954) zugrunde, an dessen Ende alle Rätsel aufgelöst und alle Handlungsstränge zu einem Abschluss gebracht werden. Ein Miniplot findet sich in *Down by Law* (USA/BRD 1986), wo zwar die gemeinsame Reise der Figuren ein Ende findet, nicht aber ihre innere Entwicklung (Abb. 5.2). Als Antiplot bezeichnet McKee Filme wie *Un chien andalou* (*Ein andalusischer Hund*, F 1929), die sich dem klassischen Erzählprozess gezielt verweigern und nur noch auf einer symbolischen Ebene Zusammenhänge erzeugen (Abb. 5.3).

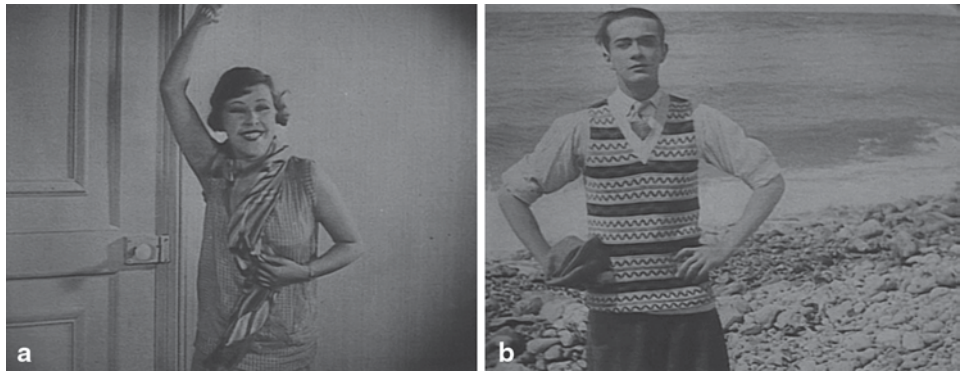

Abb. 5.3 Die Montage der Bilder in *Un Chien Andalou Ein andalusischer Hund* (© F 1929) suggeriert Kontinuität, doch dramaturgisch passen weder die Schauplätze noch die Figurenkonstellation zueinander

Tiefenstruktur der Erzählung: Heldenreise, mythologische Grundmuster Filmische Narratologie untersucht nicht nur die Verschiedenheit erzählter Welten, Figuren und Handlungen, sondern fragt auch umgekehrt nach gemeinsamen Grundsituationen und -mustern, die verschiedensten Filmerzählungen unterliegen und sie somit vergleichbar machen. Dabei hat die Plotanalyse wichtige Impulse aus der Mythenforschung übernommen. Schon der Psychoanalytiker und Freud-Schüler Carl Gustav Jung (1875–1961) diagnostizierte in seiner Lektüre zahlreicher Schöpfungsmythen aus unterschiedlichsten Kulturen überraschende Gemeinsamkeiten quer über alle Sprach- und Kulturgrenzen hinweg. In „Morphologie des Märchens" (1928) identifizierte der russische Literaturwissenschaftler Vladimir Propp (1895–1970) eine gemeinsame Tiefenstruktur unterhalb der Handlungsebene zahlreicher Märchen. Dieses dramaturgische Grundgerüst arbeitete er bis auf 31 narrative Stationen aus, die zwar selten vollständig, aber dafür immer in derselben Reihenfolge auftreten (vgl. Propp 1975). In Anlehnung an Propp legte der amerikanische Kulturwissenschaftler Joseph Campbell (1904–1987) im Jahre 1949 eine vergleichende Studie mythologischer Schriften vor: *The Hero with a 1000 Faces* (1949, dt. *Der Heros in tausend Gestalten*). Darin stellt er die These auf, dass sich die Form der Erzählungen in bemerkenswerter Weise ähnele, auch wenn der Held mannigfaltige Gesichter besitzen und Ziele verfolgen beziehungsweise gänzlich verschiedene Abenteuer und Herausforderungen zu bestehen hat. Campbell beschreibt die universale gemeinsame Struktur (Monomythos) der von ihm untersuchten Erzählungen als dreiteilige Reise, bestehend aus „Trennung – Initiation – Rückkehr" (Campbell 1999, S. 36).

Die Stationen der Heldenreise können in Anlehnung an Campbell und mit Blick auf den Film folgendermaßen beschrieben werden:

1. Ausgang ist die gewohnte Welt, aus der der Held stammt.
2. Er erhält einen Ruf zum Abenteuer,
3. der meist mit einer Weigerung des Helden beantwortet wird.
4. Der Held begegnet einem Mentor, der ihn berät und zur Reise rät. Die Reise beginnt, und
5. es findet ein Überschreiten der ersten Schwelle statt, hinter der es kein Zurück mehr gibt.
6. Nun ereignen sich Bewährungsproben; der Held trifft auf Verbündete und Feinde.
7. Er dringt dann zur tiefsten Höhle vor, in der er auf den Gegner trifft.
8. Dort kommt es zur entscheidenden Prüfung in der Konfrontation und Überwindung des Gegners.
9. Der Held wird belohnt (indem er z. B. das Schwert ergreift, den Schatz oder das Elixier raubt).

10. Er macht sich auf den Rückweg.
11. Dabei kommt es zur Auferstehung des Helden, da er durch das Abenteuer zu einer neuen Persönlichkeit gereift ist.
12. Danach findet eine Rückkehr mit dem Elixier statt. (Hickethier 2012, S. 123, vgl. auch Vogler 1998, S. 50 ff.)

Ob Campbells These einer einheitlichen, kulturübergreifenden Struktur, die sich in zahllosen Mythen konkretisiere, zutrifft oder nicht, lässt sich an dieser Stelle nicht diskutieren. Entscheidender für die Analyse filmischer Dramaturgie ist, dass sich die Plots einer bestechend hohen Zahl narrativer Spielfilme trotz geringfügiger Variationen von Campbells Modell tatsächlich als Reise in drei Schritten lesen lassen. „Trennung, Prüfungen, Ankunft", so übersetzt Michaela Krützen Campbells Begrifflichkeiten für die filmische Plotanalyse. Ihr Fazit lautet, dass alle Filmhelden, welchen Konflikt auch immer sie zu bewältigen und welche Reise sie auch anzutreten haben, sich zu Beginn aus dem ihnen vertrauten Umfeld lösen und sich in der Fremde mit etwas Unbekanntem auseinandersetzen müssen (Krützen 2006, S. 81). Die Reise, deren Kern die Konfrontation mit und Überwindung von etwas Unbekanntem darstellt, verändert den Protagonisten in der Regel irreversibel, er ist also am Ende eines Films nicht der derselbe wie zu Beginn der Erzählung. Wie sehen diese Veränderungen aus? „Die Hauptfigur wird konfrontiert mit einer Erfahrung, die a) ihr Geschlecht, b) ihre sexuelle Orientierung, c) ihr Alter, d) ihren Tod oder e) ihre Gesundheit betreffen" (Krützen 2006, S. 79). Daraus folgt, dass der Protagonist selbstverständlich weiblich wie männlich sein und die Reise nicht notwendigerweise räumlich, sondern auch zeitlich, mental-emotional oder existenziell konzipiert werden kann.

Natürlich existiert eine Vielzahl konkurrierender Drehbuchtheorien und dramaturgischer Modelle. Der Übersichtlichkeit halber beschränken wir uns hier auf die kompakte Darstellung dramaturgischer Prinzipien des klassischen Hollywoodkinos. Dort trifft man häufig auf komplementäre, einander überkreuzende und ergänzende Plots: Der Protagonist, ein (meist männliches Individuum mit einer Reihe bestimmter, persönlicher Charaktereigenschaften, Talente und Verhaltensweisen, gerät sowohl in einen äußeren Konflikt, in dem er ein Problem lösen (also einen Gegner besiegen oder die Welt retten) muss, als auch in eine Beziehung zu einem anderen Menschen (meist einer Frau), dessen Liebe er parallel mit der Lösung des äußeren Konflikts gewinnt. Diese beiden Plotlinien berühren sich häufig im Höhepunkt der Handlung, die Lösung des einen Problems leitet häufig die des anderen ein (Bordwell 1986, S. 19). Damit das Publikum der Reise des Helden durch die Filmhandlung folgt, für ihn Sympathie entwickelt oder sich sogar mit ihm identifiziert, statten klassische Hollywoodfilme ihre Protagonisten mit eindeutig positiv konnotierten Fähigkeiten aus, die der Held jedoch zu Beginn der Filmhandlung entweder selbst noch nicht kennt, noch nicht voll entwickelt oder eventuell sogar verdrängt hat. Ihre Charakteranlage erfolgt psychologisierend, dies geschieht meistens in Form einer *backstory-wound*, das heißt einer vor dem Einsetzen der konkreten

Filmhandlung situierten Verletzung, Kränkung oder Problematik, die durch das diegetische Geschehen reaktiviert wird, so dass parallel zur äußeren Reise auch eine innere Entwicklung der Figur erzählt werden kann (vgl. Krützen 2006, S. 25 ff. sowie Eder 2007).

Zur Figurenzeichnung ist noch zu ergänzen, dass in Filmerzählungen – ebenso wie in literarischen oder theatralen Erzählungen auch – sowohl Haupt- als auch Nebenfiguren auftreten. Beide Figurengruppen besitzen bestimmte Charakterzüge. Im Gegensatz zu den Protagonisten, die im Filmverlauf häufig eine Entwicklung durchmachen, tragen Nebenfiguren weder die Handlung noch treiben sie sie zentral voran. Vielmehr können sie der Hauptfigur wichtige Informationen übermitteln oder durch ihre Konflikte und Aktionen den zentralen Konflikt variieren (zum Beispiel ins Komische). Nebenfiguren können unter anderem folgende dramaturgische Funktionen übernehmen: *Mentoren* sind „positiv besetzte Figuren, die den Helden ausbilden oder ihn unterstützen" (Vogler 1998, S. 105); der *Schwellenhüter* repräsentiert Hindernisse beim Eintritt in die fremde Welt (Vogler 1998, S. 121 f.); ein *Herold* ruft den Helden zum Abenteuer (Vogler 1998, S. 127 f.); der Typus des *Gestaltwandlers* hingegen führt den Helden durch sein schwer einzuordnendes Verhalten in die Irre (Vogler 1998, S. 133 f.); der sogenannte Schatten fungiert als Gegenspieler, den es zu überwinden gilt (Vogler 1998, S. 143 f.); der Trickster schließlich spielt die „Rolle des Clowns oder komischen Begleiters" (Vogler 1998, S. 151). Dazu werden sie im Drehbuch häufig statisch, ja teilweise sogar nur *typisiert* angelegt, das heißt mit Charakterzügen ausgestattet, die in der Regel im Filmverlauf konstant bleiben.

Filmisches Erzählen hängt auch ganz entscheidend von der Auswahl und Gestaltung von Räumen ab, also davon, welche *Schauplätze* für welche erzählerischen Abschnitte einer Geschichte gewählt werden, welche semantischen Eigenschaften diese Schauplätze im Filmverlauf erhalten und welche Ereignisse, Handlungen und Aktionen sie dadurch ermöglichen oder unterbinden. Ein Film, der ausschließlich in Innenräumen spielt, wie zum Beispiel *Nuit d´été en ville* (*Eine Sommernacht in der Stadt*, F 1990), besitzt dadurch eine eher kammerspielartige Topologie, die gleichzeitig den filmischen Raum verengt und dafür Spiel und Dialoge der Darsteller betont. Weiterhin können mythologisch aufgeladene Räume wie das Meer dramaturgische Funktionen (zum Beispiel als Schwelle ins Unbekannte) übernehmen. Bestimmte Begegnungen oder Erfahrungen können Protagonisten sogar nur an ganz bestimmten Orten und Schauplätzen machen. So muss Scottie, der Protagonist in Alfred Hitchcocks *Vertigo* (*Aus dem Reich der Toten*, USA 1958) am Ende des Films ein zweites Mal den Turm besteigen, von dem sich seine geliebte Madeleine angeblich unter Zwang herunterstürzte. Um sich mit der eigenen Höhenangst auseinanderzusetzen, hat der Protagonist zu jenem traumatisch aufgeladenen Ort zurückzukehren.

5.2 Zeitkonstruktion

Eng verwoben mit den Aspekten der dramaturgischen Konstruktion und doch meist aus einer methodisch ganz anderen Perspektive betrachtet wird die filmische Zeitgestaltung. Nun ist *Zeit* zunächst nichts anderes *als eine physikalische Maßeinheit*, die dazu dient, die Abfolge von Ereignissen oder, noch allgemeiner, die Veränderungen in einem räumlichen

Ensemble zu erfassen. In diesem Sinne handelt es sich auch bei den zuvor skizzierten dramaturgischen Strategien wie der Konzeption des Handlungs*verlaufs* oder den Techniken der Figuren*entwicklung* um Phänomene der Zeit. Sie werden erst messbar und beschreibbar, wenn die drei Achsen der räumlichen Ausdehnung um eine vierte, temporale erweitert werden.

Innerhalb des raum-zeitlichen Kontinuums zeichnet sich die Zeitachse durch ihre monodirektionale Linearität aus und determiniert damit nicht nur die Kausalbeziehungen innerhalb einer jeden Ereigniskette, sondern auch deren Unumkehrbarkeit. Kann sich also ein Gegenstand im Raum beliebig hin- und herbewegen, dabei einen Punkt verlassen und wieder zu ihm zurückzukehren, so gilt dies nicht in der Zeit, wo dieselbe Bewegung als irreversibel fortlaufender Prozess erscheint. Denn mag die Position im Raum auch erneut dieselbe sein, bei dem Zeitpunkt wird es sich stets um einen anderen, nämlich einen späteren handeln.

Das moderne Zeitverständnis hat nicht nur frühere, an den Zyklen der Natur orientierte Maßeinheiten (Tage, Monate und Jahre) absorbiert, es hat auch im Laufe des 19. Jahrhunderts einen globalen Prozess der Synchronisierung aller Lebensbereiche angestoßen, der vom Sekundenintervall auf dem Ziffernblatt der Uhr bis hin zur Einrichtung der *world standard time* im Jahr 1884. In seiner Abstraktheit steht er im deutlichen Kontrast zur oftmals subjektiven Zeiterfahrung des menschlichen Bewusstseins (vgl. Powell 2012, S. 16). Dabei ist an das Tempo zu denken, mit dem Zeit je nach Form der jeweils verrichteten Tätigkeiten sprichwörtlich wie im Fluge zu vergehen oder sich schier endlos zu dehnen scheint. Zudem erscheint die unaufhaltsam vorwärts fließend begriffene Zeit als etwas, das sich dem direkten menschlichen Zugriff in großen Teilen entzieht. Denn bewusst erlebt wird Zeit kaum in dem zwei bis drei Sekunden währenden, flüchtig-transitorischen Moment, der dem Bewusstsein als Gegenwart erscheint. Sie erscheint im Gegenteil vor allem als etwas, das vergangen oder noch nicht eingetreten ist (vgl. Powell 2012, S. 16). Folgt man den Überlegungen, die Gilles Deleuze in *Das Zeit-Bild. Kino 2* (1986) entwickelt, liegt das Wesen der Zeit aus Sicht des menschlichen Erfahrungshorizontes gerade in dieser eigentümlichen Spaltung, in der sich die Vergangenheit stetig von der Gegenwart abschält, während sich letztere unentwegt in Richtung Zukunft verschiebt. Für Deleuze enthält jeder Moment daher zwei Bilder. Das eine (aktuelle) Bild ziehe am Auge vorüber, während das andere (virtuell) im Gedächtnis bewahrt werde (vgl. Deleuze 1997, S. 95 ff.; Fahle 2002, S. 102). Und so ist es verständlich, dass Philosophie und Literatur der Moderne Zeit und Zeiterfahrung weniger als exakte Erfahrungen verstehen, sondern häufig als Phänomene des Gedächtnisses beschrieben haben, die sich als so geradlinig, umfassend und präzise, aber auch so sprunghaft, assoziativ und von Leerstellen und subjektiven Verzerrungen durchzogen erweisen können, wie es für Erinnerungen charakteristisch ist. Daneben finden sich zugleich Strömungen, die den Pluralismus der Zeiterfahrung und die Koexistenz unterschiedlicher Zeitmodi betonen. Doch was hat diese Zeitkonzeption mit der Analyse von Filmen zu tun?

Zeit als filmisches Motiv Filme geben sich einen zeitlichen Rahmen, der prinzipiell von wenigen Sekundenbruchteilen bis hin zu Jahrhunderten, Jahrtausenden oder Jahrmillio-



Abb. 5.4 *The Departed* (*Departed – Unter Feinden*, © USA 2006)



Abb. 5.5 *2046* (© HK/VRC/F/D 2004)



Abb. 5.6 *2001: A Space Odyssey* (*2001– Odyssee im Weltraum*, © GB/USA 1968)

nen jeden beliebig großen Zeitabschnitt umspannen kann. Und auch innerhalb dieses Rahmens können Zeitpunkte, Zeitabläufe und Zeitspannen explizit oder implizit eine Rolle für den Erzählfluss spielen (Abb. 5.4), genauso wie verschiedene Formen der Zeiterfahrung thematisiert und inszeniert werden können: lineare und zyklische Verläufe genauso wie subjektiv gedehnte, geträumte, erinnerte oder halluzinierte Momente (Abb. 5.5, 5.6). Filme können sich die Freiheit herausnehmen, die Zeit anzuhalten, sie aus den Angeln zu heben oder zurückzudrehen. Sie können ihre Figuren auf Zeitreisen schicken (Abb. 5.7), sie in Zeitschleifen einsperren (Abb. 5.8) oder an Orte verbannen, an denen die Zeit in Auflösung begriffen scheint (Abb. 5.9). Genauso kann das unaufhaltsame Fortschreiten der Zeit ins Zentrum der Inszenierung rücken, wobei tickende Uhren (Abb. 5.10), herunterbrennende und verlöschende Kerzen, verrostende, verstaubende oder verwitternde Gegenstände und Orte wie auch wechselnde Tages- und/oder Jahreszeiten nur einen Bruchteil der zahllosen Symbole darstellen, die dabei Verwendung finden können (Abb. 5.11).



Abb. 5.7 *The Time Machine* (*Die Zeitmaschine*, © USA 1960)



Abb. 5.8 *Groundhog Day* (*Und täglich grüßt das Murmeltier*, © USA 1993)



Abb. 5.9 *Smultronstället* (*Wilde Erdbeeren*, © S 1957)



Abb. 5.10 *Once upon a time in America* (*Es war einmal in Amerika*, © USA/I 1984)

Die Schichten der Zeitlichkeit Neben der inhaltlichen Ausgestaltung der Zeit als Thema und Motiv einer Erzählung, die sich ähnlich in anderen Künsten wiederfindet, etabliert sich im Film auch ein relativ klar fixierter zeitlicher Bezugsrahmen auf der Produktions- und Rezeptionsebene. Anders als zum Beispiel bei einem literarischen Text, bei dem sich gewöhnlich weder exakt bestimmen lässt, wie lange die Niederschrift dauerte, noch wie lange die Lektüre währt, lässt sich eine Filmaufnahme präzise erfassen. Deshalb handelt es sich bei jeder Einstellung, erst recht bei jeder gestalteten Einstellungsfolge eines Films, so die Filmwissenschaftlerin Helen Powell, um regelrechte Zeitkapseln, insofern in ihnen drei *Zeitschichten* zusammenstoßen (vgl. Powell 2012, S. 3):

- der Zeitpunkt der Aufnahme während der Produktion,
- der Zeitpunkt seiner innerfilmischen Erzählung,
- die jeweils aktuelle Dauer seiner Betrachtung für einen jeden Zuschauer (vgl. Powell 2012, S. 3).

Diese Zeitschichten können deckungsgleich sein, wenn es sich um live-Übertragungen handelt. Dann liegt eine Darstellung in *Echtzeit* vor. Charakteristisch für den Großteil aller

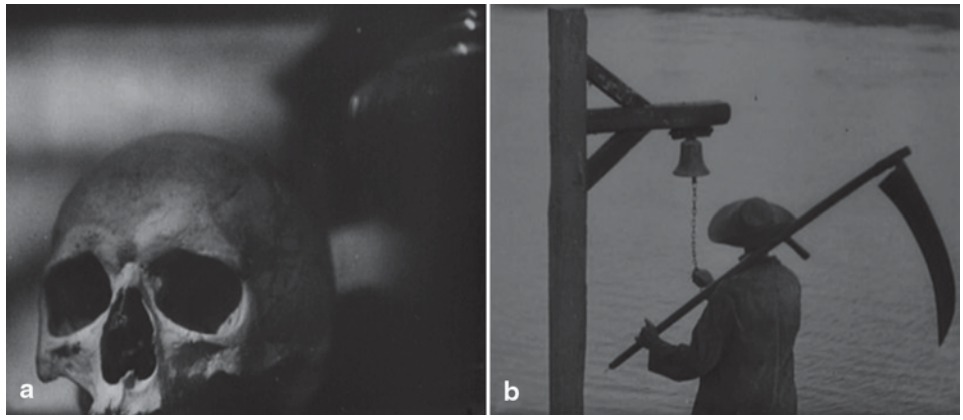

Abb. 5.11 Die Symbole des Todes und der Vergänglichkeit sind in *Vampyr – Der Traum des Allan Grey* (© D 1932) in der Tradition barocker Vanitas-Darstellungen inszeniert

audiovisuellen Produkte vom klassischen Kinofilm bis hin zum Clip auf einem Webportal sind aber *mehrschichtige Zeitverhältnisse*, insofern mindestens zwei (und oftmals sogar alle drei) dieser Ebenen zueinander verschoben sind, schon weil der Zeitpunkt der Produktion meist von jenem der Rezeption divergiert und es sich daher bei dem Gezeigten immer um ein bereits „Gewesenes" handelt. Zudem können Differenzen zwischen dem Zeitpunkt der Produktion und jenem der innerfilmischen Erzählung auftreten, zum Beispiel beim Historienfilm. Ebenso können Diskrepanzen hinsichtlich der Dauer eines Ereignisses in der Filmhandlung (der *dargestellten Zeit*) und der Länge seiner Darstellung in der Vorführung (der *Darstellungszeit*) bestehen.

Welche Facetten der Zeitlichkeit nun an einem Film untersucht und herausgestellt werden, ist maßgeblich abhängig vom jeweiligen Erkenntnisinteresse. Motivorientierte Untersuchungen werden sich auf die Ebene der Narration konzentrieren. Filmphilosophisch und -theoretisch ausgerichtete Zugänge rücken dagegen oftmals die Zeitlichkeit der Produktionsebene in den Mittelpunkt und setzen sie zu jener der Rezeption in Bezug. Als innovativer und gleichsam medienspezifischer Wesenszug wird dabei herausgestellt, dass Filme ein einmaliges raum-zeitliches Gefüge fixieren können und dadurch den Menschen

> zum ersten Mal in der Geschichte der Kunst und Kultur eine Möglichkeit [eröffneten], die Zeit unmittelbar festzuhalten und sich diese zugleich so oft wieder reproduzieren zu können, also zu ihr zurückzukehren, wie ihm das in den Sinn kommt. Der Mensch erhielt damit eine Matrix der realen Zeit. Die gesichtete und fixierte Zeit konnte nunmehr für lange Zeit (theoretisch sogar unendlich lange) in Metallbüchsen aufgehoben werden (Tarkowskij 2002, S. 65).

Aus Sicht der Anhänger einer dem Realismus zugeneigten Filmauffassung, wie sie beispielsweise André Bazin den 1950er Jahren vertrat, erwachse daraus für die Filmschaffenden geradezu die Verpflichtung, die „Zeitstruktur des physischen Universums" (Münsterberg 2004, S. 306) im Rahmen der Filmaufnahme möglichst intakt zu belassen und nicht durch die Nachbearbeitung des Materials im Zuge der Montage zu zerstören. Andere, formalistisch ausgerichtete Ansätze der Filmtheorie sehen seit Hugo Münsterbergs Pionierwerk *The Photoplay* (1916, dt. *Das Lichtspiel*) das Wesen der Filmkunst dagegen in der Montage realisiert, weil sie alle vorfilmischen Zusammenhänge zu zerstückeln und zu durchbrechen vermöge und so, „befreit von den physischen Formen des Raums, der Zeit und der Kausalität", eine „vollkommene Isolierung von der praktischen Welt" (Münsterberg 2004, S. 311) erreiche, die ansonsten nur der menschlichen Vorstellungskraft gegeben sei:

> Mit der ganzen Freiheit unserer Phantasie, mit der vollen Beweglichkeit unserer Assoziationen schieben sich flüchtige Bilder der Vergangenheit in die Gegenwartsszenen. Das Zeitliche wird zurückgelassen. Der Mann wird zum Jungen; das Heute ist mit dem Gestern verwoben. Die Freiheit des Geistes hat über das unabänderliche Gesetz der Außenwelt triumphiert (Münsterberg 2004, S. 306 f.).

Neben dem offensichtlichen und inzwischen etwas angestaubten Werturteil, dass solchen Ausführungen zugrunde liegt, manifestiert sich in ihnen zugleich eine diametral entgegengesetzte Auffassung von Zeitlichkeit und Bewusstsein: Während der Film aus Sicht der realistischen Filmtheorie als Mittel erscheint, einer unaufhaltsam verrinnenden Zeit hab-

haft zu werden und sie in einer Beständigkeit zu konservieren, die der in sich selbst versunkenen menschlichen Subjektivität ohne technisches Hilfsmittel nie beschieden wäre, sehen die Formalisten im Filmapparat ein Mittel, um über die ohnehin gegebene, alles determinierende objektive Zeitlichkeit zu triumphieren, ihr zu entschlüpfen und eine ganze Welt darüber ästhetisch neu zu gestalten.

Heben beide Schulen Facetten der filmischen Zeitbeschaffenheit hervor (und weisen sie, oftmals polemisch, als eigentliches Wesen des Films aus), die in der konkreten Materialgestaltung vielfach miteinander interagieren. Gleichwohl ist es sinnvoll, um diese Position zu wissen, weil sie sich auch der Stilistik des Filmschnitts und des filmischen Erzählens eingeschrieben haben, die sich hinsichtlich der Behandlung von Raum, Zeit und Kausalität in ein Spektrum realistischer und formalistischer Tendenzen auffächern lassen. Formalistisch orientierte Ansätze zerstückeln das Handlungsgefüge in eine Vielzahl visueller Splitter oder lassen es erst aus einer Reihe von Einzeleinstellungen entstehen. Filmischer Realismus hingegen arbeitet mit tiefenscharfen Tableaus, langen Einstellungen oder Plansequenzen, in deren oft komplexen Einstellungen das von Bazin geprägte Diktum fortlebt, die vorfilmische Wirklichkeit in all ihren Zusammenhängen möglichst als Block zu erhalten (vgl. Beller 2009, S. 29).

Vor diesem Ideenhorizont werden auch die *Strategien filmischer Zeitgestaltung* untersucht, wobei es im Rahmen der Filmanalyse weniger darum geht, einem Film einen realistischen oder formalistischen Ansatz nachzuweisen, sondern die Facetten der Zeitgestaltung nuanciert herauszuarbeiten. Ausgangspunkt ist die Frage nach der Relation zwischen der *Story* und des *Plots*. Dabei bezieht sich die filmwissenschaftliche Forschung mehrheitlich auf den strukturalistischen Ansatz des Literaturwissenschaftlers Gérard Genette, der in seinem Hauptwerk *Discours du récit* (1972, dt. *Die Erzählung*) nicht nur eine detaillierte Untersuchung der narrativen Struktur von Marcel Prousts Romanzyklus *Á la recherche du temps perdu* (1908–1922, dt.: *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit*) vorgelegt, sondern zu diesem Zweck auch ein Analyseraster zur Untersuchung narrativer Strategien entwickelt hat, das seither zum Standardrepertoire der Erzählforschung gehört. Entkoppelt von seinem Untersuchungsgegenstand – einem uferlos anmutenden Roman, dessen Ich-Erzähler sich seines Lebens im Rückblick zu erinnern versucht und dabei von einer Assoziation zur nächsten springt – läuft die Terminologie Genettes mit ihren peniblen Klassifikationsmustern freilich Gefahr, zu einem monströsen Begriffskosmos zu erstarren. Denn sich detailliert mit Ordnung, Dauer, Frequenz und Modus einer Erzählung zu beschäftigen, erscheint vor allem sinnvoll, wenn man es mit einem Werk zu tun hat, in dem diese Komponenten aus den Fugen geraten sind. Und es muss unweigerlich überkompliziert erscheinen, wo eine einfache Geschichte sukzessive von Anfang bis Ende entwickelt wird.

Es gehört zum Handwerk des Erzählens, über Auslassungen, Umstellungen und andere Eingriffe eine möglichst interessante beziehungsweise dem Stoff angemessene Präsentationsform zu entwickeln. Und diese gilt es im Bereich der Erzählforschung zu untersuchen, vor allem im Hinblick auf die miteinander verwobenen, aber nicht deckungsgleichen Aspekte Erzählperspektive und Zeitgestaltung. Genette nähert sich der Erzählperspektive mit Hilfe der Kategorien Modus und Stimme, die in der Literaturwissenschaft fraglos sinnvoll, aber für eine Filmanalyse nur bedingt hilfreich sind. Hingegen bieten sich seine Konzepte



Abb. 5.12 *Rope* (*Cocktail für eine Leiche*, © USA 1948)

von Dauer, Frequenz und Ordnung des Erzählens in leicht modifizierter Form für die Beschreibung filmischer Strategien der Zeitgestaltung an.

Die Dauer des Erzählens zu bestimmen, dient zunächst dazu, Geschwindigkeit und narratives Tempo einer Inszenierung herauszuarbeiten (vgl. Kuhn 2011, S. 212). Dieses ergibt sich aus der Relation zwischen dargestellter Zeit und Darstellungszeit. Sie kann deckungsgleich ausfallen, wenn die Inszenierung den Anspruch besitzt, das dargestellte Zeitgefüge einer Erzählung möglichst intakt zu belassen und es nicht durch die filmische Bearbeitung zu zerstören. Um solche Fälle *zeitdeckenden Erzählens* (die auch als szenisches Erzählen bezeichnet werden) handelt es sich beispielsweise bei Alfred Hitchcocks *Rope* (*Cocktail für eine Leiche*, USA 1948) oder Fred Zinnemanns *High Noon* (*Zwölf Uhr mittags*, USA 1952), auch wenn die in diesen Filmen über die (beinahe) gesamte Laufzeit hinweg durchgehaltene Entsprechung von dargestellter Zeit und Darstellungszeit sehr unterschiedlich inszeniert ist: Hitchcock verzichtet bei seiner Erzählung über zwei junge Männer, die zum bloßen Zeitvertreib einen Mord begehen und schließlich überführt werden, auf sichtbare Schnitte und suggeriert darüber, dass die Kamera dem Geschehen in einer einzigen, ungeschnittenen Einstellung folge (Abb. 5.12). Dass er dabei auf Tricks zurückgreifen und immer wieder Figuren so nah vor die Kamera treten lassen musste, dass die in diesen Momenten erfolgten Schnitte kaschiert wurden, ist dem Entstehungszeitpunkt geschuldet. Denn damals wurde, wie bis zum Ende des 20. Jahrhunderts üblich, mit klassischem Filmmaterial gearbeitet, dessen Rollen nur kontinuierliche Aufnahmen mit einer Länge von maximal 11 min erlaubten. Daher finden sich Experimente mit dem szenischen Erzählen vor allem im zeitgenössischen digitalen Kino, wo solche technischen Limitierungen im Prinzip wegfallen. Mike Figgis potenziert diese Erzählstrategie in *Timecode* (USA 2000; Abb. 5.13), indem er nicht nur dem Schicksal einer Figur in Echtzeit folgt, sondern per *Split-Screen* vier zunächst unabhängige Episoden simultan beginnen lässt, die einander schließlich kurz kreuzen.



Abb. 5.13 *Time Code* (© USA 2000)

High Noon dagegen entwickelt eine andere Korrespondenz zwischen Darstellungs- und dargestellter Zeit. Gleich zu Beginn der Erzählung wird darauf hingewiesen, dass eine auf Rache sinnende Gruppe Banditen mit dem Mittagszug eintreffen wird und dem von Gary Cooper gespielten Sheriff bald nur noch etwas mehr als eine Stunde Handlungszeit bleibt, um zu entscheiden, ob er fliehen oder sich duellieren soll. Immer wieder werden nun Zwischenschnitte auf das Ziffernblatt einer Uhr eingefügt, um das zunehmend raschere Vergehen der Zeit zu visualisieren (Abb. 5.14). Dabei wird die Präsentation seiner Handlungsschritte in eine Vielzahl von Einzeleinstellungen aufgebrochen. Als die Banditen schließlich am Bahnhof eintreffen, ist aber annähernd so viel Darstellungszeit wie dargestellte Zeit verstrichen. Insgesamt kann daher auch *High Noon* als zeitdeckende Erzählung begriffen werden, wenngleich diese Übereinstimmung zwischen den Zeitebenen, wie im Erzählkino üblich, nicht in jeder Sequenz des Films angestrebt wird. Zu differenzieren ist folglich, ob der Modus des szenischen Erzählens für die *Mikro-* oder die *Makroebene* des Films angestrebt ist. Denkbar ist beispielsweise auch, dass einzelne Sequenzen szenisch

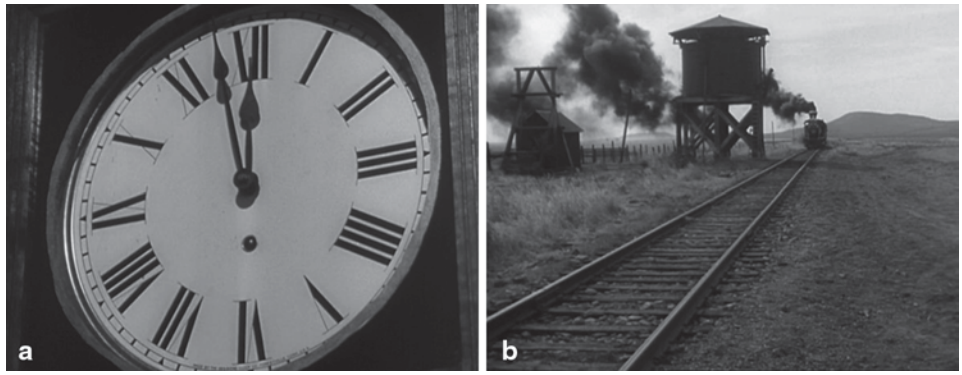

Abb. 5.14 *High Noon* (*Zwölf Uhr Mittags*, © USA 1952)

erzählt werden, zwischen ihnen aber Zeit ausgespart bleiben, so dass die Handlungszeit insgesamt gerafft präsentiert würde.

Der Begriff *Zeitraffung* zielt auf alle Verfahren, bei denen die Darstellungszeit kleiner als der dargestellte Zeitrahmen ausfällt, während sie im Falle der *Zeitdehnung* größer ist (vgl. Kuhn 2011, S. 212). Dabei lassen sich beide Formen des Ungleichgewichts zwischen Darstellungs- und dargestellter Zeit sowohl über Strategien der Montage (in der Postproduktion) wie auch über eine Manipulation der Aufnahmegeschwindigkeit (während der Produktion) erzeugen, wobei sie sich in Erscheinungsbild und Wirkung deutlich voneinander unterscheiden: Die Zeitdauer über die Montage zu verändern gelingt, indem der Beginn einer Einstellung nicht passgenau an den Zeitpunkt anknüpft, an dem die vorige endet. Es kann also über den Schnitt Zeit dupliziert oder im Gegenteil ausgelassen werden. Im ersten, zeitdehnenden Fall spricht man von *Überlappungen* (*overlap cuts*, vgl. Bordwell und Thompson 2008, S. 230), im zweiten von *Ellipsen* (auch: *Zeitsprüngen*). Gerade die Ellipse erweist sich dabei als ein relativ unscharfer Begriff, weil hierunter sowohl *explizite* wie auch *implizite* Formen der Aussparung gefasst werden; Aussparungen also, die in der Erzählung markiert werden wie auch solche, die nicht auffallen (vgl. Kuhn 2011, S. 218 ff.). In beiden Ausprägungen kann die Ellipse als Mittel zur Ökonomisierung des Erzählflusses genutzt werden, also Nebensächliches weglassen. Sie kann aber auch gezielt Dinge aussparen, die für Erzählfluss und Figurenzeichnung bedeutsam wären und so dazu beitragen, den Wissensstand der Zuschauer einzuschränken. Um diese beiden verschiedenen Tendenzen voneinander unterscheiden zu können, hat Genette vorgeschlagen, nur im Falle zeitlicher Aussparungen von Ellipsen zu sprechen, die bewusste Auslassung „eines für die Situation wichtigen Elements, innerhalb eines Zeitraums, der von der Erzählung prinzipiell abgedeckt" (Genette 1994, S. 34) werde, dagegen als *Paralipse* zu bezeichnen. So sinnvoll eine solche Unterscheidung prinzipiell sein mag, so klar ist jedoch auch, dass hier unter Umständen Abgrenzungsschwierigkeiten entstehen.

Einen ganz anderen Akzent setzen dagegen die Formen der Zeitraffung und -dehnung, die über eine *Manipulation der Aufnahmegeschwindigkeit* erzeugt werden. Um ihre Funktionsweise zu verstehen, sei noch einmal kurz an das Grundprinzip der kinematographischen Bewegungsillusion erinnert, die darauf basiert, dass das menschliche Auge eine Serie von Einzelbildern ab einer bestimmten Abfolgegeschwindigkeit nicht mehr separat, sondern in Form einer kontinuierlichen Bewegung wahrnimmt. Da aber sowohl die Kamera eine Bildserie mit einer gewissen Geschwindigkeit aufzeichnet wie auch der Projektor sie mit einer bestimmten Schnelligkeit abspielt, wird die eingefangene Zeitspanne nur dann in ihrem ursprünglichen Tempo erscheinen, wenn Aufnahme- und Projektionsgeschwindigkeit identisch sind. Und insofern die Projektionsgeschwindigkeit mit Einführung des Tonfilms Ende der 1920er Jahre auf 24 Einzelbilder pro Sekunde festgelegt worden ist, bedeutet dies seither, dass auch in der Kamera 24 Bilder pro Sekunde zu belichten sind, wenn eine Einstellung in ihrem natürlichen Tempo auf der Leinwand erscheinen soll.

Verringert sich dagegen die Zahl der aufgenommenen Bilder pro Sekunde, entsteht in der Projektion der Eindruck einer *Beschleunigung* (*fast motion*), bei der die dargestellte Zeit gegenüber der Darstellungszeit anwächst, während umgekehrt über eine erhöhte

Bildfrequenz bei der Aufnahme in der Projektion der Eindruck einer *Verlangsamung* (der *Zeitlupe*, engl. *slow motion*) einsetzt und die dargestellte Zeit im Verhältnis zur Darstellungszeit entsprechend schrumpft. Anders als bei den Strategien der Montage, in denen das Zeitgefüge innerhalb der Einstellungen unangetastet blieb, greift die Manipulation der Aufnahmegeschwindigkeit unmittelbar in den Zeitfluss des Bildes ein. Sie verschiebt darüber auch den Wahrnehmungsfokus, insofern in Zeitlupenaufnahmen Bewegungsabläufe und/oder Details hervorgehoben und stilisiert werden können, die in normaler Geschwindigkeit kaum oder gar nicht aufgefallen wären. Im Falle starker Beschleunigungen (bei Aufnahmen von Wolkenformationen, wachsenden Pflanzen oder gerafften tages- und jahreszeitlichen Zyklen) wird ein Blick auf Veränderungen und Verläufe freigelegt, die sich so langsam vollziehen, dass sie aus menschlicher Perspektive gewöhnlich als statisch und unbewegt wahrgenommen werden. Gerade im Bereich der Figurendarstellung aber entfalten Zeitrafferaufnahmen ein meist karikierendes Potenzial, weil Bewegungen so einen ruckartig unnatürlichen Gestus verliehen bekommen, der sie häufig dem Aktionsmodus von Cartoon-Figuren annähert (vgl. Hickethier 2012, S. 132).

Die Endpunkte dieser Geschwindigkeitsveränderung sind erreicht, wenn sich die sichtbaren Konturen im Falle maximaler Beschleunigung aufzulösen beginnen oder das Bild, am Punkt eines absoluten Stillstands, einfriert (Standbild, engl. *freeze frame*). Innerhalb dieses Spektrums sind Mischformen und Varianten denkbar: Im Falle einer Koexistenz von Zeitlupen- und Zeitraffer-Anteilen innerhalb einer Einstellung etwa liegt eine sogenannte *Zeitcollage* vor (vgl. Becker 2008, S. 94 f.). Und das mit *The Matrix* (*Matrix*, USA 1999) bekannt gewordene Verfahren der *bullet time* imitiert einerseits den Eindruck eines ausgeprägten Zeitlupeneffekts, indem es den Fluss der dargestellten Zeit nahezu pausieren lässt, während die Kamera sich im Gegenzug (und das ist der Unterschied zu einer Zeitlupenaufnahme) frei schwebend durch diese derart eingefrorene Handlungswelt zu bewegen vermag.

Erwähnt sei in diesem Zusammenhang auch das literaturwissenschaftliche Konzept der *Erzählpause*. Im eigentlichen Sinne liegen Pausen des Erzählflusses dort vor, wo die dargestellte Zeit gen Null tendiert, während die Darstellungszeit weiter voranschreitet. In Filmen wäre dies streng genommen wäre lediglich bei Standbildern der Fall (vgl. Kuhn 2011, S. 214 f.). Im übertragenen Sinne aber wird der Begriff auch als inhaltliche Kategorie verwendet, um Momente sogenannter *toter Zeit* innerhalb einer Erzählung zu beschreiben. Solche Augenblicke der Leere und des Stillstands treten beispielsweise gehäuft im Autoren- und Undergroundfilm der 1960er und 1970er Jahre auf, wenn (zum Beispiel in den Arbeiten von Michelangelo Antonioni, Wim Wenders oder Andy Warhol) nicht die Handlung voranschreitet, sondern minutenlange, im Falle Warhols teilweise auch stundenlange, Einstellungen auf leere Räume, Orte oder Landschaften den Erzählfluss unterbrechen und zu zersetzen beginnen (Abb. 5.15, 5.16).

