

**Cinematographica diversa, marginalia et curiosa:
Beiträge zur Filmwissenschaft und ihrer Grenzgebiete**

Heft 4, 2020

**Segmentalia des Filmbildes:
Untersuchungen zu den Funktionshorizonten filmischer Mittel**

von Hans J. Wulff.

In Koop. mit Wolfgang Samlowski u. James zu Hünigen

Westerkappeln: DerWulff.de 2019
Alle Rechte vorbehalten
ISSN 2699-2981
Kontakt: hwulff@uos.de

Inhalt:

3 / Vorbemerkung

5 / Vom Sichtbarmachen zur kunstvollen Gestaltung: Geschichte des Filmlichts / Wolfgang Samlowski, Hans J. Wulff.

Erstpublikation in: *Licht und Leitung*. Hrsg. v. Lorenz Engell, Bernhard Siegert u. Joseph Vogl. Weimar: Universitätsverlag Weimar 2002, S. 169-184 (= Archiv für Mediengeschichte. 2002.).

21 / Rückprojektionen: Synthetische Bilder, perzeptueller Realismus, ästhetische Erfahrung / James zu Hünigen, Hans J. Wulff.

Erstpublikation in: *edien und ihre Technik. Theorien - Modelle - Geschichte*. Hrsg. v. Harro Segeberg. Marburg: Schüren 2004, S. 303-316 (= Schriften der Gesellschaft für Medienwissenschaft. 11.).

36 / Schwarzbilder: Notizen zu einem filmbildtheoretischen Problem.

Erstpublikation in: *Image: Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, 17, 2013, URL: <http://www.gib.uni-tuebingen.de/own/journal/upload/d54abd95d0b03d17504714fb58035143.pdf>.

51 / Split Screen: Erste Überlegungen zur semantischen Analyse des filmischen Mehrfachbildes.

Erstpublikation in: *Kodikas/Code* 14,3-4, 1991, S. 281-290.

61 / Dramaturgien der schrägen Kamera: Thesen und Perspektiven.

Erstpublikation in: *Image. A Journal of Interdisciplinary Image Research* 2, 2005, URL: <http://www.bildwissenschaft.org/VIB/journal/index.php?menuItem=miArchive&showIssue=11>.

70 / Visuelle Reflexivität, Transition, Punktuerung: Die Blenden und Überblendungen als Mittel der filmischen Rede.

Erstpublikation in: *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotential*. Festschrift für Peter Wuss zum 60. Geburtstag. Hrsg. v. Jörg Frieß, Britta Hartmann u. Eggo Müller. Berlin: Vistas 2001, S. 139-159 (= Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft. 42,60.).

87 / Accoladen: Die Montage der Listen und seriellen Reihungen.

Erstpublikation in: *Montage/AV* 20,1, 2011, S. 45-60.

98 / Die kontextuelle Bindung der Filmbilder (*on, off, master space*). Ein Beitrag zur Raumtheorie des Films.

Erstpublikation in: *Montage/AV* 18,2, 2009, S. 149-163.

Vorbemerkung

Manchmal wird in Filmen der Weichzeichner-Effekt eingesetzt, ob mit mechanischen Mitteln, durch spezielle Optiken und Filter oder durch postphotographische Bildbearbeitung, ist gleichgültig – und die Durchmusterung der Fälle zeigt schnell, wie heterogen die Funktionen sind, die weichgezeichnete Bilder erfüllen. Zwar gilt in aller Regel, dass die Kamera scharfe Aufnahmen machen soll, das Unschärfe wird fast immer ausgemustert. Und doch ist es manchmal opportun, von der Regel abzuweichen. Etwa, um dem Bild Verträumtheit und Romantik einzuhauchen, um es also mit „weichen“ Affekten aufzuladen; Weichzeichnerei wird dann zu einem Mittel „gemalter Photographie“ (die der Photograph David Hamilton für seine Arbeit reklamierte). Aber eine Fülle anderer Funktionen kommt dem Weichzeichnen auch zu. Etwa als Kennzeichnung einer diffusen Erinnerung (von einzelnen Figuren, aber auch als summarischer Rückblick auf Zeiten des Glücks wie im Finale von Vittorio de Sicas Film *Il giardino dei Finzi-Contini* [1970]). Oder als Bildform von Träumen. Manchmal als Wiedergabe eines von Rausch getrüben Blickes oder als deformierte Wahrnehmung von Figuren, die aus der Ohnmacht erwachen. Und manchmal als Repräsentation von Kurzsichtigkeit. Oder als Mittel, die Aufmerksamkeit vom photographisch Gezeigten auf überblendete Schriften zu richten.

Das Beispiel zeigt deutlich, dass die filmischen Mittel – hier: der Umgang mit Schärfe – nicht isoliert für sich stehen, sondern dass ihr Einsatz durch Abstimmung mit dem Kontext gesteuert wird. Keines der Mittel ist nur monofunktional zu bestimmen, heißt das, sondern immer nur im Einklang mit den textuellen Rahmen, in denen sie verwendet werden. Dem korrespondiert eine rezeptionsästhetische Tatsache: Die Mittel und Effekte sind selbst Wahrnehmungsgegenstand und werden in den Verstehensprozess integriert. Manchmal sind sie wahrnehmungsunauffällig, folgen standardisierten Regeln (Abblenden zeigen den Schluss der Szene an; werden sie aber innersequentiell verwendet, folgt also nach der Abblende nicht eine neue, sondern eine Fortsetzung der gesehenen Szene, verursacht die Blende eine Irritation, die vom verstehenden Zuschauer eingeholt werden muss, ob inhaltlich oder nur an einer Erhöhung der Aufmerksamkeit ablesbar, sei dahingestellt).

Für die Analyse der Ausdrucksmittel des Films bedeutet dies,

Modelle zu entwickeln, die die Funktionalität der Mittel und Formen in der Leistung des Films, einem Stoff Ausdruck zu verleihen, und in den Akten der Aneignung erfassen können. Mittel und Formen selbst lassen sich nicht festschreiben, ihre Leistung ist immer gebunden an den Kontext und an die Aktivität des aussagenden oder aneignenden Subjekts. Keinem filmischen Mittel und keiner filmischen Ausdrucksform wohnt eine Bedeutung oder Funktion *per se* inne, es kann in anderer Umgebung in anderer Weise oder auch gar nicht signifizieren,

habe ich als Postulat in meinem Buch *Darstellen und Mitteilen* (1999, S. 25) formuliert. So vielfältig der Einsatz filmischer Mittel auch ist, so heißt das keineswegs, dass man beliebig über sie verfügen könnte. Sie sind mit einem Potential von strukturell vorgegebenen Kontexten begleitet, so, wie manche isolierte Sprachmittel eine formale Bestimmung der Elemente enthalten, in deren Kontext sie eintreten können (das „so, dass“ erfordert zwei Elemente, die kausal miteinander verbunden, das „je..., desto...“ zwei, die miteinander vergleichbar sind). Es ist eine solche *konnotative Logik*, die die filmischen Mittel mit den Texten, in denen sie zur Anwendung kommen, verbindet. Und in denen sie ihr signifikatives Potential entfalten.