Die Frequenz des Erzählens Neben der Geschwindigkeit können auch Ordnung und *Frequenz des Erzählens* variieren. Mit Hilfe der Frequenz lassen sich die „Wiederholungsbeziehungen zwischen Erzählung und Diegese“ (Genette 1994, S. 81) bestimmen. Im ein-



Abb. 5.15 (Fast) ausschließlich aus Standbildern montiert ist *La Jetée* (*Am Rande des Rollfelds*, © F 1963), Chris Markers filmischer Essay über Liebe und Erinnerung



Abb. 5.16 Mit unbewegten Aufnahmen schlafender Menschen – stundenlang im Fall von *Sleep* (1963) und immer noch minutenlang wie hier in *Flesh* (*Andy Warhol's Flesh*, © USA 1968) – hat Andy Warhol berühmt gewordene Momente *toter Zeit* inszeniert

fachsten Fall läuft dies auf ein *singulatives Erzählen* hinaus, bei dem je einmal gezeigt oder erzählt wird, was sich einmal zugetragen hat (vgl. Kuhn 2011, S. 229). Auf diese Weise werden zum Beispiel zu Beginn des Films *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (*Die fabelhafte Welt der Amélie*, F/D 2001) in geraffter Form die wesentlichen Stationen im Leben der Titelfigur von der Zeugung bis ins junge Erwachsenenalter präsentiert (Abb. 5.17). Allerdings werden hier nicht nur einmalige Momente wie der Tod von Amélies Mutter gestreift, die bedeutsam für die Entwicklung der Protagonistin sind, sondern auch Angewohnheiten, Hobbies und Vorlieben der Figuren skizziert. Diese werden zwar wiederholt ausgegeübt, sind für den Erzählfluss aber nicht so relevant, dass sie deshalb auch jedes Mal erneut vorgeführt werden müssten. Im Gegenteil: Die Begeisterung von Amélies Mutter für das Entleeren, Säubern und Wiederbefüllen ihrer Handtasche (Abb. 5.18) wird nur einmal exemplarisch gezeigt. Eine solche Strategie der Verkürzung wird als *iteratives Erzählen* bezeichnet (vgl. Kuhn 2011, S. 229) und lässt sich ebenfalls zu den Strategien zeitraffenden Erzählens rechnen. Anders als im Falle von Ellipse und Paralipse geht es dabei jedoch nicht darum, ein Ereignis gänzlich auszuklammern, sondern inhaltliche Wiederholungen zu vermeiden.



Abb. 5.17 Amélies Geburt *wird in Le fabuleux destin d'Amélie Poulin (Die fabelhafte Welt der Amélie, F/D 2001) singulativ* erzählt. Sie findet einmal statt und wird zu Beginn einmal kurz im Film gezeigt



Abb. 5.18 Die Hobbies von Amélies Mutter werden immer wieder praktiziert, im Film aber nur je einmal gezeigt und somit *iterativ* behandelt

Den Gegenpol zum iterativen bildet das *repetitive Erzählen*, bei dem ein Ereignis häufiger gezeigt wird, als es innerhalb der Diegese stattgefunden hat (vgl. Kuhn 2011, S. 240 ff.). So wird hier tendenziell zeitdehnend verfahren. Anders nun als bei den Strategien singulativen und iterativen Erzählens, deren Funktion für die Gestaltung des Erzählflusses offensichtlich und nachvollziehbar ist, stellt sich im Falle des repetitiven Erzählens unweigerlich die Frage nach der Sinnhaftigkeit dieser zunächst recht merkwürdig anmutenden Erzählstrategie. Und als ebenso sonderbar und irritierend wird sie beispielsweise von dem japanischen Filmemacher Nagisa Oshima in der gewollt humorlosen Komödie *Kaette kita yopparai* (*Die Rückkehr der drei Trunkenbolde*, J 1968) inszeniert. Zu den Klängen eines Popsongs beginnt der Film an einem verlassenen Strandabschnitt, irgendwo an der Westküste Japans. Drei naive Studierende kommen ihres Wegs und spielen ein Weilchen lang Vietnamkrieg. Während sie dann unbeschwert im Meer schwimmen gehen, wird ihnen von einer Gruppe illegal aus Korea eingereister Flüchtlinge ihre Kleidung gestohlen (Abb. 5.19). Mangels Alternativen schlüpfen die Drei nun in die Kleidung der Koreaner, was ihnen zum Verhängnis wird. Denn dadurch werden sie in einen Reigen aus Verwechslungen, Intrigen und Diskriminierungen hineingezogen, aus dem sie schließlich keinen Ausweg mehr finden. In diesem Moment reißt der Film scheinbar und beginnt noch einmal von vorn: am gleichen Strandabschnitt, mit denselben Figuren, derselben Musik, sogar mit derselben Einstellungsfolge. Etwa fünf Minuten lang wird hier eins zu eins noch einmal die Eröffnungssequenz wiederholt, bis zweierlei passiert: Zum einen fällt auch den Hauptfiguren innerhalb des Films schließlich auf, dass sie all das schon einmal durchlebt haben. Und so beginnen sie mit einer Reihe von Versuchen, aus der für sie vorgesehenen Handlungsfolge auszubrechen, was sich als reichlich schwierig erweist, weil die Erzählung immer wieder in ihr altes Mus-



Abb. 5.19 Repetitives Erzählen in *Kaette kita yopparai* (*Die Rückkehr der drei Trunkenbolde*, © J 1968)

ter zurückstrebt. Zum anderen aber, und das ist ein im Grunde noch interessanteres Phänomen, berichten Kritiker, die den Film seinerzeit im Kino gesehen haben, davon, dass das Publikum auf diese offenkundige Dopplung von gut fünf Minuten Filmmaterial während der Vorführung zunächst irritiert, dann aber zunehmend wütend reagiert und sich mit zunehmend lauten Rufen in Richtung des Filmvorführers darüber zu beschweren begonnen habe, dass hier wohl irrtümlich die falsche Filmrolle eingelegt worden sei (vgl. Turim 1998, S. 196).

Nun ist dies bloß eine Anekdote. Aber sie veranschaulicht, dass mit einer formal und inhaltlich absolut identischen Repetition eines Filmsegments im Grunde niemandem gedient ist, es sei denn, dass damit die Wiederkehr des Immergleichen angedeutet werden soll. Ereignisse oder Zeitabschnitte zu wiederholen scheint also narrativ vor allem sinnvoll, wenn durch die Wiederholung ein anderer Blickwinkel auf bereits Gezeigtes eröffnet wird, indem ein Ereignis aus einer anderen Perspektive (im Falle des *multiperspektivischen Erzählens*, vgl. Eckel 2011, S. 46 ff.) oder in einer anderen Informationsdichte (im Falle einer retrospektiven Auflösung oder Erklärung eines bis dahin unklaren oder trügerischen Vorfalls) noch einmal aufgegriffen, ergänzt und weitergeführt wird; oder es, wie die Aufsplitterung eines Geschehens in die unterschiedlichen Blickwinkel der beteiligten Figuren im Falle von Akira Kurosawas *Rashomon* (*Rashomon – Das Lustwäldchen*, J 1950, Abb. 5.20) impliziert, keinen singulären, objektiven Blick auf das Ereignis der jeweiligen Erzählung mehr gibt, sondern nur eine mehr oder minder große Anzahl subjektiver, aber keinesfalls neutraler Blickwinkel, die sich in manchen Aspekten ähneln mögen, in anderen aber signifikant voneinander abweichen (vgl. hierzu Richie 1990, S. 5 ff.). Ebenso üblich und notwendig wird zumindest die partielle Repetition eines Zeitpunktes, wenn dieser als Ausgangs- oder Durchgangspunkt dient, von dem aus mehrere potentielle Varianten und Verläufe einer Erzählung entsponnen werden, wie es bei den *gabelförmigen Erzählstrukturen* multilinearer Zeitentwürfe in Filmen wie *Przypadek* (*Der Zufall möglicherweise*, PL 1987, Abb. 5.21) oder *Lola rennt* (D 1998) der Fall ist (vgl. Eckel 2011, S. 36 ff.). Damit freilich nehmen solche Erzählungen bereits in Teilen eine Umstellung ihrer Ereignisfolge vor, die letztlich auch die *Ordnung des Erzählens* affiziert.



Abb. 5.20 In *Rashomon* (© J 1950) wird das Aufeinandertreffen eines Räubers mit einem Samurai und dessen Frau, bei dem der Samurai stirbt, in einer Reihe von Rückblenden erzählt. Dasselbe Ereignis wird dabei der Reihe nach aus dem Blickwinkel jeder beteiligten Figur präsentiert. Jede Perspektive unterscheidet sich in wichtigen Details von den anderen



Abb. 5.21 Ein Student läuft einem bereits abfahrenden Zug hinterher. Von diesem Punkt ausgehend verzweigt sich *Przypadek* (*Der Zufall möglicherweise*, © PL 1987) in drei Varianten, in denen sein Leben abhängig davon, ob er den Zug noch erreicht oder nicht, denkbar unterschiedlich verläuft

Die Ordnung des Erzählens zu studieren bedeutet für Genette, „die Anordnung der Ereignisse oder zeitlichen Segmente im narrativen Diskurs mit der Abfolge derselben Ereignisse oder zeitlichen Segmente in der Geschichte zu vergleichen, sofern sie sich explizit an der Erzählung ablesen oder durch den einen oder anderen indirekten Hinweis erschließen“ (Genette 1994, S. 22) lässt. Dieses Puzzlespiel ist nicht in jedem Fall möglich. Im Falle von *Achronien* (Genette 1994, S. 54 ff.) wäre keine zeitliche Ordnung feststellbar. Normalfälle des konventionellen Erzählkinos wären aber jene, in denen sich die ursprüngliche zeitliche Abfolge rekonstruieren lässt: In *chronologischen Erzählungen* stimmt die Ereignisfolge der Diegese mit der Präsentation in der Erzählung überein. Bei *anachronischen Erzählformen* dagegen weicht sie von ihrer ursprünglichen Reihenfolge ab (vgl. Genette 1994, S. 26), wodurch sich eine komplexere Beziehung zwischen Story und Plot ausprägt.

> [Denn] wenn ein narratives Segment mit einem Hinweis beginnt wie: ‚Drei Monate früher usw.‘, muß man sowohl berücksichtigen, daß diese Szene in der Erzählung nachher kommt, als auch, daß sie in der Diegese vorher kommen soll: Beides oder besser gesagt der (kontrastive oder dissonante) Bezug zwischen beidem ist wesentlich für den narrativen Text (Genette 1994, S. 22).

Neben der Möglichkeit, eine Ereignisfolge *revers-chronologisch* (vgl. Eckel 2011, S. 30 ff.), also von hinten nach vorn aufzurollen, lassen sich vor allem zwei Formen anachronischer Gestaltung nutzen: Über *Analepsen* (*Rückblenden*, engl. *flashbacks*) wird Material nachgereicht oder aufgegriffen, das „innerhalb der Geschichte zu einem früheren Zeitpunkt stattgefunden hat als dem, den die Erzählung bereits erreicht hat" (Genette 1994, S. 25), während *Prolepsen* (*Vorausblenden*, auch *Vorwegnahmen*, engl. *flash forwards*) dazu dienen, ein „späteres Ereignis im voraus zu erzählen oder zu evozieren" (Genette 1994, S. 25). Wie ausgeprägt nun ein derart beschaffenes anachronisches Erzählmuster ausfällt, ist wesentlich abhängig von der Frage, welche *Reichweite* und welchen *Umfang* seine analeptischen beziehungsweise proleptischen Segmente besitzen. Über die Reichweite wird dabei bestimmt, wie weit sich ein anachronisches Element vom jeweils gegenwärtigen Moment der Erzählung entfernt. Diese zeitliche Distanz kann inner- oder außerhalb des zeitlichen Rahmens der Basiserzählung liegen (und entsprechend als *interne* oder *externe* Pro- beziehungsweise Analepse bezeichnet werden) und über einen mehr oder minder großen Umfang verfügen. Eine *komplette Analepse* beispielsweise erreicht am Ende ihren Ausgangspunkt wieder und schließt somit die Lücken der Erzählung, während eine *partielle Analepse* vor dem Erreichen des Ausgangspunktes abbricht (vgl. Kuhn 2011, S. 196 f.) und die Ereignisfolge entsprechend unvollständig in der Narration repräsentiert bleibt.

Für Aufbau und Proportionen des narrativen Gerüsts ist auch relevant, wie komplex solche Umstellungen gestaltet sind. Denn es ist ein Unterschied, ob eine chronologische Erzählung an einem Punkt durch eine Rückblende unterbrochen wird, die dem Publikum zum Beispiel einen relevanten Vorfall in der Vergangenheit einer Figur enthüllt und der Faden der Erzählung anschließend wieder aufgenommen wird (vgl. Fahle 2002, S. 99), oder ob dies nicht geschieht und sich den Zeitsprüngen weniger einfach folgen last. Chronologische Erzählungen mit einzelnen klar markierten Rückblenden finden sich in zahllosen Produktionen des klassischen Hollywoodkinos und bereiten in der Regel keinerlei Verständnisschwierigkeiten. Der Horrorfilmklassiker *The Mummy* (*Die Mumie*, USA 1932) reicht beispielsweise über dieses Erzählverfahren nach knapp einer Stunde Laufzeit die Erklärung dafür nach, warum der Hohepriester Imhotep (Boris Karloff) im alten Ägypten bei lebendigem Leib einbalsamiert wurde. Im Unterschied zur üblichen visuellen Markierung von Rückblenden wird hier nicht mit einem in der Unschärfe verschwimmenden Bildfeld gearbeitet, sondern eine interessante Variante erprobt: Wie ein Wahrsager in einer Kristallkugel lässt Imhotep sein Schicksal als flüchtige Vision auf den nebelverhangenen Wogen eines Wasserbeckens erscheinen. So bleibt die steinerne Umrandung des Bassins während der gesamten Rückblende präsent und fasst den Einschub so auch visuell in einen Rahmen ein (Abb. 5.22).

Ein anderer Akzent wird gesetzt, wenn der Film ohne erklärende Einführung inmitten einer Handlung (*in medias res*) beginnt und die Vorgeschichte in mehreren Rückblenden nachreicht oder gar die spätere Entwicklung in mehreren Vorausblenden ergänzt. Auf diese Weise ist etwa Sergio Leones Gangsterepos *Once upon a time in America* (*Es war einmal in Amerika*, USA/I 1984) gestaltet. Der Film setzt 1933 ein, als der New Yorker Gangster Noodles (Robert DeNiro) seine Kameraden an die Polizei verraten hat und diese bei der Festnahme ums Leben gekommen sind. Zurückgezogen in das Hinterzimmer eines chine-



Abb. 5.22 *The Mummy* (*Die Mumie*, © USA 1932)

sischen Theaters beginnt er, sich seines Lebens im Opiumrausch zu erinnern. Angestoßen von dieser Eröffnung beginnt die Erzählung nun, Stationen seines Lebensweges nachzureichen. Dabei wird seine Jugend in den frühen 1920er Jahren (Zeitebene 1), die Hochphase des Gangstertums während der Prohibition vom Ende der 1920er Jahre bis 1933 (Zeitebene 2), aber auch seine Rückkehr nach New York als gealterter Mann im Jahr 1968 (Zeitebene 3) vorweggenommen, die sich an ein langjähriges (auf Plotebene ausgespartes) Exil anschließt (Abb. 5.23). Mit Ausnahme der Eröffnungssequenz, die zeitlich am Ende

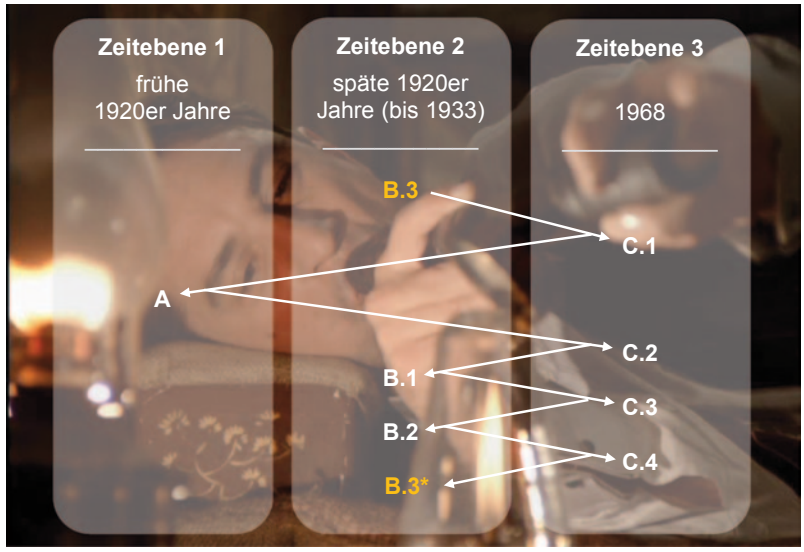

Abb. 5.23 Ordnung des Erzählens in *Once upon a time in America* (*Es war einmal in Amerika*, © USA/I 1984)



Abb. 5.24 *Babel* (© USA u. a. 2006), zwei Erzählstränge überlagern sich in Marokko

der zweiten Erzählebene zu verorten wäre, werden die Zeitebenen in sich chronologisch, allerdings ineinander verschachtelt präsentiert. Am Ende des Films kehrt die Erzählung wieder an ihren Ausgangspunkt zurück und zeigt Noodles erneut im Hinterzimmer des chinesischen Theaters liegend. Über dieses Konstruktionsprinzip wird der ganze Film mit seinen Rück- und Vorausblenden als Opiumtraum seiner Hauptfigur lesbar.

Bei einem *Zeit-Puzzle* (vgl. Eckel 2011, S. 65 ff.) wie *Babel* (USA u. a. 2006) fungiert schließlich gar keine durchgängige Zeitebene mehr als narrativer Referenzpunkt, weil sich die frei zirkulierenden Bausteine mehrerer Zeit- und/oder Erzählebenen hier gleichwertig gegenüberstehen (Abb. 5.24, 5.25, 5.26).

Zeitpunkte und Zeitebenen Bei der Analyse eines literarischen Textes ist klar, dass sich aus den grammatikalischen Eigenschaften des Verbs Aussagen über den Zeitpunkt und die Perspektive des Erzählens ableiten lassen: Ob also aus der ersten, zweiten oder dritten



Abb. 5.25 *Babel* (© USA u. a. 2006), San Diego



Abb. 5.26 *Babel* (© USA u. a. 2006), Tokio

Person, im Singular oder Plural erzählt wird, gibt Auskunft über die Erzählperspektive, während die Entscheidung, im Präsens, im Futur oder in einer der Vergangenheitsformen zu erzählen, die Relation zwischen dem Zeitpunkt des Erzählvorganges und den geschilderten Ereignissen etabliert und darüber festlegt, ob es sich um eine gleichzeitige, frühere oder spätere Form der Narration handelt (vgl. Kuhn 2011, S. 243).

Bei Filmen ist dies weniger eindeutig, weil hier ein Arbeiten „ohne zeitliche Markierungen" (Kuhn 2011, S. 243) durchaus möglich ist und vielfach auch praktiziert wird. Wenn *Star Wars* (*Krieg der Sterne*, USA 1977) mit dem Insert „Once upon a time in a galaxy far, far away" oder *Psycho* (USA 1960) mit der Angabe „Phoenix, Arizona. Friday, December the Eleventh. Two Forty-Three P.M." beginnen, dann werden zwar erste, im einen Fall vage, im anderen recht präzise Eckdaten etabliert. Aber über das zeitliche Verhältnis von Diegese und Erzählvorgang ist damit noch nichts gesagt. Insofern seien filmische Erzählungen nach Markus Kuhn vor allem auf der Bild-, vielfach aber ebenso auf der Tonebene von einer „Zeitlosigkeit oder zeitlichen Unbestimmtheit mit Tendenz zur Gleichzeitigkeit" (Kuhn 2011, S. 245) geprägt, da die audiovisuelle Präsentationsform dazu neige, die „Illusion der Gleichzeitigkeit zwischen den Ereignissen der erzählten Welt und dem Zeitpunkt

der Rezeption" (Kuhn 2011, S. 245) zu erwecken, selbst wenn es sich dabei der Gegenwart nicht um Darstellungen handle.

Zumindest in Ansätzen spezifizieren lässt sich dies über zwei Strategien: Zum einen kann auf der Tonebene eine sprachliche Instanz auftreten, die die Geschehnisse innerhalb des Bildes per *voice over* kommentierend begleitet und so eine zeitliche Relation zu ihnen herstellt (vgl. Kuhn 2011, S. 243), ebenso aber auch – und das wird aus Sicht der Erzählperspektive relevant – ein Nähe-Distanz-Verhältnis zwischen Darstellung und Erzählinstanz etabliert, aus dem sich Rückschlüsse über die (Un-)Zuverlässigkeit von Erzählung und/oder Erzählinstanz ziehen lassen. Zum anderen kann die Narration über mehrere Ebenen hinweg entfaltet werden, wobei es sich auch hier um eine Strategie handelt, die gleichermaßen für Zeitkonstruktion und Erzählperspektive nutzbar ist: über die Arbeit mit mehreren Zeitebenen (die von der einfachen Rückblende bis hin zu einer den gesamten Film durchziehenden Parallelmontage erstrecken kann) können innerhalb der diegetischen Welt Momente der Vergangenheit inszeniert werden, in Form von sogenannten *Metadiegesen* lassen sich „Träume, Erinnerungen oder verschiedene Arten mentaler Vorstellungen und Gedankengänge (Phantasien, Einbildungen, Visionen, Gedankenwelten, Tagträume, Angstzustände usw.) einer Figur repräsentieren" (Kuhn 2011, S. 284) und damit veränderte Wahrnehmungshorizonte innerhalb der dargestellten diegetischen Welt in den Erzählfluss integrieren. Und über Erzählungen, die innerhalb der Erzählung auftreten ebenso wie über diverse Film-im-Film-Strukturen lassen sich schließlich unterschiedliche Fiktionsebenen voneinander abgrenzen. All diese Strategien können als kurze Einschübe erfolgen oder als Binnen erzählung realisiert sein, die von einer kurzem, diegetischen Rahmenhandlung umschlossen werden.

Im Hinblick auf den intendierten Gestus des Erzählens sind diese Strategien natürlich grundverschieden. Gewiss ist es ein Unterschied, ob eine Erzählung über eine Reihe metadiegetischer Einschübe das Unterbewusstsein ihrer Hauptfigur hervorkehrt oder ob eine Inszenierung sich selbst als etwas Gemachtes ausweist, indem sie von einem Filmteam erzählt, das einen Film inszeniert, der als zweite Fiktionsebene zu sehen ist. In struktureller Hinsicht aber sind sie eng verwandt. Denn sie alle bestehen aus einer jeweils im Einzelfall zu bestimmenden Anzahl von Ebenen, die je nach Inszenierungsmuster mehr oder weniger deutlich markiert und darüber voneinander separiert sind und die im Laufe der Erzählung in unterschiedliche Richtungen und in verschieden ausgeprägter Intensität durchschritten werden können. Je deutlicher und je vollständiger nun solche Ebenen voneinander abgegrenzt sind, desto leichter fällt in der Regel die Orientierung zwischen ihnen. Und je unvollständiger und weniger deutlich im Umkehrschluss die Markierungen und Grenzziehungen zwischen ihnen ausfallen, desto mehr verwischen diese Unterschiede. Auch dies kann ein bewusstes Stilmittel der Inszenierung sein.

So ließ sich beispielsweise im Autorenkino der 1960er Jahre die Tendenz beobachten, dass – in Filmen wie *L'année dernière à Marienbad* (*Letztes Jahr in Marienbad*, F 1961, Abb. 5.27) von Alain Resnais, *Otto e mezzo* (*Achteinhalb*, I 1963) von Federico Fellini, *Belle de Jour* (*Schöne des Tages*, F u. a. 1967) von Luis Buñuel, *Vargtimmen* (*Die Stunde des Wolfs*,



Abb. 5.27 *L'année dernière à Marienbad* (*Letztes Jahr in Marienbad*, © F 1961)



Abb. 5.28 *Vargtimmen* (*Die Stunde des Wolfs*, © S 1968)

S 1968, Abb. 5.28) von Ingmar Bergman und einigen anderen mehr – zwar allesamt Träume, Erinnerungen und/oder Halluzinationen der jeweiligen Hauptfiguren in die Erzählstruktur eingebaut waren, diese Metadiegesen aber, anders als es im klassischen Kino die Norm war, nicht mehr oder zumindest nicht mehr hinreichend markiert sind. Eine klare Grenzziehung, was Traum und was (innerfilmische) Wirklichkeit sei, wird hier bewusst vermieden. Noch deutlicher als durch den bloßen Verzicht klarer Markierungen lassen sich die Trennlinien zwischen den Erzählebenen durch den Einsatz sogenannten *Metalepsen* verwischen, durch Verfahren des Ebenenübergangs und -kurzschlusses, in denen Elemente, die eigentlich nur einer von mehreren Erzählebenen zugeordnet sind, in die andere(n) eindringen (vgl. Kuhn 2011, S. 357 ff.). So lässt Woody Allen in *The Purple Rose of Cairo* (USA 1985) den Helden eines filminternen Filmes kurzerhand von der Leinwand herab in den Kinosaal springen, weil der eine der Zuschauerinnen kennenlernen will. Damit kreiert er einen für alle Beteiligten verwirrenden Ebenenkurzschluss, weil so nicht nur das Publikum (innerhalb der Diegese) völlig verblüfft ist. Auch die metadiegetische Erzählebene wird erschüttert, weil die auf der Leinwand verbliebenen Charaktere ohne fehlende Hauptfigur nicht mit der Handlung fortfahren können (Abb. 5.29).

Zu einer regelrecht paradoxen Struktur können solche Verschlingungen im Falle der *mise-en-abyme* führen, einem kompositorischen Verfahren, bei der „Binnen- und Rahmenerzählung einander wechselseitig enthalten" (Martinez und Scheffel 1999, S. 79) und sich so tendenziell endlos ineinander spiegeln (vgl. Kuhn 2011, S. 366).



Abb. 5.29 *The Purple Rose of Cairo* (© USA 1985)

5.3 Erzählperspektiven

Bei der Annäherung an die komplexen Prozesse filmischen Erzählens fällt auf, dass Filme sehr unterschiedliche Strategien verfolgen können, wenn es darum geht, ob man die Motive einer Hauptfigur kennenlernt oder nicht und zu welchem Zeitpunkt sie enthüllt werden. Dieses Spektrum an Möglichkeiten verweist auf den Begriff der *Erzählperspektive*, der in diesem Teilkapitel vorgestellt werden soll. Dabei nähern wir uns der Thematik in drei Schritten: Zunächst wenden wir uns der Frage zu, auf welche Arten und Weisen ein Film Informationen an sein Publikum vergeben kann. Danach untersuchen wir das Verhältnis zwischen Erzählung und Erzählinstanz, bevor wir uns in einem letzten Schritt mit Fragen der Wahrnehmung filmischen Erzählens beschäftigen.

Formen der Informationsvergabe Aus dem Zusammenspiel der Bilder und Töne, die in der Montage zeitlich organisiert sind, entsteht, so ist es bereits mehrfach angedeutet worden, eine mehr oder weniger kohärente filmische Oberflächenstruktur: der Plot. In jeder Narration kontrolliert der Plot die Art, den Grad und Freigabe von Informationen, die das Publikum erhält. Je nachdem, aus welchen Blickwinkeln ein Geschehen dabei abgebildet wird und in welcher Anordnung und Vollständigkeit beziehungsweise Lückenhaftigkeit, Verzögerung und Wiederholung es präsentiert wird, stellt dieser eine bestimmte Menge und Qualität an Informationen über die dargestellte Story (die Tiefenstruktur des Erzählens) bereit. Für die amerikanische Filmwissenschaftlerin Kristin Thompson lässt sich filmische Narration grundsätzlich als Prozess definieren, durch den der Plot Storyinformationen „präsentiert oder zurückhält" (Thompson 2009, S. 458). David Bordwell unterscheidet in Anlehnung an Meir Sternberg den Grad an *Wissensreichtum* (*knowledge*), des *Selbstbewusstseins* (*self-consciousness*) und der *Mitteilungsbereitschaft* (*communicativeness*) einer Erzählung (Bordwell 1985, S. 57 ff.). Wissensreichtum beschreibt zum einen die Reichweite der vermittelten Informationen, das heißt, welche und wieviele Perspektiven die Erzählung integriert. Das Wissen der filmischen Narration kann umfassend sein oder an eine Figur gebunden. Darüber hinaus meint der Begriff auch die Tiefe der präsentierten Informationen, gibt also darüber Auskunft, ob oberflächliche Informationen vermittelt werden oder profunde, ob man also auch etwas über das Innenleben, die Vorgeschichte, das familiäre Umfeld oder den soziokulturellen Kontext einer Figur erfährt. Ein Film kann sehr viele diegetische Personen porträtieren und trotzdem geringen Wissensreichtum aufweisen, weil über deren Innenleben, über ihre Gedanken oder Gefühle nichts berichtet wird. Die Selbstbezogenheit bestimmt dagegen, „ob der Film deutlicher oder weniger deutlich erkennen läßt, daß er seine narrativen Informationen an ein Publikum richtet" (Thompson 2009, S. 459) und den Prozess des Erzählens folglich mehr oder minder transparent beziehungsweise explizit gestaltet. Rückt sich die Erzählinstanz eines Films in den Vordergrund, verweist die Erzählung während ihres Verlaufs auf den Akt des Erzählens oder erweist sich das Erzählte deutlich als für den Zuschauer inszeniert, umso stärker ist sich die Erzählung ihrer selbst bewusst. Blicken in einem Musical die Tanzenden in die Kamera oder richtet ein Komödienprotagonist Bemerkungen ans Publikum, liegt ein hoher Grad an Selbstbewusstsein der Narration vor. Der Grad an Mitteilungsbereitschaft einer Erzählung schließlich beschreibt, wieviel Informationen sie dem Zuschauer preisgibt. Ein Film kann deutlich signalisieren, dass er

> über bestimmte Informationen verfügt, sie uns aber vorenthält. Wenn man beispielsweise auf die Enthüllung der Identität einer mysteriösen maskierten Figur gewartet hat und die Szene im Augenblick der Demaskierung ausgeblendet wird, dann trägt die Narration ihre eigene Weigerung zur Schau, Informationen mitzuteilen, die sie tatsächlich weitergeben könnte (Thompson 2009, S. 460).

Dabei hängt es auch vom Genre ab, wie stark und wie häufig die Mitteilungsbereitschaft einer Narration variiert: Wo Thriller häufig wichtige Informationen zurückhalten, die sich erst gegen Ende der Geschichte enthüllen, liefern Melodramen oft einen Überfluss erzählerischer Elemente.

Wenn man bedenkt, dass Filme häufig wechselnde innerfilmische Erzählerfiguren beinhalten können, die nicht mit der Erzählperspektive im eigentlichen Sinne zu verwechseln sind, ließe sich Bordwells Klassifikation noch weiter ausdifferenzieren: Die Position, aus der eine Filmerzählung Informationen ans Publikum vergibt, kann als *point of view* (kurz: POV) bezeichnet werden. Menge und Streuung der Informationen im Filmverlauf bilden den *quantitativen POV*, die Tiefe der Informationsvergabe dagegen den *qualitativen POV*. Beide Aspekte zusammen genommen ergeben den sogenannten *narrativen POV* (Borstnar et al. 2008, S. 177 ff.). Auch hier lassen sich drei Grade unterscheiden:

Im Falle einer *(relativ) uneingeschränkten Informationsvergabe* stützt sich die Filmerzählung bei der Vergabe von Informationen auf eine breite Basis an Quellen. Folglich treten viele Figuren auf und tragen zur Informationsübermittlung ans Publikum bei. Ein Dokumentarfilm zum Beispiel kann seine Aussagen durch Interviews mit verschiedenen Experten und von der jeweiligen Thematik betroffenen Personen belegen, während ein Spielfilm eine Vielzahl von Protagonisten handeln und sprechen lässt und somit ebenfalls einen hohen Grad an Informiertheit beim Publikum erzeugen kann. Als eine mögliche Folge dieser Praxis besitzt der Rezipient einen deutlich höheren Wissensstand über das Geschehen als die Hauptfigur; eine Konstellation, die gezielt dazu eingesetzt werden kann, dem Publikum zu suggerieren, dass sich eine Figur in Gefahr befindet, ohne dass diese davon etwas ahnt. Dadurch wird auf Seiten der Zuschauer eine gewisse spannungsgeladene Erwartungshaltung hinsichtlich des Fortgangs der Handlung evoziert, gegebenenfalls auch eine Sorge um das Wohlergehen der Figur, die der britische Filmemacher Alfred Hitchcock als *suspense* bezeichnete (vgl. Truffaut 2003, S. 62 ff.).

Bei der *(relativ) eingeschränkten Informationsvergabe* werden dagegen nur Informationen vermittelt, die dem Wissenshorizont einzelner Figuren entsprechen. Auch diese Konstellation kann zur Erzeugung von Spannung genutzt werden. Wissen wir ebensoviel oder gar weniger als die Protagonisten, treffen uns unerwartete Ereignisse als Überraschung oder gar als Schock. Hitchcock nannte diesen Mechanismus *surprise* (vgl. Truffaut 2003, S. 64).

Die *heterogen flukturierende Informationsvergabe* bildet schließlich ein Verfahren, das spätestens seit dem modernen Film als eine Art erzählerischer Mainstream gelten darf. Die Filmerzählung wechselt dynamisch in Bezug auf Quellen und Grad der Informationen:

> Der Reiz dieser Form von Informationsvergabe besteht darin, dass wir mit wechselnden Perspektiven konfrontiert sind (…). Speziell bei der heterogenen und fluktuierenden Informationsvergabe tritt u. U. auch der Fall ein, dass wir einmal gemachte Annahmen revidieren müssen oder sich ein scheinbar klares Geschehen aus einer neuen, überraschend anderen Perspektive als neu zu erschließen präsentiert (Borstnar et al. 2008, S. 178f.).

Das Konzept des *narrativen POVs* bleibt jedoch in Hinblick auf die konkrete filmische Ästhetik recht unspezifisch. Deshalb erscheint es sinnvoll, im Folgenden verschiedene Erzählertypen sowie ihr Verhältnis zur Filmerzählung zu bestimmen.

Wissensvermittlung: Erzählung und Erzählinstanz In der Literaturwissenschaft zielt eine Untersuchung der Erzählperspektive in der Tradition Gérard Genettes zunächst darauf, die Relation zwischen Oberflächen- und Tiefenstruktur des Erzählens genauer zu bestimmen. Gefragt wird also nach der Nähe beziehungsweise Distanz, aus welcher der jeweilige Erzähler die von ihm geschilderten Ereignissen und Figuren vorträgt, wobei hier – anders als im Falle des Films – vorausgesetzt werden kann, dass sich eine solche Positionierung des Sprechers aus der sprachlichen Struktur der jeweiligen Äußerung ableiten lässt. Grundlegend wird dabei differenziert, ob der Erzähler selbst als Figur in der Handlung vorkommt oder nicht, wie auch unterschieden wird, ob er die jeweiligen Ereignisse aus der Innensicht einer Figur darstellt beziehungsweise über Informationen über die innere Verfasstheit einzelner Figuren besitzt oder nicht. Daraus ergeben sich folgende Erzählertypen (vgl. Genette 1994, S. 174 ff.):

- *Heterodiegetischer Erzähler*: Eine außerhalb der Diegese stehende Figur erzählt die Geschichte. Aus dieser Distanz heraus kann sie verschiedenste Informationen über anderen Figuren und Geschehnisse vermitteln, je nachdem, über welchen Wissensgrad sie verfügt. Zu unterscheiden wäre hier zwischen dem e*xtradiegetischen Erzähler*, der die äußerste Handlung wiedergibt. Existiert eine Binnenerzählung, nennt man diese äußerste Schicht Rahmenerzählung. Besitzt die Binnenerzählung erneut einen Erzähler, so handelt es sich um einen *intradiegetischen Erzähler*.
- *Autodiegetischer Erzähler*: Die Hauptfigur erzählt ihre eigene Geschichte, das heißt, Erzähler und Hauptfigur einer Erzählung sind identisch. Der Erzähler ist damit Teil der diegetischen Welt, verfügt aber über keine distanzierte Außenperspektive auf das Geschehen.
- *Homodiegetischer Erzähler*: Der Erzähler ist nicht identisch mit der Hauptfigur, aber als Figur im Text präsent. So könnte zum Beispiel ein Zeuge die Geschichte des oder der Protagonisten erzählen. In diesem Fall läge die Erzählinstanz ebenfalls innerhalb der Diegese, verfügte aber nicht über die dem autodiegetischen Erzähler eigene Innensicht.

Für die narrative Analyse von Filmen lassen sich diese literaturwissenschaftlichen Kategorien jedoch nur bedingt verwenden, weil filmisches Erzählen gleichermaßen auf Aspekten der Kamera, Montage und Mise en Scène beruht und man diese komplexe Struktur aus sprachlicher, visueller und akustischer Vermittlung nicht auf einen *Erzähler* reduzieren kann. David Bordwell gibt selbst den Begriff des Erzählers für die Theorie der Narration auf: Wenn wir einen Film sehen, stehen wir einer organisierten Serie von Hinweisen gegenüber und konstruieren daraus eine Geschichte. Innerhalb dieses narrativen Prozesses seien wir uns nur selten eines Erzählers bewusst, der als menschliches Wesen aufzufassen wäre, es sei denn, die Geschichte bediene sich der Konvention eines personifizierten Erzählers.

Film besitzt in der Regel eine *sprachliche Erzählinstanz*, die sich als Erzählerstimme, zum Beispiel als Voice-Over, oder über Text und Schrift manifestiert. Diese Instanz kann

mit den oben etablierten Erzählertypen beschrieben werden. Allerdings tritt im Film auch eine *audiovisuelle Erzählinstanz* auf, die uns Bilder und Töne präsentiert (vgl. Kuhn 2011, S. 86 ff.). Beide Instanzen können einander ergänzen, aber auch gegeneinander verschränkt sein und einander entlarven. In einem solchen Fall erweist sich eine Erzählinstanz als *unzuverlässig*, weil sie dem Zuschauer gezielt falsche Tatsachen präsentiert. Formen des unzuverlässigen Erzählens werden in der Literaturtheorie diskutiert und finden sich auch schon früh in der Filmgeschichte, zum Beispiel in Robert Wienes *Das Cabinet des Dr. Caligari* (D 1919), in dem sich am Ende die Binnenhandlung als Phantasma eines psychisch Kranken zu entpuppen scheint.

Der Vorgang der Informationsauswahl auf der Ebene der audiovisuellen Erzählinstanz wird in Anlehnung an Genette als *Fokalisierung* bezeichnet:

> Unter Fokalisierung verstehe ich […] eine Einschränkung des Feldes, d. h. eine Selektion der Information gegenüber dem, was die Tradition Allwissenheit nannte, ein Ausdruck, der – wörtlich genommen – im Bereich der Fiktion absurd ist (der Autor braucht nichts zu ‚wissen', da er alles erfindet) und den man besser ersetzen sollte durch vollständige Information – durch deren Besitz dann der Leser ‚allwissend' wird. Das Instrument dieser (eventuellen) Selektion ist ein positionierter Fokus, das heißt eine Informationsschleuse, die nur durchlässt, was die Situation erlaubt (Genette 1994, S. 242).

Je nachdem, ob sich diese Erzählinstanz am Wissensstand der Hauptfigur orientiert, diesen überschreitet oder hinter ihm zurückbleibt, besitzt Fokalisierung unterschiedliche Stufen:

- Die *interne Fokalisierung* ist an den Wissensstand einer einzelnen Figur geknüpft und engt die Bandbreite der verfügbaren Informationen entsprechend deutlich ein.
- Im Falle einer *externen Fokalisierung* liegt der Fokus der Informationsvergabe dagegen innerhalb der Diegese, aber außerhalb der Figuren. Auch hier ist die verfügbare Menge an Informationen eingeschränkt, unterscheidet sich aber von der internen Fokalisierung, insofern sie keine Informationen über deren Innensicht besitzt, dafür aber auf äußere Zusammenhänge hinweisen kann, die einer einzelnen Figur verborgen bleiben.
- Die sogenannte *Nullfokalisierung* ist dagegen nicht an den Wahrnehmungshorizont einer diegetischen Figur gebunden und bezeichnet ein gleichsam unbegrenztes Maximum der Informationsdichte, wie es dem literaturwissenschaftlichen Konzept der Allwissenheit beziehungsweise der Kategorie des auktorialen Erzählers entspräche (vgl. Genette 1994, S. 134 f.).

Wie der Typus des Erzählers kann natürlich auch das Maß der Einschränkung der Informationsdichte im Verlauf einer Erzählung variieren. Entsprechend differenziert Genette, ob die Fokalisierung im Erzählprozess *fest*, *variabel* oder *multipel* ist (Genette 1994, S. 134 f.). Im ersten Fall würde durchgängig aus der Perspektive einer einzigen Figur erzählt. Im zweiten würde die Perspektive im Erzählverlauf auf mehrere Figurenperspektiven verteilt. Im letzten würde dasselbe Ereignis (der Reihe nach) aus mehreren verschiedenen Perspektiven geschildert.

Darüber hinaus ist es sinnvoll, *Mikro-* und *Makroebenen* der Erzählung zu unterscheiden, auf denen wiederum unterschiedlich fokalisiert werden kann. Ein Film wie Christopher Nolans *The Prestige* (*Prestige – Die Meister der Magie*, USA 2006) handelt von der Rivalität zweier Magier in London Ende des 19. Jahrhunderts. Über weite Strecken des Films tauchen wir abwechselnd in den Wahrnehmungshorizont der einen, dann der anderen Figur ein, haben es also auf der Makroebene mit einer variablen internen Fokalisierung zu tun. Jedoch geraten die Figuren immer wieder in Momente, wo ihnen durch den jeweiligen Gegenspieler ihr eigenes Nichtwissen vor Augen geführt wird, zum Beispiel wenn einer der Magier das Tagebuch des anderen an sich bringt, um dessen Tricks und Geheimnisse zu stehlen, dann aber feststellen muss, dass das Tagebuch diese gar nicht enthält, sondern nur eine Finte, eine erneute Illusion des Konkurrenten darstellt. Auf der Mikroebene tritt also immer wieder eine spannungssteigernde externe Fokalisierung auf.

Wahrnehmung Film ist prinzipiell als multiperspektivisches Erzählkonstrukt zu begreifen. Es kreiert ein komplexes perspektivisches Geflecht, das nicht nur unterschiedliche Varianten der Informationsvergabe und der Fokalisierung umfasst, sondern auch verschiedene Grade der Wahrnehmung durch den Zuschauer. Denn es ist ein Unterschied, ob das Publikum den Wissensstand einer diegetischen Figur teilt oder ob es den gleichen Wahrnehmungshorizont besitzt wie sie. Markus Kuhn bezieht sich in seinem Standardwerk *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell* (2011) ganz unmittelbar auf Genette und erweitert dessen Konzept der Fokalisierung um die Begriffe der *Aurikularisierung* und *Okularisierung*, da im Film „sowohl sprachliche als auch visuelle narrative Instanzen fokalisieren können" (Kuhn 2011, S. 122). Da diese Termini nicht sehr handlich sind, verwenden wir statt Aurikularisierung den Begriff der *akustischen Perspektivierung*, anstelle von Okularisierung den der *visuellen Perspektivierung*. An dieser Stelle rückt nun die tatsächliche ästhetische Gestaltung eines Films in den Fokus der Betrachtung.

Eine relativ objektive Perspektivierung liegt bei all jenen Kameraeinstellungen vor, die nicht subjektiven Wahrnehmungspositionen diegetischer Figuren zugeordnet werden können. Als solche *external shots* kann man zum Beispiel den Establishing Shot zu Beginn oder den Re-Establishing Shot am Ende einer Sequenz bezeichnen. Eine besonders prominente Form der Perspektivierung stellt hingegen die *Subjektivierung* von Wahrnehmung dar: Zur akustischen Perspektivierung zählen verschiedene Subjektivierungsstrategien, die Klänge und Geräusche eines Films zu selektieren und zu modulieren. So könnte man zum Beispiel mittels Filtern und Tonmischung den dumpfen Tonfall einer in ihrem Hörvermögen beeinträchtigten Figur imitieren oder durch beigemischten Herzschlag ihre innere Aufgewühltheit erfahrbar machen. Die Exposition von Steven Spielbergs *Saving Private Ryan* (*Der Soldat James Ryan*, USA 1998) zeigt die Landung alliierter Truppen in der Normandie im Jahr 1944, wobei Lautstärke und Klangfarbe der Tonebene mehrfach brechen, um die akustische Wahrnehmung jener Soldaten zu verdeutlichen, die durch Granateneinschlag unter Schock stehen oder ein geplatztes Trommelfell davongetragen haben.



Abb. 5.30 *Lady in the Lake* (*Die Dame im See*, © USA 1947)

Ähnliches ist auf der Ebene der visuellen Perspektivierung möglich: Häufigen Einsatz hat die *subjektive Kamera* erfahren, die in Position, Höhe und Blickrichtung die Blickrichtung einer diegetischen Figur simuliert. Wohin diese schaut und was sie erblickt, ist irrelevant, entscheidend ist der Eindruck, man sehe das Geschehen durch ihre Augen. An dieser Stelle sei auf den *Modus der Kameraführung* verwiesen, der Auskunft gibt über ihre Bewegungsqualität, das heißt über die Art und Weise, in der die Kamera geführt wird. Ein anthropomorpher Bewegungsduktus stellt eine diesen Blick produzierende menschliche Instanz in unterschiedlich deutlicher Weise heraus, ein technomorpher Bewegungsduktus unterdrückt sie (vgl. Brinckmann 1997, S. 276 ff.). Im Falle einer Handkamera beispielsweise ist das Bild häufig verwackelt und instabil, zeugt also deutlich von der Präsenz eines Kameramannes, der diesen Blickwinkel fotografiert. Im Falle einer Steadicam oder Skycam dagegen, die sich gleichmäßig fließend durch die Räume bewegen, die sie abbilden, verschwindet eine solch anthropomorphe Qualität.

In der Filmgeschichte hat es einige Experimente gegeben, ganze Filmerzählungen aus der subjektiven Perspektive einer oder mehrerer diegetischer Figuren umzusetzen. Robert Montgomery unternahm beispielsweise in *Lady in the Lake* (*Die Dame im See*, USA 1947) den Versuch, seinen Film einzig und allein aus der Perspektive der Hauptfigur durch Gleichsetzung von Kamerablick und Figurenblick zu erzählen. Damit geriet er in Konflikt mit tragenden Konventionen des klassischen Hollywoodkinos, das nach einem Helden mit klar umrissenen Zielen verlangt. Denn dieser wäre in Montgomerys Film ja nie zu sehen gewesen, wenn sich das Team nicht mit dem Trick aus der Affäre gezogen hätte, zahlreiche Handlungsorte mit Spiegeln auszustatten und damit den Körper des Darstellers zumindest indirekt ins Bild zu setzen (Abb. 5.30). Auf die Idee, die Wahrnehmung des Protagonisten durch Schleier oder andere Unschärfen als subjektiv auszuweisen, kam Montgomery offensichtlich nicht.

Wo das erzählerische Experiment in *Lady in the Lake* nicht nur ästhetische Probleme aufwarf, sondern auch an der Kinokasse scheiterte, funktioniert die subjektivierende vi-



Abb. 5.31 *Le Scaphandre et le Papillon (Schmetterling und Taucherglocke*, © F/USA 2007)

suelle Perspektivierung in *Le Scaphandre et le Papillon* (*Schmetterling und Taucherglocke*, F/USA 2007) sehr gut. Dort erwacht der Protagonist aus einem Koma und stellt fest, dass er unter dem sogenannten Locked-In-Syndrom leidet. Er ist zwar bei Bewusstsein, kann hören, riechen und schmecken, ist aber nicht in der Lage, sich durch Worte oder Gesten seiner Umwelt mitzuteilen (Abb. 5.31). Weite Teile des Films sind in subjektiver Kamera erzählt, was auch Erinnerungssequenzen an die Zeit vor dem Ausbruch der Krankheit beinhaltet.

Diese anthropomorphe Qualität der Kameraführung rückt häufig dort ins Zentrum der Inszenierung, wo vor allem die mental beziehungsweise emotional subjektive Wahrnehmung einer Figur im Vordergrund steht, wie es zum Beispiel bei Halluzinationen oder Rauscherlebnissen der Fall wäre. Über ein leichtes Zittern der Kamera, einen unstet sich verschiebenden Schärfenbereich oder ähnliches kann eine Nähe zum delirierenden Wahrnehmungsmodus einer Figur imitiert werden. Zugleich lassen sich so innere Vorgänge visualisieren und selbst Vergangenes oder Zukünftiges vergegenwärtigen. In Gaspar Noés *Enter The Void* (F u. a. 2009) folgt die Kamera dem Protagonisten Oscar (Nathaniel Brown) durch zahlreiche konkrete, aber nach dessen Tod auch durch jenseitige, irreale Räume (Abb. 5.32). Da Oscars Bewusstsein nach dem physischen Tod seines Körpers weiterlebt,



Abb. 5.32 *Enter The Void* (© F u. a. 2009)

wir also seine posthumen Wahrnehmungen als inneren Zustand der Figur begreifen müssen, kann man hier auch von *mindscreen* sprechen (Kuhn 2011, S. 152).

Eine technomorphe Qualität der Kameraführung zeigt sich zum Beispiel in zahlreichen hyperrealistischen Kamerafahrten im digitalen Kino. In David Finchers *Panic Room* (USA 2002) gleitet die Kamera wie schwerelos durch mehrere Stockwerke des Hauses, fährt in ein Schlüsselloch hinein und durch den Griff einer Kaffeetasse hindurch.

Zusammenfassend lässt sich demnach festhalten, dass filmisches Erzählen – im Gegensatz zur Literatur, wo relativ eindeutig zwischen auktorialem, personalem und Ich-Erzähler differenziert werden kann – auf dem Zusammenspiel einer sprachlichen und einer audiovisuellen Erzählinstanz beruht, die beide wiederum unterschiedlich perspektiviert werden können. Der Begriff der Erzählperspektive wird dadurch deutlich problematisiert. Sie entsteht erst als komplexes, fließendes Ganzes aus der Summe ihrer einzelnen Bausteine: Kamera, Mise en Scène, Montage, Ton, Musik, Stimme Text und Schrift.

Dauer des Erzählens: Beschreibung von Geschwindigkeit und narratives Tempo einer Inszenierung als Relation zwischen dargestellter Zeit (dem Zeitrahmen der Diegese) und Darstellungszeit (dem Zeitrahmen der Rezeption). Sie kann deckungsgleich, raffend oder dehnend ausfallen.
Dramaturgie: Aus der Theaterwissenschaft stammender Begriff, der die eigentliche Struktur der Handlung beschreibt und sich auf drei Ebenen verstehen lässt: Drehbuch, Filmgestaltung und Rezeption. Es existieren zwei konkurrierende dramaturgische Verfahren: Auf der einen Seite stehen Erzählungen, die vor allem auf die Handlung setzen (plot driven) und auf der anderen Seite solche, die stärker auf die Charaktere zielen (character driven). Bei einer geschlossenen Dramaturgie sind alle innerhalb der Erzählung aufgeworfenen Fragen beantwortet und alle Publikumsgefühle befriedigt. Im modernen Kino haben sich zahlreiche offene dramaturgische Formen etabliert, die zum Beispiel aus Episoden bestehen, unvollständig aufgebaut sind (zum Beispiel keine Exposition enthalten) oder nichtchronologisch erzählen (zum Beispiel durch zahlreiche Rückblenden oder Vorausdeutungen). Häufig bleibt auch das Ende offen, so dass am Ende entweder nicht alle aufgeworfenen Fragen beantwortet werden oder sogar die klassischen Konstruktionsprinzipien filmischer Dramaturgie ins Absurde oder Lächerliche gezogen werden.
Ellipse: Entfallen aus erzählökonomischen Gründen Handlungsteile, die für das Verständnis des Geschehens nicht unbedingt erforderlich sind, spricht man von Ellipsen. Werden die damit verbundenen Ort- und Zeitsprünge vom Publikum nicht bemerkt, spricht man von impliziten Ellipsen; fallen die Auslassungen hingegen irritierend auf, werden sie als explizite Ellipsen bezeichnet. Eine Sequenz, die aus vielen Ellipsen besteht, nennt man Montagesequenz: Sie rafft umfangreiche zeitliche Abläufe an verschiedenen Orten und ist ein Mittel, um Vorgeschichte oder Entwicklungsphasen einer Figur verkürzt zu präsentieren.

Erzählperspektive: Unter dem Begriff Erzählperspektive versteht man das Zusammenspiel zweier Erzählinstanzen: zum einen eine sprachliche, zu der Erzählerstimme(n), Text und Schrift (zum Beispiel Zwischentitel oder Inserts) zählen; zum anderen eine audiovisuelle, die verschiedene Bausteine wie Kamera, Mise en Scène, Montage und Ton beinhaltet, die jeweils am Prozess des Erzählens beteiligt sind. Eine Subjektivierung der Perspektive ist auf akustischer wie auf visueller Ebene möglich, dort zum Beispiel durch die subjektive Kamera, die in Position, Höhe und Blickrichtung die Blickrichtung einer diegetischen Figur einnimmt.
Fokalisierung: Von Gérard Genette geprägter Begriff, der die Informationsauswahl auf der Ebene der audiovisuellen Erzählinstanz beschreibt. Man spricht von interner Fokalisierung, wenn die Informationsvergabe an den Wissensstand einer einzelnen diegetischen Figur geknüpft ist. Liegt der Fokus der Informationsvergabe zwar innerhalb der Diegese, aber außerhalb der Figuren, liegt der Fall einer externen Fokalisierung vor. Die Nullfokalisierung ist nicht an den Wahrnehmungshorizont einer diegetischen Figur gebunden und ähnelt dem auktorialen Erzähler in der Literaturtheorie: Beide Kategorien bezeichnen ein unbegrenztes Maximum an Informationen, die uns die Erzählung mitteilt. Das Maß der Einschränkung der Informationsdichte kann im Verlauf einer Erzählung variieren, die Fokalisierung somit fest, variabel oder multipel sein (vgl. Genette 1994, S. 134 f.). Im ersten Fall wird durchgängig aus der Perspektive einer einzigen Figur erzählt. Im zweiten ist die Perspektive im Erzählverlauf auf mehrere Figurenperspektiven verteilt. Im letzten wird dasselbe Ereignis chronologisch aus mehreren verschiedenen Perspektiven geschildert.
Frequenz des Erzählens: Beschreibung der Wiederholungsbeziehung zwischen dem Auftreten von Ereignissen innerhalb der Diegese und der Erzählung. Sie kann singulativ, iterativ oder repetitiv ausfallen.
Narration: Begriff in der Tradition der literaturwissenschaftlichen Erzähltheorie, er untersucht in grundlegender Weise konstituierende Merkmale einer Erzählung, ihren Aufbau sowie wiederkehrende Strukturen.
Ordnung des Erzählens: Beschreibung der Relation zwischen der Abfolge von Ereignissen in der Diegese und der Erzählung. Möglich sind hier eine chronologische Ordnung, in der die Ereignisfolge mit ihrer Repräsentation in der Narration übereinstimmt, eine anachronische Ordnung im Falle von Rück- und Vorausblenden, in der diese Abfolge vertauscht wird und eine achronische Ordnung, in der sich aus der Präsentation der Ereignisfolge keine Rückschlüsse auf ihre ursprüngliche Abfolge ziehen lassen.
Plot: Der Begriff beschreibt die Oberflächenstruktur der Erzählung. Im Plot wird die ursprüngliche, vollständige und chronologische Reihenfolge der einzelnen Ereignisse einer Story neu arrangiert, meist aufs Wesentliche verkürzt und in veränderter Anordnung.

Point of View: Position, aus der eine Filmerzählung Informationen ans Publikum vergibt. Menge und Streuung der Informationen bilden den *quantitativen POV*, die Tiefe der Informationsvergabe dagegen den *qualitativen POV*. Beide Aspekte zusammen ergeben den *narrativen POV* (Borstnar et al. 2008, S. 177 ff.).
Protagonist: Handlungsträger oder Filmheld. Im klassischen Hollywoodkino werden Protagonisten als Individuen Psychologisierend mit konkreten Charaktereigenschaften, Talenten und Verhaltensweisen gezeichnet. Sie geraten sowohl in einen äußeren Konflikt, in dem Probleme gelöst und Konflikte bewältigt werden müssen, als auch in eine emotionale Beziehung zu einer anderen Person, deren Liebe sie parallel mit der Lösung des äußeren Konflikts gewinnen.
Stil: Art und Weise, wie der Plot ästhetisch materialisiert, das heißt inszeniert wird.
Story: Dramaturgische Kategorie, die eine Tiefenstruktur der Erzählung beschreibt. Sie beinhaltet alles, was innerhalb der Diegese, das heißt der filmischen Welt, situiert ist, und zwar in chronologischer Reihenfolge.
Zeit: physikalische Maßeinheit, die dazu dient, Veränderungen in einem räumlichen Ensemble messbar zu machen und so die Kausalbeziehungen von Ereignissen zu erfassen. Charakteristisch für das Wesen des Zeitflusses ist seine Unumkehrbarkeit, weshalb zur Situierung eines Ereignisses in der Alltagswahrnehmung die drei *Zeitstufen* Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft unterschieden werden.
Zeitpunkt des Erzählens: Bestimmung der Relation zwischen dem Moment des Erzählvorgangs und dem Zeitrahmen der Erzählung. Darüber wird bestimmt, ob es sich um eine gleichzeitige, frühere oder spätere Form der Narration handelt.
Zeitrahmen: temporale Spanne einer Ereignisfolge, die von wenigen Sekunden bis hin zu mehreren Jahrtausenden eine beliebig große Ausdehnung annehmen und mehr oder minder explizit in der Erzählung markiert sein. Den Zeitrahmen zu kennen, ist Voraussetzung für die Untersuchung der → *Dauer* des Erzählens.

5.4 Beispielanalysen

Die Strategien filmischen Erzählens sind im Laufe dieses Kapitels in zwei Richtungen verfolgt worden: einmal im Hinblick darauf, wie im Bereich der Dramaturgie Stoffe komponiert und Handlungsmuster entwickelt werden können; dann am Beispiel der Zeitkonstruktion und Erzählperspektive mit Blick auf die Gestaltungsprozesse, durch die „das Sujet in einer bestimmten Reihenfolge Fabelinformationen präsentiert oder zurückhält" (Thompson 2009, S. 458). Und obgleich eine Trennung zwischen Tiefen- und Oberflächenstruktur des Erzählens methodisch sinnvoll ist, um einzelne erzählerische Aspekte voneinander abgrenzen und für sich betrachtet beschreiben zu können, bleibt sie doch stets artifiziell, wenn man es mit einem konkreten Filmbeispiel zu tun hat. Denn kein dra-

maturgisches Gerüst lässt sich sinnvoll skizzieren, ohne zugleich Dauer und Anordnung seiner Bestandteile in der Präsentation mit zu berücksichtigen; wie auch Reihenfolge und Perspektive des Erzählens kaum sinnvoll erfasst werden können, ohne die Art des jeweils vermittelten Stoffes zu beachten.

Eine nahtlose Synthese beider Ebenen wird allerdings dadurch erschwert, dass sie in der Regel (so auch in diesem Buch) aus verschiedenen Schulbildungen abgeleitet werden, die in methodischer Hinsicht divergieren. Die Beschreibung filmischer Dramaturgie ist maßgeblich geprägt von den Perspektiven der Dramentheorie und Mythenforschung, während sich die Untersuchung von Zeitkonstruktion und Erzählperspektive an der strukturalistisch ausgerichteten Literaturwissenschaft orientiert. Zwar geht es all diesen Ansätzen darum, die Komposition von Erzählungen beschreibbar zu machen; allerdings versucht vor allem die Mythenforschung (und in etwas anderer Ausrichtung auch die Dramentheorie), hinter einer Fülle scheinbar ganz verschiedener Erzählformen eine Art Grundmuster freizulegen, von dem ausgehend sich die Besonderheiten einer jeden Erzählung erkennen lassen, insofern sie von dem allgemeinen Schema abweichen. Strukturalistische Ansätze dagegen wollen nicht primär einen allgemeinen und damit vereinfachenden Bauplan synthetisieren, sondern den Variantenreichtum ihres jeweiligen Untersuchungsgebietes in einem möglichst fein verzweigten Klassifikationssystem abbilden. Und so gilt es im Rahmen der narrativen Analyse letztlich stets, einen Mittelweg zwischen beiden Polen zu wählen.

Für die Untersuchung der Tiefenstruktur heißt das, einen Stoff nicht rein schematisch dem Muster der Tragödie, der Komödie oder der Heldenreise in offener oder geschlossener Form zuzuordnen. Stattdessen gilt es herauszuarbeiten, wie das dramaturgische Gerüst im Einzelfall beschaffen ist; welche Nähe, aber auch welche Unterschiede folglich zu den großen, zentralen Erzählmodellen bestehen. Ebenso ist es für die Analyse der Oberflächenstruktur sinnvoll, nicht bloß der Reihe nach ihre einzelnen Kategorien aufzuzählen, sondern mit deren Hilfe aufzuzeigen, inwiefern die jeweils gewählten Modi der Narration den Prozess des filmischen Erzählens formen und gestalten.

Exemplarisch skizziert sei dies im Folgenden anhand von Martin Scorseses *Shutter Island* (USA 2010) und Michelangelo Antonionis *Professione: Reporter* (*Beruf: Reporter*, E u. a. 1975), zwei Arbeiten aus unterschiedlichen filmgeschichtlichen Epochen, bei denen es sich aber im weitesten Sinne um Kriminalfilme handelt. Ein solches Genre bietet sich im Rahmen der narrativen Analyse als Studienobjekt an, weil Kriminalgeschichten, gerade im Fall von *detective stories* und *murder mysteries*, häufig zu einer geschlossenen Form des Erzählens tendieren. Am Beginn steht ein Rätsel, ein Verbrechen oder ähnliches, das es aufzuklären gilt. Die Ermittlungen, die darüber initiiert werden, bilden den Mittelteil und strukturieren zugleich die Handlungen und Interaktionen der Figuren. Sie geben vor, welche Orte aufgesucht werden und welche Nebenfiguren auftreten, bis am Ende der Erzählung der Fall gelöst wird und die Handlungsbögen zu einem Abschluss gelangen. Substanziell für den Eindruck einer gelungenen Kriminalerzählung ist der Einsatz überraschender Wendungen, die das zuvor Geschehene in immer neuem Licht erscheinen lassen, bis ein finaler *plot point* das letzte noch fehlende Puzzlestück ergänzt und die Aufklärung ermöglicht. Dabei ist es nicht unüblich, dass sich die Zielsetzung der Handlung im Er-

zählverlauf teilweise oder sogar vollständig ändert, weil die *plot points* oft Hintergründe und Zusammenhänge offenbaren, aus denen ersichtlich wird, dass die zu Beginn etablierten Prämissen falsch oder unzureichend waren und die Lösung in einer ganz anderen Richtung zu suchen ist. In die Gestaltung einer solch stückweisen Informationsvergabe ist letztlich die gesamte Oberflächenstruktur des Erzählens involviert. Denn ob und in welchem Maße mit elliptischen wie paraliptischen Aussparungen, mit Umstellungen, Wiederholungen und Revisionen des Materials gearbeitet (kurzum: die Zeit gestaltet) wird, legt wesentlich den Wissenshorizont fest, über den das Publikum an den einzelnen Stellen der Narration verfügt. Häufig werden dabei (über die Fokalisierung) Quantität und Qualität der Informationsvergabe gezielt so gedrosselt, dass die Zuschauer der Erzählung nicht aus der Position eines allwissenden Betrachters, sondern aus einer relativ eingeschränkten Perspektive (zum Beispiel der einer in die Handlung involvierten Figur) zu folgen haben.

Ein klassisches Beispiel wäre in dieser Hinsicht *The Maltese Falcon* (*Die Spur des Falken*, USA 1941), John Hustons Adaption des gleichnamigen Romans von Dashiell Hammett, der als Wegbereiter des amerikanischen Film noir gilt. Der Plot beginnt im Büro der Privatdetektive Sam Spade (Humphrey Bogart) und Miles Archer mitten in San Francisco. Eine junge Blondine tritt auf, stellt sich als Miss Wonderley vor und bittet die beiden, sie bei der Suche nach ihrer Schwester zu unterstützen, die ihrem Bericht zufolge Opfer einer Entführung geworden sei. Da die Frau großzügig bezahlt, beginnt Archer umgehend zu ermitteln. Wenige Stunden später aber ist er tot und Miss Wonderley verschwunden. Nun beginnt auch Spade zu recherchieren, allerdings unter geänderten Vorzeichen. Denn ihm geht es nicht mehr darum, den Auftrag der Fremden auszuführen, sondern herauszufinden, wer ihn und seinen Partner aus welchen Gründen hinters Licht führen wollte. Im Laufe seiner Untersuchungen stellt Spade schrittweise fest, dass die Blondine gelogen hatte und keineswegs nach ihrer Schwester suchte, sondern Teil einer Diebesbande war, die in San Francisco Jagd auf den Malteserfalken, eine Antiquität von unschätzbarem Wert machte. Da die filmische Erzählung Spade bei seinen Ermittlungen folgt und nur punktuell Informationen präsentiert, die über den jeweiligen Wissensgrad dieser Figur hinausreichen, setzt sich auch für die Zuschauer der Fall erst mosaikartig zusammen, wobei einzelne den Handlungsverlauf betreffende Hypothesen wieder und wieder revidiert werden. Scheint es sich zu Beginn noch um Kidnapping zu handeln, geht es schließlich nur noch darum, den Malteserfalken zu finden, was am Ende der Erzählung genauso gelingt wie die Bande zu überführen.

Interessant an *Shutter Island* und *Professione: Reporter* ist nun, dass sie das Regelwerk des Kriminalfilms und seiner narrativen Strategien in unterschiedlicher Weise nutzen und variieren. So strebt keiner der beiden Filme ein vollständig geschlossenes Ende an, wie es den klassischen *Archeplots* dieses Genres entspräche. Überhaupt erweisen sie sich nicht als durchgängig *plot driven*. Im Gegenteil: Beide Erzählungen lassen sich als Reisebewegungen mit ungewissem Ausgang lesen, die die jeweiligen Protagonisten, angestoßen von einem für sie unvorhergesehenen Ereignis vollführen. Auch solche Geschichten verfügen über Anfang, Mitte und Ende. Doch tritt hier die äußere Reise im Filmverlauf in unterschiedlich ausgeprägter Weise hinter die innere Entwicklung der Figuren (ihre innere Rei-



Abb. 5.33 Die ersten Einstellungen in *Shutter Island* (© USA 2010)

se) zurück und gibt ihnen Raum, sich selbst zu ergründen beziehungsweise zu sich selbst zurückzufinden zu versuchen.

Shutter Island (USA 2010) Diese Akzentverschiebung blitzt bei *Shutter Island* zu Beginn allerdings nur kurz auf, während der Protagonist Edward Daniels (Leonardo DiCaprio) als ein von Kopfschmerzen geplagter U.S.-Marschal eingeführt wird, der sich in einem kleinen Waschraum das Gesicht abreibt und dabei sein Spiegelbild fixiert (Abb. 5.33). Da befindet er sich bereits auf einem Schiff, das ihn und seinen Partner Chuck Aule anno 1954 zu einer Gefängnisinsel vor der nebelverhangenen Ostküste der USA, unweit von Boston, befördert. Eine Insassin der dortigen Psychiatrie ist auf unerklärliche Weise aus ihrer Zelle verschwunden und die beiden Männer sollen dieses Mysterium aufklären. Die Eröffnung schneidet eine kurze Reisebewegung an, die fest mit der dramaturgischen Struktur der Kriminalhandlung verknüpft wird. Zugleich wird eine klare Zielvorgabe etabliert, die sich allerdings tatsächlich bald wandeln und den gesamten Film hindurch immer weiter modifizieren wird.

Denn auf der Insel angekommen bleibt das Verschwinden der Patientin in der Weise, in der es den Marshals von den dortigen Ärzten, Pflegern und Insassen übereinstimmend geschildert wird, unerklärlich. Da ein heraufziehender Sturm die Abreise der beiden Ermittler verhindert, bleiben sie dennoch auf der Insel. Parallel zu dieser Entwicklung verschlechtert sich der Gesundheitszustand von Edward Daniels. Seine Migräneanfälle häufen sich, während er zugleich immer anhaltender von traumatischen Erinnerungen und Visionen heimgesucht wird. So blitzen wiederholt Momente auf, die ihn als Soldat im Zweiten Weltkrieg bei der Befreiung des Konzentrationslagers Dachau zeigen, der fassungslos vor den Bergen erfrorener Leichen steht, die die amerikanischen Truppen dort vorfinden. Immer aufs Neue erscheint ihm auch seine verstorbene Frau Dolores, die, wie er behauptet, ebenfalls einige Jahre zurückliegend, in seiner Abwesenheit Opfer eines Brandstifters geworden sei.

Während solche Vorstellungen und Imaginationen des Protagonisten von Beginn der Erzählung an visualisiert werden und als metadiegetische Einschübe in die narrative



Abb. 5.34 Erinnerungen an das Konzentrationslager Dachau als kurze metadiegetische Einschübe



Abb. 5.35 Farbgestaltung der Basiserzählung

Struktur des Films einfließen (Abb. 5.34), wird von Momenten wie dem Ausbruch der gesuchten Patientin, die Daniels nicht selbst miterlebt, nur indirekt in Form der Aussagen berichtet, die die Bewohner der Insel ihm gegenüber dazu abgeben. Das Feld der narrativen Information wird hier also deutlich eingeengt und auf den Wahrnehmungshorizont seiner Hauptfigur begrenzt. Wie im Falle der Ich-Erzählung in der Literatur wird ein Erzählmodus kreiert, der die Fabel fest fixiert aus der (intern fokalisierten) Innensicht des Protagonisten schildert.

Erleichtert wird die Orientierung innerhalb dieser mehrere Fiktionsebenen umspannenden Narration, indem die Ebenen durch unterschiedliche Strategien der Licht- und Farbgestaltung zunächst deutlich voneinander abgesetzt werden. Während die 1954 angesiedelte Basisstrang der Erzählung in einer Palette von Mischfarben gestaltet ist, die immer wieder auf Grau-, Blau- und Brauntöne zurückgreift und diese in den Innenräumen um einzelne Rot- und in den Außenräumen um Grüntöne ergänzt (Abb. 5.35), werden die Erinnerungsbilder an das Konzentrationslager durchgängig in eisiges Blau getaucht. Deutlich kontrastreicher fällt die von leuchtenden Grün-, Gelb- und Rottönen bestimmte Modellierung der offensichtlich imaginären Einschübe aus, in denen Daniels mit seiner verstorbenen Frau kommuniziert (Abb. 5.36) In diesen Momenten verleiht auch das Licht den Figuren immer wieder überdeutliche Spitzen, die sich aus der Raumsituation nicht plausibel ableiten lassen und irreale Lichtsituationen kreieren.

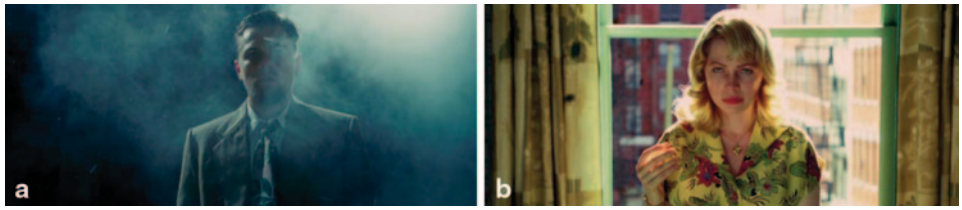

Abb. 5.36 Farbgestaltung der metadiegetischen Einschübe

Allerdings beginnt der Film die einmal etablierten Grenzen zwischen Realität, Erinnerung und Imagination der Hauptfigur umgehend wieder aufzulösen. Dies geschieht in den ersten Passagen des Films noch recht subtil. Kurze Erinnerungsmomente werden hier, gleichsam assoziativ, in die Dialogpassagen der Basiserzählung eingeschnitten und etablieren neben dem Fortgang der Kriminalhandlung auch die doppelte *backstory wound* des Protagonisten (aus Kriegstrauma und dem Tod der Frau), die ihn, wie im amerikanischen Kino üblich, mit einer individuellen Biographie ausstattet und ihm darüber ein gewisses Maß an charakterlicher Tiefe verleihen soll. Schon innerhalb des ersten Viertels der Erzählung wird den Einschüben zusehends mehr Raum zugestanden, wobei sich sukzessive ein Wechselspiel zwischen den drei Ebenen entspinnt, die durch zunehmende Dopplungen und Analogien miteinander parallelisiert werden. An die Bemerkung, dass es sich bei der entflohenen Insassin um eine Geistesgestörte handle, deren Mann im Zweiten Weltkrieg gefallen sei, schließen sich Bilder an, die Daniels bei der Befreiung des Konzentrationslagers zeigen; dem Hinweis, dass sich die Gesuchte in eine von ihr ersonnene Scheinwelt geflüchtet habe, um nicht der Tatsache ins Auge sehen zu müssen, dass sie ihre drei Kinder ertränkt habe, folgt kurz darauf eine Vision, in der auch Daniels von seiner Frau darüber belehrt wird, dass sie nicht mehr real, sondern nur noch ein Produkt seiner Einbildungskraft sei; und von dem Brandstifter Andrew Laeddis, der ihren Tod verursacht habe, heißt es plötzlich, er sei ebenfalls Insasse dieser Klinik.

So klar nun auch über regelmäßige Wechsel zwischen Tag und Nacht der weitere zeitliche Ablauf filmisch strukturiert ist, so sehr lösen sich ab dem zweiten der insgesamt vier Tage umspannenden Erzählung (die je etwa 30 min Erzählzeit einnehmen) die Grenzen zwischen den einzelnen Fiktionsebenen auf. Immer deutlicher wird dabei im Filmverlauf mit Anschlussfehlern und Metalepsen gearbeitet. Plötzlich treten Figuren wie die vom Mord ihrer Kinder noch blutüberströmte Insassin in der Diegese auf (Abb. 5.37), um sich nur Momente später wieder in Luft aufzulösen. Zugleich beginnt sich die Stabilität der diegetischen Welt zu zersetzen, weil schon einfache Dinge im Umschnitt zu verschwinden oder ihre Position zu verändern beginnen (Abb. 5.38).

In dem Maße, wie sich darüber die Kohärenz der filmischen Welt zersetzt, lösen sich auch die eingangs klar abgesteckten Zielsetzungen der Ermittlungen auf. Bald gibt Daniels seinem Kollegen gegenüber vor, das Verschwinden der Insassin nur als Vorwand genutzt zu haben, um endlich in der von der Öffentlichkeit abgeschirmten Klinik ermitteln zu dürfen, deren Ärzte er verdächtigt, an illegalen Menschenversuchen beteiligt zu sein; dann



Abb. 5.37 Arbeit mit Metalepsen

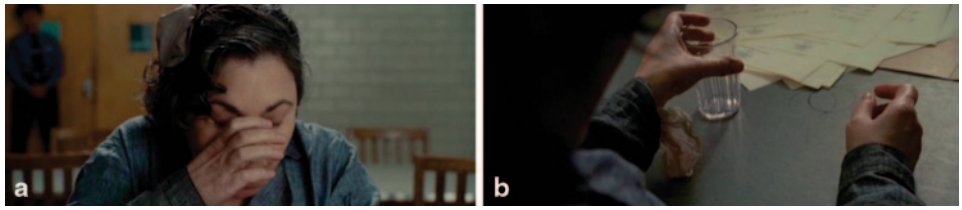

Abb. 5.38 Systematisch wird in *Shutter Island* mit Anschlussfehlern immer dann gearbeitet, wenn Teddy Daniels als Ermittler tätig ist. Während der Befragung einer Insassin der Klinik bekommt diese beispielsweise ein Glas Wasser gereicht. Die nächste Einstellung **a** zeigt sie daraufhin hastig trinken, ohne dass die Darstellerin dabei ein Glas in der Hand hält (1. Anschlussfehler). In der darauffolgenden Einstellung **b** stellt sie ein solches aber zurück auf den Tisch – allerdings mit der anderen Hand (2. Anschlussfehler)

wieder behauptet er, von privaten Gründen getrieben zu sein und endlich dem Mörder seiner Frau gegenübertreten zu wollen. Immer paranoider werdend gelangt er schließlich zu der Überzeugung, als Opfer einer Verschwörung auf die Insel gelockt worden zu sein, um dort eingesperrt und mundtot gemacht zu werden. Diese Wahnvorstellung spitzt sich im Finale zur direkten Konfrontation zwischen Daniels und dem von Ben Kingsley gespielten Arzt Dr. Cawley zu: Daniels ist nun überzeugt, dass ihn der Arzt für verrückt erklären will, um von der Richtigkeit seiner Verschwörungstheorie abzulenken. Cawley dagegen behauptet, dass Daniels tatsächlich ein Insasse der Klinik sei. Überdies handle es sich bei der gesamten bisherigen Detektivgeschichte um eine Fiktion, die der Patient Daniels ersonnen habe, um sich selbst davon abzulenken, dass er und niemand sonst der Verbrecher sei, den er auf der Insel zu suchen vorgegeben habe.

Dass es sich bei all dem natürlich ohnehin um eine filmische Fiktion handelt, die von einem Drehbuchautor erdacht und von einem Filmteam inszeniert worden ist, realisieren die Figuren, wie für fiktionale Erzählungen üblich, nicht. Doch ermöglicht der von Cawley innerfilmisch artikulierte Deutungsansatz tatsächlich, die Strategien der narrativen Gestaltung als Markierungen zu sehen, die die Erzählung plausibel als fehlerhafte Kopfgeburt ihrer Hauptfigur ausweisen. Erzählexperimente in dieser Richtung finden sich im Kino der 2000er Jahre immer wieder und sind teilweise als *mind game movies*, teilweise als Formen unzuverlässigen Erzählens bezeichnet worden. Grundlegender als die damit verbundene Differenzierung, ob es sich bei einer solchen Narration um die imagination



Abb. 5.39 *Shutter Island* (© USA 2010)

ihres Protagonisten oder allgemeiner um eine Erzählung handle, die gezielt eine fehlerhafte Fiktion entwickle, ist aus filmanalytischer Sicht aber zunächst die Frage, welches Konzept des Erzählens – und der Erzählinstanz – der Inszenierung im Einzelfall zugrunde liegt. Im Falle von *Shutter Island*, der sich gleichermaßen als *mind game movie* wie auch als unzuverlässige Erzählung begreifen ließe, wird dabei eine gewisse Distanz zwischen der inhaltlich umrissenen subjektiven Erzählperspektive und ihrer optischen und akustischen Umsetzung deutlich. Denn obgleich hier auf inhaltlicher Ebene ein Erzählen aus der ersten Person suggeriert wird, verzichtet die formale Gestaltung auf den Einsatz eines *voice over*- Kommentars und auch weitgehend auf *POV-shots*, die diesen Erzählmodus in eine entsprechende audiovisuelle Struktur übersetzen würden. Stattdessen erscheint Teddy Daniels sogar innerhalb der metadiegetischen Einschübe immer wieder selbst im Bild – eine streng genommen inkonsequente, im Bereich des Erzählkinos aber durchaus übliche Konvention bei der filmischen Inszenierung von Subjektivität (Abb. 5.39).

Auf dieses Charakteristikum bei der Gestaltung filmischer Erzählinstanzen ist bereits im vorangehenden Unterkapitel hingewiesen worden: Während es bei Filmen und literarischen Texten durchaus üblich ist, das Feld der narrativen Informationsvergabe unterschiedlich stark zu begrenzen und so einen Wissenshorizont zu etablieren, der entweder dem der handelnden Figuren entspricht oder von ihm abweicht (indem die Inszenierung mehr oder weniger Informationen preisgibt als den Figuren zu jenem Zeitpunkt bekannt sind), korrespondiert eine solche Annäherung an den Wahrnehmungshorizont der Figuren auf inhaltlicher Ebene nicht durchgängig mit allen Facetten der Bild- und Tongestaltung. Mal kann sich die Klangqualität des Tons verändern und so einen subjektiv eingetrübten Höreindruck vermitteln, mal kann sich der Standpunkt der Kamera dem der Figuren annähern und in ihm aufgehen. Doch muss, wie *Shutter Island* zeigt, weder beides gleichzeitig noch durchgängig geschehen, um eine Nähe zum Blickwinkel der Figuren zu evozieren. Wie sehr der Eindruck einer aus dem Zusammenspiel unterschiedlicher visueller und akustischer Strategien erwachsenden Erzählperspektive mit dem Kontext der jeweiligen Inszenierung variieren kann, stellt dagegen Michelangelo Antonioni in *Professione: Reporter* heraus.

***Professione: Reporter* (*Beruf: Reporter,* E u. a. 1975)** Weit ausgeprägter als *Shutter Island* ist dieser Film als Reiseerzählung konzipiert, wobei es sich nicht nur, wie im vorangegangenen Beispiel, um die Entwicklung und Selbstfindung der Hauptfigur im Sinne einer inneren Reise handelt. Hier etabliert schon die Eröffnungssequenz den Reporter David Locke (Jack Nicholson) als einen ziellos umher streifenden Protagonisten, der in der Wüste



Abb. 5.40 Die Eröffnungssequenz von *Professione: Reporter* etabliert eine Reisebewegung ohne Ziel

des Tschad auf der Suche nach einer Gruppe von Rebellen ist, ohne deren Aufenthaltsort zu kennen und ohne sie ausfindig zu machen (Abb. 5.40). Stattdessen bleibt er nach einiger Zeit mit seinem Auto im Wüstensand stecken, bricht die Exkursion ab und kehrt unverrichteter Dinge in sein Hotel zurück, wo er zufällig die Bekanntschaft eines anderen Reisenden namens David Robertson macht. Als er Robertson kurz darauf tot in dessen Hotelzimmer vorfindet, fasst Locke kurzerhand den Entschluss, die Identität des Fremden anzunehmen und sein bisheriges Leben abzustreifen. Ohne Genaues von der Person oder dem Beruf des Verstorbenen zu wissen, tauscht er ihre Pässe aus, nimmt das Notizbuch des Fremden an sich und bricht zu einer Reise quer durch Europa auf, um die schon weit im Voraus notierten Geschäftstermine des Anderen wahrzunehmen.

Seine neue Identität wird Locke allerdings zum Verhängnis. Denn wie sich herausstellt, arbeitete Robertson als Waffenhändler, der die tschadischen Rebellen beliefert hat und nun von Agenten der dortigen Regierung gejagt wird. Von diesen Prämissen ausgehend ließe sich gewiss eine spannungsgeladene Erzählung entwickeln, in welcher der Protagonist zusehends in seine neue Rolle hineinwächst und zugleich in immer größerer Not versucht, seinen Verfolgern zu entkommen – in etwa so, wie es beispielsweise Alfred Hitchcock in *North By Northwest* (*Der unsichtbare Dritte*, USA 1959) inszeniert hatte. Und tatsächlich ist Locke zeitweise bemüht, Robertsons Identität wieder abzulegen und sich in Sicherheit zu bringen, wie auch alternierend ein zweiter Handlungsstrang eingeflochten wird, in dem seine früheren Bekannten auf den Rollentausch aufmerksam werden und sich auf die Suche nach dem Verschwundenen begeben. Doch diese Bestrebungen werden in *Professione: Reporter* nicht konsequent verfolgt, sondern laufen ins Leere. Wie die Inszenierung immer wieder auf diese gezielte Zerstreuung hinarbeitet, bei der gerade nicht das Wesentliche ins Bild rückt, lässt sich exemplarisch an der letzten Einstellung des Films, einer etwa siebenminütigen Plansequenz, ablesen. Die Kamera erfasst Locke, der bereits bis in den Süden Spaniens geflohen ist, erschöpft, allein und des Davonlaufens müde auf einem Hotelbett liegend. Dann aber beginnt sie sacht über seinen Körper hinweg zu gleiten und dringt durch das Fenster nach außen. Als sie sich schließlich noch einmal von dort draußen zurückdreht und wieder den Blick in das Hotelzimmer freigibt, ist Locke bereits tot. Wie er stirbt, wird hier bewusst nicht gezeigt, auch wenn alle Indizien dafür sprechen, dass er ermordet wurde.

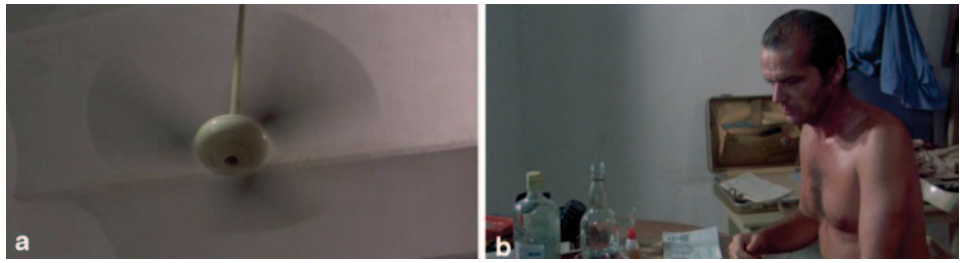

Abb. 5.41 *Professione: Reporter*

In dieser Form des Erzählens, die zwar mit Elementen des Roadmovies und Kriminalfilms arbeitet, sich der standardisierten Dramaturgie dieser Genres aber weitgehend verweigert, tendiert der Film zu einer Offenheit, die ihn als *miniplot* im Sinne McKees beschreibbar werden lässt. Die scheinbar natürliche Verknüpfung von Ursache und Wirkung, von Aktion und Reaktion, auf deren Grundlage sich eine Narration in der Regel entspinnt, greift hier nur noch lose ineinander wie auch eine durchgängige Zielsetzung, die das Handeln des Protagonisten motivieren würde, nur noch fragmentarisch aufscheint. Stattdessen durchziehen immer wieder Augenblicke toter Zeit die Handlung. Und selbst die Momente bewussten Handelns tragen nicht mehr zu einer Reifung der Figur bei, wie dies im Falle von geschlossenen Erzählmustern üblich wäre, sondern führen dazu, dass sie sich mehr und mehr verliert. Entsprechend porös wirkt die filmische Oberflächenstruktur. Teils nähern sich Zeitgestaltung und Fokalisierung dem subjektiven Erleben der Hauptfigur an, dann aber lösen sich Bild und Ton wieder deutlich vom Standpunkt der Figur ab und entwickeln ganz eigene Perspektiven auf das Geschehen. Dieses Oszillieren zwischen den Blickwinkeln prägt schon die Inszenierung der Leere in den ersten Momenten des Films, mit der sich Locke in der Wüste konfrontiert sieht. In langen, ungeschnittenen Einstellungen wird er durch den Sand stapfend gezeigt. Mal erfasst ihn die Kamera dabei aus der Distanz, dann wieder blickt sie über seine Schulter und schwenkt seinem Blick hinterher.