Manchmal entfernt sich der offene Horizont formal-funktionaler Einsatz- und Anbindungsmöglichkeiten filmischer Mittel von dieser optionalen Freiheit der Anwendung, kondensiert zu Konvention. Laufstreifen im Bild signalisieren: „Alter Film!“ Unschärfe eines Einschlafenden +

Überblendung eines anderen Bildes – „Dies ist Traum!“ Konsequente Überbelichtung einer ganzen Szene: „Verklärung und Sentimentalisierung!“ (Ein Beispiel für letzteres ist die heute wie Kitsch wirkende Hochzeitsszene aus Stanley Donens *Funny Face* [1957]). Doch derartige Konventionen verlieren sich auch wieder, verschwinden aus dem Arsenal der dem Filmemacher verfügbaren Mittel, weil sie den Zuschauer langweilen oder auf falsche Fährten locken. Die Irisblenden, die in der Stummfilmära des öfteren zur Hervorhebung besonderer Objekte dienten, verschwanden schon in den 1930ern wieder, tauchten etwa in den Filmen François Truffauts als melancholische Erinnerungen an Filmgeschichte wieder auf, erfüllten die textuelle Funktion der topikalischen Hervorhebung zugleich mit einem metadramaturgischen Hinweis auf die Historizität des Mediums selbst. Diese Beobachtungen sprechen dafür, dass die Zuschauer mit einem metamedialen Wissen über die Gebrauchsweisen (und damit über die signifikativen Leistungen) filmischer Mittel ausgestattet sind, gleichgültig, ob sie es explizieren oder vorbewusst damit umgehen können. Zumindest potentiell wohnt den filmischen Mitteln auch ein reflexiver Impuls inne, heißt das.

Die folgenden Untersuchungen folgen den hier noch einmal resümierten methodischen Vorüberlegungen. Sie sind zutiefst den langen Gesprächen und der jahrzehntelangen Freundschaft und Kooperation mit Karl-Dietmar Möller verpflichtet. Er sprach einmal vom *Kontexttheorem* (in seinem *Filmsprache* [1986, S. 29-56]) und verwies die Frage nach den signifikativen (und insbesondere semantischen) Leistungen der Einstellung als Ausgangsmaterial von Montage und Textkonstitution auf die Tatsache, „dass der Wert einer Einstellung für eine Stelle in der Sequenz eine Funktion der Struktur der Sequenz (= des Kontextes)“ (ebd., S. 106) sei. Filmische Mittel sind „Funktionsdinge“, heißt das, die erst im Kontext monofunktionalisiert (und möglicherweise semantisiert) werden. Diese These gilt für alle filmischen Mittel, seien sie materialer Natur (wie etwa die Körnung des Materials, seine Farbe), dem Visuellen zugehörig wie die Bildgestaltung (wie der Wahl des Seitenverhältnisses, des Lichtes usw. bis zu den Techniken des Kompositbildes), mit der Arbeit der Kamera verbunden (von Kameradistanz bis zu den diversen Operationen der Kamera), mit den Optionen der Bildverknüpfung (und damit in die Probleme und Verfahren der Montage übergehend). Die hier angedeutete Notwendigkeit eines funktionalistisch fundierten Zugangs zum Film gilt im übrigen auch für die Untersuchung des Tons, in Sonderheit der Filmmusik.

Westerkappeln, im März 2020
Hans J. Wulff

Wolfgang Samlowski / Hans J. Wulff

Vom Sichtbarmachen zur kunstvollen Gestaltung: Geschichte des Filmlichts

In den ersten Jahren der Geschichte des Films bestand die gestalterische Leistung des Filmemachers bzw. des Kameramannes darin, Akteure und Dekorationen so zur Sonne zu stellen, daß ausreichend Licht von vorne zur Verfügung stand. Man organisierte die *Lichtrichtung*. Die beiden anderen Basismerkmale des Lichts - *Lichtcharakter und -quantität* - wurden gestalterisch noch nicht berücksichtigt. Erst nach der Jahrhundertwende begann man, den Charakter des Lichts zu steuern, indem es diffuser gemacht wurde. Mit der Einführung des elektrischen Lichts wurde auch auf die Quantität Einfluß genommen.

Schon nach zehn Jahren Filmgeschichte standen die technischen Voraussetzungen zur Verfügung, das Licht durch die Kontrolle seiner Basiseigenschaften gestaltbar zu machen. Die tatsächliche Entwicklung der Lichtgestaltung stellt sich in der Praxis jedoch anders dar. Genauso wenig, wie man davon ausgehen kann, daß zur selben Zeit überall die gleichen Apparaturen benutzt wurden, ist es sinnvoll, davon zu sprechen, daß zur selben Zeit überall die gleichen stilistischen Prinzipien verfolgt wurden. Ungleichzeitigkeit gehört wesentlich zur Geschichte des Filmlichts und der filmischen Beleuchtungsstile dazu. Die Frage stellt sich darum, mit welchen *historiographischen Modellen* man sich diesen kompliziert verursachten Entwicklungen annähern will.

Ursache-Wirkungs-Beziehungen lassen sich nur bedingt ausmachen und führen unter Umständen zu Artefakten. In einer gewissen Variante von Filmgeschichtsschreibung versucht man, das *erste* Auftreten einer neuen Lichtverwendung näher zu bestimmen - in der Erwartung, daß sich daraus Informationen über die Entwicklungen im filmspezifischen Umgang mit Licht und Beleuchtung sowohl in technischer wie in stilistischer Hinsicht ergäben. Die historiographische These: Was sich anfangs als Experiment einiger Filmpioniere darstellte, setzte sich im Laufe der Zeit als Standard und damit als gestalterische Konvention durch. Die Etablierung bestimmter Methoden war jedoch von den verschiedensten Faktoren abhängig- wie sich noch zeigen wird -, so daß sich ein solches einfaches *Innovations-Konventionalisierungs-Modell* verbietet.

Die Verursachungs- und Bedingungsverhältnisse, die historischen Wandel begleiten und ermöglichen, sind *kompliziert, heterogen* und sollten *keinesfalls deterministisch* verstanden werden. Die Veränderungen von Beleuchtungsstilen entstehen nicht durch technische Innovationen, sondern kommen durch ein Zusammentreten technischer Erfindungen und ästhetisch und praktisch motivierter Entscheidungen zustande. Ein ganzes Ensemble von Einflußfaktoren ist zu berücksichtigen, will man einen Eindruck davon geben, was die Geschichte des Filmlichts mitformte. Eine erste Bedingung für die Entwicklung des Filmlichts und der Beleuchtung war die Verfügbarkeit *technischer Apparaturen*, was bereits dargelegt wurde. *Wirtschaftliche Voraussetzungen* der Nutzbarkeit, die von Nation zu Nation und von Filmgesellschaft zu Filmgesellschaft verschieden sein konnten, waren damit eng verbunden.

Außer diesen primär machtpolitisch einfließenden Faktoren sind an dieser Stelle Auswirkungen *kulturpolitischer, medienpädagogischer* und davon abhängiger *kunstästhetischer Gesichtspunkte* von Interesse.

Die Entwicklung der filmischen Beleuchtungsstile will ich im folgenden strukturiert darstellen

und ihre Ursprünge aufzeigen. Wie sich aus den obigen Ausführungen ergibt, ist es nicht möglich, allgemeingültige Regeln der historischen Veränderung daraus abzuleiten. Jedoch läßt sich aufzeigen, welche ästhetischen Konzeptionen dem Umgang mit Beleuchtung im untersuchten Zeitraum und auch heute noch zugrunde liegen. Anstelle von *Gestaltungsarten* wird im folgenden der Begriff *Beleuchtungsstile* benutzt, da es sich um ein System von Konventionen handelt, mit dem bestimmte Themen, Handlungen oder Objekte umgesetzt wurden und werden. *Beleuchtung* meint nicht nur die Art und Weise, wie ein Gegenstand oder ein Ensemble von Gegenständen zur Darstellung gebracht werden, sondern enthält immer ein aktiv-intentionales Moment, menschliche Handlung, gestalterische Entscheidung.