Noch verschlungener ist die Verschränkung der Perspektiven in jener kurz darauf folgenden Sequenz angelegt, in der Locke die Identität Robertsons annimmt. Vom leise surrenden Deckenventilator senkt sich die Kamera dabei herab und erfasst Locke, der an einem kleinen Tisch in seinem Hotelzimmer sitzt (Abb. 5.41). Einem kurzen, im Detail aufgenommenen *POV-shot* auf die Ausweise der beiden Männer (Abb. 5.42) folgt eine frontale, halbnahe Einstellung, die abermals den mit gesenktem Kopf auf die Pässe blickenden Protagonisten zeigt (Abb. 5.43). Während er nun auf der Bildebene beginnt, das Foto des einen Dokuments abzulösen und auf dem jeweils anderen zu platzieren, ist auf der Tonspur bereits ein Klopfgeräusch an der Tür zu hören. Locke reagiert darauf nicht. Nach kurzer Pause setzt dann auf der Tonebene ein Dialog ein, der offensichtlich dem Zeitpunkt der ersten, bereits zurückliegenden Begegnung der beiden entstammt. Aus dem Kontext geschlossen scheint es sich hier um eine non-simultane Bild-Ton-Relation zu handeln, um einen Moment also, bei dem der Bildebene ein diegetisch früherer Moment der Tonebene

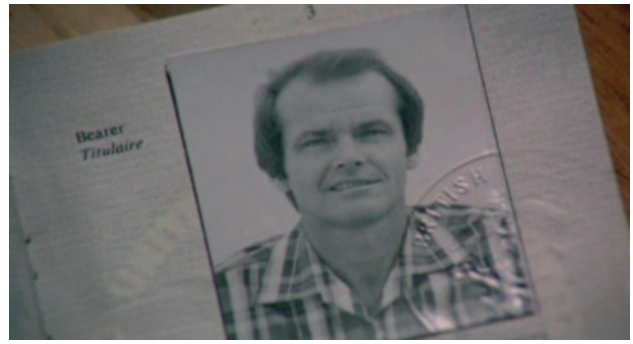

Abb. 5.42 *Professione: Reporter*



Abb. 5.43 *Professione: Reporter*

– und damit als gleichsam subjektiv hervorgebrachter, akustischer Erinnerungsfetzen – beigemischt ist.

Dieser Eindruck wird von den nachfolgenden Einstellungen noch verstärkt, als Locke in seiner Arbeit innehält und aus dem Fenster sieht. Die Kamera schwenkt erneut seinem Blick hinterher und erfasst nun beide Männer, gerahmt von einer Fensteröffnung, in einem Gespräch vertieft auf der Veranda des Hotels (Abb. 5.44). Ohne sichtbaren Übergang ist hier auch das Bild ganz fließend zu einem früheren Zeitpunkt der Erzählung zurückgekehrt. Und wenn auch gleich darauf innerhalb des Dialogs mit einem kurzen Schnitt der Kamerastandpunkt wechseln wird, kehrt die Bildebene am Ende dieses Einschubs genauso fließend und kontinuierlich in die erzählerische Gegenwart zurück wie sie sich zuvor aus ihr entfernt hatte. Bemerkenswert ist diese kurze Anachronie, bei der es sich rein inhaltlich um eine konventionelle Rückblende handelt, weil darüber plötzlich zwei Zeitpunkte der Diegese an der filmischen Oberfläche koexistieren, die eigentlich deutlich auseinander liegen.

Wenn die lange Einstellung (und die Plansequenz) nun gemäß des Diktums von André Bazin die Funktion erfüllt, Zusammenhänge der profilmischen Welt in ihrer ursprünglichen Form zu erhalten, dann suggeriert Antonionis Inszenierung hier, das dem Vollzug des Rollentauschs gleichsam zwei Momente innewohnen, die letztlich untrennbar zusammenhängen: der Augenblick, in dem sich der Tausch der Passbilder vollzieht; und der die-



Abb. 5.44 *Professione: Reporter*

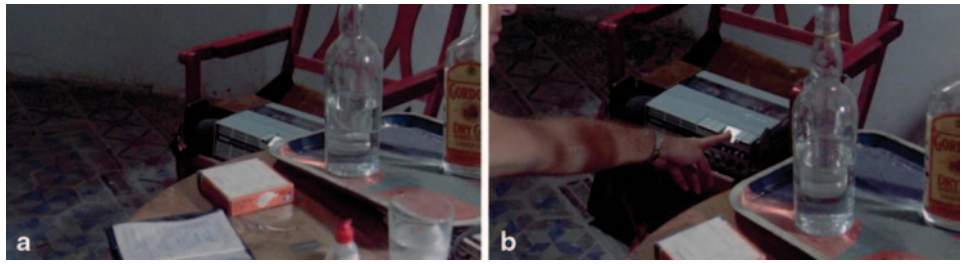

Abb. 5.45 *Professione: Reporter*

sem Akt vorausgehende Zeitpunkt des kurzen, flüchtigen Aufeinandertreffens (ohne das die erzählerische Gegenwart undenkbar wäre). Damit liegt hier ein überaus seltenes und höchst ungewöhnliches Phänomen filmischer Zeitinszenierung vor: Statt einen diegetischen Zeitpunkt abzubilden, wie es der Normalfall der Inszenierung wäre, fallen hier zwei Zeitpunkte in einer Einstellung zusammen.

Dass dabei mehr oder minder deutlich die spätere, gegenwärtige Zeitebene als aktueller Referenzpunkt erhalten bleibt und die vergangene eher virtuell mitschwingt, macht der Abschluss der Sequenz deutlich (Abb. 5.45). Denn nun rückt ein Tonbandgerät ins Bildfeld, das gleich neben Locke steht und offensichtlich die tatsächliche Quelle des Dialogs darstellt, der schon zuvor vernehmbar war. Damit ändert sich rückblickend nicht nur das Bild-Ton-Gefüge, das plötzlich nicht mehr non-simultan, sondern gleichzeitig anmutet. Auch der Grad der Fokalisierung verschiebt sich weg von einer internen hin zu einer externen Perspektive. Konnte man bislang annehmen, die ganze Sequenz hindurch an der mentalen Rekonstruktion eines Gesprächs im Kopf des Protagonisten partizipiert zu haben, wird nun deutlich, dass eine Lautquelle zu hören war, die syntop und synchron zum Bild erklang.

Mehr noch als bei den Strategien unzuverlässigen Erzählens in *Shutter Island* stellt sich bei den Verschiebungen der filmischen Struktur, wie sie Antonionis Film in der gerade skizzierten Weise vollführt, die Frage nach der Sinnhaftigkeit und Funktionalität eines solchen Verfahrens im narrativen Gestaltungsprozess. Gewiss ist die beschriebene Sequenz so subtil inszeniert, dass sich ihre ästhetischen Besonderheiten leicht übersehen lassen. Doch

zielt sie letztlich gleichermaßen darauf, festgefahrene Konventionen filmischer Ästhetik (und zugleich die begrifflichen Standards, mit deren Hilfe solche Muster beschrieben werden) aufzubrechen und neue oder schlichtweg andere formale Strategien zu entwickeln. Entsprechend deutlich wird damit auch die Intention, die Mechanismen filmischen Erzählens bewusst zu machen und zu einer reflektierten Betrachtung anzuregen.

Literatur

Aristoteles. 2002. *Poetik*, übers. und Hrsg. Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam.

Becker, Andreas. 2008. Perspektiven der Erinnerung. Die Inszenierung der Zeit bei Wong Kar-wai. In *Wong Kar-wai. Filmpoet im Hongkong-Kino*, Hrsg. Roman Mauer, 90–98. München: ETK.

Beller, Hans. 2009. Aspekte der Filmmontage. Eine Art Einführung. In *Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts*. 5. Aufl. Hrsg. Hans Beller, 9–32. Konstanz: UVK.

Bordwell, David. 1985. *Narration in the fiction film*. London: Routledge.

Bordwell, David. 1986. Classical Hollywood cinema. Narrational principles and procedures. In *Narrative, apparatus, ideology. A film theory reader*, Hrsg. Philip Rosen, 17–34. New York: Columbia University Press.

Bordwell, David, und Kristin Thompson. 2008. *Film art. An introduction*. 8. Aufl. Boston: McGraw Hill.

Borstnar, Nils, Eckhard Pabst, und Hans Jürgen Wulf. 2008. *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. 2. Aufl. Konstanz: UVK.

Brinckmann, Christine N. 1997. *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration*. Zürich: Chronos.

Campbell, Joseph. 1999. (Original 1949). *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt a. M.: Insel.

Deleuze, Gilles. 1997. *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Eckel, Julia. 2011. *Zeitenwende(n) des Films. Temporale Nonlinearität im zeitgenössischen Erzählkino*. Marburg: Schüren.

Eder, Jens. 2007. *Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie*. 3. Aufl. Hamburg: Lit.

Fahle, Oliver. 2002. Zeitspaltungen. Gedächtnis und Erinnerung bei Gilles Deleuze. *montage a/v* 11 (1): 97–112.

Field, Syd. 1991. *Das Handbuch zum Drehbuch. Übungen und Anleitungen zu einem guten Drehbuch*. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins.

Freytag, Gustav. 2003. *Die Technik des Dramas*. Berlin: Autorenhaus.

Genette, Gérard. 1994. *Die Erzählung*. München: Fink.

Georgi, André. 2008. Old School – New School. Kleine Bestandsaufnahme der gegenwärtigen amerikanischen Filmdramaturgie. In *Scenario 2. Film- und Drehbuch-Almanach*, Hrsg. Jochen Brunow, 190–204. Berlin: Bertz + Fischer.

Hickethier, Knut. 2012. *Film- und Fernsehanalyse*. 5. Aufl. Stuttgart: Metzler.

Hiltunen, Ari. 2001. *Aristoteles in Hollywood. Das neue Standardwerk der Dramaturgie*. Bergisch Gladbach: Bastei-Lübbe.

Kaufmann, Anette. 2007. *Der Liebesfilm: Spielregeln eines Filmgenres*. Konstanz: UVK.

Koebner, Thomas. 2011. Dramaturgie. In *Sachlexikon des Films*. 3. Aufl. Hrsg. Thomas Koebner, 157–162. Stuttgart: Reclam.

Krützen, Michaela. 2006. *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*. 2. Aufl. Frankfurt a. M.: Fischer.

Kuhn, Markus. 2011: *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin: De Gruyter.
McKee, Robert. 2011. Story: Die Prinzipien des Drehnbuchschreibens. 7. Aufl. Berlin: Alexandes.
Münsterberg, Hugo. 2004. Die Mittel des Lichtspiels. In *Geschichte der Filmtheorie. Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim*, Hrsg. Helmut H. Diederichs, 301–311. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Powell, Helen. 2012. *Stop the Clocks! Time and narrative in cinema*. London: I. B. Tauris.
Propp, Vladimir. 1975. *Morphologie des Märchens*, Hrsg. Karl Eimermacher. München: Hanser.
Richie, Donald. 1990. *Rashomon*. 2. Aufl. New Brunswick: Rutgers Univ. Press.
Tarkowskij, Andrej. 2002. *Die versiegelte Zeit. Gedanken zur Kunst, zur Ästhetik und Poetik des Films*. 2. Aufl. München: Ullstein.
Thompson, Kristin. 2009. Neoformalistische Filmanalyse. In *Texte zur Theorie des Films*. 5. Aufl. Hrsg. Franz-Josef Albersmeier, 427–464. Stuttgart: Reclam.
Truffaut, François. 2003. Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht ? 3. Aufl. München: Hefne.
Turim, Maureen. 1998. *Images of a Japanese Iconoclast. The films of Oshima Nagisa*. Berkeley: University of California Press.
Vogler, Christopher. 1998. *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. 2. Aufl. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins.

Schauspiel

6

Schauspielen in Film, Theater oder Fernsehen meint die menschliche Leistung, eine andere, meist fiktive Figur zu verkörpern. SchauspielerInnen kommt dabei eine hohe deiktische, dramaturgische und charismatische Funktion zu, denn ihre individuelle Konzeption und Präsentation der Rolle fügt der Narration eine wichtige zusätzliche Sinnvermittlungsebene hinzu. Filmschauspiel bringt nicht einfach nur Gefühle, Gedanken und Ansichten zum Ausdruck, sondern „fungiert als potentiell modellhaftes Element der Bedeutungskonstruktion" (Bleicher 2000, S. 149) eines gesamten Films. Deshalb steht die konkrete, physische Arbeit der Darsteller im Spannungsverhältnis zu weiteren ästhetischen Gestaltungsmitteln einer Filmproduktion: zum Drehbuch, zur Kameraarbeit (Einstellungsgrößen, Perspektiven, Fahrten, Schwenks, Zooms etc.), zu Licht- und Farbgestaltung, Dekor und Mise-en-Scène sowie zur auditiven Gestaltung (Ton, Atmo, Sounddesign, Musik), Montage und Dramaturgie. Erst das Zusammenspiel all dieser Aspekte erzeugt die audiovisuelle Zeichenhaftigkeit des Schauspielers, die jedoch nicht mit seiner realen Persönlichkeit verwechselt werden darf.

Theoretische Überlegungen zum Schauspiel Darstellung, Verkörperung, Schauspielen – diese Begriffe eröffnen ein breites Feld philosophischer, soziologischer oder kommunikationstheoretischer Implikationen. So begreift zum Beispiel Hellmuth Plessner in *Zur Anthropologie des Schauspielers* (1948) die Verkörperung einer Rolle durch einen Darsteller als Spiegel einer grundlegenden menschlichen Ambivalenz: So wie wir uns nicht ausschließlich als Subjekte erfahren, die aktiv wahrnehmen und gestalten, sondern auch als Objekte, die den Blicken anderer ausgesetzt sind und soziale Rollenerwartungen erfüllen müssen, balancieren Schauspieler ihr Selbstempfinden mit der Rollenanforderung aus. Diese Dialektik sieht Plessner bereits in frühgeschichtlichen Kulten und im Theater der Antike am Werk, als der Begriff *persona* lediglich die Maske bezeichnete, mit der Darsteller während der Aufführung vor ihr Publikum traten.

O. Keutzer et al., *Filmanalyse,* Film, Fernsehen, Neue Medien,
DOI 10.1007/978-3-658-02100-9_6, © Springer Fachmedien Wiesbaden 2014

> Indem sich die Augenscheinlichkeit eines wirklichen Darstellers, der eine wirkliche Person spielt, zwischen den Zuschauer und die dargestellte Person schiebt, wird der scheinbar verringerte, im Grenzfall des Filmstars vernichtete Abstand zur Figur wiederhergestellt, freilich nur in den Menschen selbst verlegt und als das Verhältnis des Mensch zu sich selbst entdeckt. Als das Verhältnis seiner selbst zu sich selbst ist er die Person seiner Rolle, für sich und für den Zuschauer. In dieser Verhältnismäßigkeit wiederholen Spieler und Zuschauer jedoch nur die Abständigkeit des Menschen zu sich und zueinander, die ihr tägliches Leben durchdringt (Plessner 2003, S. 194).

Indem man also Schauspieler bei der Arbeit beobachte, könne man gleichzeitig über das Verhältnis zu sich selbst nachdenken. Denn die im Schauspiel angelegte Distanz zwischen realem Darsteller und fiktiver Rolle spiegele die anthropologische Verfasstheit des Menschen selbst. Mit Plessner ließe sich folgern: Zur Person wird man erst, wenn man soziale Masken trägt. Und als Person spielt man prinzipiell immer „Theater".

Erwing Goffman liefert weitere grundsätzliche Überlegungen zur sozialen Interaktion zwischen Darsteller und Publikum. Er bezeichnet das Theater, mit Einschränkung auch das Kino, als Rahmen, in dem sich Situationen und Ereignisse inszenieren lassen, über die unbewusste Erfahrungsschemata sinnhaft wahrnehmbar werden (vgl. Goffman 1977, S. 376 f.). Wie ist das gemeint? Unser Alltag ist voller Handlungen, denen man wenig oder gar keine Bedeutung beimisst. Führen jedoch Schauspieler die gleichen Handlungen auf einer Theaterbühne oder Kinoleinwand vor, nimmt man sie plötzlich als bedeutsam wahr: als informativ, dramaturgisch sinnstiftend oder schlicht als hässlich oder schön. Der Rahmen von Bühne und Leinwand beziehungsweise der Institutionen Theater und Kino macht demnach soziales Verhalten sichtbar und im Rahmen der Aufführung verständlich, prägt also Wirkung und Rezeption der Darstellung in entscheidender Weise mit.

Doch der Begriff des Rahmens ist auch enger zu fassen: Schauspieler in Theater und Film führen unterschiedlichste soziale Situationen auf und damit Modelle gesellschaftlicher Beziehungen vor: Der 2011 verstorbene Humorist Loriot zum Beispiel porträtierte in seinen Sketchen und Filmen immer wieder Figuren, die seriös auftreten – oft in vornehmer Kleidung und mit ernster, steifer Körperhaltung –, sich jedoch entgegengesetzt verhalten, zum Beispiel durch unsinnige sprachliche Äußerungen. Ein offenkundiges Missverhältnis, das deshalb komisch wirkt, weil es nicht dem Rahmen etablierter sozialer Konventionen entspricht, sozusagen „aus dem Rahmen" fällt. Somit können schauspielerische Darstellungen Erfahrungen des Zuschauers hinsichtlich seiner eigenen sozialen Rollengestaltung sowohl bestätigen als auch konterkarieren. Doch gilt das für alle Formen menschlichen Ausdrucks in gleichem Maße?

6.1 Acting und Performing

Das Ausagieren von Rollen in Medien wie Theater oder Film kann grundsätzlich in zwei Kategorien unterteilt werden: *performing* und *acting*. James Naremore definiert Performing zunächst grundsätzlich als Prozess unmittelbarer Verkörperung. *Performanz* sei das, was jeder Mensch während der Interaktion mit der Welt tue (vgl. Naremore 1988, S. 19).

Dagegen sei Acting eine intentionale, absichtsvolle Handlung, die immer dann zu beobachten sei, wenn „persons held up for show have become agents in a narrative“ (Naremore 1988, S. 23). Performanz beschreibt eine Darstellung, die weniger narrativ-dramaturgische Erfordernisse bedient, sondern auf die reine, sinnliche Präsenz des Körpers setzt. Performative Handlungen „sind selbstreferentiell, insofern sie das bedeuten, was sie tun, und sie sind wirklichkeitskonstituierend, indem sie die soziale Wirklichkeit herstellen, von der sie sprechen.“ (Fischer-Lichte 2004, S. 32). Performing bdeutet demnach nicht, irgendetwas, zum Beispiel ein Gefühl oder einen Gedanken, expressiv zum Ausdruck zu bringen, sondern meint die reine, einmalige Ereignishaftigkeit der Darstellung, die vom Publikum im Augenblick der Aufführung erfahren wird.

Dagegen setzt ein *actor* gezielt seinen Körper und seine Stimme ein, um jemand anderen zu repräsentieren: ein Anverwandeln. Somit wäre Schauspiel als Übersetzungsprozess nichtsichtbarer Affekte (zum Beispiel seelischer Befindlichkeiten) in sichtbare Handlungen (Gestik und Proxemik) beziehungsweise Gesichtausdrücke (Mimik) zu beschreiben (vgl. Löffler 2004, S. 219 ff.). Zu unterscheiden wäre dabei zwischen:

- *impersonation*: Ein Schauspieler verwandelt sich sicht- und hörbar, um seine Rolle zu spielen. Die Differenz zwischen Darsteller und Rolle kann spürbar bleiben, wird aber im Zuge einer möglichst realistischen Darstellung so minimal wie möglich gehalten. Ein Beispiel wäre der Schauspieler Ben Kingsley, der in Martin Scorseses *Shutter Island* die Figur des Arztes Dr. Cawley spielt.
- *personification*: Ein Schauspieler liefert über mehrere Rollen hinweg ähnliche Darbietungen, seine (mediale) Persönlichkeit bleibt trotz wechselnder Rollen relativ deutlich spürbar: ein Phänomen, das vor allem bei Filmstars zu beobachten ist (McDonald 1998, S. 31 f.). Sehr gut zu sehen ist dies zum Beispiel in der James Bond-Reihe, in der Schauspieler wie Sean Connery, Roger Moore oder jüngst Daniel Craig die Figur des britischen Geheimagenten über jeweils mehrere Film hinweg gleich interpretieren.

Schauspiel steht stets im Spannungsfeld zwischen dem reinen Schauwert oder Spektakel des menschlichen Körpers und seinem erzählerischen Mehrwert für Dramaturgie, denn ein Schauspieler stellt einerseits etwas dar und ist gleichzeitig eine Person, die durch den Film einem Publikum präsentiert beziehungsweise vorgeführt wird (McDonald 2012, S. 61 f.).

In der konkreten Schauspielanalyse lassen sich die Begriffe Acting und Performing nicht immer sauber trennen, da Schauspieler sich sowohl in fiktive Figuren verwandeln als diese auch performativ vorführen können (vgl. Sternagel et al. 2012, S. 53). Das Verhältnis der beiden Termini ließe sich so zusammenfassen,

> … dass *acting* im Sinne der schauspielerischen Handlung das Narrative im Schauspielen kennzeichnet, während *performance* im Sinne des *Zeigens* und *Präsentierens* gemeint ist, das also vor allem von der Sinnlichkeit der Anschauung, der Phyiognomie und der Gestalt (…) bestimmt wird (Hickethier 2000, S. 266).



Abb. 6.1 Laszivität und Selbstbewusstsein: Marlene Dietrich als Amy Jolly in *Morocco* (© USA 1930)

Um das Verhältnis zwischen Acting und Performing zu verdeutlichen, lohnt ein Blick auf Josef von Sternbergs *Morocco* (*Marokko*, USA 1930). Marlene Dietrich spielt in dieser Romanverfilmung die Kabarettsängerin Amy Jolly, eine fiktive Rolle, die sie unter der Leitung von Sternbergs als selbstbewusste und gleichzeitig verzweifelt liebende Frau anlegt. Im Rahmen der Dramaturgie erzählt die Figur Amy Jolly also von großer Liebesfähigkeit und Opferbereitschaft. In einer der berühmtesten Sequenzen des Films trägt Dietrich einen Anzug und küsst eine Frau, führt das Selbstbewusstsein, die Laszivität und Nonchalance der Amy Jolly also auch performativ vor (Abb. 6.1). Führen Acting und Performing zu unterschiedlichen Typen von Schauspielern? Wie lässt sich eigentlich sinnvoll zwischen den Begriffen „Schauspieler" und „Darsteller" unterschieden?

Typologie des Schauspielers In der Regel werden die Begriffe Darsteller und Schauspieler in Theater, Film und Fernsehen synonym verwendet. Unterschieden wird jedoch zwischen Berufsschauspielern einerseits, deren Ausbildung, Körper- und Sprachbeherrschung ihnen gleichartige Reproduktionen ihrer Darstellungen ermöglicht, und Laiendarstellern andererseits, die mangels entsprechender Techniken wenig Kontrolle über das eigene Spiel besitzen. Ihre Darstellungsleistungen fallen oft impulsiv, weniger reflektiert und kaum wiederholbar aus, sind dafür jedoch in ihrer Unmittelbarkeit und Einmaligkeit oft sehr eindringlich, was von vielen Regisseuren geschätzt wird. Spätestens an dieser Stelle muss jedoch differenziert werden, in welchem Medium Darsteller agieren. Deshalb werden im Folgenden die wesentlichen Unterschiede zwischen Theater- und Filmschauspiel herausgearbeitet.

Theater und Film Im Theater spielen Schauspieler auf einer Bühne, das heißt in bis zu 50 m Entfernung zu ihrem Publikum. Gestik und Mimik müssen dabei so eingesetzt werden, dass auch entfernt sitzende Zuschauer sie erkennen können, was lange Zeit ein expressives Spiel zur Folge hatte. Starke melodramatische Gefühle wie Liebe und Schmerz, Freude und Entsetzen oder Angst und Schrecken drückten sich immer wieder in weit aufgerissenen Augen und Mündern, ausgestreckten Armen, generell in einer großen Körperspannung

und extremen Brüchen im Bewegungsfluss aus. Dieser Schauspielstil der großen, überdeutlichen Gesten dominierte als *histrionic code* auch eine frühe Phase des Stummfilms bis ca. 1913 (vgl. Pearson 1992, S. 38 ff.). Um 1910 jedoch wurden Filmerzählungen zunehmend länger und anspruchsvoller, was eine komplexere und realistischere Anlage ihrer Protagonisten zur Folge hatte. So bildete sich, vor allem in den Biograph-Filmen David Wark Griffths, ein sogenannter *verisimilar code* aus, der ein weniger konventionalisiertes, eher alltägliches und beiläufiges Spiel mit kontinuierlichem Bewegungsfluss beschreibt (vgl. Pearson 1992, S. 43 ff.). Der Übergang vom histrionischen zum verisimilaren Schauspielstil lässt sich so beschreiben: Zunächst war das Spiel der Darsteller sehr deutlich als Arbeit mit festgefügten Pathosformeln erkennbar, dadurch wirkt es besonders aus heutiger Sicht übertrieben und unecht: als ein *overacting*. Indem das Spiel sich zunehmend der Alltagskommunikation anpasste, Gestik und Mimik reduzierte und durch dieses *Unterspielen* (*underacting*) in gewisser Weise unsichtbar wurde, gewann es an Glaubwürdigkeit.

Schauspiel im Theater wird *ganzheitlich* und *kontinuierlich* genannt, weil die Körper der Schauspieler im Theater vollständig zu sehen sind und ihr Spiel der in der Vorlage festgelegten Abfolge von Szenen und Akten folgt. Theaterschauspieler können auf der Bühne, wo durch den Live-Charakter Erzählzeit und erzählte Zeit zusammenfallen, ihr Spiel in relativ starkem Maße kontrollieren, das heißt sie haben unmittelbaren Einfluss auf Haltung und Bewegung und damit Sichtbarkeit und Wirkung ihres Körpers. Auf diese Weise gewährleistet das Medium Theater die fürs Publikum glaubhafte Entwicklung von Figur und Geschehen. Wiederholungen fehlerhafter Aussagen oder ganzer Szenen sind so allerdings unmöglich.

Hier liegt der entscheidende Unterschied zwischen Film und Theater. Denn während die Theateraufführung in der leiblichen Kopräsenz von Akteur und Zuschauer entsteht (vgl. Fischer-Lichte 2005, S. 16), entsteht der Film erst in der Postproduktion am Schneidetisch oder am Computer, wo nur die jeweils besten Aufnahmen einer Einstellung (die sogenannten *takes*) verwendet werden. Somit ist die finale Form des Films dem Einfluss seiner Schauspieler entzogen, was deren Kontrolle über den Eindruck, den ihr Spiel beim Publikum hinterlässt, nachhaltig mindert.

Ferner spielen Filmschauspieler nicht in erster Linie zum Publikum oder den anderen Darstellern, sondern zur Kamera: Diese kann in einiger Entfernung postiert werden und so seine *Gestik*, aber auch seine Bewegungsabläufe des Schauspielers im Raum, also seine *Proxemik*, einfangen; sie kann aber auch aus großer Nähe eine sehr viel subtilere *Mimik* aufzeichnen. Für die Arbeit beim Film müssen Schauspieler deshalb ein *Kamerabewusstsein* entwickeln, das auch ein Repertoire minimaler Zeichen beinhaltet, in denen sie den darzustellenden Ausdruck konzentrieren. Beim Film bestimmt der Drehplan das Spiel, das durch die wechselnde Verfügbarkeit von Schauspielern, Drehorten und Technik *diskontinuierlich* und *parzelliert*, das heißt nicht chronologisch gestaltet und – gemäß den Vorgaben der Decoupage – in Einzelteile zerlegt wird. Es ist durchaus nicht unüblich, dass Schauspieler zum Beispiel das Finale einer Handlung vor der Exposition spielen müssen. Oft *fragmentiert* die Filmkamera den Körper der Darsteller und verlangt ihnen die Fähig-

keit ab, ihre Darbietung der Kadrierung anzupassen und ihre Ausdruckskraft gegebenenfalls auf einzelne Körperteile zu konzentrieren.

Gleichzeitig müssen Schauspieler einen Eindruck von Ganzheitlichkeit erzeugen, da das Publikum ihren Körper über die präsentierten Details hinaus imaginiert. Sie müssen also idealerweise eine Balance zwischen einzelnem Körperteil und gesamter Physis halten. Parallel dazu reflektiert der Schauspieler in seiner Darbietung die Balance zwischen einzelner Einstellung und narrativem Kontext: Auch wenn seine Leistungen nicht-chronologisch aufgezeichnet werden, muss für den Zuschauer im Gesamteindruck die Dynamik der Erzählung, das heißt also auch der Wandel der Figur, spürbar bleiben. Ferner sollen Schauspieler gezielt zur Kamera hin agieren, gleichzeitig jedoch den Anschein des Unbeobachteten, von Echtheit und Lebendigkeit wahren. Heute sind wir es gewohnt, eine derartige Rollengestaltung als ‚glaubwürdig' und ‚natürlich' zu loben, übersehen dabei jedoch häufig, dass unsere Vorstellungen davon, was ‚natürlich' oder authentisch sei, selbstverständlich wandelbaren kulturellen Einflüssen unterworfen sind.

Die Frage nach Glaubwürdigkeit und Natürlichkeit des Filmschauspiels besitzt auch eine technologische Facette: Im Moment der Aufnahme einer Szene stand ein Schauspieler vor einer Kamera, im Augenblick der Rezeption durch das Publikum hingegen ist die Anwesenheit dieses Menschen durch seine mediale Präsenz auf dem Filmstreifen ersetzt. Das Medium Film substituiert somit schauspielerische Gegenwärtigkeit im Hier und Jetzt durch eine medial vermittelte Präsenz. Der Philosoph Walter Benjamin hat bereits 1935 die Frage aufgeworfen, ob mit der Ablösung eines Kunstwerks von seinem technisch und massenhaft produzierten Abbild seine Aura verlorenginge (vgl. Benjamin 1980). Unter Aura versteht Benjamin die unverwechselbare Einzigartigkeit eines Werks, die das Publikum im Augenblick der Rezeption erfahren kann, zum Beispiel dann, wenn man im Louvre vor Leonardo da Vincis *Mona Lisa* (1503–1506) steht. Filme werden aber nicht nur einmal aufgeführt, sondern sind durch Trägermaterialien wie Zelluloid, Videokassetten, DVDs oder BluRays endlos reproduzierbar. Für die Filmanalyse ist diese Tatsache von Vorteil, denn erst die beliebig oft wiederholbare Rezeption filmischer Inszenierungen im Büro oder Wohnzimmer ermöglichte deren wissenschaftliche Analyse und Kategorisierung. Medientheoretisch stellen sich hier jedoch Probleme: Folgt man Benjamins These, dürften die Medien Fotografie und Film, die sich beide elementar durch technische Reproduzierbarkeit auszeichnen, keinerlei Aura oder charismatische Bildlichkeit eines Schauspielers zulassen. Dies ist aber offensichtlich der Fall. Als Beispiel sei hier das Phänomen des Filmstars erwähnt, das weiter unten noch ausführlicher behandelt werden wird. Ein Grund für die zum Teil hochgradig berührende oder verstörende Präsenz von Schauspielern ist gerade der technologisch bedingte, außergewöhnlich hohe Realitätsindex des Filmbilds. Ferner kommt auch bei der Analyse von Filmschauspiel Goffmans Überlegung zum Tragen, dass die konkrete Kadrierung einer Einstellung selbst alltägliche Handlungen als sinnstiftend und bedeutsam ausweisen kann. Ebenso vermag sie außergewöhnlichen Darbietungen zum Eindruck imposanter Gegenwärtigkeit zu verhelfen.

> Das Filmbild gibt der schauspielerischen Handlung einen neuen Rahmen. Es grenzt das Spiel deutlich gegenüber dem Nicht-Film, der vorfilmischen Wirklichkeit ab. Aber es setzt eben den Rahmen nicht allein der schauspielerischen Aktion, sondern auch dem Umraum, der filmischen Realität, die das schauspielerische Handeln umgibt. Der Bildkader, das Bildformat in seiner Rahmung, definiert die schauspielerische Präsenz als Relation von grafischen Konfigurationen und schafft im Gezeigten ein vorher nicht vorhandenes Kompositionsgefüge (Hickethier 1999b, S. 11).

Mit Blick auf das Schauspiel hieße das mit anderen Worten: Film verwandelt eine diskontinuierlich, parzelliert und fragmentiert aufgezeichnete körperliche Darbietung in naturalistisch und glaubwürdig erscheinende Darstellungen. Doch die filmhistorisch immense Vielfalt dieser Darstellungen macht klar, dass eine allgemeine, globale Theorie des Filmschauspiels noch lange nicht in Sicht ist. Eine unter vielen Strategien zur kategorialen Unterscheidung von Filmschauspielern folgt der Frage, wie ihre Darbietungen eigentlich entstehen. Sind sie Produkte spontaner Eingebungen oder erfordern sie mühevolle und langwierige Vorarbeiten? Handelt es sich bei ihnen primär um Leistungen der Darsteller oder gehen sie auf den Einfluss der Regisseure zurück? Seit Anfang des 20. Jahrhunderts existieren diverse theoretische Ansätze zu diesen Fragen, einige sollen im Folgenden kurz erwähnt werden.

6.2 Material- und Produktionstheorien des Schauspiels

Materialtheorien beschreiben das Erarbeiten und Ausfüllen einer Rolle durch Schauspieler beziehungsweise Darsteller. Sie versuchen zu erklären, wann und warum eine Figur glaubwürdig wirkt. Béla Bálàzs (in *Der Geist des Films*, 1930) und Rudolf Arnheim (in *Film als Kunst*, 1932) gehen zum Beispiel davon aus, dass Schauspieler nur den Rohstoff liefern, aus dem Regisseure durch Inszenierung und Montage das eigentliche filmische Werk erschaffen. Schauspieler sind in dieser Sicht also nach Arnheim lediglich Material in der Hand des Regisseurs, ein bloßes Requisit. Balázs forderte sogar Laienschauspieler anstelle von professionellen Darstellern, sein Ideal war der *Naturspieler*, der nur sich selbst spielt.

Dagegen betonen Produktionstheorien die zum Teil recht umfangreichen Vorarbeiten, die Schauspieler leisten, um sich auf ihre Rollen vorzubereiten, indem sie sie entweder intellektuell durchdringen oder psychologisch kartographieren. Solche Theorien beschreiben den Prozess der Rollenaneignung vom ersten Lesen des Drehbuchs bis zur Entwicklung spezifischer gestischer oder mimischer Manierismen, über die der zu verkörpernde Charakter später nonverbal Lebendigkeit erlangt. Zwei grundsätzliche Konzepte der Rollenaneignung sollen an dieser Stelle kurz vorgestellt werden:

- Die Einheit von Schauspieler und Figur (zum Beispiel im *method acting*)
- Das Ausstellen einer Rolle als *sozialer Gestus* (nach Bertolt Brecht)

Die Einheit von Schauspieler und Figur Für ihre Rolle in Todd Haynes Biopic *I'm Not There* (USA u. a. 2007) über den amerikanischen Musiker Bob Dylan wurde der aust-



Abb. 6.2 Verkörperung als Verwandlung: Cate Blanchett als Bob Dylan in *I'm Not There* (© USA u. a. 2007)

ralischen Schauspielerin Cate Blanchett (Abb. 6.2) nicht nur der Golden Globe als Beste Nebendarstellerin verliehen, sondern auch immer wieder attestiert, sie habe sich tatsächlich in Dylan verwandelt, sie habe in Aussehen, Sprache und Verhalten eine Metamorphose durchlaufen, sei für kurze Zeit zu Dylan geworden (Emkic 2008).

Solcherlei Einschätzungen liegt häufig – und das meist unbewusst – die Erwartung zugrunde, Schauspiel müsse glaubwürdig, natürlich und plausibel wirken, die

> innere Haltung einer Figur (…) körperlich zur Anschauung bringen (…), so dass der Zuschauer das Sprechen des Körpers als ein Sprechen der Seele versteht. Mimische und gestische Artikulation sind unauflöslich mit einer inneren Haltung zu einer ‚naturhaft' erscheinenden Einheit zu verknüpfen (Hickethier 1999a, S. 11).

Derartige Leistungen sind häufig Produkt eines methodischen Schauspielkonzepts, das maximale Empathie und völlige Identifikation mit einer Rolle fordert, um den Eindruck einer unauflöslichen Identität von Rolle und Darsteller zu erzeugen. Zurück geht dieses Konzept auf den russischen Theaterregisseur Konstantin Sergejewitsch Stanislawski (1863–1938), der seine Schauspieler nicht allein zu realistisch-naturalistischer Wiedergabe und größtmöglicher Authentizität anspornte, sondern ihnen eine Art innere Kreativität beizubringen versuchte (vgl. Stanislawski 1996). In seinem System erschaffen Schauspieler Charaktere auf der Basis ihrer eigenen körperlichen Möglichkeiten und Erfahrungen durch absolute Konzentration von Körper und Geist, Improvisation und Spontaneität, die praktische Arbeit mit Requisiten sowie durch diverse Imaginationstechniken:

- Emotionales Gedächtnis (*emotion memory*): Um Gefühle authentisch verkörpern zu können, sollen sich Schauspieler an eigene Gefühle erinnern. Damit diese aber nicht abstrakt bleiben, müssen sie mit konkreten Sinneserfahrungen verknüpft werden, die im „Gedächtnis der Sinnesorgane" abgespeichert seien (Blank 2001, S. 18).
- Das magische „Wenn" (*The magic if*): Schauspieler stellen sich mittels dieser Technik die Frage, was sie in einer gegebenen Situation des Drehbuchs oder Stücks täten, wenn sie tatsächlich mit der Figur identisch wären. Indem sie Erinnerungen an ähnliche Handlungen oder Verhaltensweisen abrufen und in entsprechende Bewegungsabläufe gießen, können sie selbst solche Handlungen spielen, die sie selbst nie erlebt haben (Blank 2001, S. 98).

- Öffentliche Einsamkeit (*public solitude*): Um die Konzentration auf die eigene Darbietung zu erhöhen, sollen Schauspieler lernen, sich auch an einem öffentlichen Ort wie einer Bühne ganz auf sich selbst zu besinnen und störende Umwelteinflüsse auszuschalten (vgl. Sternagel 2005, S. 14).

Verkürzt gesagt: Schauspieler sollen persönliche Erlebnisse in die Darstellung einfließen lassen und aus der Darstellung wiederum persönliche Erlebnisse gestalten. Stanislawskis Konzept bildete eine wesentliche ideelle Grundlage für den 1947 von Lee Strassberg geprägten Begriff des *method acting*, das im New Yorker *Actor's Studio* (gegründet 1947 von Elia Kazan, Cheryl Crawford und Robert Lewis) gelehrt wurde. Um möglichst vollständig mit der Rolle zu verschmelzen, sollten Schauspieler alle Aspekte der Figur (zum Beispiel sozialer Background, Körper, Biographie) kennenlernen. Ziel der Methode war die völlige Identifikation mit der Rolle in Form einer temporären „Selbstauslöschung" der eigenen Persönlichkeit, um für eine begrenzte Zeit zur dargestellten Figur zu werden. Das Als-ob des Agierens weicht in diesem Konzept der Illusion einer authentischen Kongruenz von Schauspieler und Rolle. Strasbergs Methode setzt dabei unter anderem auf psychoanalytische Techniken, wie das Erfahrungsgedächtnis (*affective memory*), mit dessen Hilfe eigene Erinnerungen freigelegt werden sollen, die mit starken Emotionen einhergingen: zum Beispiel Freude, Angst oder Schuld. Diese begleitenden Gefühle werden durch die Methode reaktiviert und für die Rollendarstellung nutzbar gemacht, so dass der Schauspieler sie während seiner Darstellung emotional aufs Neue durchlebt. Dies „vermittelt eine Illusion von Wirklichkeit, die Distanz zwischen Schauspieler und Zuschauer wird aufgehoben und bietet dem Zuschauer Möglichkeiten der Identifikation" (Sternagel 2005, S. 19).

Doch bereits in der Stummfilmzeit existierten „Vorstellungen des eher *analytisch* vorgehenden und synthetisch aufbauenden Spielens", in denen „die genaue Kalkulation einer Geste auf Wirkung hin" spürbar wird bei „einer gleichzeitig zu erkennenden emotionalen Unbeteiligtheit am Spiel selbst" (Hickethier 1999b, S. 12). SchauspielerInnen wie Henny Porten verfügten bereits über ein breites Spektrum gestischer und mimischer Signale, die instrumentell, das heißt ohne sinnliche Einfühlung oder ganzheitliche Körperarbeit, eingesetzt werden konnten. Viele Filmschauspieler, die vorher beim Theater gearbeitet hatten, waren an lange Proben und häufige Aufführungen der Stücke gewohnt, konnten also bestimme Bewegungsabläufe oder Textpassagen geradezu automatisch abrufen. Schauspielen bedarf also nicht notwendigerweise der Verschmelzung zwischen Darsteller und Rolle.

Das Ausstellen einer Rolle als sozialer Gestus Von dieser Überlegung ausgehend, kann als Gegenpol zum Method Acting ein verfremdendes Spiel gelten, das unter anderem auf den Theaterregisseur und Schriftsteller Bertolt Brecht (1898–1956) zurückgeht. Seine Theorie fordert von den Schauspielern, niemals in ihrer Rolle aufzugehen, sondern stets eine deutlich sichtbare Distanz zur dargestellten Figur zu wahren, um das Publikum nicht zur Identifikation mit dem Charakter zu verführen. Brecht steht theatergeschichtlich für das von ihm auch theoretisch ausformulierte Konzept des *epischen Theaters* (so auch der Titel eines um 1936 erschienenen Aufsatzes), das über ein vorwiegend *gestisches Spiel* und eine



Abb. 6.3 Radikales Abmagern als Teil der Rollenvorbereitung: Christian Bale in *The Machinist* (© USA 2004)

deiktische Attitüde des Ausstellens einer Rolle die zugespitzte Darstellung von sozialen oder politischen Missständen anstrebt. Es will seinem Publikum nicht nur ein Bewusstsein gesellschaftlicher Probleme, sondern auch Lösungsansätze vermitteln, verfolgt also einen didaktischen Ansatz. Erreicht werden soll dies über konsequente Illusionsbrechung: Das Schauspiel wird bewusst verfremdet, das heißt entindividualisiert und typisiert, so dass das Erscheinen des gesamten Körpers in Relation zum sozialen Status der Rolle steht. Sichtbar werden soll somit zum Beispiel ein Gestus des rebellierenden Arbeiters oder des zufriedenen Bürgers. Für SchauspielerInnen bedeutet das, mit dem Ensemble ihrer Körperzeichen und akustischen Möglichkeiten keine Ersatzrealität, kein Identifikationsangebot für das Publikum zu erzeugen, sondern – in Brechts Vorstellungen – die materialistischen Grundlagen gesellschaftlicher Machtverhältnisse im Spiel der Schauspieler sichtbar machen (vgl. Brecht 1967).

Hier wird deutlich, dass das epische Theater und auf ihm fußende Schauspieltheorien keinerlei Natürlichkeit im Sinne des klassischen bürgerlichen Dramas des 19. Jahrhunderts mehr anstreben. Vielmehr ist der Gestus für Brecht das Produkt aus dem Zusammenwirken verschiedener Gesten und Aussagen: Aus ihm wird eine gesellschaftliche Haltung, eine soziale Beziehung ersichtlich. Dies müssen SchauspielerInnen studieren, um zu den Gesetzmäßigkeiten im Denken und Handeln einer Figur vorzustoßen. Diese Gesetzmäßigkeiten werden dann jedoch nicht illusionierend verkörpert, sondern in spürbarer Distanz zwischen Darsteller und Rolle dargeboten. So soll das Publikum zu einer intellektuellen Auseinandersetzung mit dem Gezeigten animiert werden, um die dargestellten Missstände zu durchschauen und gegebenenfalls zu beseitigen.

Die diametral entgegengesetzten Theorien Stanislawskis und Brechts lassen sich in einer beachtlichen Menge an Filmen wiederfinden. Als jüngeres Beispiel für den Einfluss des Method Actings mag der britische Schauspieler Christian Bale dienen, der sich für seine Rolle des psychopathischen Bankangestellten Patrick Bateman in Mary Harrons *American Psycho* (USA 2000) mehrere Kilo Muskelmasse antrainierte und bewusst vom Rest des Casts isolierte, um die wachsende Entfremdung seines Charakters nachvollziehen zu können. Vier Jahre später hungerte er sich für Brad Andersons *The Machinist* (*Der Maschinist*, ESP 2004) auf 55 Kilogramm herunter (Abb. 6.3) und experimentierte mit Schlaflosigkeit, um der somnambulen Wahrnehmung des Protagonisten Trevor Reznik Gestalt zu verleihen (vgl. Sternagel 2006). Umgekehrt finden sich in den Filmen Robert Bressons immer wieder gezielte Illusionsbrüche im Schauspiel (wenngleich ohne den bei Brecht anvisierten didaktischen Hintergrund). In *L' argent* (*Das Geld*, F/CH 1983), einer Adaption



Abb. 6.4 Schauspieler als mechanische Modelle in *L'argent* (© F/CH 1983)

der Novelle *Der gefälschte Coupon* (1904) von Leo Tolstoi, arbeitete Bresson beispielsweise ausschließlich mit Laiendarstellern (Abb. 6.4), die weder das Drehbuch kannten noch psychologisch auf ihre Rollen vorbereitet wurden. Sie dienen lediglich als Modelle, denen jedes Spiel untersagt und stattdessen durch endlose Proben und Wiederholungen ein Aufsagen ihrer Texte und eine Art mechanische Darstellung vorgeschrieben wurde. Identifikation mit den Figuren wird auf diese Weise unterbunden.

Welches theoretische Modell jedoch authentischere, das heißt wahrhaftigere und glaubwürdigere Darstellungen hervorgebracht hat, lässt sich nicht beantworten. Einerseits ist es kein Geheimnis, dass Schauspieler bestimmte Affekte nicht tatsächlich empfinden müssen, um sie authentisch wirken zu lassen. Und nicht jede Maßnahme, die Method Actor zur Vorbereitung auf eine Rolle anwenden, ist eindeutig im Bild wieder zu finden. Etwas überspitzt formuliert: Ob ein Schauspieler, der einen Briefträger verkörpert, vorher monatelang selbst Briefe ausgetragen hat oder nicht, ist anhand seiner Darstellung oft nicht überprüfbar. Ebenso wenig sind Schauspieler gezwungen, menschliches Verhalten in Verfremdung zu imitieren. Ob die Illusion einer Darstellung bricht oder nicht, hat oft weniger mit einem sozialen Gestus zu tun als mit ihrem vielschichtigen Verhältnis zur filmischen Inszenierung. Darüber hinaus treten unterschiedliche Schauspielstile durchaus auch nebeneinander im gleichen Film auf. Für eine sorgfältige Analyse des Filmschauspiels sind Produktionstheorien demnach unzureichend. Wir empfehlen daher, jenseits seines theoretischen Anspruchs auf Natürlichkeit oder Verfremdung zunächst die vielfältigen Aspekte seiner performativen Ausprägung, das heißt Stimme, Sprache und Körperzeichen zu untersuchen. Informationen aus dem jeweiligen *Produktionskontext* eines Films können bei Bedarf hilfreich sein, von entscheidender Bedeutung ist jedoch die Betrachtung des Zusammenspiels von Schauspiel und weiteren kinematographischen Gestaltungsmitteln und Inszenierungsstrategien.

6.3 Schauspiel und Inszenierung

Schauspiel und Großaufnahme Wie bereits in Kap. 2.1 erläutert, ist der Eindruck des menschlichen Körpers im Filmbild in hohem Maße von seiner Distanz zur Kamera abhängig. Eine Besonderheit des Films im Gegensatz zum Theater ist die Großaufnahme, die Gesichter leinwandfüllend vergrößert. Bereits Béla Bálàzs machte das menschliche Gesicht zum Kristallisationspunkt seiner frühen filmtheoretischen Überlegungen. Für ihn drückt das Mienenspiel in hohem Maße Emotionen aus, es sei

> eine Lyrik, die in ihren Ausdrucksmitteln unvergleichlich reicher und differenzierter ist als jede Literatur. Um wieviel mehr Mienen gibt es als Worte! Um wieviel präziser kann ein Blick jede Schattierung eines Gefühls ausdrücken als eine Beschreibung! Um wieviel persönlicher ist ein Gesichtsausdruck als das Wort, welches auch andere gebrauchen! Um wieviel konkreter und eindeutiger ist die Physiognomie als der immer abstrakte und allgemeine Begriff! Hierin liegt die eigentlichste und tiefste Poesie des Films (Balázs 2001, S. 44).

Die Großaufnahme setzt das Gesicht des Schauspielers einer erhöhten Sichtbarkeit aus, manchmal gewinnt diese Einstellung sogar ein Eigengewicht gegenüber der Erzählung, wenn die Kamera lange auf der Mimik der Darsteller verharrt, wie sie es zum Beispiel in Carl Theodor Dreyers *La Passion de Jeanne d'Arc* (*Die Passion der Jeanne d'Arc*, F 1928) tut. Diese Sichtbarkeit zwingt den Schauspieler, jede noch so kleine Muskelbewegung zu kontrollieren und Darstellungsmittel wie Grimassen zugunsten einer Mikrodynamik mimischer Details zurückzustellen. Indem die Großaufnahme dem Publikum das Gesicht des Schauspielers geradezu in Übergröße präsentiert, fordert sie dieses ebenfalls zu erhöhter Konzentration auf die Lesbarkeit seiner Mimik auf, um Gefühle und Erfahrungen zu deuten und sich mit ihnen zu identifizieren. Eine Rezeptionsleistung, die vor allem für das Starsystem von größter Wichtigkeit ist. Großaufnahmen von Stars scheinen sich manchmal dem fortlaufenden Fluss der Erzählung zu entziehen, was beim Publikum nicht selten zu einem Auslöschen des Zeitgefühls führt. In solchen Momenten kann das in Großaufnahme abgebildete Gesicht als „Spiegel der Seele" wie auch als „Projektionsschirm" fungieren (Koebner 1997, S. 85).

In der Großaufnahme werden aber auch die „minutiösen Übergänge und Details des Mienenspiels" wichtig, das heißt die Fähigkeit des Schauspielers, „Nuancen, Intensität, Verlaufsform und Rhythmus von Gesichtsbewegungen" wiederzugeben (Löffler 2004, S. 227). Petra Löffler verdeutlicht ihre These am Beispiel der Stummfilmschauspielerin Asta Nielsen: Im Gegensatz zum expressiven, histrionischen Stil habe Nielsen ihre Gesichtsmuskulatur derart trainiert, dass sie extrem nuancenreich spielen und dabei glaubwürdige Übergänge zwischen einzelnen Ausdrucksformen produzieren könne. „Sie reiht nicht ausdrucksstarke melodramatische Posen aneinander, sondern gestaltet einen Bewegungsfluss mittels Rhythmus und Variation" (Löffler 2004, S. 233). Die Folge seien Unmittelbarkeit und Natürlichkeit ihrer Mimik. Auf diese Weise lasse sie sowohl die prinzipielle Künstlichkeit ihres Schauspiels in Vergessenheit geraten als auch die Illusionskraft des Mediums Film. Nielsen lasse das Publikum schlicht übersehen, dass Schauspieler in der Regel

den zu spielenden Affekt nicht wirklich empfinden; die Zuschauer ignorierten weiterhin, dass sie keine realen Körper sehen, sondern dass der Eindruck eines Darstellers immer von Bildausschnitt und Montage abhängt.

Schauspiel beinhaltet jedoch nicht nur, visuelle Bedeutungspotenziale zu erzeugen, auch auf der Tonebene setzen Darsteller Zeichen, vor allem durch ihre Stimme.

Schauspiel und Stimme Schauspieler im Film wirken nicht nur visuell aufgrund ihrer Physis, sondern auch akustisch durch ihre Stimme. Dieses auditive Phänomen ist zu trennen vom Text, den ein Schauspieler in einem Film rezitiert.

> With speech, it is necessary to distinguish what is said from how it is said. Apart from cases where actors improvise, dialogue is usually produced by the writer. It is in how the writer's dialogue is spoken that the work of the actor is identified. The ‚paralinguistic' features of volume, tone, and rhythm are the elements by which the actor's voice inflects the script (McDonald 1998, S. 32).

Lautstärke, Tonart und Rhythmus einer Stimme können auf historische, politische oder kulturelle Formationen verweisen, ja sogar Subjektivität und Geschlechtsidentität etablieren (vgl. Bulgakowa 2012, S. 81 ff.). Übersehen beziehungsweise überhört wird dabei häufig, dass Stimme(n) im Film das Produkt apparativer Technologien (Mikrofone und Aufnahmegeräte) darstellt, das in ein komplexes *Sounddesign* eingebettet ist. Welche Bedeutung der Stimme bei der Rezeption schauspielerischer Leistungen zukommt, lässt sich besonders dann nachvollziehen, wenn visuelle und akustische Präsenz eines Schauspielers keine harmonische Einheit (mehr) bilden, sondern auseinanderbrechen. In David Lynchs *Mulholland Drive* (*Mulholland Drive – Straße der Finsternis*, USA/F 2001) besuchen die beiden weiblichen Hauptfiguren den Nachtclub „Silencio". Dort wohnen sie der Performance der Sängerin Rebekah del Rio bei, die während ihres Songs plötzlich ohnmächtig zusammenbricht. Was die von der klagenden spanischen Stimme zutiefst bewegten Frauen wohl ebenso verwirrt wie das Filmpublikum, ist die Tatsache, dass der Gesang nicht abbricht, also offensichtlich eine Aufzeichnung darstellt, wie es der Impresario des Clubs bereits zu Beginn der Show ankündigte. Wir sehen einen Körper, der eine stimmliche Performance abliefert, doch die Stimme, die man hört, gehört nicht zu diesem Körper, sondern mäandert als auditives Phantom durch den Saal. Ein weiteres, häufig im deutschsprachigen Kino auftretendes Beispiel ist das Phänomen der Synchronisation. Bekannte Hollywoodstars wie Robert de Niro oder Julia Roberts sprechen in deutschen Fassungen ihrer Filme mit den Stimmen Christian Brückners beziehungsweise Daniela Hoffmanns. Viele deutschsprachige Zuschauer erkennen De Niro und Roberts anhand dieser Stimmen, die so etwas wie ihr akustisches Image darstellen. Manchmal wechselt jedoch der Synchronsprecher, so wie im Fall Johnny Depps. Jahrelang wurde er von David Nathan, für die ersten drei Filme der Reihe *Pirates of the Caribbean* (*Fluch der Karibik*, USA 2003/06/07/11) jedoch von Marcus Off synchronisiert. Die plötzliche Wandlung einer über mehrere Rollen hinweg stabilen akustischen Signatur verändert bei Teilen des Publikums die Wahrnehmung der Rollenidentität eines Darstellers.

Eine schauspielerische Darbietung besteht also nicht nur aus sichtbaren, sondern auch zu einem wesentlichen Teil aus akustischen Zeichen beziehungsweise Informationen, die einander sowohl ergänzen als auch widersprechen können. Dieser Konstruktcharakter audiovisueller Darstellung verweist auf ein weiteres Wechselverhältnis: das zwischen Schauspiel und Montage.

Schauspiel und Montage Eine Einstellungsgröße wie die Großaufnahme kann das Schauspiel nur deshalb derart exponieren, weil ein Film die Körper der Schauspieler auch in anderen Einstellungsgrößen präsentiert. Ihre Zeichenhaftigkeit setzt visuelle und akustische Informationen in vielfältige, zum Teil widersprüchliche Bedeutungsverhältnisse. Diese Umstände verweisen auf die sinnstiftende Rolle der Montage.

Montage legt nicht nur die Dauer einer schauspielerischen Darbietung im Film fest, sondern, rhythmisiert sie durch „Begrenzung und Akzentuierung des Gespielten und durch dessen Neukombination" (Hickethier 1999b, S. 12). Wenn Gena Rowlands und Peter Falk in John Cassavetes' *A Woman under the Influence* (*Eine Frau unter Einfluss*, USA 1974) das Drama einer zerbrechenden Ehe vorführen, erhalten beide Charaktere durch die Inszenierung auffällig viel Zeit und Raum: Lange Einstellungen sowie beobachtende Kamerafahrten und -schwenks geben den beiden Hauptdarstellern Gelegenheit, Bewegungsabläufe über mehrere Stationen hinweg auszuspielen sowie die emotionalen Reaktionen ihrer Figuren nuanciert und glaubwürdig zu gestalten. Eine gegenläufige Strategie verfolgen zahlreiche Videoclips, die Musiker in einem Stakkato sehr kurzer Einstellungen präsentieren, in denen die abgebildeten Personen lediglich eine Serie von Posen einnehmen.

Besonderes Augenmerk verdient diese Tatsache bei der Analyse solcher Filme, in denen Montage die Körper der Schauspieler derart fragmentiert, dass ihre Bewegungen symbolische oder metaphorische Qualitäten erhalten. Der bereits angesprochene Regisseur Robert Bresson zeigt in Filmen wie *Pickpocket* (F 1959) oder *L'argent* auffällig häufig die Hände seiner Laiendarsteller in Detaileinstellungen, zum Teil montiert er diese Details sogar in Serien: Die Protagonisten erscheinen reduziert auf ihre Hände, die Geldscheine stehlen, tauschen oder zählen. Dieser Inszenierungsstil erzeugt Ellipsen, die die diegetische Welt der Filme hinter Abbildern von Händen verschwinden lassen, deren einzige Verbindung Geld zu sein scheint (Abb. 6.5). So erhalten die geradezu abgeschnittenen Gliedmaßen den Charakter eines Emblems. Sie werden zu Kennzeichen einer Welt aus „Gleichgültigkeit, Lüge, Betrug und Korruption" (Kiefer 2009, S. 99).

Dass filmische Körper auch aus unterschiedlichem Ausgangsmaterial synthetisiert werden können, hat bereits Luis Buñuel in *Un Chien Andalou* (*Ein andalusischer Hund*, F 1929) vorgeführt: Nach der Großaufnahme eines Frauengesichts, der eine Männerhand das linke Auge weitet und ein Rasiermesser ansetzt und einer insertierten Detaileinstellung auf den Mond, vor dem ein schmales Wolkenband vorbeizieht, sieht man, wie das Rasiermesser durch ein Auge schneidet, aus dem gallertartige Flüssigkeit hervorquillt. Auch wenn deutlich zu erkennen ist, dass es sich hier um ein Kuhauge handelt, wirkt diese Inszenierung noch heute schockierend. Der Grund liegt darin, dass die Montage aus einer kurzen Serie heterogener Körperteile den Eindruck eines vollständigen Körpers vermittelt. Der Ein-



Abb. 6.5 Die fragmentierende Montage verwandelt die Hände der Darsteller in Embleme: *Pickpocket* (© F 1959)

fluss von Montage hat sich im digitalen Kino sogar noch potenziert: Durch Morphing und andere Tricktechniken sind selbst unglaubliche Verwandlungen oder Hybridisierungen filmischer Körper berechenbar geworden. Darstellungen vor der Kamera und durch den Schnitt stellen sich jedoch nicht ausschließlich zur Schau, erschöpfen sich nicht im audiovisuellen Spektakel, sondern fügen sich auch in die filmische Narration ein.

Schauspiel und Dramaturgie In den beiden vorangegangenen Kapiteln wurde immer wieder auf das klassische Hollywoodkino verwiesen, das künstlerische Eingriffe unsichtbar macht und somit den Eindruck sich natürlich und nachvollziehbar entwickelnder Ereignisse konstruiert. Zu diesem Zweck benötigt es Handlungsträger mit nachvollziehbaren Zielen und glaubwürdigen Motivationen. Was das Publikum jedoch für nachvollziehbar und glaubwürdig hält, hat sehr viel mit den Schauspielern zu tun, die diese Handlungsträger verkörpern. Man unterscheidet *Protagonisten*, *Antagonisten* sowie *Haupt-* und *Nebenfiguren*. Letztere werden bereits im Drehbuch häufig schematisch gezeichnet, als Verkörperung bestimmter *Stereotype*. Ein *Typus* im Film besitzt wenig individuelle Eigenschaften, sondern trägt hauptsächlich allgemeine, manchmal schablonisierte Züge, die ihn nur grob psychologisieren und eher auf seine geographische Herkunft, soziale Schicht oder Milieuzugehörigkeit verweisen. Durch die Filmhandlung hindurch bleiben diese Merkmale weitgehend stabil, das heißt, ein Typus unterläuft keine größeren Entwicklungen oder Veränderungen. Dies verlangt dem schauspielerischen Personal ein weitgehend gleichbleibendes gestisches und mimisches Ausdrucksrepertoire ab, häufig kann auf erlernte Posen oder Haltungen zurückgegriffen werden. Gleichzeitig müssen diese so präzise angelegt und ausgespielt sein, dass der darzustellende Typus in kürzester Zeit identifizierbar wird, denn nicht jede typisierte Figur erscheint lange im Bildkader.

> Durch die Typifizierung der Darstellung und Standardisierung von Ausdrucksbewegungen sollen schauspielerischer ‚Ausdruck' und sein ‚Eindruck' beim Publikum zur Deckung gebracht und das Verständnis von Mimik und Gestik im Film gewährleistet werden (Löffler 2004, S. 231).

Die Filmkamera vermag dem Schauspieler bis in intimste Nähe auf den Leib zu rücken, was aus der Sicht des Publikums die Distanz zur Figur enorm verringert, teilweise sogar vollständig aufhebt. So gewinnt das Schauspielerindividuum enorm an Bedeutung gegen-

über dem Typus. Im klassischen Hollywoodkino ist ein filmischer Charakter dementsprechend als Individuum mit klar umrissenen Eigenschaften, Fähigkeiten und Defiziten angelegt. Charaktere machen im Laufe einer Filmerzählung Erfahrungen, die sie transformieren, also zum Beispiel zu neuen Erkenntnissen oder Handlungsweisen führen. Gerade bei komplexeren Narrationen wird diese Psychologisierung der Charaktere wichtig, was sich in der Regel ebenfalls im Schauspiel spiegelt: in einer verfeinerten Mimik und Proxemik, in variantenreicher Stimmgestaltung sowie in sorgfältig strukturierten Übergängen zwischen einzelnen Affekten und Körperhaltungen.

Sind diese emotionalen und physischen Aspekte, die das Schauspiel der Narration hinzufügt, in jedem Film gleich, solange dieselben Inszenierungsmerkmale auf sie einwirken? Oder nimmt man schauspielerische Darbietungen unterschiedlich wahr, je nachdem, in welchem Genre sie auftreten?

Schauspiel und Genres Genres sind historisch gewachsene Gruppen von Filmen, die sich durch einen vergleichbaren Inszenierungsstil oder durch ähnliche Erzählmuster, Themen beziehungsweise Motive auszeichnen (vgl. Neale 1980; Schatz 1981). Ein Genre bildet aber auch einen sinnstiftenden Rahmen für schauspielerische Darbietungen: Wenn in einem Musical Menschen plötzlich zu tanzen und zu singen beginnen, erscheint das im Kontext dieses Genres als selbstverständlich. Die gleichen Handlungen würden jedoch in einem Horrorfilm fehl am Platze wirken. Das bedeutet: Genres bieten dem Publikum auch Deutungsschemata für bestimmte Darstellungsformen an. Allerdings darf nicht übersehen werden, dass Genres keine hermetisch geschlossenen ästhetischen Einheiten darstellen, sondern sich stetig wandeln und vermischen (*Genre-Mix*). Umgekehrt ist es somit kaum möglich, einzelne Genres eindeutig über individuelle Schauspielstile zu identifizieren. Dies liegt auch daran, dass Schauspieler in der Regel in mehreren Genres arbeiten, so wie die bereits angesprochene Asta Nielsen sowohl in Dramen wie *Hamlet* (D 1921) oder *Die freudlose Gasse* (D 1925) als auch in Komödien wie *Kurfürstendamm* (D 1920) spielte. Einen größeren Erkenntnisgewinn verspricht der Begriff *code*, der in Bezug auf Filmschauspiel dann anzuwenden wäre, wenn schauspielerische Zeichen oder Signalen in einer für das Publikum bekannten Weise eingesetzt werden, um konventionalisierte Bedeutungen zu erzeugen (vgl. McDonald 1998, S. 31). Über mehrere ähnliche Codes könnte es möglich sein, ein Genre in einer bestimmten Epoche oder nationalen Kinematographie zu beschreiben. Allerdings existieren auch Schauspielcodes, die über Genregrenzen hinweg relativ konsistent bleiben und lediglich aufgrund narrativer Erfordernisse leicht variiert werden (vgl. Glitre 2012, S. 83). Clint Eastwoods Mimik bleibt sowohl in seinen Italowestern der 1960er als auch in seinen Polizeifilmen der 1970er Jahre weitgehend unbewegt, eine Tendenz, die sich in Spätwerken wie dem Boxerfilm *Million Dollar Baby* (USA 2004) zu ikonischer Qualität steigert.

Ein Genre wie das Melodram bietet ein prägnantes Beispiel für die besondere Rolle von Schauspielcodes: In ihm werden häufig Geschichten großer, aber oft unerfüllter Liebe erzählt, die Menschen mit schicksalhafter Gewalt überfällt und sie zum Teil zu enormen Opfern zwingt. In einer frühen Phase der Filmgeschichte, ungefähr bis 1908, besaß das Genre

ein vom Bühnenmelodram beeinflusstes „System von Gesten, Stellungen und Handlungsmustern", die eine „effektive Dramaturgie der Aufmerksamkeitslenkung" erzeugten und es ermöglichten, „Psyche und Motivation" der Darsteller zu transportieren (Löffler 2004, S. 230). Diese frühe melodramatische Filmschauspiel meint die große pathetische Geste, die Pathosformel, also ein radikales *overplay*: zum Beispiel aufgerissene Augen und Münder, tränenreiche Mimik, Hände, die sich zu Fäusten ballen und in den Himmel recken, die Haare raufen, sich an die Brust fahren oder das Gesicht verbergen. Erklärbar wird dieses Repertoire auch dadurch, dass viele Filmschauspieler vom Theater kamen. Die zunehmende Länge der Filme und ihre anspruchsvolleren Dramaturgien machten jedoch auch ein glaubwürdigeres und lebensechteres Spiel notwendig, den bereits erwähnten „verisimilar code" (Pearson 1992, S. 43 ff.). Als glaubwürdiger empfunden wurde der „sparsame, aber kontinuierliche Einsatz von Mimik und Gestik" (Löffler 2004, S. 233). In modernen Melodramen wie Clint Eastwoods *The Bridges of Madison County* (*Die Brücken am Fluss*, USA 1995) oder Wong Kar-Wais *Fa yeung nin wa* (*In the Mood for Love*, HK/F 2000) spielen die Darsteller dementsprechend viel ruhigere, stillere Formen des Leidens: ein entrückter Blick gen Himmel, ein Zusammensinken des Körpers, der geschüttelt wird wie von innerem Schmerz. Bei Wong Kar-Wai ist bereits das Niederschlagen der Augen, das Verweigern des Blicks, intensiviert durch die extreme Slow Motion, ein Index für die sich verfehlenden Liebenden.

Komödiantische Filmerzählungen wiederum handeln oft von Verwechslungen, Verdopplungen und Verwandlungen. Darstellerisch stehen somit Rollenspiel und Maskerade im Mittelpunkt, was das Performative des Schauspiels in selbstreflexiver Weise betont. Komödien präsentieren uns Schauspieler, die so tun, als seien sie fiktive Charaktere, die wiederum so tun, als seien sie andere fiktive Charaktere. Dramaturgisch vermischen sich, manchmal nur vorübergehend, gesellschaftliche Gegensätze auf karnevaleske Weise: arm und reich, weiblich und männlich oder ähnliches. Auch dies spiegelt sich häufig im Schauspiel: Der amerikanische Stummfilmkomiker Buster Keaton kontrastiert in den zum Teil lebensgefährlichen Stunts und Verfolgungsjagden seiner Filme eine starke physische Präsenz und Beweglichkeit mit einer starren, unbewegten Mimik. Charlie Chaplins Figur des Tramps, die er in zahlreichen frühen Filmen der 1910er Jahre verkörperte, gewinnt ihre Komik ebenfalls aus der Vereinigung zahlreicher Gegensätze: die Jacke zu eng, die Hose zu weit, die Schuhe zu groß im Vergleich zum restlichen Körper. Als Charakter steht der vagabundierende Tramp zwar ganz unten auf der sozialen Gesellschaftsskala, trotzdem besitzt er Witz und Humor sowie ein ausgeprägtes Gerechtigkeitsempfinden. An dieser Stelle sei auf die immense Bedeutung von Kostümen und Requisiten für die Wirkung von Schauspiel verwiesen. Ihr Einfluss wird deutlich bei der Frage nach der Glaubwürdigkeit historischer *re-enactments*, der Wieder- beziehungsweise Neuinszenierung geschichtlicher Ereignisse. Bereits ein falsches Ausstattungsdetail kann den Eindruck historischer Genauigkeit zunichtemachen.

Natürlich beruht Komik im Film auch auf Sprache. Schauspieler müssen zusätzlich zu ihren oftmals anspruchsvollen Bewegungsabläufen geschliffene, pointierte, manchmal sogar überlappende Dialoge sprechen, was man zum Beispiel in zahlreichen Beziehungsko-

mödien mit Doris Day und Rock Hudson beobachten kann. Deren Dialoge werden häufig zu Wortgefechten, da sie die Konflikte innerhalb der Erzählung auf verbaler Ebene reproduzieren. Die Darsteller müssen demnach den Rhythmus des Bewegungsflusses mit dem des gesprochenen Worts synchronisieren.

Ein weiteres Genre, das in besonderem Maße von seinem Schauspiel lebt, ist das Musical: In ihm werden unterschiedliche Themen und Stoffe behandelt, charakteristisch hingegen ist der Wechsel zwischen dramatischen Spielszenen und zum Teil aufwendig inszenierten Tanz- und Gesangseinlagen. In Filmen wie *Top Hat* (*Ich tanz mich in Dein Herz* hinein, USA 1935) oder *Singing in the Rain* (USA 1952) verlangt das hohe Tempo der Choreografie den Darstellern – Ginger Rogers, Fred Astaire beziehungsweise Gene Kelly – ein hohes Maß an Körperbeherrschung, Musikalität und Taktgefühl sowie exzellentes Timing ab. Auffällig dabei ist: In kaum einem anderen Genre blicken Protagonisten so häufig in die Kamera wie im Musical. Dieser scheinbare Bruch mit der Illusion des Films korrespondiert mit dem dramaturgischen Wechsel zwischen Drama und Tanz, über den ein Musical viel intensiver mit dem Publikum kommuniziert als Filme anderer Genres. Die Länge und Position der Tanzdarbietungen innerhalb der Filmerzählung definieren die Ausgestaltung der konkreten Bewegungsabläufe und ihr Verhältnis zum Spiel in den umliegenden narrativen Passagen. Tanz- und Gesangseinlagen im Musical können sowohl diegetisch motiviert sein und die Narration fortsetzen als auch einen Bruch mit der Handlungskontinuität darstellen und das fiktionale Geschehen kommentieren. Das bedeutet: Auch im Musical zeigt das Schauspiel eine selbstreflexive Ebene, denn der diegetische Eindruck spontaner und natürlicher Darbietungen beruht in der Regel auf hochprofessioneller Arbeit und langen, akribischen Proben. Und diese Illusion von Natürlichkeit im Schauspiel wiederum spiegelt die „Illusionsmaschine“ Kino selbst (vgl. deCordova 1991, S. 117 ff.).

Die im Laufe dieses Kapitels mehrfach angeführten Beispiele populärer Schauspielerinnen und Schauspieler verweisen auf ein weiteres Phänomen filmischer Schauspielkunst, das bei weiten Teilen des Publikums viel größere Faszination auslöst als Bildgestaltung, Montage oder Dramaturgie: das Phänomen des Stars.

6.4 Starsystem

Die Auffassung, SchauspielerInnen seien nur weitere audiovisuelle Zeichen innerhalb der fiktionalen Welt des Films, verkennt, dass insbesondere Stars ihre besondere Präsenz, ihre spezifische Ausstrahlung von Größe und Einmaligkeit, in die Filmerzählung einbringen. Über ihre physiognomische und sinnliche Ausstrahlung können sie sogar ein Eigengewicht gegenüber der Narration erlangen, diese unterlaufen oder konterkarieren.

Es kann hier nicht der Versuch einer Systematisierung unternommen werden, wann aus Schauspielern Stars werden, wann Peformanz zur *star performance* wird. Zu unübersichtlich, vielschichtig und komplex ist die Anzahl schauspielerischer Codes und Darstellungsweisen, die sich durch die Filmgeschichte hindurch beobachten lassen. Hinzu kommen zahlreiche Beispiele für Stars, die zuerst in anderen Segmenten von Populärkultur Erfolge

feierten, bevor sie beim Film reüssierten, und das mit oft recht überschaubarer schauspielerischer Begabung (zum Beispiel Elvis Presley). Die Qualität einer filmschauspielerischen Darbietung beruht wahrscheinlich weniger auf der realen Person als auf ihrer Fähigkeit, kamerabewusst zu arbeiten und entsprechend auf dem Filmbild zu wirken:

> Die optische Wirkung des Darstellers auf dem Zelluloid wird zum entscheidenden Auswahlkriterium für seine Eignung für den Film – deshalb können auch Laien erfolgreiche Filmdarsteller werden. Nur sie entscheidet, wer zum Star wird und wer nicht (Löffler 2004, S. 230).

Erst seit den 1970er Jahren liegen systematische filmwissenschaftliche Forschungsarbeiten zum Phänomen des Stars vor. Stephen Heath zum Beispiel unterscheidet folgende konzeptuelle Begriffe:

- die *Person* als der reale Körper eines konkreten Schauspielers
- das *image* als filmische Präsenz eines Schauspielers, die sich bis zum Eindruck vollständiger Kongruenz zwischen realem Körper, fiktionaler Rolle und Rollengeschichte intensivieren kann (Heath 1975, S. 104 f.).

Doch wie entsteht dieses Image? Kann Filmschauspiel im Allgemeinen als Produkt aus der Kombination bestimmter intentionaler performativer Handlungen und inszenatorischer Gestaltungsmittel wie Licht, Farbe, Ton, Kadrierung und Montage beschrieben werden, muss das Starphänomen zusätzlich als intermediale Konstruktion gelten: Stars sind die Summe aus allen Informationen, die öffentlich über sie zirkulieren – ihre Filme und die dazugehörige Bewerbung, aber auch Fotos und Interviews, öffentliche Auftritte und Aussagen, Biographien, Kritiken, Kommentare und sogar Zitate durch andere Schauspieler (Dyer 2000, S. 604 f.).

> Stars are incomplete images outside of the cinema: the performance of the film is the moment of completion of images in subsidiary circulation, in newspapers, fanzines, etc. Further, a paradox is present in these subsidiary forms. The star is at once ordinary and extraordinary, available for desire and unattainable. This paradox is repeated and intensified in cinema by the regime of presence-yet-absence that is the filmic image. Further, the star's particular performance in a film is always more than the culmination of the star images subsidiary circulations: it is a balancing act between fiction and cultism. (…) The basic definition of a star is that of a performer in a particular medium whose figure enters into subsidiary forms of circulation, and then feeds back into future performances (Ellis 1995, S. 91).

Jeder Schauspieler erscheint als Bild, das angesehen werden soll, als Spektakel, aber Stars werden durch Kamera, Kadrierung, Perspektive, Licht und Montage immer wieder aus dem Ensemble der übrigen Darsteller isoliert, im Bildkader hervorgehoben, zu einem Zentrum und Fixpunkt der Erzählung erhoben. Somit sind Stars zwar immer noch Akteure innerhalb einer filmischen Dramaturgie, das heißt Protagonist oder Antagonist, Held oder Bösewicht, zum anderen aber auch Schauspieler mit besonderem signifikatorischem Potenzial. Und dieses Potenzial beruht weniger auf bestimmten Charaktereigenschaften des Schauspielers als auf seinem Image, das sich einerseits aus zahlreichen Starauftritten

speist sowie andererseits zukünftige Rollendarstellungen beeinflusst (vgl. McDonald 2012, S. 66). Ein Beispiel: Prinzipiell jeder Schauspieler könnte sich in einem Film eine Zigarette anstecken. Wenn sich aber Nicholas Cage in *Wild at Heart* (USA 1990) zwei Zigaretten gleichzeitig anzündet, nachdem er erfahren hat, dass seine Geliebte Lula von ihm schwanger ist, kann die Inszenierung seines Körpers im Kontext seiner Rolle als Protagonist des Films und vor dem Hintergrund seiner Rollengeschichte dieses gestische Detail geradezu fetischisieren.

Im klassischen Hollywoodkino banden große Studios Stars vertraglich oft deshalb an sich, um von deren Popularität zu profitieren, das heißt sämtliche öffentlichen Informationen über den Star kontrollieren und zu einer ganz bestimmten *Rollen-* oder *Leinwandidentität* synthetisieren zu können. Die wiederum ließ sich verwenden, um neue Filme des jeweiligen Stars zu vermarkten.

> The Star is a marketing method, a social sign, a national emblem, a product of capital and individualism, and an object of personal as much as collective comsumption. All of these involve an imbrication of private and public, non-performativity and performativity, intimacy and publicity; and the opportunity for appropriation by marginal groups. (…) Actors become stars when their off-screen life-styles and personalities equal or surpass their acting ability in importance (Miller 2000, S. 596).

Da sich Stars dem Publikum gleichermaßen als Werbefläche und Produkt einprägen sollten, bedurften sie wiedererkennbarer Leinwandidentitäten, die sich in ähnlichen gestischen, mimischen und stimmlichen Zeichen manifestierten. Die bereits angesprochene Figur des Tramp bei Charlie Chaplin wäre ein Beispiel. Vollkommen stabile Leinwandidentitäten wie die eines John Wayne finden sich in der Filmgeschichte jedoch relativ selten, selbst die hypermaskulinen Action-Darsteller der 1980er Jahre – Sylvester Stallone und Arnold Schwarzenegger – bemühten sich, ihre auf kraftstrotzende Physis verengten Images Nuance um Nuance zu erweitern (vgl. Tasker 1993, S. 232) (Abb. 6.6).

Interessanterweise muss ein Star weder expressiver noch sonst irgendwie auffälliger spielen als seine Co-Darsteller, die sogenannten *supporting actors*. Sobald ihn Kamera, Lichtsetzung, Montage und Erzählung als Fokus inszenatorischer wie erzählerischer Aufmerksamkeit etabliert haben, weist das Publikum allem, was er tut, Bedeutung zu. Er kann sogar deutlich unterspielen, also körperlich und mimisch Intensität zurücknehmen. Dies produziert häufig einen Effekt von Natürlichkeit, denn der Darsteller spielt ja offensichtlich weniger (vgl. Ellis 1995, S. 104). Diese von der Inszenierung beeinflusste Wirkung mag mehr zum Mythos einiger Method Actors beigetragen haben als deren monatelange, akribische Vorbereitung auf ihre Rollen.

Der besondere Eindruck von Originalität und Natürlichkeit des Stars berührt sich auf Publikumsseite mit einer besonderen Einfühlungsbereitschaft der Rezipienten, mit einer gesteigerten Faszination an der schauspielerischen Darstellung des Stars, durchaus auch mit einer erotischen Schaulust. Stars fungieren somit nicht nur aktiv als Träger bestimmter Merkmale sowie ganzer Filmerzählungen, sondern auch passiv als Objekt von Blicken und Fantasien. Hier befinden wir uns bereits auf der Ebene der *Filmrezeption*, wo sich Schauspiel und Inszenierung „im filmischen Erzählen zu Modellen der Selbstwahrnehmung“

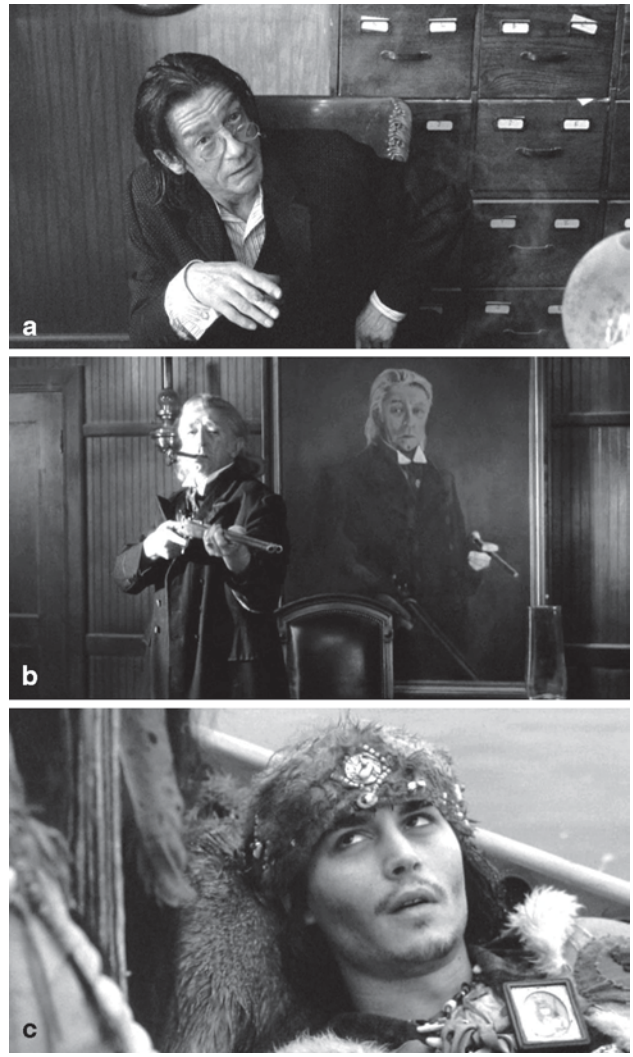

Abb. 6.6 Im Independentkino lässt sich häufig eine Art Wiederentdeckung von Stars (auch aus anderen kulturellen Segmenten) beobachten: Deren Re-Inszenierung wirkt vor allem dann spannend, wenn Stars offensiv gegen ihre etablierten Images besetzt werden, wie es zum Beispiel Jim Jarmusch in seinem elegischen Spätwestern *Dead Man* (© USA u. a. 1995) mit Robert Mitchum, Iggy Pop oder John Hurt tut. Demgegenüber steht der damals 32jährige Johnny Depp 1995 noch am Beginn seiner Kino-Karriere

(Bleicher 2000, S. 150) verdichten. Rezeptionsanalysen erfordern empirische Messmethoden, deshalb werden sie in diesem Lehrbuch nicht vorgestellt. Man kann jedoch grundsätzlich sagen, dass bei der Rezeption schauspielerischer Darbietungen auf der Leinwand sowohl individuelle Wahrnehmungskriterien als auch intersubjektive Realismuskonzepte eine Rolle spielen: Was wird zu einer bestimmten Zeit und in einem bestimmten Kulturraum beziehungsweise Milieu für glaubwürdig, natürlich oder realistisch gehalten? Welche Vorstellungen von Geschlechtlichkeit liegen Inszenierungen und Rezeptionen von Weiblichkeit beziehungsweise Männlichkeit zugrunde? Wie interagieren unsere narrativen Verstehensleistungen mit unseren sinnlich-affektiven Reaktionen auf die Bedeutungsproduktionen des darstellenden Personals? Diese äußerst komplexen Zusammenhänge machen Rezeptionsakte schauspielerischer Darbietungen prinzipiell schwer kategorisierbar.

Code: Schauspielerischer Einsatz körperlicher beziehungsweise sprachlicher Zeichen in einer dem Publikum vertrauten Weise, so dass konventionalisierte Bedeutungen erzeugt werden können (vgl. McDonald 1998, S. 31). In der Regel beruhen Schauspielstile auf Codes: Diese können zum Beispiel Epochen bezeichnen, wie zum Beispiel der histrionic code ein theatrales, pathetisches Spiel der großen emotionalen Gebärden zu Beginn des 20. Jahrhunderts (vgl. Pearson 1992, S. 38 ff.). Umgekehrt existieren auch individuelle Codes, wie zum Beispiel Clint Eastwoods weitgehend unbewegte Mimik, die er sogar über Genregrenzen hinweg beibehielt und lediglich aufgrund narrativer Erfordernisse leicht variierte.
Method Acting: Schauspielkonzept, das maximale Empathie und völliges Hineinversetzen in eine Rolle fordert, um den Eindruck einer unauflöslichen Identität von Rolle und Darsteller zu erzeugen. Es geht auf Konstantin S. Stanislawski zurück und wurde von Lee Strasberg im New Yorker Actor's Studio gelehrt. Ziele der Methode sind Natürlichkeit und Authentizität, die durch akribische Vorbereitung auf die Rolle und psychologische Verankerung der Darstellung erreicht werden sollen.
Schauspiel: menschliche Leistung, eine andere, meist fiktive Figur zu verkörpern. Sie steht im Zusammenspiel mit weiteren filmischen Gestaltungsmitteln wie Kamera, Licht, Farbe, Dekor, Mise-en-Scène, Ton, Musik, Montage und Dramaturgie. Schauspielern stehen dabei prinzipiell ihre Gesichtszüge (Mimik), ihre Gliedmaßen (Gestik) sowie ihre Stimme beziehungsweise Sprache zur Verfügung. Das Ensemble aller sichtbaren körperlichen Zeichen, die Schauspieler zur Konstruktion von Bedeutung im filmischen Raum einsetzen, wird Proxemik genannt. Im Unterschied zum Theater, wo Darsteller live und in zum Teil großer Entfernung zum Publikum spielen, besitzt der Schauspieler nicht die Kontrolle über den Eindruck, den sein Spiel beim Publikum hinterlässt: Die wechselnde Verfügbarkeit von Schauspielern, Drehorten und Technik erzwingt oftmals ein diskontinuierliches und parzelliertes Spiel; die Filmkamera fragmentiert den Körper der Darsteller, was diese zwingt, ein Kamerabewusstsein entwickeln, das heißt ihre Darbietung der Kadrierung anzupassen und ihre Ausdruckskraft gegebenenfalls auf einen einzelnen Körperteil zu konzentrieren.
Sozialer Gestus: Auf Bertolt Brecht zurückgehendes Schauspielkonzept, das sichtbare Distanz zur dargestellten Figur fordert, um durch diese konsequente Illusionsbrechung das Publikum nicht zur Identifikation mit dem dargestellten Charakter zu verführen. Im Kontext von Brechts epischem Theater stehen hier gestisches Spiel und deiktische Attitüde des Ausstellens einer Rolle im Mittelpunkt: Das Schauspiel wird bewusst verfremdet, entindividualisiert und typisiert, so dass der soziale Status der Rolle sichtbar wird.
Starsystem: Stars beeinflussen eine Filmerzählung durch ihre spezifische, unverwechselbare Ausstrahlung, die Größe und Einmaligkeit suggeriert. Dabei tritt ihre konkrete Performance in ein Wechselverhältnis zu ihrem Image, der Summe aller Informationen, die öffentlich über Stars zirkulieren – ihre übrigen Filme, deren Bewerbung, Fotos, Interviews, Biographien, Kritiken oder Kommentare (vgl. Dyer 2000, S. 604 f.). Besitzt ein Star eine bestimmte Rollen- oder Leinwandidentität, kann diese zur Vermarktung eines Films eingesetzt werden.