Bevor ich nun aber im folgenden der Herausbildung der Beleuchtungsstile meine Aufmerksamkeit zuwende, will ich die Geschichte der filmischen Lichttechnik im Abriss vorstellen, weil die zur Verfügung stehende Lichttechnik natürlich eine Voraussetzung bildet für die künstlerisch-ästhetischen Nutzungen derselben.

1. Geschichte der Filmlichttechnik

Die Formen des Umgangs mit Licht, wie sie in den Medien *Malerei, Fotografie und Theater* zum Teil jahrhundertealte *Tradition* haben, bilden den Ausgangspunkt für den filmischen Umgang mit Licht. Die traditionellen Formen wurden vom Theater und von der bildenden Kunst übernommen, zunächst kopiert, dann modifiziert, schließlich zu eigenständigen Formen weiterentwickelt.

Zu Beginn des Films stand bereits eine auf der Bühne erprobte Technik zur Verfügung. Dennoch bediente man sich in dieser Anfangsphase des *Tageslichts* als Beleuchtungsquelle - aus einem sehr handfesten Grunde: Weil die Raumtotale in allen Genres und Gattungen des Films der Frühzeit die vorherrschende Kameradistanz war, war eine gleichmäßige, über den ganzen Set verteilte Beleuchtung nötig, um alle Details sichtbar zu machen. Die Beleuchtungstechnik, wie sie im Theater angewendet wurde, reichte zu diesem Zweck noch nicht aus.

Vom Tageslicht abhängig zu sein, hatte Auswirkungen auch auf die Produktionsweise - die Zeit für Drehaufnahmen, der geographische Ort, die klimatischen Bedingungen und die Bauweise der Freilichtateliers hingen eng damit zusammen. Waren Außenaufnahmen vom Sonnenstand und den allgemeinen Witterungsbedingungen abhängig, ist es verständlich, daß bestimmte Standorte mehr oder weniger bevorzugt wurden. Eine Produktionsstätte z.B. in Kalifornien oder Italien verfügte über ausgedehntere Arbeitsmöglichkeiten aufgrund der zuverlässigeren und intensiveren Sonne als in Dänemark oder Deutschland. Salt (1983) spricht sogar davon, daß die Filmindustrie aus diesem Grund von Amerikas Ostküste nach Kalifornien in den Süden verlegt wurde [1]. Auch der deutsche Filmpionier Guido Seeber begründet im Jahr 1911 den notwendigen Umzug seiner Produktionsfirma Bioscop vom eng bebauten Berliner Wedding in den Süden Berlins nach Babelsberg mit einem zuverlässigeren und für Filmzwecke brauchbareren Sonnenstand [2]. Wie selbstverständlich es in der Frühzeit des Films war, die Sonne als "natürliches Filmlicht" zu nutzen, kann man daran ablesen, daß der dänische Theoretiker und Regisseur Urban Gad in seinem berühmten Lehrbuch auf die notwendige Berücksichtigung der Sonne eingeht: In den Kapiteln "Terrain und Gebäude. Fabrikgebäude, Werkstätten und Angestellte" (1920, 54-61) und "Filmphotographieren. Beleuchtung und Effektbeleuchtung" (79-83) führt er die not-

wendigen Bedingungen für die Filmaufnahme unter Aspekten der Beleuchtung auf.

Die Entwicklung von technischen Hilfsmitteln wie künstlicher Beleuchtung wurde möglicherweise gerade an solchen Standorten vorangetrieben, die die schlechteren natürlichen Bedingungen hatten. Salt (1983, 91) weist auf den Vorsprung der dänischen vor der amerikanischen Filmproduktion in bezug auf die Verwendung künstlichen Lichts in der ersten Dekade des Jahrhunderts hin, auch wenn er dies nicht eingehender untersucht. Man darf mutmaßen, daß nach der Zeit der Konsolidierung des Mediums solche Standorte bevorteilt waren, die frühzeitig von der Sonne unabhängige Produktionsweisen aufgebaut hatten. Diese These bedürfte aber genauerer Untersuchung.

Die Verwendung des künstlichen Hilfsmittels Beleuchtung war nicht nur standortabhängig, sondern auch von Filmgesellschaft zu Filmgesellschaft verschieden. Die *Major Companies* waren hier schneller und fortgeschrittener, während die kleineren Produktionsgesellschaften neue Entwicklungen erst später in ihre Filme integrierten. Salt (1983, 101) kontrastiert deshalb auch einen fortschrittlichen ("advanced style") und einen verzögerten Stil ("retarded style").

Die Entwicklung des Filmlichts von der Nutzung naturbedingter Möglichkeiten zu immer intensiverer Technisierung der Beleuchtung kann in vier Phasen aufgeteilt werden, die mehr oder weniger zeitlich aufeinander folgten:

- I Tageslichtaufnahmen ohne Benutzung von Hilfsmitteln;
- II Tageslichtaufnahmen mit Benutzung von natürlichen, nicht elektrischen Hilfsmitteln [3];
- III Tageslichtaufnahmen mit Benutzung zusätzlicher künstlicher Beleuchtung;
- IV Aufnahmen unter ausschließlicher Benutzung künstlicher Beleuchtung.

Der Übergang von der ersten bis in die dritte Phase fand in verhältnismäßig kurzer Zeit statt. Nach Salt (1983, 73) wird die zweite Phase 1899, die dritte Phase bereits 1904 erreicht. Sie hat sich allerdings nach Salts Aussagen (1983, 143) als Standard in Europa und den USA erst 1914 durchgesetzt. Den Beginn der vierten Phase datiert Baxter (1975, 96) auf 1915.

Innerhalb der Phase II läßt sich nochmals unterscheiden zwischen

- der Benutzung eines Ateliers, in dem Sonnenlicht beeinflußt werden konnte, und
- der Umlenkung des Sonnenlichts mit Hilfe von Spiegeln oder anderem Reflexionsmaterial.

Prinzipiell wurde von Anfang an Sonnenlicht mit Hilfe von *Ateliers* gesteuert. Deren Hilfsfunktion bestand allerdings nur darin, die Darsteller oder die Kulissen so auszurichten, daß zur Aufnahmezeit die Sonne an der richtigen Stelle stand. Hier ist z.B. das Mehrfunktionsatelier von Edison, die "Black Maria", zu nennen, das drehbar gelagert auf den jeweiligen Sonnenstand auszurichten war. Außerdem ließ es sich verdunkeln und als Labor benutzen (Zglinicki 1956, 207).

Grundlegend für die zweite Phase ist, daß das Sonnenlicht nicht nur bezüglich seiner *Richtung* berücksichtigt und gesteuert, sondern auch mit Blick auf seinen *Charakter* bearbeitet und manipuliert wurde. 1899 begann Georges Méliès in seinen Ateliers - wie es in der Fotografie seit 10 Jahren üblich war (Salt 1983, 95) - diffus und weich gemachtes Sonnenlicht zu verwenden, indem er über den *set* dünne Baumwolle spannen ließ (L'AFFAIRE DREYFUS, Frankreich 1899, Georges Méliès). Die anderen großen Gesellschaften wie Biograph und Edison arbeiteten mit Bühnen aus Glaswänden und Glasdächern, die manchmal aus gewelltem Glas bestanden oder mit Baumwoll-Stoffen als Diffusoren verhängt waren. Die Umstellung von direktem auf diffuses Sonnenlicht fand bei Pathé um 1902, bei Biograph und Edison in den darauffolgenden

Jahren statt (Salt 1983, 73).

Der Beginn der gleichzeitigen Verwendung von nicht *elektrischen Hilfsmitteln* für eine Aufhellung kann zeitlich nicht genau bestimmt werden. Die Verwendung von Diffusoren vor elektrisch betriebenen Lichtquellen als Aufhellung wurde erst ab 1917 üblich [4].

Die dritte Phase ist durch die technische Weiterentwicklung von Geräten für die Filmindustrie bestimmt. Es ist zu bedenken, daß die "*Systemempfindlichkeit*", wie Mehnert (1986, 37) das Zusammenwirken der damals sehr geringen Filmempfindlichkeit, den Lichtempfindlichkeiten der Optiken, den Kopierwerksprozessen und den verfügbaren Projektionsgeräten bezeichnet, ausgesprochen wenig entwickelt war.

Eine allmähliche breitere Einführung elektrischen Lichts in der Filmproduktion erfolgte erst nach der Weltausstellung 1904 in St. Louis, wo die neuen Quecksilberdampflampen der Firma *Cooper-Hewitt* vorgestellt wurden und zu der nach Zglinickis Angaben (1956, 270) auch Messeter anreiste. Diese Art der Kohlebogenleuchten, für die der Name ihrer Hersteller Cooper-Hewitt synonym steht, produzierte ein gleichmäßiges weiches Licht, das dem Charakter nach dem Sonnenlicht ähnelte. Es wurde aus diesem Grund als Ergänzung zum Sonnenlicht genutzt, als Frontalbeleuchtung. Salt (1983, 73) nennt als ersten derartig beleuchteten Film UN COUP D'OEIL PAR ETAGE (1904, Pathé). Hier wird es sich um einen Film des fortschrittlichen Stils handeln, denn Baxter (1975, 97) ordnet die standardmäßige Verwendung von gemischtem Licht dem Jahr 1915 zu.

Auch die *Kliegl-Lights* aus dem Theaterbereich wurden in dieser Zeit in der Filmproduktion angewendet. Baxter bezeichnet sie an obiger Stelle ebenfalls als Standardleuchten bis Ende der 1910er Jahre. Die Firma Kliegl entwickelte im Jahr 1908 eine Leuchtenversion für die Filmproduktion (Bordwell, Staiger & Thompson 1985, 274). Größe und Intensität dieser Leuchten waren verschieden, abhängig davon, wie die ab 1905 langsam entwickelten differenzierten fotografischen Effekte und Stile gebraucht wurden. Neben der hauptsächlich benutzten Frontalbeleuchtung existierte auch ein Versuch mit einer Kohlebogenleuchte im Filmbild (FALSELY ACCUSED, 1905, Hepworth Co.), der aber in den nächsten Jahren nicht mehr wiederholt wurde [5].

Festzuhalten bleibt, daß mit der Entfaltung der Möglichkeit von elektrischer Beleuchtung die Experimentierfreude zunahm.

Die vierte Phase beginnt 1915, "the key year in the electrification of the Californian studios" (Baxter 1975, 96). In Amerika entstehen die ersten reinen Kunstlichtstudios. Einer der Vorreiter ist hierbei der Regisseur Cecil B. DeMille (Baxter 1975, 96). In der Folgezeit verlagert sich die Filmproduktion immer mehr in die Studios. 1917 wird es nach Baxter (1975, 98) unüblich, ausschließlich unter direktem Sonnenlicht zu drehen. Auch Béla Balázs weist 1924 auf die Tatsache hin, daß man das Sonnenlicht möglichst nicht benutzte [6]. Allerdings kann man diese Aussagen nicht als allgemeingültig interpretieren. Die Filmindustrie war bereits so differenziert entwickelt, daß in den verschiedenen Kontinenten und Ländern unterschiedliche Produktionsweisen vorherrschen konnten. Mehnert (1986, 35) weist z.B. darauf hin, daß der schwedische Film bis 1923 sich gerade durch "hervorragende Außenaufnahmen poetischer Naturbeschreibungen" auszeichnete. Salt erwähnt, daß 1927 in den Außenaufnahmen amerikanischer Studios die Akteure abgeschattet und mit Kunstlicht nach Studioverhältnissen beleuchtet wurden. Eine Abkehr von den Standards der vorherrschenden Studioproduktion sieht Salt (1983, 289) erst Ende der 1940er Jahre unter dem Einfluß des Dokumentarfilms des Zweiten Weltkriegs.

Die vier Phasen folgten in schnellem Wechsel. Ihre Unterscheidung stellt vor allem einen

Versuch dar, den schrittweisen Übergang vom Natur- zum Kunstlicht zu erfassen. Natürlich handelt es sich dabei um ein Konstrukt - viele Filme lassen sich nicht eindeutig einzelnen Phasen zuordnen. Das hängt damit zusammen, daß sich die verschiedenen Techniken der Beleuchtung zum Teil lange Zeit nebeneinander hielten und abhängig von den äußeren Bedingungen verwendet wurden. Außen- und Innenaufnahmen und damit die verwendete Beleuchtungsart wechselten sich sogar innerhalb eines Filmes ab.

Im Nachfolgenden werden einige Eckdaten (im wesentlichen angelehnt an Salt 1983) der Entwicklung weiterer Beleuchtungsgeräte aufgeführt, die Einfluß auf die Entwicklung der Beleuchtungsstile nahmen.

Im Laufe des Ersten Weltkriegs wurde die *Spotleuchte* mit ihrem gebündelten Licht für Studio-Innenaufnahmen eingeführt. Angelehnt an Standard-Theater-Scheinwerfer wurde ein Gehäuse um die Kohlestäbe gebaut und eine Linse davor gesetzt. Fokussiert wurde durch die Bewegung der Kohlen im Gehäuse. Die Helligkeitsintensität war sehr gering.

1919 wurde eine neue Spotleuchte entwickelt, die auf dem militärischen Suchlicht aufbaute. Ein Parabolspiegel zur Bündelung wurde hinter den Kohlen angeordnet. Die Lichtausbeute war hier größer und größere Entfernungen konnten überbrückt werden. Diese Reflektor-Spotleuchten wurden hauptsächlich für weiträumige Nacht-Außenaufnahmen genutzt. Jedoch sind sie auch für Tageslichtaufnahmen als Fülllicht gebraucht worden (DADDY LONG-LEGS, USA 1919, Kamera: Charles Rosher). In Deutschland dauerte es nach Salt (1983, 183) noch bis 1922, bis sie in der deutschen Filmindustrie eingesetzt wurden.

Um 1917 verwendete man *Diffusormaterial* vor den Bogenleuchten. Damit wurde die Lichtqualität von hart mit scharfen Schattenkanten in weich mit verlaufenden Schattenkanten verändert. Die Ursprünge dieses "Softens" sind nicht klar. Obwohl dies in der Fotografie schon vor der Jahrhundertwende eine durchaus übliche Praxis war, tauchte es im Film zum ersten Mal 1917 auf. Eine Ursache der Entwicklung könnte auch die Vorsorge gegen die "Kliegl-Eye-Krankheit" sein - eine Augenentzündung, die durch die aus der Kliegl-Leuchte herausgeschleuderten, im Studio herumfliegenden Rußpartikel und die erhöhte UV-Strahlung entstand und 1916-17 zu vielen Diskussionen bei den Schauspielern führte (Baxter 1975, 97). Neben der gesundheitlich sinnvollen Verwendung der Diffusoren sind aber natürlich auch ästhetische Gründe für dieses "Soften" anzunehmen.