6.5 Beispielanalysen

Das im vorangegangenen Kapitel vorgestellte Spektrum schauspielerischer Codes und Darstellungstechniken ist zu vielfältig, um anhand weniger Filme auch nur annähernd vollständig verdeutlicht werden zu können. Die folgenden Beispielanalysen zu Martin Scorseses *Raging Bull* (*Wie ein wilder Stier,* USA 1980) und *The Age of Innocence* (*Zeit der Unschuld*, USA 1993) beziehungsweise Rainer Werner Fassbinders *Katzelmacher* (BRD 1969) und *Händler der vier Jahreszeiten* (BRD 1971) stellen vielmehr prominente Verfahren schauspielerischer Rollenaneignung sowie epochale Darstellungscodes gegenüber.

In Martin Scorseses *Raging Bull* (*Wie ein wilder Stier,* USA 1980) spielt Robert De Niro den italoamerikanischen Boxer Jake LaMotta, der von 1949 bis 1951 den Weltmeistertitel im Mittelgewicht innehatte. Das Biopic zeichnet Karriere und Niedergang LaMottas in verschiedenen Stationen nach, wobei vor allem De Niros Darstellung, für die er 1981 den Oscar als Bester Hauptdarsteller erhielt, als paradigmatische Anwendung des Method Actings zu bezeichnen ist:

Ein Method Actor will eine möglichst authentische und glaubwürdige Darstellung erzielen. Um das Methodische an Robert De Niros Schauspiel in *Raging Bull* zu erfassen, bieten sich zunächst einige Hintergrundinformationen aus der Rollengeschichte des Protagonisten an: Robert De Niro, der bereits in *Mean Streets* (*Hexenkessel*, USA 1973), *Taxi Driver* (USA 1976) und *New York, New York* (USA 1977) mit Scorsese gearbeitet hat, ist für seine starke Partizipation bei der Rollenentwicklung bekannt. Dies trifft auch auf die Arbeit an *Raging Bull* zu und beginnt bereits bei der Vorbereitung auf die Rolle: De Niro unterzog sich angeblich einem monatelangen, aufreibenden Training unter Anleitung des echten Jake LaMotta bis zur absoluten Perfektion der Schläge und Abläufe im Ring. Seine detailgenaue Arbeit am eigenen Körper orientierte sich somit einerseits an Alter und Gewicht des zu verkörpernden Charakters. Dazu zählt auch eine extreme Gewichtszunahme von ca. 27kg, um die Veränderung des Körpers LaMottas über mehr als zwei Jahrzehnte erzählter Zeit hinweg darzustellen (vgl. Seeßlen 2003, S. 174). Um die psychologische Konstitution des als extrem zäh und ausdauernd bekannten LaMotta simulieren zu können, wandte De Niro andererseits zahlreiche im Actor's Studio gelehrte Techniken an, zum Beispiel die des Erfahrungsgedächtnisses, was ihm besonders bei der Visualisierung der zahlreichen Schmerzerfahrungen geholfen haben mag, die seine Figur sowohl innerhalb als auch außerhalb des Boxrings erlebt.

Beim Titelkampf gegen Sugar Ray Robinson im Jahr 1941 präsentiert die Kamera die Kämpfer immer wieder in einer Art Schuss-Gegenschuss-Konstellation, manchmal auch frontal von vorne (Abb. 6.7a), so als nehme sie die Position des jeweiligen Kontrahenten ein, was die Dynamik des Kampfes noch verstärkt. Wir sehen zunächst einen agilen, in jedem Muskel vibrierenden De Niro. Leicht gebückt und mit ausgreifenden Schritten bewegt er sich durch den Ring, die angewinkelten Arme bereit zum Schlag beziehungsweise zur Deckung. De Niro verleiht seinen Bewegungen jedoch nichts Elegantes, Tänzelndes, Souveränes, sondern spielt LaMotta als schwitzendes Kraftpaket, der seinem Gegner Schmerzen zufügt. Dies wird in einer halbnahen Einstellung zu Ende der zwölften Runde deutlich,

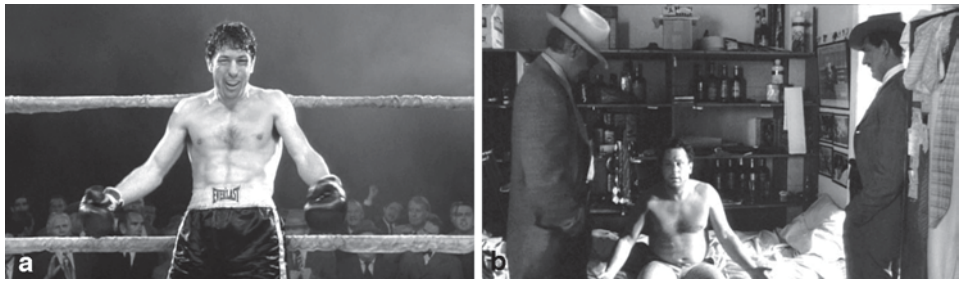

Abb. 6.7 *Raging Bull* (*Wie ein wilder Stier*, © USA 1980): Der Körper Robert De Niros – einmal athletisch, einmal verfettet – wird zum Zeichen einer auf Authentizität und Glaubwürdigkeit zielenden darstellerischen Performanz

als Robinson einen schweren Treffer erhält, der ihn nach links aus dem Bildkader treibt. Kurz zuvor sehen wir De Niro in einer Nahen, am oberen Bildrand begrenzt durch das Ringseil. Von Robinson ist nur der linke Arm am rechten Bildrand zu sehen, und innerhalb dieser inneren Kadrierung müht sich LaMotta, Robinson k.o. zu schlagen: De Niro setzt dabei sowohl mimische Zeichen ein – die Mundwinkel sind nach unten gezogen, die Augen starr – als auch proxemische: Stur und wie automatisch reproduziert er immer wieder die gleichen raumgreifenden und anstrengenden Aushol- und Schlagbewegungen. In der 13. Runde jedoch wendet sich das Blatt: Nun ist es Robinson, der auf LaMotta einprügelt, dessen Gegenwehr sichtlich erlahmt. Scheinbar unfähig, seine Deckung hochzunehmen, brüllt er seinen Gegner an, nur nicht nachzulassen. Seine Mimik, die uns die Kamera während des Bombardements an Schlägen in einer Nahen zeigt, ist reduziert, der Kopf leicht nach vorne geneigt, um – wie der Umschnitt in eine Halbtotale von links zeigt – das Gleichgewicht zu halten, während der Oberkörper an den Seilen nach vorne und hinten pendelt. LaMotta, das wird klar, ist schwer angeschlagen, aber anstatt aufzugeben, provoziert er seinen Gegner noch mehr.

In der Folge wird inszeniert, wie ein Mann seinen Körper malträtieren, ja regelrecht zerstören lässt. In einer Art Reaction Shot sehen wir immer wieder nah De Niros Kopf, von dem Schweiß und Blut abperlen, und seine Handschuhe, die sich um die Ringseile legen, um dem Körper trotz der furchtbaren Treffer Halt zu geben. Die schnelle, parzellierende Montage fügt zahlreiche Detaileinstellungen und Großaufnahmen einprasselnder Schläge, aufplatzender Haut und davonperlender Schweiß- und Blutstropfen in Schwarzweiß und häufig in Zeitlupe zusammen, auf der Tonebene klingen die Schläge wie Donnerhall und verbinden sich mit dem hohen, metallischen Klicken der Kameras, die diesen Moment extremer Gewalt festhalten. De Niros Spiel wirkt hier nicht nur deshalb glaubwürdig, weil er als Actor Bewegungsabläufe und Reaktionen eines Boxers bis in kleinste Details perfekt wiedergibt, sondern auch durch die Kamera, die uns durch die Nähe zu den Kontrahenten immer wieder deren Physis vermittelt, und ebenso durch die rasante Montage, die kein blutiges Detail unterschlägt und so das Sportereignis in die moderne Variante eines Gladiatorenkampfs verwandelt. Der Eindruck von Plausibilität entsteht viertens durch die performativen Elemente, die De Niro seiner Darbietung beimischt: die offensichtlichen

Posen, über die er LaMottas Niederlage in einen Moment kathartischer Selbstentäußerung verwandelt: Gegen Ende der Sequenz steht seine Figur – aus mehreren Wunden blutend und mehr tot als lebendig – am Ringrand und hält sich mit ausgestreckten Armen an den Seilen fest, während er ganze Serien fürchterlicher Schläge einsteckt. Diese Kreuzigungspose verleiht der Szene den Anschein einer rituellen Selbstopferung.

In der darauffolgenden Sequenz, 15 Jahre später (Abb 6.7b), sehen wir LaMotta als Familienvater und Comedian. Schwerfällig und dick geworden, liegt er mit seiner Familie am Pool beziehungsweise versucht sich als Entertainer in seinem eigenen Club. Robert De Niro hat für diesen Körper völlig unterschiedliche Bewegungsabläufe entwickelt, seine Atmung geht heftiger, der Körpermittelpunkt hat sich verschoben, das Rückgrat biegt sich stärker nach hinten durch, um den enormen Bauch zu stützen. Kamera und Montage passen sich in der Clubsequenz diesem veränderten Körperbild an: Lange Einstellungen, meist Amerikanisch oder Halbtotal, häufig über die Schulter ins nicht sehr zahlreich erschienene Publikum zielend, geben De Niro Raum, um LaMotta als grimassierenden, abgehalfterten Sportler zu geben, der vor halbleeren Rängen seines Clubs den eigenen Ausverkauf betreibt.

Im strikten Gegensatz zu dieser Konzeption zeigt sich Rainer Werner Fassbinder in seinen frühen Filmen stark beeinflusst von Bertolt Brechts Schauspieltheorie. *Katzelmacher* oder *Händler der vier Jahreszeiten* thematisieren Entfremdung, Apathie und emotionale Leere, eine Diagnose, aus der das Entstehen individueller wie gruppendynamischer Grausamkeit und Brutalität nachvollziehbar wird. Die schauspielerischen Darbietungen sind wie klinische Studien kleinbürgerlicher Befindlichkeiten, teilweise bewusst dilettantisch ausagiert, doch in ihrer humorlosen und nichtpsychologisierenden Anlage enorm aussagekräftig. In *Katzelmacher* dominieren noch stärker als in *Händler der vier Jahreszeiten* minimale Mimik und Gestik, die Schauspieler legen lange Pausen zwischen Bewegungen und Aussagen ein, ihre Proxemik zeigt wenig Bezug zu dem, was sie über ihre Gefühle äußern. Sie scheinen ihrer eigenen Körper entfremdet (so wie ihre Rollen dem Leben entfremdet sind) und rezitieren auswendig gelernte Texte (analog zu den Charakteren, die keinerlei Bezug zu ihren eigenen Emotionen besitzen und deshalb auf geliehene Gefühle aus Werbung und Schlagern zurückgreifen). In *Händler der vier Jahreszeiten* kehrt Hans (Hans Hirschmüller) aus der Fremdenlegion zu seiner Frau Irmgard (Irm Herrmann) und seiner kleinen Tochter Renate (Andrea Schober) zurück. Als Obsthändler, ein Beruf, den er nicht liebt, schlägt er sich zunächst mehr schlecht als recht durch. Durch Rückblenden wird Hans' innere Verwundung durch die Familie und enttäuschte Liebschaften deutlich – ein ungelebtes Leben, das in einer Textzeile aus Rocco Granatas Schlager *Buona Notte* (1963) – „Alles, was Du willst, kannst Du nicht haben" – enigmatisch zusammengefasst wird wäre. Hans Hirschmüller spielt in langsamen, reduzierten Bewegungen, wie in Zeitlupe, ein Zeichen seiner inneren Emigration aus der Welt, die ihm zeitlebens mit Demütigungen statt Liebe begegnete. Seine starren Blicke, seine Apathie legen einen depressiven Charakter nahe, der immer wieder am Mund anliegende Daumen spielt auf die kindliche Geste des Daumenlutschens an. Hans Hirschmüller ist ein Kind im Körper eines Erwachsenen. In Momenten des Rauschs – der Alkohol wird ihm zunächst einen Herzinfarkt ein-



Abb. 6.8 *Katzelmacher* (© BRD 1969) und *Händler der vier Jahreszeiten* (© BRD 1974): Tableauartige Bilder, oft frontal zur Kamera hin inszeniert, treffen auf ein bewusst verfremdend angelegtes Schauspiel

und ihn am Ende umbringen – wird der eingesunkene Mann aktiv, springt auf, schleudert Stühle durch den Raum oder prügelt seine Frau, ein blindes Abreagieren voller monotoner Bewegungen, auf das erneut resignierte Müdigkeit und emotionale Paralyse folgen. Im leeren und meist geradeaus gerichteten Blick wird gleichermaßen die Entfremdung in der Rolle und von der Rolle spürbar. Selbst als das Paar kurzzeitig wieder zusammenfindet und durch die Einstellung eines Gehilfen das Geschäft zu florieren beginnt, kann Hans weder Nähe zulassen noch Freude empfinden. Er bleibt unnahbar, emotional gepanzert und trinkt sich zum Schluss in seiner Stammkneipe, vor den Augen der Gäste, seiner Frau und seines Legionskameraden Harry zu Tode.

Fassbinders Inszenierung, vor allem der exzessive Einsatz innerer Kadrierungen (Fensterrahmen, Autofenster, Türen, Spiegel), unterstützen den Eindruck der Unfreiheit seiner Charaktere. In übertrieben gekünstelten, manchmal geradezu grotesk anmutenden Figurenanordnungen stellt Fassbinder die gesellschaftlichen Mechanismen aus Gewalt und Angst deutlich aus, die letztlich den Tod seines Protagonisten bewirken. In langen Großaufnahmen blicken die Darsteller in die Kamera, sprechen gleichsam das Publikum an und brechen so die filmische Illusion. In *Katzelmacher* erscheinen die wechselnden Paarbeziehungen der Protagonisten ebenfalls als Folge mangelnder emotionaler Bindungen, aus ihnen erwächst jedoch nicht nur Misstrauen und Ablehnung untereinander, sondern zusätzlich auch Fremdenhass gegenüber einem griechischen Arbeiter. Wie Hans Hirschmüller scheinen die Männer und Frauen nicht nur in einer Welt aus Ausbeutung und Verzweiflung gestrandet, sondern sogar ihre Hoffnungen auf ein besseres Leben entstammen billigen Groschenromanen oder erschöpfen sich in der Vorstellung einer Karriere bei der Bundeswehr. In langen Tableaus agieren die vier Paare meist frontal zur Kamera (Abb. 6.8), ihre Blick- und Handlungsachsen kreuzen sich dadurch nur selten. Siebenmal bricht Fassbinder diese Erzählweise durch eine stereotype Einstellung, in der jeweils zwei Personen in einer Rückwärtsfahrt im Gespräch zu sehen sind. Die Hoffnungslosigkeit der bundesdeutschen Alltagsrealität schlägt sich auch in defizitärer Kommunikation nieder: Die Paare sprechen ein zurückgenommenes, an Münchner Vorstadtdialekte angelehntes

sprachliches Kunstprodukt aus doppelten Verneinungen und unpersönlichen „man"-Formulierungen. Kein Schauspieler in *Katzelmacher* bietet sich als Identifikationsfigur an. Niemals werden Natürlichkeit oder Glaubwürdigkeit angestrebt, stattdessen soll ihr Spiel stets bewusst machen, dass gespielt wird, dass eine Differenz zwischen Schauspieler und Charakter existiert. Die Rollen werden nicht gelebt, sondern ausgestellt.

Als letztes Beispiel wollen wir nun noch einen Film betrachten, der auf eindrucksvolle Weise schauspielerische Codes des Theaters und des Films gegeneinander ausspielt: *The Age of Innocence*, Martin Scorseses Adaption des Pulitzer-Preis gekrönten Romans von Edith Wharton aus dem Jahr 1920, erzählt eine melodramatische Liebesgeschichte innerhalb des New Yorker Großbürgertums des späten 19. Jahrhunderts. Er konfrontiert die Liebe zweier Menschen mit den manierierten Konventionen und zynischen Distinktionsmechanismen ihrer Klasse. Der junge Anwalt Newland Archer (Daniel Day-Lewis), verlobt mit der aus einer ebenso untadeligen Familie stammenden May Welland (Wynona Ryder), verliebt sich in deren unkonventionelle Cousine, Gräfin Ellen Olenska (Michelle Pfeiffer), die nach einer enttäuschenden Ehe aus Europa zurückkehrt. Der vergleichsweise modern eingestellte Archer soll Olenska von ihrer geplanten Scheidung abbringen. Sie will ihre Freiheit, er soll den damit verbundenen Skandal verhindern. Zunächst hat Archer Erfolg, Olenska verzichtet des sozialen Friedens willen und um die Hochzeit Archers und Mays nicht durch einen Eklat zu überschatten auf ihr Vorhaben. Doch je näher sich beide im Zuge dieser Treffen kommen, desto stärker finden sich beide in einem zarten Netz aufmerksamer Beobachtung seitens ihres sozialen Umfelds verstrickt, das jeden ihrer Schritte registriert und schließlich sanktioniert.

Die diegetische Welt des Films erscheint völlig artifiziell: Jede Geste, jeder Blick und jedes Wort sind ambivalent: Einerseits bilden sie Bestandteile öffentlicher, alltäglicher Kommunikation, andererseits stellen sie Mittel einer permanenten Observation dar, über die sich die neureiche Aristokratie ihres eigenen Machtanspruchs vergewissert. Eine Situation von Überwachen und Strafen, die Michael Ballhaus' Kamera immer wieder mit langen, ausgiebigen Fahrten und panoramatischen Aufsichten auf die protzigen Säle und Anwesen visualisiert. Nur die stete Wiederholung der gesellschaftlichen Rituale – Empfänge, Bälle und Bankette – garantiert das Funktionieren der hermetischen Einheit von Familien und Verwandtschaftsbeziehungen. Dem Einzelnen bleiben kaum Möglichkeiten, Gefühle auszuleben oder Sinnlichkeit zu erfahren – die strengen Konventionen erlauben keine persönlichen Freiräume. Die wenigen, mikroskopischen Augenblicke von Intimität, die Archer und Olenska erleben, inszeniert Scorsese als Brüche mit naturalistischen Darstellungskonventionen, zum Beispiel wenn ein Two-Shot der beiden Liebenden in einer Opernloge plötzlich durch Irisblenden gecacht und gleichzeitig die Atmo ausgeblendet wird, so dass nur noch ihr Dialog zu hören ist.

In *The Age of Innocence* prallen also gleich mehrere Codes aufeinander: Die öffentliche Kommunikation innerhalb der Upper Class, die quasi subkutane Sprache der Blicke und Gesten, die der Kontrolle und Stabilität des Systems dient sowie die Ausbruchsversuche der Liebenden, die einander zum Beispiel Blumen als Ausdruck ihrer Gefühle schicken, da sie ihre Gefühle und Sinnlichkeit nicht offen ausleben dürfen.



Abb. 6.9 In *The Age of Innocence* (*Zeit der Unschuld*, © USA 1993) wird das Bühnenmelodram mit seinen überhöhten Pathosformeln zum Vorbild für die Filmprotagonisten. Gleichzeitig prallen hier theatrales Overacting und filmisches Underacting aufeinander

Hinzu treten nun diegetische wie metadiegetische Darstellungscodes: Als Archer und Olenska die Aufführung eines populären Bühnenmelodrams besuchen, wird deutlich, welche wichtige Rolle konventionalisierte theatrale Schauspielstile des Theaters für die Affektmodellierung der Protagonisten spielen. Wir sehen eine standardisierte Abschiedsszene zwischen einem Offizier, der seine Geliebten verlässt (Abb. 6.9a). Beide Bühnenschauspieler agieren überhöht, mit großer Körperspannung und maximaler emotionaler Intensität in Blicke und Stimme. Archer und Olenska sind vom melodramatischen Pathos tief berührt. Als sie wenig später bei einem Spaziergang im Landhaus der Familie van der Luyden Station machen, kopiert Scorseses Mise-en-scène Haltung und Position der Theaterschauspieler im Bühnenraum, wenngleich mit vertauschten Rollen und deutlich zurückgenommener Intensität (Abb. 6.9b): Wir treten in eine subjektive Fantasievorstellung Archers ein, in der er vorne rechts am Fenster steht, dort, wo auf der Bühne die verlassene Geliebte stand, während Olenska hinten links sitzt. So wie der Offizier von hinten an seine Partnerin herantrat, imaginiert Archer das Nahen seiner heimlichen Liebe und ihre zärtliche Umarmung – kein Abschied diesmal, sondern ein intimer Moment der Nähe, den Scorsese jedoch durch einen harten Schnitt auf die immer noch unbeweglich sitzende Olenska beendet. Für die durch eisige Konvention gehemmten Protagonisten erscheint das Melodramatische mit seinen überhöht ausgespielten Affekten wie eine Verheißung von Freiheit (vgl. Jackob 2010). Theatrale und filmische Repräsentation treten hier in ein vielschichtiges Abbildverhältnis: Das Bühnenmelodram dient als Vorbild des Filmmelodrams, quasi als Mise-en-abyme. Gleichzeitig inspiriert das pathetische Overacting auf der Theaterbühne (der histrionische Code) das miniaturisierte, dafür aber ausführlicher strukturierte filmische Underacting (den verisimilaren Code).

In der zentralen Sequenz offenbart Archer schließlich seine Gefühle zu Olenska, die ihm daraufhin vorwirft, erst seine Intervention habe ihre Scheidung und damit die Ver-

wirklichung ihre Liebe verhindert. Außerdem habe sie sein selbstloses Engagement für ihre Aufnahme in den Kreis der New Yorker Familien ihm gegenüber verpflichtet Diese paradoxale Situation materialisiert sich auch in einer eher performativen Körperinszenierung: Erst sinkt er – in intensitätssteigernder Slow-Motion – zu Boden und küsst ihren Fuß, daraufhin beugt sie sich über ihn, bis beide ineinander verschränkt auf dem Fußboden kauern, sein Kopf in ihrem Schoß, sie über ihn hingestreckt. In dieser verqueren, verschachtelten Position der Körper ist bereits ihr zukünftiges Verhalten, ihr komplexes Lavieren zwischen Nähe und Distanz angelegt. Beide haben die Regeln und Codes der New Yorker Upper Class zu tief internalisiert, um ein gemeinsames Leben außerhalb ihrer Grenzen in Erwägung zu ziehen. Im melodramatischen Konflikt zwischen Liebe und Pflicht gibt es keinen realen Ort mehr, der Erfüllung verspräche, kein Refugium.

Die hier versammelten Beobachtungen zeigen, dass die Analyse schauspielerischer Stile und Darstellungscodes nicht nur von theoretischen Modellen ausgehen, sondern immer auch visuelle und auditive Inszenierungsstrategien sowie Aspekte der Montage und Narration zur Kenntnis nehmen sollte. Diese Strategien sind es, die erst den filmischen Raum konstituieren, in dem schauspielerische Leistungen rezeptiv wahrnehmbar werden. Kontextinformationen können überall dort sinnstiftend und erhellend wirken, wo die im Bildkader beobachtbaren schauspielerischen Zeichen keine klare Deutung der Darbietung ermöglichen.

Literatur

Benjamin, Walter. 1980. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In *Gesammelte Schriften. Bd. 1*, Hrsg. Rolf Tiedemann, Hermann Schweppenhäuser, 431–469. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Balázs, Béla. 2001. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films* (Original 1924). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Blank, Richard. 2001. *Schauspielkunst in Theater und Film. Strasberg, Brecht, Stanislawski*. Berlin: Alexander.

Bleicher, Joan Kristin. 2000. Urmutter Gaia am Spülstein. Genderkonstruktion durch Schauspiel. In *Ladies, Vamps, Companions. Schauspielerinnen im Kino*, Hrsg. Susanne Marschall und Norbert Grob, 143–159. St. Augustin: Gardez.

Brecht, Bertolt. 1967. Das epische Theater. In *Gesammelte Werke 15. Schriften zum Theater 1*, Hrsg. Suhrkamp Verlag in Zusammenarbeit mit Elisabeth Hauptmann. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bulgakowa, Oksana. 2012. StimmBrüche. Marlon Brando, Innokenti Smoktunowski und der Klang der 1950er Jahre. In *Resonanz-Räume. Die Stimme und die Medien*, Hrsg. Oksana Bulgakowa, 81–98. Berlin: Bertz.

deCordova, Richard. 1991. Genre and performance: An overview. In *Star texts. Image and performance in film and television*, Hrsg. Jeremy Butler, 115–124. Detroit: Wayne State University Press.

Dyer, Richard. 2000. Heavenly bodies: Film stars and society. In *Film and theory. An anthology*, Hrsg. Robert Stam und Toby Miller, 603–617. Oxford: Blackwell. Original: New York: St. Martin's Press 1986.

Ellis, John. 1995. Visible Fictions: Cinema, television, video. London: Routledge.

Emkic, Jessie. 2008. Diva Dylan. An.schläge – Das Feministische Magazin. http://www.anschlaege.at/2008/gebruar08/divadylan.htm. Zugegriffen: 28. Aug. 2013.

Fischer-Lichte, Erika. 2004. *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Fischer-Lichte, Erika. 2005. Aufführung. In *Metzler Lexikon Theatertheorie*, Hrsg. Erika Fischer-Lichte, Doris Kolesch, und Matthias Warstat, 16–26. Stuttgart: Metzler.
Glitre, Katharina. 2012. Acting style and genre. In *Acting and performing in moving image culture*, Hrsg. Jörg Sternagel, Deborah Levitt, und Dieter Mersch, 71–85. Bielefeld: Transcript.
Goffman, Erving. 1977. *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Heath, Stephen. 1975. Film and system: Terms of analysis. Part II. *Screen* 16 (2): 91–113.
Hickethier, Knut. 1999a. Der Schauspieler als Produzent. Überlegungen zu einer Theorie des medialen Schauspielers. In *Der Körper im Bild: Schauspielen – Darstellen – Erscheinen*, Hrsg. Heinz-B. Heller, Karl Prümm, und Birgit Peulings, 9–30. Marburg: Schüren.
Hickethier, Knut. 1999b. Schauspielen und Montage. Eine Einleitung. In *Schauspielen und Montage. Schauspielkunst im Film: Zweites Symposium* (*1998*), Hrsg. Knut Hickethier, 7–14. St. Augustin: Gardez.
Hickethier, Knut. 2000. Acting und Performance – Angela Winkler. In *Ladies, Vamps, Companions. Schauspielerinnen im Kino*, Hrsg. Susanne Marschall und Norbert Grob, 250–267. St. Augustin: Gardez.
Jackob, Alexander. 2010. *Eine Geschichte über New York vor dem Zeitalter des Films: oder Film als Archiv der Sinne* (Original 2004), urn:nbn:de:hebis:30-1144916. Frankfurt a. M.: Universitäts-Bibliothek.
Kiefer, Bernd. 2009. Die Suche nach dem notwendigen Bild: Robert Bresson. In *Kino des Minimalismus*, Hrsg. Norbert Grob, Bernd Kiefer, Roman Mauer, und Josef Rauscher, 78–101. Mainz: Bender.
Koebner, Thomas. 1997. Leibesvisitation. Schauspielkunst im Stummfilm. In *Lehrjahre im Kino. Schriften zum Film erster Teil*, 67–106. St. Augustin: Gardez.
Löffler, Petra. 2004. *Affektbilder. Eine Mediengeschichte der Mimik*. Bielefeld: Transcript.
McDonald, Paul. 1998. Film acting. In *The Oxford guide to film studies*, Hrsg. John Hill und Pamela Church Gibson, 30–35. Oxford: Oxford University Press.
McDonald, Paul. 2012. Spectacular acting: On the exhibitionist dynamics of film star performance. In *Acting and performing in moving image sulture*, Hrsg. Jörg Sternagel, Deborah Levitt, und Dieter Mersch, 61–70. Bielefeld: Transcript.
Miller, Toby. 2000. Stars and performance. Introduction. In *Film and theory. An anthology*, Hrsg. Robert Stam und Toby Miller, 595–602. Oxford: Blackwell.
Naremore, James. 1988. *Acting in the cinema*. Berkeley: Univercity of California Press.
Neale, Steve. 1980. *Genre*. London: British Film Institute.
Pearson, Roberta. 1992. *Eloquent Gestures. The transformation of performance style in the Griffith Biograph Films*. Berkeley: University of California Press.
Plessner, Hellmuth. 2003. Zur Anthropologie des Schauspielers (Original 1948). In *Anthropologie*, Hrsg. Gunter Gebauer, 185–202. Leipzig: Reclam.
Schatz, Thomas. 1981. *Hollywood genres*. New York: Random House.
Seeßlen, Georg. 2003. *Martin Scorsese*. Berlin: Bertz + Fischer.
Stanislawski, Konstantin S. 1996. *Die Arbeit des Schauspielers an sich selbst – Tagebuch eines Schülers. Teil I: Die Arbeit an sich selbst im schöpferischen Prozess des Erlebens*. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins.
Sternagel, Jörg. 2005. *Methodische Schauspielkunst und amerikanisches Kino*. Berlin: wvb.
Sternagel, Jörg. 2006. Weight Watching: Method Acting as a Label and Subtext in The Machinist. Cinetext. http://cinetext.philo.at/magazine/sternagel/bale/bale.html Zugegriffen: 1. Okt. 2013.
Sternagel, Jörg, Levitt Deborah, und Dieter Mersch. 2012. Etymological Uncoveries, Creative Displays: Acting as Force and Performance as Eloquence in Moving Image Culture. In *Acting and*

Performing in Moving Image Culture, Hrsg. Jörg Sternagel, Deborah Levitt, und Dieter Mersch, 51–60. Bielefeld: Transcript.

Tasker, Yvonne. 1993. Dumb movies for dumb people. Masculinity, the body, and the voice in contemporary action cinema. In *Screening the male. Exploring masculinities in hollywood cinema*, Hrsg. Steven Cohan und Ina Rae Hark, 230–244. London: Routledge.

Gattungen

7

Die Einteilung in Gattungen entspringt dem Wunsch, Filme und TV-Formate nach grundlegenden Gemeinsamkeiten zu systematisieren. Aufgrund einer Gattungszugehörigkeit lässt sich auf formale Eigenschaften schließen, was wiederum die Rezeption durch den Zuschauer beeinflusst. Sehen wir einen Film, der als „Dokumentation" angekündigt wird, gehen wir im Allgemeinen davon aus, dass dieser reale Weltzustände abbildet (selbst wenn einzelne Szenen für die Kamera inszeniert wurden). Beim fiktionalen Film beziehungsweise Spielfilm (bereits der Wortstamm verweist hier auf das Schau-Spiel) nehmen wir dagegen an, dass Ereignisse mit Schauspielern nach dramaturgischen und ästhetischen Gesichtspunkten in Szene gesetzt werden.

Eine grundlegende Unterscheidung bei der Klassifizierung filmischer Gattungen ist also die Trennung zwischen *Fiktion* und *Nicht-Fiktion*, wobei bereits an dieser Stelle deutlich wird, wie problematisch eine eindeutige Zuordnung ist. Vor allem *Biopics* (Filmbiografien) und Historienfilme, also Filme über historische Persönlichkeiten und Ereignisse, weisen einen ganz unterschiedlichen Grad an Fiktionalität auf. So orientiert sich Joseph Vilsmaiers *Marlene* (D/I 2000) allenfalls oberflächlich an der von Maria Riva geschriebenen Biografie über ihre Mutter Marlene Dietrich und erfindet aus dramaturgischen Gründen fiktive Figuren. Heinz Schirks *Die Wannseekonferenz* (D 1984) versucht sich hingegen an einer faktenbasierten Rekonstruktion, bei der die Dialoge auf Grundlage der Originalprotokolle dieser folgenschweren Zusammenkunft am 20. Januar 1942 erstellt wurden. Der Verlauf der Konferenz wird in diesem *Dokumentarspiel* mit Schauspielern nachgestellt, was man auch als *Reenactment* bezeichnet. Die Einheit von Zeit und Raum bleibt dabei gewahrt, so dass der Film – wie das historische Ereignis selbst – 85 Minuten dauert.

Manche Spielfilme rekonstruieren nicht nur ein Stück Zeitgeschichte, sondern enthalten sogar dokumentarisches Material, wie beispielsweise Oliver Stones *JFK* (*JFK – Tatort Dallas*, USA 1991), der verschiedene historische Aufnahmen des Tages zeigt, an dem John F. Kennedy ermordet wurde. Durch die Einbettung in eine Spielhandlung käme dennoch niemand auf die Idee, diesen Film als Dokumentationen zu bezeichnen. Auf der anderen Seite stellen aber auch viele Produktionen, die man eher dem Dokumentarfilm zuordnen

O. Keutzer et al., *Filmanalyse,* Film, Fernsehen, Neue Medien,
DOI 10.1007/978-3-658-02100-9_7, © Springer Fachmedien Wiesbaden 2014



Abb. 7.1 Hans Brenner als Hanns Martin Schleyer in *Todesspiel* (© D 1997)

würde, einzelne Szenen nach, wie beispielsweise das *Dokudrama Todesspiel* (D 1997) von Heinrich Breloer. Diese Nachinszenierung der Entführung des Wirtschaftsfunktionärs Hanns Martin Schleyer durch die RAF, erhebt einen Authentizitätsanspruch, der trotz des Reenactments nicht in Frage gestellt wird. Auffällig ist, dass Breloer bei der Inszenierung dieser Szene auf das kollektive Gedächtnis zurückgreift, indem er sich an den Bildern orientiert, die damals durch die Medien gingen und die man heute noch mit diesem Vorfall verbindet (Abb. 7.1).

Zahlreiche nicht überschneidungsfrei zu definierende Mischformen bezeugen die Notwendigkeit eines dynamischen Gattungsbegriffs, der eine erste Verständigung über einen filmischen Gegenstand ermöglicht, darüber hinaus aber nach einer spezifischeren Ausdifferenzierung verlangt. Knut Hickethier weist zu Recht darauf hin, dass den aus einem systematischen Ästhetikverständnis abgeleiteten Begriffen (wie Experimentalfilm oder Essayfilm) zahlreiche aus der Filmpraxis erwachsene Produktionskategorien (wie Werbefilm, Industriefilm oder Amateurfilm) gegenüberstehen – dass also mit dem Begriff der Gattung sowohl ein *Modus des Erzählens* als auch eine historisch-pragmatisch entstandene *Produktgruppe* bezeichnet werden kann (Vgl. Hickethier 2012, S. 206 f.).

In unseren Augen ist der Begriff der Gattung nur solange sinnvoll, wie er sich (durchaus im Sinne Hickethiers) auf grundsätzliche Modi des Erzählens bezieht und demzufolge in einem ersten Schritt das *Fiktionale* (Spielfilm), das *Dokumentarische* (Dokumentarfilm) und die *Animation* (Zeichentrickfilm usw.) unterscheidet. Beim Animationsfilm dient die kinematografische Apparatur – im Gegensatz zum Spielfilm und zum Dokumentarfilm – nicht dazu, einen realen Bewegungsvorgang in Einzelbildern aufzunehmen, stattdessen werden einzelne Bilder (ob gezeichnet oder digital) im Gegenteil so zusammengesetzt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht, die als solche nie stattgefunden hat. In einem zweiten Schritt bietet es sich an, zusätzlich noch die Gattungen des Essayfilms und des Experimentalfilms als formale Gestaltungsstrategien in Betracht ziehen, die wiederum anders geartete Zugänge zum filmischen Material implizieren und eine feinere Differenzierung der Kategorien erlauben (Abb. 7.2).

Den Essayfilm kann man zwischen dem Spielfilm und dem Dokumentarfilm situieren, weil diese Filme in der Regel mit dokumentarischem Material arbeiten, sich dabei aber eines bewusst subjektiven, teilweise auch stark fiktionalisierten Zugangs bedienen. Der Experimentalfilm dagegen zeichnet sich insbesondere durch die Abwesenheit eindeutiger narrati-

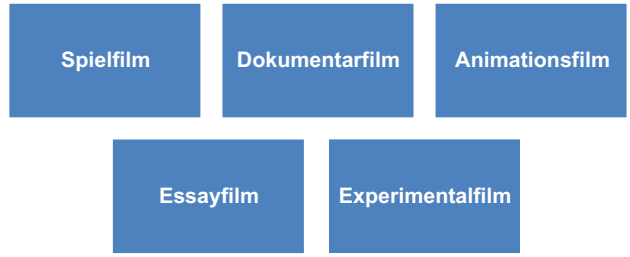

Abb. 7.2 Filmgattungen im Überblick

ver Strategien aus und experimentiert (wie der Name schon sagt) stattdessen mit sämtlichen Ausdrucksformen des filmischen Mediums, wobei er sich freizügig aus dem Repertoire der anderen Gattungen bedient und dabei Bilder erzeugt, die einmal eher narrative, ein anderes Mal eher deskriptive, manchmal aber auch gänzlich abstrakte Qualitäten entfalten.

Gattung versus Genre

Der Begriff Gattung (hergeleitet vom griechischen *génos*; lateinisch: *genus*) markiert bereits in der Topik des Aristoteles einen Oberbegriff, unter dem sich verschiedene wesensverwandte Arten (*eîdos*) subsumieren lassen. So sind Mensch und Tier beispielsweise der Art nach verschieden, gehören aber beide zur Gattung „Lebewesen". Eine definitorische Schwierigkeit der Filmwissenschaft – und der Geisteswissenschaften im Allgemeinen – resultiert daraus, dass sich auch der (aus dem Französischen stammende) Begriff Genre vom griechischen *génos* ableitet, semantisch aber dem aristotelischen *eîdos*, also dem Artbegriff, nähersteht. Hierarchisch ist der Gattungsbegriff folglich dem Genrebegriff übergeordnet, auch wenn beide Termini in der Praxis nicht immer trennscharf verwendet werden (Abb. 7.3).

Während der Genrebegriff eine Gruppenzugehörigkeit aufgrund thematischer, topologischer, ikonografischer, dramaturgischer oder narrativer Merkmale ermöglicht, zielt der Begriff der Gattung eher darauf ab, die grundsätzliche filmische Herangehensweise zu benennen.

Drei Fragen sind für eine Gattungsbestimmung von zentraler Bedeutung

1. In welchem Modus (beziehungsweise „wie") wird gefilmt?
2. Nach welchen Kriterien wird das Material ausgewählt, bearbeitet und arrangiert?
3. Welche Indizes finden sich in Bezug auf Fiktionalisierung oder Authentifizierung, und unter welchen Prämissen soll der Zuschauer den Film demnach rezipieren?

Unabhängig von der Gattungssystematisierung lassen sich viele Filme auch über eine Genrezugehörigkeit charakterisieren, wobei manche Genres in verschiedenen Gattungen vertreten sind. So kann beispielsweise ein Animationsfilm wie *WALL·E* (*WALL·E – Der letzte räumt die Erde auf*, USA 2008) über seine Thematik und seine Ikonografie genauso dem dystopischen Science-Fiction-Film zugerechnet werden wie beispielsweise der Genreklassiker *Planet of the Apes* (*Planet der Affen*, USA 1968) von Franklin J. Schaffner.

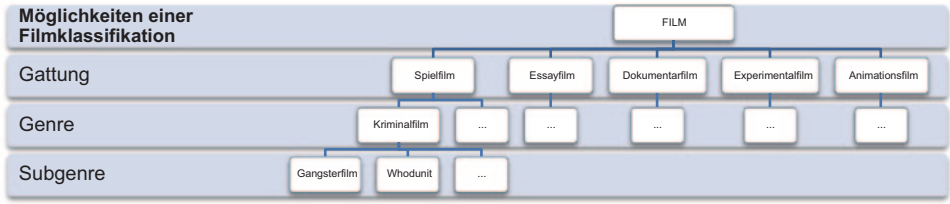

Abb. 7.3 Möglichkeiten einer Filmklassifikation

Fiktion versus Nicht-Fiktion

Die Unterscheidung zwischen Fiktion und Nicht-Fiktion stellt heraus, in welcher Form ein Film auf die uns umgebende Realität Bezug nimmt. Entscheidend ist dabei nicht so sehr, ob einzelne Geschehnisse speziell für die Kamera inszeniert wurden, sondern es geht grundsätzlicher darum, ob wir

- es mit fiktiven (von Schauspielern verkörperten) Figuren in mehr oder weniger erfundenen Situationen zu tun haben (→ fiktionaler Film) oder ob wir
- mit real existierenden Personen konfrontiert werden, die in ihrer natürlichen Identität auftreten und Vorgänge durchleben, die in dieser oder ähnlicher Form stattfinden oder stattgefunden haben (→ wirklichkeitsabbildender beziehungsweise nonfiktionaler Film).

Vor allem frühe Dokumentarfilme, wie etwa die Arbeiten des Pioniers Robert Flaherty, sind in hohem Maße inszeniert und nach narrativen Prinzipien aufgebaut, zeigen jedoch keine Schauspieler, sondern Menschen in ihrer natürlichen Umgebung und Identität und referieren damit auf die außerfilmische Wirklichkeit. John Grierson, ein Dokumentarfilmregisseur und -produzent, der den Begriff der *Dokumentation* (*documentary*) im Bezug auf Flahertys *Moana* (USA 1926) geprägt haben soll, hat diesen Terminus selbst in seinen theoretischen Schriften mehrfach problematisiert. Bereits 1932 spricht er in *Cinema Quarterly* von einer „Gelegenheit zur schöpferischen Arbeit", die sich bei der „Darstellung des Lebens" biete und verweist damit auf einen selektiven und subjektiv formenden Zugang zum filmischen Ausgangsmaterial (übersetzter Nachdruck in Hohenberger 2006, S. 90–102).