Ein erheblicher Einschnitt im technischen Equipment fand 1926 statt. Zur gleichen Zeit hatte sich das drei Jahre vorher entwickelte *panchromatische Filmmaterial* gegenüber dem orthochromatischen durchgesetzt [7]. Das Kohlebogenlicht wurde durch das für Filmzwecke aufbereitete *Glühlicht* ersetzt. Salt (1983, 223) sieht den Erfolg dieser Technik aber eher durch die Werbung der Gerätehersteller bedingt als durch fachliche Erwägungen. Die "Systemempfindlichkeit" war bei der Kombination des neuen Materials mit den alten Leuchten größer. Diese neue Technik war allerdings ökonomisch attraktiver: es wurde weniger Personal zur Bedienung gebraucht und die Stromkosten waren geringer.

Bordwell, Staiger und Thompson (1985, 294-297) weisen jedoch auf eine weitere, entscheidende Ursache der Umstellung hin: Die wichtigen Interessenvertretungen der amerikanischen Filmindustrie wie die Society of Motion Picture Engineers (SMPE), die Academy und Servicefirmen schlossen sich zusammen, um in einem "Feldversuch" das Zusammenwirken von Glühlicht und panchromatischem Filmmaterial zu testen. Diese 1928 durchgeführten, als "Mazda-Test" bezeichneten Versuche stellten auf der einen Seite eine technische Schulung für die Beteiligten dar, so daß es später in der Handhabung der billigeren Technik keine Probleme gab. Auf

der anderen Seite etablierte sich die SMPE durch diesen Test als richtungsweisende Institution bezüglich technischer Entwicklungen. Sie gab Dokumentationen heraus und forcierte die Lösung technischer Probleme. Die Umstellung war demnach auch in einer Standardisierung durch den Einfluß der SMPE und nicht ausschließlich durch die Einführung des Tonfilms begründet.

Erst Ende der 1930er Jahre verzeichnet Salt (1983, 267) als wichtige Neuerung die Einführung des Spotlights mit einer *Fresnel-Linse*. Vorteile bestanden in der besseren Kontrollierbarkeit von Richtung und Charakter und dem möglichen unmittelbaren Übergang von beleuchteten zu unbeleuchteten Flächen. Es konnte dadurch eine deutlichere Akzentuierung durch Beleuchtung - besonders im *Figure Lighting* - vorgenommen werden, so daß es sich durchsetzte, diese Beleuchtungsquelle als Führungslicht einzusetzen [8].

Bis in die sechziger Jahre hinein sind keine weiteren beleuchtungstechnischen Entwicklungen zu verzeichnen, die erhebliche Auswirkungen auf die fotografischen Stile hatten.

2. Geschichte der Beleuchtungsstile

Chronologische Entwicklung

Die Entwicklungen im Umgang mit Licht und Beleuchtung können in folgende Zeitabschnitte eingeteilt werden:

1895 bis 1904/1905: Beleuchtung wird nicht über den chemischen Aspekt der Sicherung eines kopierfähigen Negativs hinaus gehandhabt. Es existiert kein erkennbares Bewußtsein der gestalterischen Möglichkeiten des Lichts.

1904/1905 bis 1909/1910: Experimentierphase. Vereinzelt werden mit den vorhandenen Apparaturen Effekte erzielt. Sie beschränken sich auf einzelne Teile der Filme.

1909/1910 bis 1913/1914: Entwicklungs- und Konsolidierungsphase von Stilen mit beabsichtigter dramaturgischer Wirkung.

1914/1915 bis 1917/1918: Etablierungsphase. Dramaturgische und gestalterische Stile setzen sich durch und werden Standards. Gleichzeitig verlagern sich die Dreharbeiten verstärkt in reine Kunstlichtstudios und Kino wird zum gesellschaftlich anerkannten Medium.

1919/1920 bis 1930: Die 1918 entwickelten Stile werden verfeinert und dramaturgisch adäquater eingesetzt.

1930 bis 1950: Im Zuge der Monopolisierung der Filmwirtschaft werden auch die Beleuchtungsstile stark standardisiert.

Allein dieser kurze Einordnungsversuch wirft ein Augenmerk auf jenen entscheidenden Zeitraum von 1914 bis 1918, in dem der Grundstein für eine Beleuchtungsästhetik gelegt wurde. Nach den Ausführungen von Salt (1983, 139-148) kann man die Jahre 1917 und 1918 als Markierungspunkte innerhalb dieser Entwicklung bezeichnen, in denen sich die gestalterisch wichtigen Beleuchtungsstile des *figure lighting* und des *low-key* von der flachen Allgemeinbeleuchtung gelöst und durchgesetzt hatten. Diese Entwicklung soll noch eingehender behandelt werden. Baxter geht noch weiter und betrachtet die Entwicklung der Beleuchtungsstile um 1918 überhaupt als abgeschlossen:

Beleuchtung zur Sichtbarmachung

Im Zeitraum von 1895 bis ungefähr 1905 wurde Licht angewandt, um das Dargestellte in allen Teilen des Bildes deutlich erkennbar zu zeigen. Es ging nicht um bewußten Einsatz im Dienste klar umrissener ästhetischer Ziele. In dieser Zeit, die Toeplitz (1984, 40) als "handwerkliche Etappe der Entwicklung" in einer "Einmann-Filmarbeit" bezeichnet, stand die Bewältigung der technischen Probleme stärker im Vordergrund als die Lösung künstlerischer Ansprüche. Zglinicki vermutet die Gründe darin,

daß die Anfangsjahre des Films ganz und gar im Zeichen der Technik standen, daß die Geräte und die technische Welt des Glashauses wichtiger genommen wurden als die sich erschließenden neuen künstlerischen Möglichkeiten (1956, 364).

Die Ergebnisse der Beleuchtungs-"Anordnung", wie sie in dieser Phase üblich war, zeigen ein gleichmäßiges Licht über dem gesamten Set, produziert von Sonnenlicht hinter der Kamera. Die Akteure werden von vorn angestrahlt. Diese Art des Lichts wird als *Allgemeinbeleuchtung in Form einer Frontalbeleuchtung* bezeichnet. Die Steuerung des Lichtcharakters durch diffuses Baumwollmaterial oder Glas in den Studios dieser Zeit kann noch nicht als künstlerische Gestaltung angesehen werden. Hierbei ging es nicht um die Aufhellung von Schatten, sondern um die Bereitstellung eines möglichst gleichmäßigen Lichts. In der Konsequenz waren die Bilder flach, d.h. sie ließen kaum Oberflächenstrukturen erkennen und ein dreidimensionaler Raumeindruck entstand rein zufällig aufgrund der natürlichen Reflexionseigenschaften der Objekte.