In Bezug auf den Film von Objektivität zu sprechen, ist auch deshalb problematisch, weil Filmbilder abwesende Phänomene und Sachverhalte zwar repräsentieren, mit diesen jedoch nicht identisch sind, weshalb es sich grundsätzlich um ein zeichenhaftes und interpretationsbedürftiges Medium handelt (vgl. Borstnar et al. 2008, S. 39). In der Regel sind wir darauf angewiesen, Filmen und anderen medialen Erzeugnissen *Fiktionalität* oder *Faktualität* zu unterstellen, weil der konkrete Wirklichkeitsbezug vom Zuschauer entweder gar nicht oder nur mit erheblichem Aufwand überprüft werden kann. Dokumentarische *Authentizität* ist in diesem Sinne also nicht nur ein Modus, sondern vor allem auch „als ein Rezeptionseffekt, als ein spezifischer Wirklichkeitseindruck zu begreifen" (Heller 2011, S. 152), der über formale Strategien behauptet werden kann (Saunders 2010, S. 14). So sig-

nalisiert beispielsweise der mediale Rahmen von Nachrichtensendungen (von der standardisierten Formensprache bis hin zum formell gekleideten Nachrichtensprecher) Seriosität, die dem Betrachter suggerieren soll, dass auch die vermittelten Inhalte seriös recherchiert, glaubwürdig und authentisch sind. Die Tatsache, dass der Zuschauer die Wahrhaftigkeit medialer Eindrücke und Botschaften in der Regel nicht überprüft, macht ihn anfällig für Manipulationen und begründet auch die hohe gesellschaftliche und moralische Verantwortung, die den Produzenten nicht-fiktionaler Medienformate zukommt.

Ein besonders augenfälliges Beispiel für den Missbrauch dieser Verantwortung ist die Instrumentalisierung der Wochenschauen durch totalitäre Systeme. Vor der flächendeckenden Einführung des Fernsehens waren (neben den großen Tageszeitungen) seit den frühen 1910er Jahren die Kino-Wochenschauen eine wichtige Informationsquelle für die Bevölkerung. Diese dokumentarischen Filmberichte verbreiteten politische, gesellschaftliche und kulturelle Neuigkeiten und liefen meist im Vorprogramm zum Hauptfilm. Mit „eigenen Augen" konnte der Kinobesucher Zeuge bedeutender Ereignisse werden, die sich in fernen Ländern abspielten, denn es gab einen internationalen Austausch von Bildmaterial. Die Mischung aus Unterhaltung und Information erreichte die Massen – und so verwundert es nicht, dass Hitlers diktatorisches Regime in den Wochenschauen ein wirkungsvolles Propagandainstrument entdeckte. Durch die Selektion des Materials, wie auch durch den Voice-Over-Kommentar, wurde – mehr oder minder subtil – auf die Meinungsbildung des Rezipienten Einfluss genommen. Doch auch über das Vorprogramm hinaus verstand man es, mit tendenziöser Berichterstattung, die sich den trügerischen Anschein des Dokumentarisch-Objektiven gab, Ressentiments zu schüren und die eigenen Ideen zu verbreiten. So wurden Propagandafilme wie beispielsweise der Reichsparteitagsfilm *Triumph des Willens* (D 1935) oder der antisemtische Hetzfilm *Der ewige Jude* (D 1940) als Dokumentationen vermarktet.

Sieg im Westen (D 1941), ein *Kompilationsfilm*, der größtenteils aus Archivaufnahmen von Wochenschauen zusammengeschnitten wurde und vor allem die Invasion in Holland, Belgien und Frankreich im Mai/Juni 1940 thematisiert, beginnt sogar im Erzählmodus einer Wocheschau. Bezeichnenderweise wird der (im nationalsozialistischen Sinne) geschichtsverfälschende Voice-Over-Kommentar des Prologs von Harry Giese gesprochen, der Stimme der gleichgeschalteten Deutschen Wochenschau. Giese war der populärste Nachrichtensprecher der Zeit und man erhoffte sich offensichtlich, dass die mit ihm assoziierte Professionalität auf den Film abfärben und ihm Glaubwürdigkeit verleihen würde. In der Nachkriegszeit verloren die Wochenschauen zunehmend an Bedeutung und wurden durch die Verbreitung des Fernsehens mit tagesaktuellen Nachrichtensendungen schließlich ganz aus dem Kino verdrängt.

Tendenziell lassen sich bestimmte Indizes unterscheiden, mit denen Filme sich über ihre mediale Rahmung hinaus als fiktionale beziehungsweise nonfiktionale Erzeugnisse ausweisen, wobei – jenseits propagandistischer Verfälschung – mit diesen Konventionen auch gespielt werden kann. Manche Spielfilme imitieren bewusst einen dokumentarischen Gestus, wie beispielsweise Daniel Myricks und Eduardo Sánchez' *The Blair Witch Project* (*Blair Witch Project*, USA 1999), manche Dokumentationen sind dagegen derart über-

formt, dass sie ihren Realismus einbüßen und sich an der Grenze zur Fiktion bewegen, wie beispielsweise der Kinofilm *La marche de l'empereur* (*Die Reise der Pinguine*, F 2005), in dem die Tiere durch Synchronisation mit menschlichen Stimmen zu sprechen scheinen.

Eine gängige Strategie, um dem Zuschauer vor Augen zu führen, dass er einen (wirklichkeitsabbildenden) Dokumentarfilm sieht, besteht paradoxerweise gerade im Sichtbarmachen des filmischen Produktionsapparates. Redebeiträge des Filmteams und Kommentare des Regisseurs oder auch die Präsenz von Kameras und der Crew machen den Prozess des Filmens auf visueller oder auditiver Ebene erfahrbar und lassen das Geschehen somit authentisch, spontan und nicht inszeniert erscheinen. Der Betrachter hat dabei nicht selten das Gefühl, dem Filmteam bei der Arbeit zuzusehen, das selbst auf diese Weise zum

Als *Authentizitätssignale* wirken (nach Borstnar et al. 2008, S. 42 f.) darüber hinaus auch diverse filmsprachliche Akzente, wie:

- eine unruhige (Hand-)Kamera, die oft den Eindruck erweckt, dass sie auf das Geschehen „reagiert", ohne mehr zu wissen als der Zuschauer,
- ein unscharfes Bild, das als ein „Fehler" bei der spontanen Aufnahme erscheint und nicht durch Nachdrehen korrigiert wird,
- ein unausgewogenes Licht (beziehungsweise gar keine Lichtsetzung),
- Bildsprünge (Jump Cuts, Achsensprünge) in der Montage,
- Figuren, die in die Kamera blicken oder sich an das Filmteam wenden.

Garanten für einen wirklichkeitsgetreuen Zugriff auf das filmische Ausgangsmaterial wird. Einerseits sind diese Effekte zum Teil unmittelbar auf eine mobile Aufnahmetechnik (leichte Handkameras, Synchronton-Aufnahmegeräte usw.) zurückzuführen, wie sie Filmemachern seit Mitte der 1950er Jahre zur Verfügung stand, andererseits werden sie filmhistorisch aber auch mit bestimmten Stilepochen und Strömungen assoziiert, wie beispielsweise mit der *Nouvelle Vague*, dem *Direct Cinema* oder dem *Cinéma vérité*.

Trotz dieser etablierten Konventionen stellt keines der genannten Merkmale einen tatsächlichen Garanten für Authentizität dar, sondern kann selbstverständlich unter strategischen und/oder künstlerischen Gesichtspunkten auch anderweitig eingesetzt werden. Neben dem bereits erwähnten dokumentarischen Look als Authentizitätssignal sind hier vor allem sämtliche Formen filmischer *Selbstreferentialität* und *Selbstreflexivität* zu nennen, die immer dann zutage treten, wenn das Medium auf sich selbst verweist oder die eigene Medialität reflektiert. Ein berühmtes Beispiel hierfür ist die Exposition von François Truffauts *La nuit américaine* (*Die amerikanische Nacht*, F/I 1973), die sich dem Zuschauer zeitverzögert als Aufbau eines Filmsets zu erkennen gibt und damit nicht nur den Prozess des Filmemachens thematisiert, sondern auch auf den eigenen Status als inszeniertes Kunstprodukt verweist (Abb. 7.4). In einem Film über das Filmemachen funktioniert das Sichtbarmachen der Apparatur dementsprechend nicht als Authentisierungsstrategie, sondern wird einerseits selbst Teil der filmischen Diegese, über die es andererseits (mittels der indirekten Thematisierung einer außerfilmischen Realität) immer hinausweist.



Abb. 7.4 Schienen und ein Kamerakran lassen in Abb. 7.4a aus *La nuit américaine* (*Die amerikanische Nacht,* © F/I 1973) keinen Zweifel daran, dass die Handlung an einem Filmset spielt. In Abb. 7.4b ist der Regisseur François Truffaut (*Mitte*) selbst zu sehen, der in diesem „Film im Film" wiederum den Regisseur Ferrand spielt eine selbstreferentielle und selbstreflexive Strategie

Grundsätzlich lässt sich festhalten, dass der Eindruck von Fiktionalität vor allem durch das Ausbleiben dokumentarischer Indizes entsteht, also dadurch, dass der filmische Produktionsprozess in Vergessenheit gerät und das Geschehen als unmittelbar erlebt wird. Die Figuren agieren dabei ausschließlich intradiegetisch und reagieren nicht auf die Kamera und das Team. Insgesamt erscheint die Szenerie (innerhalb der Diegese) natürlich und die eingesetzte Technik bleibt als solche unsichtbar. Nicht zuletzt ist auch die Creditsequenz eines Films ein ganz wesentliches Fiktionalitätssignal, da sie verdeutlicht, dass hier Schauspieler in Rollen agieren und nicht in ihrer natürlichen Identität.

7.1 Spielfilm

„Die zwei allgemeinsten Filmtypen sind der Spielfilm und der Film ohne Spielhandlung", schreibt Siegfried Kracauer in seiner *Theorie des Films* lapidar, wobei er die zweite Kategorie zusätzlich in Experimentalfilm und Tatsachenfilm unterteilt (Kracauer 2012, S. 237). Was unter einem Spielfilm genau zu verstehen sei, führt Kracauer bezeichnenderweise nicht weiter aus, denn obwohl die meisten Filme ohne Frage als Spielfilme zu klassifizieren wären, weil ihnen eine Schau-„Spielhandlung" zugrunde liegt, verweigert sich dieser Begriff einer eindeutigen Definition. Interessanterweise kennt der Terminus Spielfilm kein englischsprachiges Äquivalent, stattdessen verweist der im Englischen gebräuchliche Begriff *fiction film* explizit auf die fiktionale Handlung des Spielfilms, die selbstverständlich realen Ereignissen nachempfunden sein kann. Der deutsche Begriff hebt dagegen vor allem den Schauspieler ins Bewusstsein, der nicht als er selbst auftritt, sondern den Film dadurch zum Spielfilm macht, dass er eine Rolle „spielt". In Analogie zum Schauspiel (als theatrale Gattung), das auf einem Drama basiert, beruht auch der Spielfilm meist auf einem Drehbuch, das neben den Dialogen diverse zusätzliche Informationen (Szenenanweisungen usw.) enthält. Unabhängig von der filmischen Umsetzung existiert also die Idee einer fiktionalen Spielhandlung beziehungsweise einer Erzählung, die fast immer im Voraus schriftlich fixiert wurde. Selbst bei improvisierten Szenen (im Film wie im Theater)

wird in der Regel zuvor ein Erzählrahmen abgesteckt, innerhalb dessen agiert und improvisiert werden darf.

Während man in der Wissenschaft in Anlehnung an das Englische inzwischen vor allem von Fiktion und dem fiktionalen Film in Abgrenzung zum nichtfiktionalen oder nonfiktionalen Film spricht, dient der Begriff Spielfilm heute vor allem als produktionstechnische Kategorie, um diesen beispielsweise vom Kurzfilm abzugrenzen. Wird in einer TV-Zeitschrift ein Spielfilm angekündigt, so erwartet der Zuschauer einen ca. ein- bis zweistündigen fiktionalen Film mit professionellen Schauspielern, der ihm eine unter dramaturgischen Aspekten konstruierte Geschichte vor Augen führt. Wer einen Spielfilm sieht, betrachtet also nicht nur Spielhandlungen, sondern geht zugleich eine Art „Vertrag" mit den Filmemachern ein, die ihn in eine Erzählwelt entführen, deren Gesetzmäßigkeiten nicht notwendigerweise mit Konventionen des Alltags übereinstimmen. Gerade das Aufspüren und Entschlüsseln der Regeln, nach denen solche diegetischen Welten funktionieren, macht dabei einen besonderen Reiz für den Zuschauer aus.

7.2 Dokumentarfilm

Auch der Dokumentarfilm möchte dem Zuschauer etwas „erzählen", indem er ihm im Sinne des von Grierson geforderten „creative treatment of actuality" (Grierson 1966, S. 13.) authentische Eindrücke präsentiert und sich dabei ebenso variantenreicher narrativer Strategien bedient wie der fiktionale Film. Anders als dem Spielfilmregisseur geht es dem Dokumentarfilmer jedoch „um nonfiktionale Realität, das Dokumentieren des real stattfindenden, nonfiktionalen Lebens" (Schadt 2002, S. 23), womit unweigerlich ein Wahrhaftigkeitsanspruch im Sinne einer unverfälschten Realitätswiedergabe verbunden ist. Dieses dokumentarische Ethos (das auch in zahlreichen theoretischen Schriften zum Dokumentarfilm eine zentrale Rolle spielt) scheint für eine allgemeine Definition von großer Bedeutung, denn die meisten Zuschauer (wie auch die meisten Filmemacher) empfinden das *reenactement*, also das Nachstellen von Szenen im Dokumentarfilm, genau solange als legitim, wie es dem übergeordneten Ziel der (wirklichkeitsgetreuen) Präsentation von Informationen dient (vgl. Bordwell und Thompson 2008, S. 338 f.).

Im Allgemeinen sind Dokumentarfilme oder Dokumentationen (ungeachtet der möglichen Ausdifferenzierung in verschiedene Untergattungen) als wirklichkeitsabbildende Medienerzeugnisse zu verstehen, die einen Ausschnitt der uns umgebenden Wirklichkeit einfangen und diesen nicht nur ausstellen, sondern meist auch kommentieren. Bereits durch einen selektiven und subjektiven Umgang mit dem gedrehten Ausgangsmaterial entsteht ein diskursiver Zusammenhang, der oftmals (vor allem in Verbindung mit einem Voice-Over-Kommentar) einer dramaturgischen Argumentationsstruktur folgt. Viele Dokumentarfilme gehen somit über die bloße Thematisierung und Visualisierung eines Phänomens hinaus und implizieren (mehr oder minder subtil) auch eine Haltung, für die der Filmemacher steht und die in den meisten Fällen auch dem Zuschauer nahegelegt werden soll. David Bordwell spricht deshalb in Anlehnung an Strategien der Rhetorik von einer

„rhetorischen Form" des Dokumentarfilms (Bordwell und Thompson 2008, S. 348 ff.), die er von der „kategorischen Form" (Bordwell und Thompson 2008, S. 343 ff.), also einer eher neutralen Präsentation des Materials nach motivischen Überlegungen und immanenten Eigenschaften abgrenzt.

Eine differenzierte Definition verschiedener Erzählstrategien des Dokumentarfilms schlägt der Filmwissenschaftler Bill Nichols vor, der zunächst vier, dann fünf und in der jüngsten Überarbeitung seiner *Introduction to documentary* sechs Paradigmen des Dokumentarischen unterscheidet (Nichols 2010, S. 31 f.):

1. Der expositorische Modus (*expository mode*) richtet sich direkt an den Zuschauer, wobei die visuelle *Narration* (→ Narratologie) von einem auktorialen Voice-Over-Kommentar („voice of God") überlagert wird, der das Gesehene für den Betrachter kommentiert und interpretiert. Charakteristisch ist diese Erzählform für die meisten bis in die 1950er Jahre gedrehten Dokumentation, für diverse Formen des Fernsehdokumentarismus (über Tiere, Landschaften, Ethnien usw.) aber auch für bestimmte Kinodokumentationen, die sich an der Schnittstelle zum Essayfilm bewegen, wie beispielsweise Werner Herzogs *Grizzly Man* (USA 2005).
2. Der poetische Modus (*poetic mode*) organisiert das filmische Material nach visuellen und akustischen Rhythmen und Mustern und rückt den Dokumentarfilm damit in die Nähe des Experimentalfilms. Der Prozess des Sehens wird dabei in seiner Erlebnishaftigkeit aufgewertet, während die Vermittlung konkreter Inhalte in den Hintergrund tritt. Ein populäres Beispiel für diese Erzählform ist *Koyaanisqatsi* (*Koyaanisqatsi – Prophezeiung*, USA 1982) des amerikanischen Regisseurs Godfrey Reggio.
3. Der beobachtende Modus (*observational mode*) setzt auf unmittelbare Teilhabe am filmischen Geschehen ohne eine (auf sich aufmerksam machende) vermittelnde Instanz, wobei die Akteure die Kamera in der Regel ignorieren. Dieser Erzählstil, der mit technischen Neuerungen der 1950er Jahre (tragbare 16 mm-Kameras gekoppelt mit Synchronton-Aufnahmegeräten, lichtempfindlicheres Filmmaterial für Innen- und Außenaufnahmen) einherging, ist besonders charakteristisch für die Strömung des *Direct Cinema*. Als einer ihrer Begründer gilt der Journalist Robert Drew, der ursprünglich für das *Life magazine* arbeitete und mit fotojournalistischen Methoden an das Filmemachen heranging. Für den von ihm produzierten *Primary* (USA 1960) über den Vorwahlkampf der Demokratischen Partei versammelte er mit Richard Leacock und Albert Maysles an der Kamera und D. A. Pennebaker als Cutter weitere wichtige Vertreter dieser Strömung. Bis heute bietet sich der beobachtende Modus immer dann an, wenn eine neutrale Berichterstattung gewünscht wird oder wenn voneinander abweichende Standpunkte neutral gegenüber gestellt werden sollen, wie beispielsweise in *Control Room* (USA 2004) von Jehane Noujaim, der die Bedeutung des Nachrichtensenders Al Jazeera für die arabische Welt von unterschiedlichen Seiten aus beleuchtet.
4. Der partizipatorische Modus (*participatory mode*) sieht eine Interaktion zwischen den Dokumentarfilmmachern und den Akteuren vor, die den Film auch narrativ entschei-



Abb. 7.5 *Shoah* (© F 1985) Während der israelische Friseur Abraham Bomba einem Kunden die Haare schneidet, erzählt er Lanzmann von seiner Zeit im Konzentrationslager Treblinka. Bomba hatte die Aufgabe, Frauen die Haare zu schneiden und sie im Glauben zu lassen, es folge eine Dusche, obwohl ihnen tatsächlich der letzte Gang in die Gaskammern der Nationalsozialisten bevorstand

dend mitgestalten, indem sie „ihre Geschichte" in der Tradition der *Oral History* öffentlich machen und für die Kamera erzählen. Berühmt geworden ist beispielsweise die mehrstündige Dokumentation *Shoah* (F 1985) von Claude Lanzmann, der ausschließlich Zeitzeugen des Holocaust zu Wort kommen lässt (Abb. 7.5) und auf Archivbilder gänzlich verzichtet.

5. Der (selbst-)reflexive Modus (*reflexive mode*) lenkt die Aufmerksamkeit des Betrachters auf die konstruktivistischen Aspekte der Dokumentarfilmpraxis selbst und schafft damit eine kritische Distanz zum Gezeigten. Trotz einzelner Vorläufer wie zum Beispiel Dsiga Wertows *Tschelowek s kino-apparatom* (*Der Mann mit der Kamera*, SU 1929) verbindet man diese Strategie vor allem mit den späten 1970er Jahren und kann sie durchaus auch als „Kritik an den unzureichend reflektierten Authentizitätsversprechen des Direct Cinema" (vgl. Heller 2011, S. 54) begreifen. Anstatt dem Zuschauer Objektivität und Kontinuität vorzugaukeln, wird die filmische Narration (beispielsweise durch eine sichtbare Apparatur) als solche transparent. In einigen Fällen gehen Filmemacher soweit, auch ihre journalistischen Methoden in Frage zu stellen, wie beispielsweise Elizabeth Barret, die in *Stranger with a Camera* (USA 2000) auch die Verantwortung medialer Bildproduzenten (gegenüber den Menschen, über die berichtet wird) thematisiert.
6. Beim performativen Modus (*performative mode*) wird das Individuum in seiner Befindlichkeit und seiner sozialen Interaktion wichtiger als die generalisierende Repräsentation und Rekonstruktion einer historischen Epoche. Seit Ende der 1980er Jahre wird Bedeutungsproduktion in einem zunehmend komplexen Weltgeschehen primär als subjektive Kategorie begriffen („Meaning is clearly a subjective, affect-laden phenomenon." Nichols 2010, S. 201), der man mit einer offenen, assoziativen und evokativen Formensprache Rechnung trägt. Typisch für diesen Erzählstil ist die Integration disparater Materialien wie beispielsweise in *Tarnation* (USA 2003) des Regisseurs Jonathan Caouette, der sich unter anderem alter Super-8- und Videoaufnahmen, Fotografien und

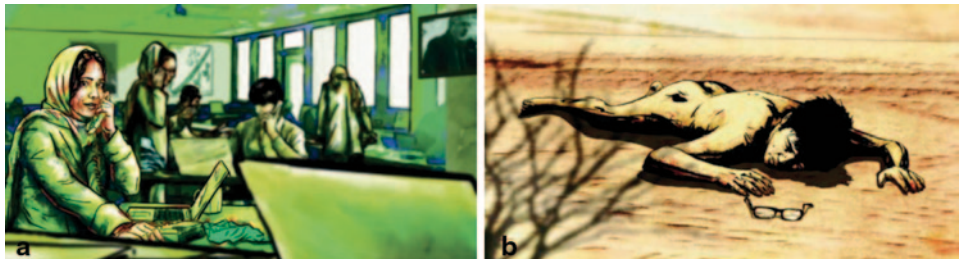

Abb. 7.6 *The Green Wave* (© D 2010) ist eine filmische Collage, die teilweise sogar innerhalb einer Einstellung Realfilm mit Zeichnungen und Animationen verknüpft. Der Einsatz verschiedener Materialien ermöglicht es, auch Ereignisse zu bebildern, von denen es keine Aufnahmen gibt, wie beispielsweise die systematische Misshandlung von Häftlingen

Sprachaufnahmen eines Anrufbeantworters bedient, um die problematische Beziehung zu seiner an Schizophrenie erkrankten Mutter zu thematisieren.

Selbstverständlich schließen die sechs von Bill Nichols beschriebenen Modi des Dokumentarischen einander nicht aus, sondern es ist keine Seltenheit, dass ein Dokumentarfilmregisseur innerhalb eines Films auf verschiedene Strategien der Informationsvermittlung setzt. Darüber hinaus lässt sich in den vergangenen Jahren eine Tendenz zur *Hybridisierung* des nonfiktionalen Films feststellen, die zu einer Vermischung verschiedener Gattungen führte. So verweist beispielsweise der umgangssprachliche Begriff *Dokudrama* auf eine Kreuzung von Spielfilm und Dokumentarfilm, wobei in der Regel nicht zu erkennen ist, inwiefern und in welchem Maße authentisches Material fiktionalisiert beziehungsweise in einen fiktiven Kontext eingebunden wurde. Eine andere, dem Begriff nach paradoxe Hybridform ist der *dokumentarische Animationsfilm*, bei dem authentische Sachverhalte als Animationen nachgebildet werden, wie beispielsweise in *The Green Wave* (D 2010). Der Regisseur Ali Samadi Ahadi kombiniert in diesem Film Scherenschnitt-Animationen mit Interviewszenen, Tweets, Facebook-Posts und Handyvideos, so dass daraus eine Art Collage entsteht, die mit dem traditionellen Verständnis des Dokumentarfilms auf den ersten Blick nicht mehr viel gemein hat, genau wie dieser aber darauf abzielt, eine komplexe Wirklichkeit abzubilden. Gerade bei solchen Hybridformen scheint sich der etwas allgemeinere Begriff des nonfiktionalen Films eher anzubieten als der Begriff des Dokumentarfilms, weil zwar ein expliziter Bezug zur nonfiktionalen Realität besteht, diese aber über weite Strecken eher rekonstruiert als dokumentiert wird (Abb. 7.6).

Einen weiteren Sonderfall im Bereich des Dokumentarfilms stellt die *Mockumentary* dar, die sich aus dem englischen Verb *to mock* und dem Begriff *documentary* zusammensetzt. Eine Mockumentary verspottet die Gattung des Dokumentarfilms, indem die formalen (der Authentisierung dienenden) Strukturen zwar nachgeahmt, aber mit fiktionalen Inhalten gefüllt werden. Inszenierte Szenen werden dabei (meist unter humoristischen, satirischen oder parodistischen Gesichtspunkten) als reale Tatsachen verkauft, weshalb man umgangssprachlich auch von Pseudo-Dokumentationen spricht. Ein berühmtes Beispiel ist *This is Spinal Tap* (USA 1984) des Regisseurs Rob Reiner, der eine fiktive Heavy-Metal-Rockband porträtiert.



Abb. 7.7 Assoziativ verbundene Impressionen aus *Sans Soleil* (*Sans Soleil – Unsichtbare Sonne,* © F 1983). Die Sequenz erzählt wenig Konkretes über Tokio – dafür aber umso mehr darüber, wie der Erzähler diese Großstadt wahrnimmt

7.3 Essayfilm

Als Essayfilme bezeichnet man eine eher experimentelle Gattung zwischen Spielfilm und Dokumentarfilm, die fiktionales und dokumentarisches Material kombiniert und sich dabei durch eine assoziative, reflexive und bewusst subjektive Herangehensweise auszeichnet. Abgeleitet vom französischen *essai* (Versuch) handelt es sich (in Anlehnung an die gleichnamige literarische Gattung) um eine offene Form, bei der der Autor/Regisseur vereinzelte Fundstücke (*objets trouvés*) der vorfilmischen Realität in ein Netz von Assoziationen einbettet und dabei einer subjektiven Logik und Argumentationsstruktur folgt. In der Regel verzichtet der Essayfilm auf gängige Erzählkonventionen, eine kausale Handlungsführung und eine stringente Figurenentwicklung, um den Zuschauer (beispielsweise durch Fragmentierung, Multiperspektivität oder semantische Ambivalenz des Gezeigten) zu eigenen Interpretationen zu bewegen. Eine für das Verständnis entscheidende Funktion kommt oft der Tonebene zu, die nicht nur als verbindendes Element zwischen heterogenen Bildeindrücken fungiert, sondern häufig eine zusätzliche Erzählinstanz einführt. Das kann der Filmemacher selbst sein, der seine Filmbilder und seine Erfahrungen mittels eines Voice-Over-Kommentars dem Zuschauer erläutert (und dabei manchmal sogar im Bild zu sehen ist), wie beispielsweise Michael Moore in vielen seiner Filme. Es sind aber auch fiktive Erzählfiguren üblich, die sich in Form von *erlebter Rede*, *innerem Monolog*, *stream of consciousness*, Briefen, Tagebucheinträgen usw. zu Wort melden und auf diese Weise allenfalls indirekt als Alter Ego des Regisseurs gedeutet werden können, wie beispielsweise in *Sans Soleil* (*Sans Soleil – Unsichtbare Sonne*, F 1983) von Chris Marker (Abb. 7.7). Fließend wechselt dieser Film, der häufig als eine reflexive Meditation über das Wesen menschlicher Erinnerung gelesen wurde, nicht nur zwischen diversen Themen und Orten auf verschiedenen Kontinenten hin- und her, sondern scheint auch die Idee eines Raum- und Zeitkontinuums in Frage stellen zu wollen. „Die Bilder, mal präsentiert als Dokumente, mal als Visionen, lassen einen vielfältigen Sinn erkennen oder verharren manchmal in rätselhafter unerschließbarer Dichte“ (Koebner 2011, S. 180) und verweisen somit auch auf die Komplexität menschlicher Reflexion im Allgemeinen. Trotz der subjektiven Herangehensweise ist es in diesem Sinne charakteristisch für *Sans Soleil*, wie auch für den Essayfilm generell, dass er darauf abzielt, „Zeugnisse der Vergangenheit mit der Gegenwart in einen neuen, überpersonellen, räumlich umfassenden und zeitlich unbegrenzten Zusammenhang“ (Möbius 1991, S. 12) zu stellen.



Abb. 7.8 In *Berlin – Die Sinfonie der Großstadt* (© D 1927) folgt nach einer äußerst dynamischen, rasant geschnittenen Montagesequenz, die sämtliche städtischen Fortbewegungsmöglichkeiten abbildet, die Nahaufnahme eines Verkehrspolizisten, der dem Chaos einen Moment lang Einhalt gebietet (**a**). Die sich anschließende Einstellung zeigt bewegliche Püppchen, die durch ihre Materialität limitiert sind und nur nach vorne und nach hinten wippen können, als würden sie auf der Stelle treten (**b**). Unmittelbar stellt sich die Assoziation ein, dass die Stadt ihre Passanten zu uniformen Puppen macht und sie in ihrer natürlichen Fortbewegung behindert

Formal neigt der Essayfilm sowohl zu analogen Reihungen als auch zur kontrastiven Opposition von Bildern und Bildmetaphern, woraus sich eine gesteigerte Bedeutung der Montage für diese Gattung ableiten lässt. In dieser Hinsicht steht er sowohl dem Experimentalfilm nahe als auch verschiedenen Formen des Dokumentarfilms, einerseits den poetisch-bildhaften, andererseits aber auch den argumentativ-rhetorischen, wie im vorangegangenen Kapitel beschrieben. Auch zum Kompilationsfilm, einer Subgattung des Dokumentarfilms, bei der fast ausschließlich auf bereits vorhandenes Material (aus früheren Filmen oder aus Archiven) zurückgegriffen wird, besteht eine enge Verwandtschaft, weshalb der Essayfilm mitunter als besondere Spielart des Dokumentarfilms begriffen wurde. Selten lassen sich die nonfiktionalen Gattungen trennscharf voneinander abgrenzen, und vom „persönlichen" Dokumentarfilm zum Essayfilm ist es nur ein kleiner Schritt.

Auch historisch ist es nicht möglich, den Beginn des Essayfilms eindeutig zu datieren, fest steht jedoch, dass sich bereits im frühen Kino essayistische Tendenzen finden lassen und dass darüber hinaus viele frühe Dokumentarfilme einen essayistischen Zugang zu ihrem Gegenstand suchen. Ein Beispiel ist Walter Ruttmanns *Berlin – Die Sinfonie der Großstadt* (D 1927), in dem der Regisseur den Alltag in der Metropole nicht nur dokumentiert, sondern mittels der Montage so stark dynamisiert, rhythmisiert und teilweise auch verfremdet, dass man die Stadt in einem Bilderrausch als lebendigen, pulsierenden Organismus erlebt. Diese spezifische Erzählform ist keine objektive, sondern korrespondiert sowohl mit der individuellen Wahrnehmung des Filmemachers als auch mit seiner persönlichen Vorstellung davon, wie eine moderne Großstadt funktioniert. Sowohl das Erlebte als auch die abstrakte Idee vom Wesen einer Stadt scheinen in die Filmbilder eingeschrieben, die es auf diese Weise vermögen, Vorstellungen und Gedanken zu visualisieren (Abb. 7.8).

Aufgrund seines subjektiv-reflexiven Zugangs zum Material gilt der Essayfilm als Autorenfilm par excellence, weshalb essayistische Tendenzen in den 1960er Jahren (im Kontext der Autorentheorie) auch im Spielfilm an Bedeutung gewannen. Zu nennen sind Filme, die sich durch Offenheit, Entgrenzung und Vieldeutigkeit auszeichnen, wie Alain Resnais' *L'année dernière à Marienbad* (*Letztes Jahr in Marienbad*, F/I 1961) oder beispielsweise auch Alexander Kluges *Abschied von gestern* (BRD 1966), der ein kaleidoskopartiges Gesellschaftsbild entwirft und Fiktives mit tatsächlich Vorgefundenem verbindet. Anders als der Dokumentarfilm, der durch seinen Anspruch, die Wirklichkeit abbilden zu wollen, an ein dokumentarisches Ethos und eine (im Rahmen der Möglichkeiten) unverfälschte Realitätswiedergabe gebunden ist, plädiert der Essayfilm für radikale Subjektivität und eignet sich deshalb besonders gut für persönliche (auch wertende) Stellungnahmen. So ist beispielsweise der Filmessay *La Société du Spectacle* (*Die Gesellschaft des Spektakels*, F 1973) des französischen Revolutionärs, Künstlers und Philosophen Guy Debord (nach seinem gleichnamigen Hauptwerk) ein dezidiert politischer Film, der Bilder der französischen Mai-Unruhen mit Softpornos und Ausschnitten aus dem Hollywoodkino in Bezug setzt und damit die Oberflächlichkeit einer Überflussgesellschaft kritisiert, die diese Bilderflut passiv konsumiert. Natürlich läuft der Film selbst Gefahr, eben jener Rezeption anheim zu fallen, und zeigt – im Gegensatz zur Propaganda – auch keine Auswege aus diesem Dilemma auf. Essayfilme formulieren eher Fragen als dass sie Antworten geben. Die Regisseure lassen uns teilhaben an ihrem Nachdenken über die Welt, weshalb die Filme oft etwas Unfertiges und Vorläufiges besitzen. An der Alltagswirklichkeit entzündet sich die subjektive Ideenwelt, weshalb man auch von „dokumentarischen Autorenfilmen" oder kinematografischen (Denk-)Versuchen sprechen könnte.

7.4 Experimentalfilm

Unter der Bezeichnung *Experimentalfilm* werden Ansätze des Filmemachens zusammengefasst, bei denen die Materialität des Mediums und die Erschließung einer neuen Formensprache im Zentrum stehen. Deutlicher als in den übrigen Gattungen (und teils sogar in scharfem Kontrast zu ihnen) zielen sie darauf, die künstlerische und mediale Besonderheit der Film-, später auch der Videotechnik, herauszustellen und zugleich von den Einflüssen zu separieren, die nicht primär aus der formalen Disposition des Mediums Film erwachsen.

Damit ist vor allem eine Abgrenzung zum narrativen Kino intendiert. Denn während die übrigen Formen des Films in mehr oder minder ausgeprägter Weise zum Erzählen (oder Berichten) neigen und dazu eine Handlung mit fiktionalen Charakteren (im Spielfilm) beziehungsweise einen Ausschnitt außerfilmischer Wirklichkeit (im Falle der Dokumentation) zu vermitteln suchen, sind experimentelle Filme bestrebt, „wegzukommen vom Vorbild der Literatur und von der Dramaturgie des Theaters, die den Schauspieler ins Zentrum des Geschehens zu stellen trachtete" (Weiss 1995, S. 13) und stattdessen ein *reines Kino* (*cinéma pur*) zu entwerfen, in dem die Materialität des Mediums zum Thema der Inszenierung wird.

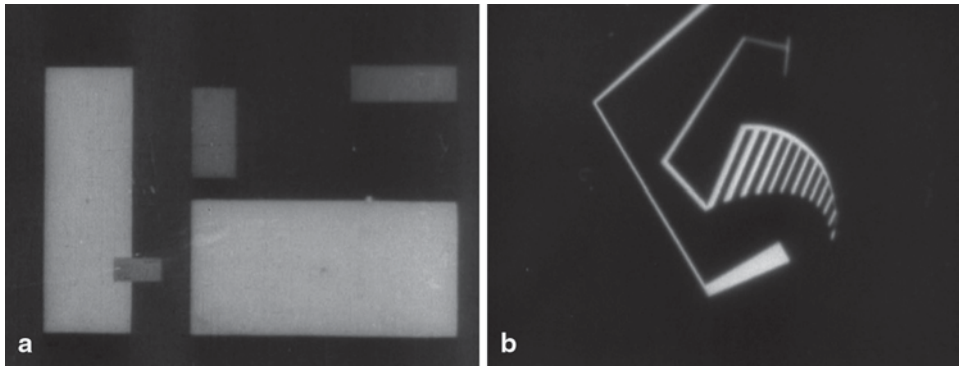

Abb. 7.9 Die abstrakten Filme *Rhythmus 21* (© D 1921) von Hans Richter und *Symphonie diagonale* (F 1924) von Viking Eggeling erproben Grundlagen der Einzelbildvariation

Welche Facetten der filmischen Gestaltung dabei primär in den Fokus gerückt werden, ist nicht überzeitlich konstant, sondern variiert in Abhängigkeit vom jeweiligen technischen Entwicklungsstand wie auch dem ästhetischen Grundverständnis der einzelnen Filmemacher. So gibt es gerade in den ersten Jahrzehnten der Filmgeschichte Strömungen des experimentellen Kinos, die das Phänomen der Bewegungsillusion studieren und über die rein abstrakte Gestaltung geometrischer Formen (im Falle des sogenannten *abstrakten Films*), die auf dem Filmstreifen von Einzelbild zu Einzelbild variieren, die Grundlagen des späteren Animationsfilms legen (Abb. 7.9). Daran knüpfen spätere Ansätze des Experimentalfilms an, die das Filmmaterial ohne Umweg über die Filmkamera als Aufnahmeapparatur direkt bearbeiten. Berühmt geworden sind hierbei vor allem die Arbeiten von Stan Brakhage, der in seinem Kurzfilm *Mothlight* (USA 1963, Abb. 7.10) Pflanzenreste und Insektenflügel so kunstvoll auf einem transparenten Filmstreifen arrangierte, dass sich daraus in der Projektion ein teils fließender, teils stockender Bilderfluss ergab. Ähnliche Effekte erzielte er in anderen Kurz- und Langfilmen, in denen er den Filmstreifen mit frei fließenden Farbmustern bemalte.

Andere Richtungen des experimentellen Films gehen von der Montage als zentralem Gestaltungsmittel aus und erproben

- unterschiedliche Formen rhythmischer Gestaltung; etwa im Falle der sogenannten *Kurzmontage* (*montage rapide*), in der Einzeleinstellungen mit hoher Schnittfrequenz aneinandergereiht werden,
- verschiedene Formen der assoziativen Bildverknüpfung, in denen widersprüchliche und/oder überraschende Bildmetaphern aus der Kombination eigentlich unvereinbarer Einzelbilder hervorgehen (zum Beispiel im Umfeld des französischen Surrealismus) und
- Schnittmuster auf Grundlage rein mathematisch kalkulierter Einstellungslängen und -inhalte, die von jeder künstlerisch motivierten, symbolgeladenen Konnotation befreit werden sollten (wie es für Arbeiten von Peter Kubelka und andere strukturalistische Experimentalfilme der 1960er und 1970er Jahre typisch ist).

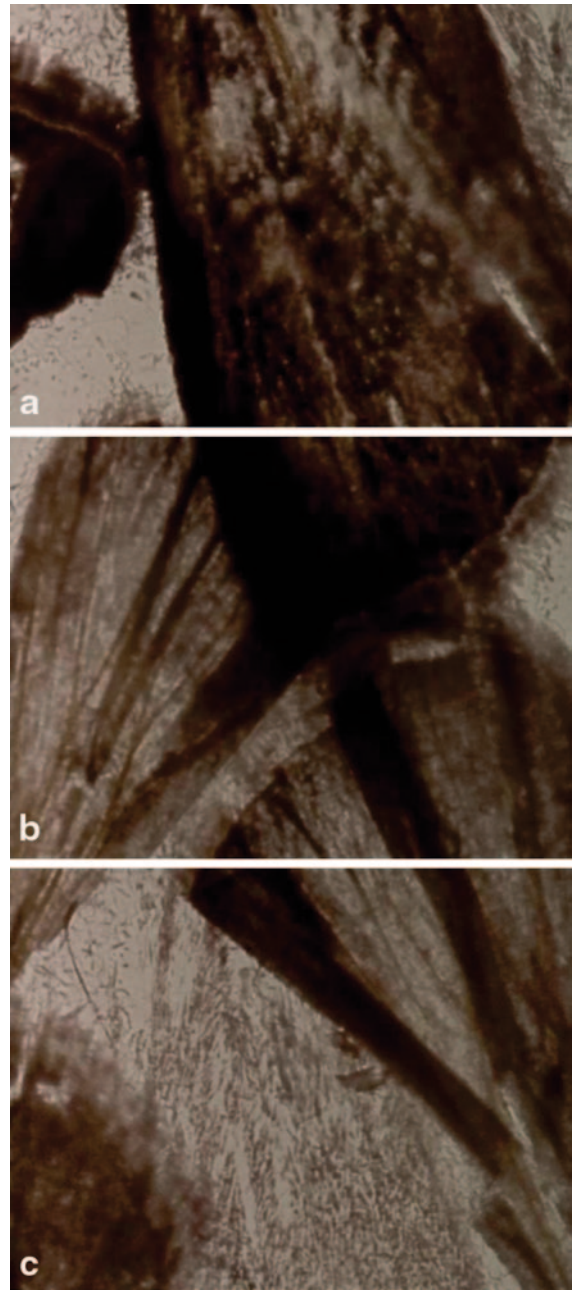

Abb. 7.10 *Mothlight* (© USA 1963)

Eine Fusion vieler, teilweise sogar all dieser Richtungen bilden die Experimente mit vorgefundenem Bild- und Tonmaterial (*found footage*), das nicht nur immer wieder in neue Zusammenhänge gebracht und in Endlosschleifen wiederholt, sondern teilweise auch verformt und verzerrt wird. Bruce Conners *Found-Footage*-Film *A Movie* (USA 1958) etwa ist

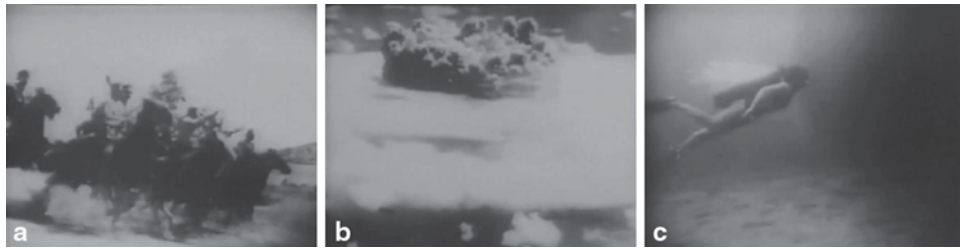

Abb. 7.11 *A Movie* (© USA 1958)

als Querschnitt durch die amerikanische Filmkultur konzipiert, bei dem Ausschnitte aus Wochenschauen, Dokumentar- und Spielfilmen zu einer endlosen Serie von Verfolgungsjagden, Unfällen und Katastrophen verflochten werden (Abb. 7.11).

Neben der Arbeit an der Filmform, die immer wieder zersetzt und aus einzelnen Fragmenten neu zusammengefügt wird, treten ab den 1960er Jahren verstärkt auch Experimente mit der Form der Aufführung. Statt Filme weiterhin im Kino zu präsentieren und damit an eine Praxis anzuknüpfen, bei der das Publikum reglos in einem dunklen Raum sitzt und auf eine Leinwand schaut, entwickeln sich unterschiedliche Ansätze eines *expanded cinemas*. Film, Video- und Diaprojektionen werden mit realen Theater- und Tanzperformances kombiniert und avancieren somit zu dreidimensionalen Installationen, die das Medium Film in seinen ästhetischen, materiellen, technischen, ideologischen oder institutionellen Bedingungen reflektieren. Das Publikum wird vielfach in das Ereignis der Aufführung eingebunden, weshalb man in diesem Kontext auch von *happenings* spricht.