Man hat es also nicht eigentlich mit einem Beleuchtungsstil zu tun, ist doch die gestalterische Durchformung des Bildes noch ganz unausgeprägt oder sogar gar nicht vorhanden. Dennoch kommen den Filmen dieser Zeit stilistische Eigenschaften zu, gerade die Abwesenheit von Gestaltung zur ästhetischen Qualität erhebend:

Auch wenn sich im Laufe der Zeit eine verfeinerte Anwendung und Ergänzung dieses Stils bis zur Normalbeleuchtung entwickelt, wie noch zu zeigen sein wird, sind hier bereits Grundlagen für die Beleuchtung im dokumentarischen Film und für gängige heutige Praxis in der aktuellen Fernsehberichterstattung gelegt.

Beleuchtungsexperimente

Mit der Nutzbarkeit des elektrischen Lichts ab 1904 wurde dieses auch in der Filmproduktion eingesetzt. Allerdings resultierte daraus nicht eine generelle Veränderung des üblichen Beleuchtungsstils. Die neue Technik wurde zusätzlich zur Sonne als Frontalbeleuchtung angewandt. Baxter (1975) und auch Salt (1983) sehen hierin eine Übertragung von Praktiken, wie sie auf dem Theater üblich war. Dort wurde, wie erwähnt, von Gaslicht auf elektrische Beleuchtung umgestellt. Doch änderte sich im Grunde nur die Technik. Das gewohnte Rampenlicht von vorne sowie die Gassenlichter blieben erhalten.

Das Auftreten von Lichteffekten im Film darf nicht mit einer Effektbeleuchtung verglichen werden. Letztere ist als zusätzlich zum *figure lighting* benutztes Licht definiert, mit dem bestimmte Effekte erzielt werden, und setzt eine komplexere dramaturgische Behandlung des

Lichts voraus. Diese war in diesem Zeitraum nur in Ansätzen gegeben.

Die Effekte dieser Zeit lassen sich strukturieren in

1. Lichtwechsel während der Szene,
2. Anfänge einer kontrastreichen Beleuchtung, darunter auch die Silhouetten-Beleuchtung,
3. Anfänge einer natürlichen Führung der Lichtrichtung.

Diese Effekte sind nicht ausschließlich durch die Anwendung von Beleuchtungsgeräten entstanden, sondern auch durch andere technische Mittel. Sie zeigen aber den Beginn eines Bewußtseins, Möglichkeiten des Lichts ausprobieren zu wollen und sie als Mittel der Inszenierung einzusetzen.

Laut Salt (1983, 92f) ist ein *Lichtwechsel innerhalb einer Szene* in Amerika bereits vor 1909 gezeigt worden, allerdings mit Hilfe eines Stoptricks. Die Kamera wurde angehalten, das Licht verändert, und anschließend weitergefilmt. Die homogene Veränderung des Lichts wurde erst später - in der dänischen Filmindustrie - weiterentwickelt.

Die *Silhouetten* dieser Zeit sind ebenfalls eher mit Hilfe des Aufbaus und der Dekoration entstanden. In den Filmen THE SILVER WEDDING (USA 1906, Biograph, F.A.Dobsen) und THE TUNNEL WORKERS (USA 1906, Biograph, F.A.Dobsen; vgl. Salt 1983, 76) sind Szenen mit hellem Hintergrund, dunklem Vordergrund und entsprechend Personen als Silhouetten zu sehen.

Die wichtigste Entwicklung dieser Zeit besteht jedoch in der *Simulation natürlicher Lichtquellen*, die auch die Anfänge der kontrastreichen Beleuchtung enthält. Das bedeutet, daß Licht nicht mehr ausschließlich von vorne kam, sondern zusätzlich gerichtetes Licht benutzt wurde.

Demnach zeichnet sich in dieser Zeit eine Tendenz zu einer realitätsnäheren Beleuchtung ab. Diese Tendenz könnte auch die Grundlage für Baxters (1975, 106) bereits zitierte Überzeugung sein, daß der Film "an extension of realist narrative art" sei. Allerdings sind hiermit Phänomene, wie sie im deutschen expressionistischen Film auftraten, nicht erklärt.

Konsolidierung

In kultureller Hinsicht ist die Zeit von 1909 bis 1914 von der Auseinandersetzung zwischen Kino und Theater beeinflusst. Die Industrie produzierte bis dahin Filme, die nach Ansicht der Kinogegner Trivialitäten zeigten und die "niederen Instinkte" der Zuschauer befriedigten. Zglinicki (1956, 365) weist darauf hin, daß der Film bis 1913 "weder als Unterhaltungsmittel noch als Kunstform Gnade in den Augen der Debattierenden" der gebildeten Schicht fand. Erst in den zehner Jahren öffneten sich breite bürgerliche Kreise dem Kino, was nicht nur die Umsätze der Filmindustrie in die Höhe schnellen ließ, sondern auch manche künstlerischen Veränderungen beschleunigte oder überhaupt erst ermöglichte.

Die Weiterentwicklung ist primär aufgrund der Eigengesetzlichkeit der erstarkenden Industrie unter ökonomischen Gesichtspunkten zu motivieren. Mit der Akzeptanz der breiten Masse der Kinogänger stieg auch der Bedarf an Filmen und die Verdienstmöglichkeiten der Filmunternehmer. Das hatte Auswirkungen auf den traditionellen Kulturbetrieb: Kino wurde zur Konkurrenz für das Theater. Viele kleine Theater wechselten in das Filmgeschäft, Zuschauer wanderten in die Kinos ab [9].

Nur wenige Veränderungen der Beleuchtungsstile, die in dieser Zeit geschahen, lassen sich auf technische Verbesserungen der Lichtapparaturen zurückführen. Das entscheidende Interesse aber, das zu einer Umwandlung der gesamten visuellen Stilistik des Films führte, resultiert aus der Veränderung der Zusammensetzung und der Interessen des Publikums - in den zahlreichen neuen Formen, Themen und Darstellungstechniken macht sich der Einfluß bürgerlicher Theater- und Literaturformen bemerkbar.

Weitere Fortschritte betrafen die Erweiterung der Zwischentitel auf Dialogstellen, den filmischen Sprung über Raum und Zeit, die Rahmenhandlung, die Traum-Erscheinungen, die Doppelrollen, die Sichtbarmachung des Unsichtbaren und die Unsichtbarmachung des Sichtbaren und ähnliche Aufnahme- und Kopiertricks. Die Kamera fing an sich zu bewegen, und die Großaufnahme trat in Erscheinung, nicht nur zur optischen Verdeutlichung, sondern auch zur dramaturgisch bedingten Verfeinerung, also gleichsam als filmkünstlerische Aussageform (Zglinicki 1956, 372).

Die Ursachen der Veränderung der Beleuchtungsstile in dieser Zeit - wenn man denn von "Ursachen" sprechen will - sind in der Herausbildung eines künstlerischen Bewußtseins zu sehen, das den Film als gestaltetes Kunstprodukt ansah.

Man begann, die vorhandenen Lichtquellen auf differenzierte Arten zu verwenden. Es entstand:

- Gegenlicht,
- Dreiviertelhinterlicht,
- Modifizierung der Frontalbeleuchtung.

Durch unterschiedliche Positionen der Lichtquellen nutzte man verschiedene Lichtrichtungen: Es entstanden einzelne, deutlich voneinander unterschiedene Beleuchtungsstile. Festzustellen sind

- Anfänge des *figure lighting* in Form der 2-Punkt-Beleuchtung,
- Ansätze des *low-key*,
- der Beginn der dramaturgischen Verwendung von Schatten.

In zunehmendem Maß war die innovative Verwendung einzelner Stile mit bestimmten Urhebern verbunden. Die Arbeit von *David Wark Griffith* ragt besonders heraus (vgl. dazu insbes. Jessonowski 1987, 30-32). Griffith verfeinerte die Annäherung der Beleuchtung an die natürlichen Begebenheiten.

Griffith setzte diesen Stil zur Unterstützung der *Erzählung* ein, eine funktionale Bindung, in der die filmischen Mittel im Hollywood-Stil bis zum Ende des Studio-Systems bzw. sogar bis heute stehen. Die Erzählung dominiert alle anderen Komponenten des filmischen Textes, alle Ausdrucksmittel des Films dienen primär dem Zweck, die Erzählung zu transportieren. Die Filme von Griffith lassen sich auch lesen als frühe Versuche, die Narration als dominante Makrostruktur des Textes zu behandeln.

Auch nationale Besonderheiten im Umgang mit den filmischen Mitteln bilden sich heraus. Die *Simulation des Lichts von Alltagsleuchten und Requisitenlampen* wurde z.B. in Skandinavien verbessert. Nach Salt (1983, 81) war man dort diesbezüglich fortschrittlicher, die Ergebnisse in den schwedischen Filmen *VED FAENGSLETS PORT* (1911, Kamera: Axel Graatkjaer) und *DEN HVIDE SLAVEHANDELS SIDSTE OFFER* (1911, P: Nordisk) seien "überzeugender" als die Praxis in Amerika.

Mit der *Silhouette* wurde, wie erwähnt, bereits vorher experimentiert. Etabliert hatte sich dieses Stilmittel um 1913 (Salt 1983, 93). Während Griffith die Silhouette hauptsächlich naturalistisch und in malerischer Weise ohne beabsichtigte Nebenbedeutungen verwandte, ging man in Dänemark weiter: In *DET HEMMELIGHEDSFULDE X* (1913, Benjamin Christensen) diente sie, neben weiteren *low-key*-Effekten, der Unterstützung der im Titel [10] angelegten Stimmung. In Skandinavien fand auch die wohl erste Anwendung des *low-key* statt, des kontrastreichen Bildaufbaus mit überwiegend dunklen Flächen.

Auch die Verwendung von *Schatten* wurde im Norden Europas ausgearbeitet [11]. Sie wurde mit dem emotionalen Höhepunkt des Films *DEN SORTE DROM* (DK 1911, Urban Gad) koordiniert. Salt (1983, 91) sieht die Ursprünge in einem anderen Medium, dem Theater von Max Reinhardt, da im Filmwesen diese Art der Darstellung bis dahin unbekannt war. Reinhardt hatte 1906 erstmals einen größer werdenden Schatten zur Umsetzung des emotionalen Gehalts eines Dramas in einer Inszenierung von Ibsens Schauspiel "Gespenster" benutzt [12]. Salt geht sogar so weit, die skandinavische Filmarbeit als Haupteinfluß auf den expressionistischen Film Deutschlands zu interpretieren:

Ein anderes wesentliches Merkmal der Zeit zwischen 1910 und dem Ersten Weltkrieg ist die Entwicklung des *figure lighting*. Sie begann mit der Einführung des Gegenlichts und gleichzeitiger Aufhellung von vorne im Jahr 1910 in *THE THREATS OF DESTINY* durch Billy Bitzer, den Kameramann von Griffith, und setzte sich in Amerika bis 1914 durch. Das Wichtigste an dieser Entwicklung ist der Beginn einer *Trennung von Dekorationsbeleuchtung und der Beleuchtung der Agierenden*. Da hauptsächlich die Sonne als Gegenlicht fungierte, mußte der Hintergrund getrennt beleuchtet werden. Jedoch wurde noch nicht daran gedacht, auf diese Weise die Illusion von Raum zu erzeugen. Es ging vorrangig um die Steigerung der Attraktivität der Darsteller (ebd.).

Es ist sicher kein Zufall, daß in der gleichen Zeit der *Starkult* entsteht. Die Famous Players Company von Adolphe Zukor hob deren Attraktivität mit dem Slogan "Berühmte Darsteller in berühmten Stücken" hervor [13]. Das Verkaufsargument waren Persönlichkeiten und nicht eine besondere künstlerische Form eines Films. In diesem Zusammenhang ist auch der Einsatz von Dreiviertelhinterlicht und der modifizierten Frontalbeleuchtung zu sehen. Hier ist das Licht nicht mehr direkt von hinten oder vorne auf die Akteure gerichtet, sondern aus einem um 45 Grad abweichenden Winkel. Trotzdem wurde noch nicht die Unterscheidung zwischen Führungslicht und Fülllicht getroffen. Mit der Art der 2-Punktbeleuchtung konnte das menschliche Gesicht und seine Strukturen noch nicht modelliert werden.

Exkurs: Theatertheoretische Debatten im Vorfeld des Films

Baxter (1975, 84) personalisiert die beiden Richtungen und verbindet die Tendenz zur realistischen Darstellung mit der Arbeit des New Yorker Theatermachers *David Belasco*. Bereits vor 1914 bestand eine Tendenz in der Beleuchtung des Films, sich einer realistischen Lichtgebung anzunähern. Nach 1914 wurde ein verstärkter Einfluß der Theaterpraxis unter dem Eindruck der Filme von Cecil B. DeMille deutlich (Baxter 1975, 96). Außer der Tatsache, daß DeMille aus seiner Familie Theatererfahrung mitbrachte, hatte er für Belasco auf der Bühne gestanden. Er war mit dessen realistischem Stil vertraut und probierte Effekte aus, die er von der Bühne her kannte (Arnheim 1979, 96). Baxter (1975, 93) macht jedoch auch klar, daß es sich nicht um eine

lineare Abhängigkeit zwischen Film und Theater handelte.

Der Beleuchtung wurde die Funktion zugewiesen, dieses "Volumen" des Menschen auszudrücken, das nur in Verbindung mit Raum denkbar ist. Erfahrbar wird dieses "Volumen" jedoch nicht nur über die Wahrnehmung, sondern über die Darstellung des inneren Wesens aller Erscheinung:

Was in der Partitur die Musik, das ist im Reiche der Darstellung das Licht: das Ausdruckselement im Gegensatz zum Elemente des andeutend orientierenden Zeichens. Das Licht kann, gleich der Musik, nur das ausdrücken, was dem "inneren Wesen aller Erscheinung" angehört. [...] Vor allem bedürfen beide gleichermaßen eines Objektes, d.h. einer zufälligen äußeren Erscheinung, an welcher ihre Gestaltungskraft sich zu bethätigen vermag. Der Musik schafft der Dichter dies Objekt; dem Lichte - mittels der Aufstellung - der Darsteller. [...] Obgleich das verteilte und das gestaltende Licht Objekte brauchen, [...] so verändern sie doch nicht die Natur dieser Gegenstände, sondern ersteres läßt sie nur mehr oder weniger wahrnehmbar werden, letzteres macht sie mehr oder weniger ausdrucksvoll [14].

Das Licht wird damit für Appia zu einer der Säulen der Darstellung. Um die Frage beantworten zu können, ob seine Gedanken Auswirkungen auf Beleuchtungsstile im Film hatten, müssen seine praktischen Anweisungen betrachtet werden.