All diese Ansätze haben sich mehrheitlich außerhalb der kommerziell ausgerichteten Strukturen der Filmindustrien ausgeprägt: zunächst im Umfeld verschiedener avantgardistischer Zirkel in den 1910er und 1920er Jahren (wie dem Dadaismus und dem bereits erwähnten Surrealismus); dann, ab Ende der 1940er Jahre in Form eher lose zusammengehaltener, um verschiedene alternative Verleihzirkel gruppierter Filmszenen (wie das Cinema 16 in den USA); seit Ende der 1960er Jahre schließlich auch angebunden an institutionalisierte Aufführungszentren (wie das New Yorker Museum of Modern Art oder die Documenta) und eigene, etablierte Filmfestivals. Über diese alternative Aufführungs- und Verleihpraxis ist der Experimentalfilm zum Inbegriff des nichtkommerziellen Filmschaffens geworden. Und tatsächlich hat sich gerade die dem Produktionskontext geschuldete Arbeit mit kostengünstigen Alternativen zum teuren 35 mm-Film, wie sie zunächst die Verwendung von 8- und 16 mm-Material und später die Nutzung diverser Videoformate bot, der Ästhetik dieser Filme maßgeblich eingeschrieben, die oft gezielt mit grobkörnigen oder verwaschenen Bildern, mitunter auch ganz ohne Tonuntermalung arbeiten. Ein Großteil der formalen Experimente aber, die in diesem Bereich des unabhängigen Kinos über die Jahre entstanden, sind nachfolgend in die Gestaltungspalette des narrativen Kinos eingeflossen und, wie die Animation von unbewegten Einzelbildern von anderen Filmgattungen absorbiert worden.



Abb. 7.12 *The Jungle Book* (*Das Dschungelbuch,* © USA 1967)

7.5 Animationsfilm

Im Gegensatz zum Spielfilm und zum Dokumentarfilm, die beide auf der fotografischen Wiedergabe einer inszenierten oder vorgefundenen Szenerie basieren (*Realfilm*), gibt es für das, was im Animationsfilm zu sehen ist, kein reales Äquivalent. Abgeleitet vom lateinischen „animare" („beseelen" beziehungsweise „Leben einhauchen") ist er aus einer Folge von Einzelbildern zusammengesetzt, die separat aufgenommen und so montiert werden, dass daraus erst bei der Projektion eine Bewegungsillusion entsteht. Wie der Realfilm (Spielfilm, Dokumentarfilm usw.) nutzt also auch der Animationsfilm die Trägheit unseres Gesichtssinns, um aus 24 kontinuierlichen (minimal voneinander abweichenden) Einzelbildern pro Sekunde einen Bewegungseindruck zu generieren.

Die Animation eines klassischen Zeichentrickfilms (*keyframe animation*) kann man sich so vorstellen, dass die Bewegung, die eine Figur beispielsweise im Zeitraum von einer Sekunde ausführt (wie etwa das Aufstehen von einem Stuhl), in 24 gezeichnete Einzelbilder zerlegt wird, die einen sukzessiven Übergang von einer Anfangsposition bis in eine Endposition markieren. Ein sogenannter *keyframe artist* legt dabei die Schlüsselposen von Objekten und Figuren sowie ihre Position auf der Zeitachse fest, woraufhin ein Heer von Zeichnern die Zwischenphasen ausarbeitet. Meist findet die Bewegung dabei nur in bestimmten Bildzentren statt (beispielsweise im Arm, der Hand und im Gesicht) während andere Teile der Figur – und gegebenenfalls auch der gemalte Hintergrund – statisch bleiben. Selbst einfache Zeichentrickfilme bestehen deshalb in der Regel aus mehreren Bildebenen (*layers*), die gleichzeitig aber auch unabhängig voneinander modifiziert werden können.

In Abb. 7.12, einem Screenshot aus *The Jungle Book* (*Das Dschungelbuch*, USA 1967) erkennt man deutlich, wie durch die Staffelung mehrerer gezeichneter Bildebenen eine Tiefenwirkung erreicht wird. Der Bildhintergrund bzw. die hinterste Bildschicht ist dabei heller und etwas verschwommen gehalten – ebenfalls ein Tiefenwirkungseffekt, den man aus der Kunstgeschichte kennt und als *Sfumato* bezeichnet. Sämtliche Bildhintergründe sind in dieser Sequenz statisch (und erscheinen lediglich durch eine Rückfahrt der Kamera geringfügig bewegt), während der Panther und der Bär kontinuierlich animiert werden und sich singend und tanzend vom Betrachter entfernen.

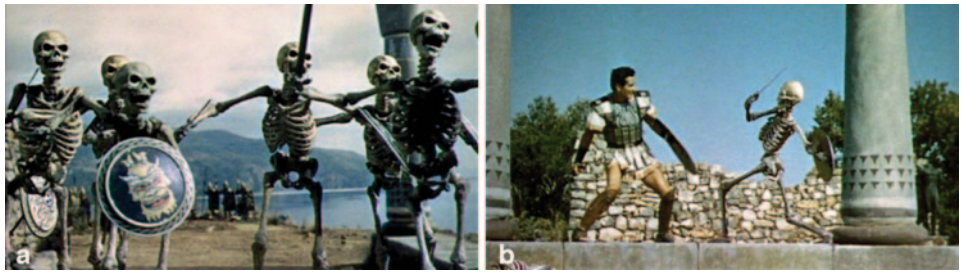

Abb. 7.13 In *Jason and the Argonauts* (*Jason und die Argonauten*, © GB/USA 1963) kämpft der Held gegen eine Skelettarmee, die von Ray Harryhausen in aufwendiger Detailarbeit per Stop-Motion-Trick animiert wurde

Neben dem Zeichentrickfilm, der zum Inbegriff des klassischen Animationsfilms wurde, haben sich eine Reihe weiterer Verfahren entwickelt, die ebenfalls auf der sukzessiven Veränderung von Einzelbildern basieren, aber eine gänzlich andere Bildwirkung erzeugen. Das bekannteste davon ist das sogenannte *Stop-Motion-Verfahren*, bei dem Modelle, Puppen, Silhouetten, Knetmasse oder Gegenstände aller Art von einem Bild zum nächsten geringfügig verschoben oder verändert werden, so dass sie sich bei der Wiedergabe der aufgenommenen Bilder wie von Zauberhand bewegen. Dieser relativ einfache Trick, den bereits Georges Méliès in der Frühphase des Kinos ausgiebig nutzte, fand in vielen Abenteuer- und Fantasy-Klassikern Verwendung, wie beispielsweise *King Kong* (*King Kong und die weiße Frau*, USA 1933) oder *Jason and the Argonauts* (*Jason und die Argonauten*, GB/USA 1963) (Abb. 7.13). Im Spielfilmbereich ist die Stop-Motion-Technik inzwischen weitestgehend durch die *Computeranimation* verdrängt worden, findet aber durchaus noch Einsatz im Hobby- und Amateurfilmbereich oder auch da, wo ein bewusst nostalgischer Look evoziert werden soll, wie zum Beispiel in Michel Gondrys *La Science des rêves* (*Science of Sleep – Anleitung zum Träumen*, F 2006).

Auch bei der *Computeranimation*, einer weitläufigen und komplexen Disziplin, die in diesem Rahmen leider nur am Rande Erwähnung finden kann, lassen sich drei grundlegende Herangehensweisen unterscheiden. Analog zum Zeichentrickfilm wird bei der sogenannten *keyframe animation* mit Schlüsselbildern gearbeitet, die einen groben Bewegungsablauf vorgeben. Die zwischen diesen Schlüsselpositionen liegenden Einzelbilder (*inbetweens*) werden nun aber nicht mehr gezeichnet, sondern mittels Interpolationstechniken vom Computer berechnet. Im Gegensatz zur klassischen Zeichentrickanimation, die immer zweidimensional von den Beziehungen zwischen Punkten in einer Fläche ausgeht, kann die Computeranimation diverse Parameter eines Objektes umfassen, von einer Fortbewegung oder Ausrichtung im Raum bis hin zu Form-, Farb- und Oberflächeneigenschaften. Verschiedene Stadien der Deformation werden dabei oft eigens modelliert, um beispielsweise in der Gesichtsanimation nicht auf mimetische Feinheiten verzichten zu müssen (vgl. Flückiger 2008, S. 119 ff.).

Eine weitere, genuin computerbasierte Methode ist die sogenannte *prozedurale Animation*, bei der systemische Verbünde von Objekten mithilfe regelbasierter Entwicklungssys-



Abb. 7.14 *The Lord of the Rings: The Two Towers (Der Herr der Ringe – Die zwei Türme,* © USA/NZ 2002)

teme (Modellierungsalgorithmen) animiert werden. Prozedurale Animationen sind also Simulationen, mit denen Phänomene wie Sandstürme oder Meereswellen nachgebildet werden können, die aber auch volumetrische Effekte wie Wolken und Feuer und nicht zuletzt auch die Animationen von Schwärmen ermöglichen (vgl. Flückiger 2008, S. 131 ff.).

Die dritte zentrale Computeranimationstechnik nennt sich *motion capture* und eignet sich vor allem dazu, menschliche Bewegungsmuster auf animierte Figuren zu übertragen. Die Grundlage hierfür sind sogenannte *Tracking-Verfahren*, bei denen Personen, Tiere oder Gegenstände, deren Bewegungen erfasst werden sollen, mit Markern versehen werden. Verschiedene Methoden ermöglichen es, die sich verändernde Position dieser Marker im Raum zu dokumentieren, weiterzuverarbeiten und zur Steuerung von Anwendungen zu verwenden. Somit können natürliche Bewegungsmuster auf 3D-Modelle übertragen werden.

Eine Sonderform (und Weiterentwicklung) der computerbasierten Bewegungserfassung ist die sogenannte *performance capture*, bei der Bewegungen sowie die differenzierte Mimik und Gestik eines Schauspielers aufgezeichnet werden und einer animierten (beziehungsweise teilanimierten Figur) zu einem ausdrucksstarken Antlitz verhelfen. Berühmt für seine *performance capture* wurde beispielsweise der britische Schauspieler und Regisseur Andy Serkis, der nicht nur der Figur des Gollum (aus Peter Jacksons *Lord of the Rings*-Trilogie) eine unvergessliche anthropomorphe Mimik gab (Abb. 7.14), sondern beispielsweise auch dem Menschenaffen Caesar aus *Rise of the Planet of the Apes* (*Planet der Affen: Prevolution*, USA 2011).

Für klassische, aber auch für computerbasierte Animationstechniken spielt das sogenannte *compositing*, also das Zusammenfügen heterogener Bildelemente, eine große Rolle, wobei vor allem das *digitale compositing* eine nahezu unendliche Vielzahl von Gestaltungsoptionen eröffnet. Ein populäres Compositing-Verfahren (das selbstverständlich nicht nur im Animationsfilm zum Einsatz kommt) ist beispielsweise das Arbeiten mit sogenannten *matte paintings*, also Kulissen beziehungsweise Hintergründen, die traditionell auf Leinwand oder Glas gemalt wurden und heute in der Regel digital erstellt werden. Während man in der Frühphase des Kinos auf eine ganze Reihe von Trickverfahren angewiesen war, um unterschiedliche Bildinhalte zu verknüpfen, wie zum Beispiel *Mehrfachbelichtung*, *Rückprojektion*, *Spiegeltricks* (wie zum Beispiel das Schüfftan-Verfahren), *Rotoskopie* und später dann auch *Blue-* (und *Green-*)*Screen-Techniken*, lassen sich beim digitalen Compositing eine enorme Anzahl von Ebenen und Effekten (verhältnismäßig einfach und ohne

Qualitätsverlust) übereinanderlegen, was im zeitgenössischen Animationsfilm exzessiv genutzt wird. Anders als bei einer traditionellen Collage (wie man sie aus der bildenden Kunst kennt) bleiben die unterschiedlichen Elemente dabei nicht in ihrer Materialität als solche erkennbar, sondern verschmelzen zu einem neuen Ganzen, was den Kunsthistoriker William John Thomas Mitchell dazu bewog, von einer zunehmenden Verwischung der Grenzen zu sprechen: „A digital image may be part scanned photograph, part computer-synthesized shaded perspective, and part electronic ‚painting' – all smoothly melded into an apparently coherent whole. […] we have entered the age of electrobricolage" (Mitchell 1992, S. 7).

Da der Animationsfilm – anders als die meisten Spielfilme und Dokumentarfilme – keinen fotografischen Abbildcharakter hat und nur in Ausnahmefällen auf die realistische Wiedergabe einer fiktionalen oder nonfiktionalen Realität abzielt, sind der kinematografischen Fantasie keine Grenzen gesetzt. Unabhängig davon, ob es sich um eine klassische Animation (Zeichentrick, Puppentrick, Modellanimation, Silhouettenfilm, Legetrick usw.) oder um eine moderne Form der Computeranimation handelt, es herrscht eine enorme kreative Freiheit. Unmöglich, so schreibt Andreas Friedrich, „ist nur, was sich nicht denken beziehungsweise nicht zeichnen, modellieren oder im Computer berechnen lässt" (Friedrich 2007, S. 11).

Animationsfilm: abgeleitet vom lateinischen *animare* (beleben/beseelen); besteht aus einzelnen Bildern (gezeichnet, digital generiert usw.), die so zusammengesetzt werden, dass ein Bewegungseindruck entsteht. Gezeichnete oder unbelebte Gegenstände scheinen auf diese Weise mittels verschiedener Trickverfahren zum Leben zu erwachen.
Dokumentarfilm: weckt beim Zuschauer (unabhängig davon, ob einzelne Szenen nachgestellt oder inszeniert werden) grundsätzlich die Annahme, dass reale Weltzustände abgebildet werden. Es handelt sich sowohl um einen Rezeptionsmodus als auch um eine Inszenierungsstrategie, die sich spezifischer Authentizitätssignale bedient. Personen treten in der Regel als sie selbst in ihrer natürlichen Identität auf.
Essayfilm: abgeleitet vom französischen *essai* (Versuch); bezeichnet eine experimentelle Gattung zwischen Spielfilm und Dokumentarfilm, die meist fiktionales und dokumentarisches Material kombiniert und sich dabei durch eine assoziative, reflexive und bewusst subjektive Organisation des filmischen Ausgangsmaterials auszeichnet. Auf gängige Erzählkonventionen, eine kausale Handlungsführung und eine stringente Figurenentwicklung wird weitestgehend verzichtet.
Experimentalfilm: Gattung, bei der das filmische Experimentieren, das heißt die Materialität des Mediums und die Erschließung einer neuen Formensprache im Zentrum der filmischen Gestaltung stehen. Experimentalfilme verweigern sich narrativen Konventionen, stehen mehrheitlich außerhalb der kommerziell ausgerichteten Strukturen der Filmindustrien und entstehen meist im Umfeld der künstlerischen Avantgarden ihrer Zeit.
Gattung: Klassifikation von Filmen nach ihrem narrativen Modus, wobei grundlegend das fiktionale Erzählen (Spielfilm), das dokumentarische Beobachten (Doku-

mentarfilm) und die Animation unterschieden werden. Ausgehend von einem differenzierteren Ästhetikverständnis lassen sich darüber hinaus der Experimentalfilm und der Essayfilm abgrenzen, die sich durch experimentelle bzw. essayistisch-subjektive Erzählmodi auszeichnen.
Genre: Klassifikation von Filmen aufgrund thematischer, topologischer, ikonografischer, dramaturgischer oder narrativer Merkmale. Etablierte Standards sowie wiederzuerkennende Motive und Muster ermöglichen eine Gruppierung nach Prinzipien der Ähnlichkeit und Variation.
Spielfilm: fiktionaler Film, der auf erdachten oder tatsächlichen Begebenheiten beruht und unter narrativen, dramaturgischen und künstlerischen Gesichtspunkten in Szene gesetzt wird. Schauspieler agieren in Rollen und nur in Ausnahmefällen als sie selbst.

7.6 Beispielanalysen

Wie eingangs erläutert, ermöglicht der Gattungsbegriff eine grundlegende Einordnung von Filmen und beschreibt, in welcher Form auf die außerfilmische Realität Bezug genommen wird. Bei dieser Kategorisierung gilt es, die Filme in ihrer Gesamtheit in den Blick zu nehmen und sie ihrem Wesen nach der Gattung zuzuordnen, die die dominante Lesart vorgibt. Neben den bereits erwähnten Hybridformen (Dokumentarspiel, Dokudrama, animierte Dokumentation etc.) ist es keine Seltenheit, dass innerhalb einer offensichtlichen Gattungszugehörigkeit temporär auf die Erzählmodi einer anderen Gattung zurückgegriffen wird, wodurch sich in der Regel eine zusätzliche Bedeutungsebene eröffnet. Vor allem der Spielfilm versteht es, ästhetische und narrative Strategien anderer Gattungen zu integrieren, was die folgenden Beispielanalysen verdeutlichen sollen. Das Spektrum reicht dabei von einzelnen spielerischen Sequenzen, die man (jenseits der Gattungsdiskussion) auch als *visuelle Effekte* beschreiben könnte, bis hin zur wechselseitigen Durchdringung verschiedener Gattungsmerkmale, die eine primäre Zuordnung zu *einer* filmischen Gattung nicht mehr erlaubt.

***Mary Poppins* (USA 1964)** Eine der bekanntesten Spielfilmproduktionen, die Real- und Zeichentrickaufnahmen erfolgreich kombinierte, war das von Walt Disney produzierte Filmmusical *Mary Poppins*, das auf den Romanen von Pamela Lynwood Travers basiert. Ausgezeichnet mit fünf Oscars (unter anderem für die Spezialeffekte) überrascht der Film mit visuellem Einfallsreichtum, der vor allem dann zu Tage tritt, wenn das Fantastische in die historisch verortete Erzählung einbricht. Motiviert sind diese Sequenzen durch die Zauberkünste des Kindermädchens Mary Poppins (Julie Andrews), das ihren Schützlingen Jane und Michael zahlreiche märchenhaft anmutende Erlebnisse und Abenteuer beschert. Einmal springt Mary mit den Kindern buchstäblich in ein Bild des Straßenmalers Bert (Dick Van Dyke) hinein, so dass nur eine bunte Wolke Kreidestaub zurückbleibt (Abb. 7.15a und b). Alle vier befinden sich nun nicht mehr in der filmischen Realität, sondern in einer fantastischen Parallelwelt, in der nicht mehr die Gesetze des Spielfilms,



Abb. 7.15 Eine der bekanntesten Spielfilmproduktionen, die Real- und Zeichentrickaufnahmen erfolgreich kombiniert ist *Mary Poppins* (*USA 1964*)

sondern die des Animationsfilms gelten. Narratologisch könnte man diese Märchenwelt innerhalb der filmischen Diegese als Metadiegese beschreiben, die in diesem Fall durch den Sprung ins Bild und den damit verbundenen Gattungswechsel markiert wird. Der Erzählmodus wechselt von der konventionellen Spielfilminszenierung in die partielle Animation, wobei auffällig ist, dass die gemalten Hintergründe stets die Textur von Kreidemalereien behalten, als wandelten die Figuren tatsächlich in jener Welt herum, die Bert zuvor auf den Asphalt gezeichnet hat (Abb. 7.15c). Doch es bleibt nicht dabei, dass Mary

und Bert mittels *Blue-Screen-Technik* in ein gemaltes Umfeld versetzt werden, sondern es kommen weitere Bildschichten hinzu, wie beispielsweise die für Disney typischen Zeichentricktiere. Diese Cartoonfiguren, die (wie es das Musical erfordert) stets sprechen, singen und tanzen können, scheinen dabei tatsächlich mit den realen Schauspielern zu interagieren (Abb. 7.15d), was das zeitgenössische Publikum verblüfft haben dürfte. Derartig ostentative Vermischungen von Animationen und Realfilm sind in der Geschichte des Spielfilms eher die Ausnahme, denn wenn Tricktechnik (in Form von konventionellen oder digitalen Animationen) zum Einsatz kommt, soll sie in der Regel „echt" wirken – also nicht auf den ersten Blick als solche zu erkennen sein. Brüche mit der Realitätserfahrung müssen im Spielfilm (anders als im Essay-, im Experimental- und im Animationsfilm) narrativ abgefedert werden, indem sie innerhalb der Diegese motiviert erscheinen. So können in der märchenhaften (Fantasie-)Welt der Mary Poppins hölzerne Reitpferde ihr Karussell verlassen und durch die Landschaft galoppieren (Abb. 7.15e), während das in der filmischen Realität von Jane und Michael (und in der Alltagserfahrung des Zuschauers) nicht möglich ist. Die Spielfilmgenres, denen bei der Ausgestaltung der filmischen Diegese samt all ihrer Regeln die größten Freiheiten offenstehen, sind zweifellos der Fantasyfilm und der Science-Fiction-Film mit ihren diversen Subgenres.

Mary Poppins stellt einen originellen Umgang mit visuellen Erzählmodi unter Beweis, der nicht zuletzt der kindlichen Vorliebe für Zeichentrickfilme geschuldet ist. Wenn das Kindermädchen beispielsweise mit einem gezeichneten Herrn interagiert und von diesem einen Blumenstrauß überreicht bekommt (Abb. 7.15f), dann folgt der Film in spielerischer Manier dem kreativen Programm seiner Titelheldin, für die nichts unmöglich ist (Horst 2010, S. 137). Die Episode endet mit einem ernüchternden Regenguss (Abb. 7.15g), der Berts Kreidezeichnungen vom Asphalt wäscht (Abb. 7.15h) und die vier Helden aus der Fantasiewelt herauskatapultiert. Der erneute Wechsel von der Animation in den konventionell-fotografischen Spielfilmmodus lässt keinen Zweifel daran, dass die Figuren nun wieder in der filmischen Realität angekommen sind.

***[Rec]* (E 2007)** Mit einer ganz anderen Wirkung bedient sich auch der spanische Horrorthriller [*Rec*] narrativer und ästhetischer Merkmale einer fremden Gattung, indem er sich formal und visuell als Rohmaterial für eine TV-Reportage ausgibt. Bereits die erste Sequenz, in der die junge Reporterin Ángela Vidal (Manuela Velasco) ihre Anmoderation zu üben scheint (Abb. 7.16) legt dem Zuschauer über diverse Authentizitätssignale nahe, dass es sich nicht um einen Spielfilm, sondern um dokumentarische Aufnahmen handelt. Ángela ist nervös und braucht deshalb mehrere Anläufe. Sie sieht direkt in die Kamera hinein und kommuniziert mit dem Kameramann Pablo, dessen subjektive Perspektive (durch den Sucher) auch wir Zuschauer innehaben und für nahezu die gesamte Dauer des Films nicht verlassen werden. Das mitunter instabile Bild der Handkamera, das Heranzoomen und Scharfstellen und die harten Schnitte, die nicht durch Montage, sondern durch das Stoppen der Aufnahme erzeugt scheinen, bekräftigen auch auf der Bildebene den authentischen Charakter der Situation und suggerieren, dass es sich um unbearbeitetes Bildmaterial handelt. Auf der Tonebene verfolgt [*Rec*] eine ähnliche Strategie. Als Ángela beispielsweise zwei Feuerwehrmännern, die sie in dieser Ausgabe ihrer Doku-Serie begleiten wird, Mikrofone ansteckt, treten die typischen Störgeräusche auf.



Abb. 7.16 Imitiert formal den Look einer Reportage

Entgegen den Spielfilmkonventionen, die Apparatur in Vergessenheit geraten zu lassen, werden in dieser Exposition die materiellen Bedingungen der Film- beziehungsweise Videotechnik geradezu ausgestellt. Diese ruhige, eher langatmige Sequenz auf der Feuerwache geht dem Film wie ein Prolog voraus und hat primär die Funktion, den Zuschauer auf einen eher dokumentarischen Rezeptionsmodus einzustimmen. Dramaturgisch bildet sie gleichzeitig einen scharfen Kontrast zu der eigentlichen Spielhandlung, die in dem Moment beginnt, als die Feuerwehrleute zu einem Einsatz gerufen werden. Am Einsatzort, einem städtischen Mehrfamilienhaus, überschaut der Zuschauer die Situation aufgrund der personalisierten und limitierten Perspektive zunächst genauso wenig wie die Protagonisten. Die aufgeregten Bewohner haben sich im Parterre versammelt und sprechen wild durcheinander. Durch die schnellen Bewegungen Pablos entsteht ein instabiler, ruckeliger Bildeindruck, der den Betrachter immer wieder seiner Orientierung beraubt. Auch auf der Tonebene ist es mühsam, aus dem Stimmengewirr die zentralen Informationen herauszufiltern: Schreckliche Schreie einer alten Frau haben die Bewohner beunruhigt. Die beiden Feuerwehrleute sollen zwei Kollegen von der Polizei zur Hilfe kommen und die Tür zu ihrer Wohnung aufbrechen.

Beim Hinaufsteigen der Treppe eilt die Kamera den Rettern voraus, was ungewöhnlich, durch die Perspektive des erfahrenen Kameramanns jedoch plausibel erscheint. Pablo weiß, wie man eine derartige Szenerie effektvoll fotografiert, und angefeuert von seiner Kollegin ist ihm vor allem daran gelegen, spektakuläre, dramatische Bilder zu machen. Als die Helfer die Wohnung gewaltsam betreten, schreckt er auch nicht davor zurück, den Spot seiner Kamera auf eine verstörte, offensichtlich verletzte alte Frau zu richten. Die darauffolgende lautstarke Zurechtweisung eines Polizeibeamten gilt Pablo, trifft aber auch uns als Betrachter, denn der Kameramann ist vor allem deshalb hinter reißerischen Aufnahmen her, weil er glaubt, dass die Sensationslust des Fernsehzuschauers danach verlangt. Während die Kamera uns in eine voyeuristische Perspektive zwingt, lässt uns die Regie (mittels des in die Kamera schimpfenden Polizisten) unmissverständlich wissen, dass dieser Blick die Privatsphäre verletzt und etwas Unrechtes ist. So lässt sich [*Rec*] nicht zuletzt auch als Reflexion über die Ontologie medialer Bildproduktion interpretieren.

Einer einseitigen Medienkritik verweigert sich der Film dennoch. Als die Lage zunehmend eskaliert und Bewohner wie Helfer feststellen müssen, dass die Polizei und die Gesundheitsbehörden das Haus unter Quarantäne gestellt und alle Ausgänge versiegelt haben, kippt die Situation. Plötzlich wird die Kamera zum willkommenen Medium, das in der Lage ist, das erlittene Unrecht zu dokumentieren und zugleich das Unglaubliche zu bezeugen.

Die rohe Bildästhetik von [*Rec*] mit ihren Bildaussetzern, den zahlreichen Bewegungsunschärfen, der instabilen Handkamera und der mitunter mangelhaften Ausleuchtung sind in hohem Maße ungewöhnlich für einen Spielfilm, passen aber sehr gut zu der Extremsituation, in die das zweiköpfige Fernsehteam zufällig hineingeraten ist. Dem kritischen Zuschauer wird nicht entgehen, dass die Subjektive nicht ganz konsequent durchgehalten wird, beispielsweise wenn die Kamera zu filmen scheint, dass man das Band in ihr zurückspult. Der insgesamt stimmigen Bildsprache tut das wenig Abbruch, denn die Spannung und die Atmosphäre, die [*Rec*] erzeugt, hängen stark mit seiner Bildästhetik zusammen. Über die formale Imitation der dokumentarischen Gattung der Reportage behauptet der Film einen hohen Grad an Authentizität und ist vermeintlich näher an der Lebenswirklichkeit des Betrachters als konventionell inszenierte Horror-Fantastik. Gleichzeitig zwingt die fast durchgängige Subjektive des Kameramannes dem Zuschauer eine sehr eingeschränkte Perspektive auf, die ihn mitten im Geschehen positioniert und ihm keine Übersicht erlaubt. Jede körperliche Bedrohung, der der Kameramann ausgesetzt ist, richtet sich im übertragenen Sinne auch gegen den Zuschauer und hat (wie für das Horrorgenre charakteristisch) eine affektive Wirkung. Die Themen des Gefangen-Seins, der Klaustrophobie und der unbestimmten Gefahr sind also nicht nur auf der Inhaltsebene durch die Versiegelung des Gebäudes präsent, sondern werden formalästhetisch auch mittels der Bildsprache transportiert, was diesen Film zu einem intensiven Erlebnis macht.

***Bara no sôretsu* (*Pfahl in meinem Fleisch,* J 1969)** Während *Mary Poppins* und [*Rec*] eindeutig als fiktionale, von Schauspielern getragene Spielfilme zu klassifizieren sind, die sich partiell oder in Gänze der narrativen und formalästhetischen Gestaltungsmerkmale anderer Gattungen bedienen, ist eine klare Gattungszugehörigkeit in *Bara no sôretsu* nicht auszumachen. In Tokios Travestie-Szene angesiedelt, entwirft der Film einen kaleidosko-



Abb. 7.17 Intermediale Text-Bild-Gefüge in *Bara no sôretsu*

pischen Querschnitt durch eine von Pop und Drogen beeinflusste homosexuelle Subkultur der späten 1960er Jahre und verfolgt neben vereinzelten Dokumentaraufnahmen und Interviews mehrere achronologisch ineinander geschachtelte, teils fragmentierte Spielhandlungen. Experimentelle Montagesequenzen treffen auf Genrezitate, intermediale Comic-Sprechblasen (Abb. 7.17) auf selbstreferentielle und selbstreflexive Film-im-Film-Passagen. Einerseits lässt sich *Bara no sôretsu* als experimentelle zeitgenössische Milieustudie beschreiben, andererseits folgt der Film betont klassisch dem fatalistischen Verlauf einer antiken Tragödie, indem er den Ödipus-Mythos variiert.

In einer melodramatischen Dreieckskonfiguration konkurrieren die alternde Drag Queen Leda (Osamu Ogasawara) und ihre Rivalin Eddie Pîtâ (vgl. S. 306) um die Gunst des Clubbesitzers und Drogendealers Gonda (Yoshio Tsuchiya). Leda befürchtet, ihren Liebhaber an die Jüngere zu verlieren, was der Film bei der ersten Begegnung beider Frauen auf interessante Weise reflektiert. Selbstkritisch schaut Leda in einen großen Spiegel, als plötzlich über ihrem Abbild eine Frage eingeblendet wird, die ihre Gedanken zu visualisieren scheint. „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“, steht dort in einem aus *Schneewittchen* entlehnten extradiegetischen Kommentar. Noch in der gleichen Einstellung wird diese Frage beantwortet, denn aus der Dunkelheit des Bildhintergrundes tritt Eddie hervor und nähert sich Leda. In Analogie zu dem berühmten Märchen wird die alte Königin von einer jungen Schönheit abgelöst.



Abb. 7.18 Nachhall traumatischer Kindheitserlebnisse in *Bara no sôretsu*

Bezeichnenderweise handelt es sich bei dieser Sequenz lediglich um eine Vision Ledas und nicht um die filmische Realität, denn wie die Folgeeinstellung zeigt, betritt Eddie den Raum erst unmittelbar darauf. Wie der Ödipus-Mythos arbeitet der Film mit Prophezeiungen und symbolischen Anspielungen, wobei Vision und Realität, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft nahtlos ineinander übergehen. Mehrfach wiederkehrende Einzelbilder und Einstellungen, die mitunter wie kurze Experimentalfilme montiert sind, figurieren als assoziative Bewusstseinsströme Eddies und lassen sich als Nachhall traumatischer Kindheitserlebnisse begreifen. Dazu zählen beispielsweise ein Familienfoto mit mutwillig angebrachten Brandspuren (Abb. 7.18) oder eine Sequenz mit einer verblutenden Frau.

Die Fragmentierung und Wiederholung einzelner Bilder und Sequenzen, die auf diese Weise erst sukzessiv eine bedeutungskonstituierende Interpretation ermöglichen, sind ein klarer Bruch mit den narrativen Konventionen des Spielfilms und des Dokumentarfilms und verweisen eher auf die offene Struktur eines Experimentalfilms.

„All definitions of cinema have been erased. All doors are now open", zitiert ein junger Japaner den Avantgardisten Jonas Mekas, nachdem die Clique sich gemeinsam einen Experimentalfilm angesehen hat. Zweifellos hat sich auch Regisseur Toshio Matsumoto dieses Programm auf die Fahnen geschrieben und scheint die selbstreflexive Film-im-Film-Situation auf die Spitze treiben zu wollen, indem er das disparate Material des projizierten Kurzfilms einer eigenen, parallel entstehenden experimentellen Arbeit mit dem Titel *Ecstasis* (J 1969) entnimmt. Die schnellen, suggestiven Bilderfolgen, die sich zum Teil mittels Zoom auf den Betrachter zu bewegen, sind mit einem beunruhigenden Rauschen unterlegt und haben eine verstörende Qualität. Auch wenn sich Assoziationen einstellen mögen, bleiben sie vieldeutige Fremdkörper, die sichtbar einer anderen Formensprache folgen als weite Teile des Films – nämlich der des Essay- oder Experimentalfilms (Abb. 7.19).

Genauso wenig integrieren sich die dokumentarischen Interviewsequenzen, die dem Film eine Meta-Ebene verleihen, indem Pîtâ beispielsweise vor der Kamera über seine



Abb. 7.19 Eingebettete Experimentalfilmsequenz mit suggestiven Bildern in *Bara no sôretsu*

Rolle als Travestie-Ikone Eddie spricht (Abb. 7.20). Die Klappe, mit der die Einstellung beginnt, kann als Index dafür angesehen werden, dass es sich um eine extradiegetische Sequenz handelt, in der Pîtâ als er selbst in die Kamera spricht. Auch Osamu Ogasawara gibt ein Interview, in welchem sie jedoch nicht über den Film, sondern über ihr Leben als



Abb. 7.20 Zur Offenheit des von Matsumoto verfolgten ästhetischen Konzeptes gehört es in *Bara no sôretsu,* dass zum Teil sogar, die einen Take markierende Klappe im fertigen Film (Abb. a) wie auch die zur Ausleuchtung verwendeten Scheinwerfer im Bildfeld zu belassen (Abb. b), wodurch die Produktionsbedingungen thematisiert und die Materialität des Mediums ausgestellt werden

Drag Queen und ihre sexuelle Orientierung redet, wodurch die Grenze zwischen Realität und filmischer Fiktion verwischt. Die sichtbare Filmtechnik in Form von Scheinwerfern ist in diesem Fall nur ein vermeintlicher Authentizitätsmarker, denn das Interview wird am Set eines pornographischen Films aufgenommen, der wiederum Teil der filmischen Diegese ist.

Ganz offensichtlich bricht *Bara no sôretsu* mit der Fiktion und zielt nicht darauf ab, als geschlossenes Werk bzw. als einheitliches Ganzes wahrgenommen zu werden. Stattdessen kombiniert er divergente Erzählmodi und Gattungskonventionen und fragmentiert dadurch die filmische Narration, die in viele Einzelteile zerfällt. Inspiriert von der europäischen Avantgarde sowie der amerikanischen Dokumentar- und Experimentalfilmtradition entwirft der Film ein heterogenes Mosaik, in dem unzählige Themen und Motive anklingen und das den Zuschauer kontinuierlich herausfordert.

Literatur

Bordwell, David, und Kristin Thompson. 2008. *Film art. An introduction.* 8. Aufl. Boston: McGraw Hill.

Borstnar, Nils, Eckhard Pabst, und Hans Jürgen Wulff. 2008. *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. 2. Aufl. Konstanz: UVK.

Flückiger, Barbara. 2008. *Visual effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren.

Friedrich, Andreas, Hrsg. 2007. *Animationsfilm*. Stuttgart: Reclam.

Grierson, John. 1966. *Grierson on documentary*, Hrsg. Forsyth Hardy. London: Faber and Faber.

Heller, Heinz-B. 2011. Dokumentarfilm. In *Sachlexikon des Films*. 3. Aufl., Hrsg. Thomas Koebner, 150–155. Stuttgart: Reclam.

Hickethier, Knut. 2006. *Einführung in die Film- und Fernsehanalyse*. 5. Aufl. Stuttgart: Metzler.

Hohenberger, Eva, Hrsg. 2006. *Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms*. 4. Aufl. Berlin: Vorwerk 8.

Horst, Sabine. 2010. Mary Poppins. In *Filmgenres: Kinder- und Jugendfilm*, Hrsg. Bettina Kümmerling-Meibauer, Thomas Koebner, 136–139. Stuttgart: Reclam.

Koebner, Thomas. 2011. Essayfilm. In *Sachlexikon des Films*. 3. Aufl., Hrsg. Thomas Koebner, 179–181. Stuttgart: Reclam.

Kracauer, Siegfried. 2012. *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. 8. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Mitchell, William John Thomas. 1992. *The reconfigured eye. Visual truth in the post-photographic era*. Cambridge: MIT.

Möbius, Hanno. 1991. *Versuche über den Essayfilm*. Marburg: Institut für Neuere Deutsche Literatur (Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, Augen-Blick Nr. 10).

Nichols, Bill. 2010. *Introduction to documentary*. 2. Aufl. Bloomington: Indiana Univ. Press.

Saunders, Dave. 2010. *Documentary.* London: Routledge.

Schadt, Thomas. 2002. *Das Gefühl des Augenblicks. Zur Dramaturgie des Dokumentarfilms*. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe.

Weiss, Peter. 1995. *Avantgarde film*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Schlusswort

Der Wunsch, die Welt in Bilder zu fassen, den wir in der Einleitung dieses Buches als Keimzelle fotografischer und filmischer Bildproduktion beschrieben haben, scheint nach wie vor ungebrochen. War die filmische Aufzeichnung von Bewegung in der Anfangszeit des Kinos an komplexe und teure Apparaturen gebunden und wenigen technisch und fotochemisch versierten Pionieren vorbehalten, steht sie heute (in Folge der digitalen Revolution) nahezu jedem offen. Längst hat sich der Begriff Film von dem mit einer dünnen Emulsion beschichteten Trägermedium aus Zelluloid emanzipiert und ist zum Synonym für das Erzählen in bewegten Bildern geworden, ganz gleich mit welchen Geräten Aufnahme und Speicherung erfolgen.

Auch die filmischen Ausdrucksformen haben sich vervielfältigt. Bereits zu Zeiten des Stummfilms trat neben die fotografische Abbildung inszenierter oder „authentischer" Realität ein weiterer Typ filmischer Bilder, die keinen fotografischen Abbildcharakter mehr aufwiesen (Experimentalfilm, Animationsfilm usw.). Durch avancierte Computertechnik wurden und werden diese Möglichkeiten der kreativen Bildproduktion in ungeahnter Weise potenziert. Technische Limitationen existieren nur noch bedingt, denn der Computer kann beispielsweise Kamerafahrten berechnen, die als solche niemals zu realisieren wären. Gleichzeitig verliert der Film dadurch jedoch sein Referenzobjekt und einen Teil seiner Authentizität. Die Tendenz der digitalen Bilder zur Virtualisierung von Bild und Bewegung entfernt – mancher würde auch sagen: befreit – den Film sukzessive von den Naturgesetzen unserer Alltagswirklichkeit und lässt ihn umso deutlicher als fiktives Kunstprodukt wahrnehmbar werden.

Gerade dieser Umbruch vom Analogen zum Digitalen, der nicht nur die Filmproduktion, sondern auch die Distribution der Kopien sowie die Projektion in den Kinosälen umfasst, zieht weitreichende Veränderungen der filmischen Ästhetik nach sich und wird auch die Sehgewohnheiten des Publikums nachhaltig prägen. Ein gutes Beispiel für diese Tendenz ist die zunehmende Popularität dreidimensionaler Techniken und Verfahren in Filmproduktion und -rezeption. Dass die akademische Theoriebildung der filmischen Praxis dabei immer ein wenig hinterher hinkt, liegt in der Natur der Sache, kann sich doch

O. Keutzer et al., *Filmanalyse,* Film, Fernsehen, Neue Medien,
DOI 10.1007/978-3-658-02100-9, © Springer Fachmedien Wiesbaden 2014

erst mit etwas Abstand durch Reflexion und Abstraktion eine neue beziehungsweise erweiterte Terminologie herausbilden.

Doch nicht nur die bildgebenden und -reproduzierenden Verfahren entwickeln sich beständig weiter, sondern Filme sind – als mediale Erzählungen in Bildern – Teil einer übergeordneten Kunst- und Kulturgeschichte und damit kontinuierlich Veränderungen unterworfen. Man denke nur an die Vielzahl neuer audiovisueller Formen, die durch die Hybridisierung von Film und Neuen Medien entstanden sind. So konnte ein klassischer Science-Fiction-Film wie *Starship Troopers* (USA 1997) Phänomene wie Hypertextualität und Multilinearität lediglich inhaltlich thematisieren, da seine mediale Disposition – seine Fixierung auf einem Filmstreifen – eben keine Alternative zur linearen Entfaltung von Geschehen zuließ. Im Gegensatz dazu treiben Peter Greenaways späte Werke, vor allem seine multimedialen Installationen, die Entgrenzung der Bilder aus dem Kontext klassisch linearer Erzählweisen weiter voran. Gleichzeitig aktivieren sie das Publikum, dessen Rezeptionsakte immer neue Bilder und Töne provozieren und so erst die Struktur der Werke vervollständigen. Noch progressiver, wenngleich noch längst nicht am Ende dieser Entwicklung, stehen zum Beispiel die Korsakow-Filme des Berliner Medienkünstlers Florian Thalhofer. Sie sind interaktiv, verleihen ihren Rezipienten somit die Fähigkeit, aktiv ins Geschehen einzugreifen und nach jedem Erzählsegment neu über den weiteren Verlauf der Narration zu entscheiden.

So wie Gattungskonventionen (wie im vorangegangenen Kapitel skizziert) zunehmend durchlässiger werden, findet beispielsweise auch im Bereich der Narratologie ein Umbruch statt, der vielfach als Folge der *Medienkonvergenz*, also der Vereinigung ehemals getrennter Medien in neuen Technologien (Smartphones usw.) beschrieben wurde. Neue Erzähl-, aber auch Vermarktungsstrategien setzen inzwischen oft auf das Konzept des *transmedialen Erzählens*, bei dem aus einem bereits populären Stoff, wie einem Comic, beispielsweise ein Film und ein Videospiel entstehen, so dass ein medienübergreifender Komplex narrativer Strukturen geschaffen wird. Hierbei kann es zu einer reziproken Beeinflussung von medialen Erzählungen in Bildern kommen, indem ein Film ästhetische Strategien eines Videospiels aufgreift oder auch umgekehrt filmische Clips in ein Videospiel Eingang finden.

Diese und andere Transformationen filmischer Ausdrucksformen und Erzählverfahren werden in Zukunft immer wieder dazu herausfordern, Voraussetzungen, Erkenntnisinteressen und Begrifflichkeiten von Filmanalyse kritisch zu reflektieren. Gleichwohl sind wir überzeugt, mit der Terminologie, die dieser Band etabliert hat, ein differenziertes Grundlageninventar geschaffen zu haben, das es erlaubt, sowohl etablierte Konventionen filmischer Gestaltung zu beschreiben als auch neue Formen audiovisueller Ästhetik zu konturieren.

Filme sehen kann niemals durch theoretisches Reflektieren ersetzt werden. Umgekehrt kratzt bloßes Sehen ohne Reflexion lediglich an der Oberfläche filmischer Erscheinungen. Deshalb hoffen wir, mit diesem Lehrbuch Lust auf Film und Aufmerksamkeit für seine

vielfältigen Darstellungsweisen geweckt zu haben: seine Kameraarbeit, Bild- und Tongestaltung; den Ausdrucksreichtum des Schauspiels; die Kunst seiner Montage sowie die Komplexität der Narration. Wir hoffen, dass möglichst viele unserer LeserInnen durch die präzisere Kenntnis dieser einzelnen Bausteine zu einem tieferen Genuss ihrer Filmerfahrung gelangen.