Ein undurchsichtiger Körper, welcher vor dem Lichtherde angebracht wird, kann dazu dienen, den Strahl auf diesen oder jenen Teil des Bildes, mit Ausschluß der übrigen, zu lenken und kann durch einfache oder teilweise Obstruktion, sowie durch die, mittels Hinzuziehung minder durchsichtiger Körper erzielte, zusammengesetzte Wirkungen hervorbringen. Die Beleuchtung, die schon dadurch etwas Bewegtes ist, daß sie von den Darstellern mit in deren Bewegungen hereingezogen wird, sie wird es an sich und thatsächlich, wenn man den Lichtherd verrückt, oder wenn die Projektionen selbst sich vor einem feststehenden Lichtherd in Bewegung befinden, oder auch, wenn man die den Strahl brechenden Körper in irgendwelcher Weise bewegt (zit. n. Brauneck 1982, 44).

Appia schlug demnach in diesen Äußerungen von 1899 eine Abkehr von einer gleichmäßigen Beleuchtung der gesamten Bühne mittels "undurchsichtiger Körper" im Strahlengang vor. Er forderte neben beleuchteten, sichtbaren Zonen auch unbeleuchtete, unsichtbare Zonen und bereitete damit den *low-key*-Stil und die Akzentuierung durch Licht vor. Er unterschied zusätzlich verschiedene Helligkeitsniveaus, entstehend "mittels Hinzuziehung minder durchsichtiger Körper", eine Grundlage des *figure lighting*. Er drückte zusätzlich die Möglichkeit zur Nutzung von Schatten aus, "wenn die Projektionen selbst sich vor einem feststehenden Lichtherd in Bewegung finden".

Es ist demnach nicht verwunderlich, daß der erste Film mit *low-key* 1910 [15] ebenso wie Reinhardts Dramatisierung der "Gespenster" von 1906 mit Appias Theorie in Verbindung gebracht wird, ja, es wird sogar eine Beziehung der Appiaschen Theorien zum Stil des deutschen Kinos behauptet (Baxter 1975, 100).

Auf dem Wege zur Vollentwicklung des Hollywood-Stils

Für die Entwicklung, die während des Ersten Weltkrieges einsetzte, wird u.a. interessant, daß man begann, die Beleuchtung an Vorbildern der Malerei zu orientieren. Chiaroscuro-, Rembrandt-Beleuchtung und die Glamour-Beleuchtung wurden entwickelt. *Figure lighting* wurde verfeinert und zur 3-Punkt-Beleuchtung ausgearbeitet. Definierte Schatten erschlossen den

Raum außerhalb des Bildausschnitts. Die Bilder wurden "atmosphärischer". Am Ende der 1910er Jahre stand schließlich die technische Neuerung der Spotleuchte und die übliche Praxis der diffusen Aufhellung, was sich in einer besseren Handhabung der Stile äußerte.

Entscheidend ist jedoch, daß sich *komplexe Beziehungen zwischen Beleuchtung und Inhalt* ergaben, die als gängige Standards und Konventionen galten und auch heute noch gültig sind. Waren diese Konventionen einerseits an Bühne und bildende Kunst angelehnt, stellten sie dennoch eine neue Art von filmischer Konvention dar.

Der Stil des *low-key* wurde um eine kunsthistorische und mystische Komponente erweitert, es entstanden *Chiaroscuro- und Rembrandt-Beleuchtung*. Die Begriffe gehen auf die Maler Caravaggio und Rembrandt im 17. Jahrhundert zurück, in deren Bildern Licht durch den Kontrast von Helligkeit und Dunkelheit eine religiöse und mystische Funktion erhielt. So wurde nach Arnheim (1965, 279) einerseits das Licht von oben zum Symbol für Göttlichkeit und für das Jammertal des Menschen auf Erden, andererseits das Licht im Bild zur Metapher für das "göttliche Licht, das zur Erde kam und diese durch sein Dasein erhob". Durch die Beleuchtung wurde somit an kulturelle Traditionen angeknüpft: Ikonographische Muster aus Religion, Kunst- und Kulturgeschichte zogen in den Film ein. [16] Zum einen ermöglichte es die Präsentation anerkannter Kunst, höhere Filmmieten [17] zu verlangen.

Dem Licht kamen nun über die Sichtbarmachung der dargestellten Szene hinaus neue Leistungen zu, die für die künstlerischen Eigenschaften des Films von größter Bedeutung waren (und sind) - es ermöglicht Erinnerungen an bereits Gesehenes oder Erlebtes und rückt die Szene in die ikonographische Tradition ein. Damit eröffnen sich Bedeutungsmodalitäten, die bis dahin unzugänglich gewesen waren. Das Licht im Film wurde nun z.B. als Metapher für Begriffe wie Liebe, Tod, Heiligkeit und Heroismus einsetzbar.

Auch die Funktion der Glamour-Beleuchtung mit ihrer Gloriole läßt sich so aus dem ikonischen Intertext, auf den sie anspielt, ableiten: Allein die wortsprachliche Bezeichnung "Gloriole" neben der bekannten Umsetzung in Heiligenbildern macht das Licht als mystifizierendes, religiös besetztes Symbol erkennbar und stellt damit den Helden oder die Heldin als übernatürliches Wesen dar.

Bis Ende der 1910er Jahre wurde es nach Salt (1983, 141) zur gängigen Praxis, die Schauspieler *getrennt vom Hintergrund* zu beleuchten (ähnlich Bordwell, Staiger & Thompson 1985, 52). Man unterschied die Beleuchtung in verschiedenen Einstellungsgrößen, für Nahaufnahmen wurde das Licht neu gesetzt. Die neu entstehende *3-Punkt-Beleuchtung* diente einerseits der bereits erwähnten Erhöhung der Attraktivität, andererseits wurden davon unabhängig die Gesichter modelliert und plastischer. Die Helligkeitsniveaus wurden stärker unterschieden, so daß neben dem intensivsten Führungslicht ein schwächeres Fülllicht die Schatten aufhellte und ein Gegenlicht die Trennung von Hintergrund erreichte. Im Gegensatz zum strukturlosen flachen Licht der Allgemeinbeleuchtung und auch der 2-Punkt-Beleuchtung führte diese bis heute übliche Art der Personenausleuchtung zu einer räumlichen Wirkung.

Doch die Veränderungen der Schauspielerdarstellung im Film, die mit der Entwicklung des personenbezogenen *figure lighting* einhergingen, sind noch sehr viel einschneidender und betreffen beileibe nicht nur das Figur-Grund-Verhältnis.

Die Akzentuierung und Modellierung durch Licht löste die Hervorhebung durch Maske und Gesten ab. Damit verändert sich der Repräsentationsmodus des Films - unmittelbare und plakative Darstellungsweisen, emblematische Ausdrucksmittel wie Masken oder expressive Gestik

treten in ihrer Bedeutung zurück, werden ergänzt und ersetzt durch indirekte Darstellungsweisen, atmosphärische Hinweise und das Spiel mit Andeutungen, Leerstellen und kulturell-intertextuellen Bezugnahmen.

In der Verwendung von *definierten Schatten* kann man diese Tendenz, die filmische Signifikation neu zu formieren, besonders deutlich studieren. Salt (1983, 146) nennt hier DeMille, der zum ersten Mal in *THE CHEAT* (1915) durch das Zeigen von Gefängnisgitterschatten den Handlungsraum indirekt repräsentierte und so in einer nur andeutenden Art und Weise erfahrbar machte: Diese Schatten verweisen über den gezeigten Bildausschnitt hinaus auf den ihn umgebenden Raum und verlangen nach einer Aktivität des Zuschauers, die den Schatten als Symptom des Umgebungsraums auslegt. Aber auch "expressiven" Schatten, d.h. solchen, die nicht von einem realen, definierten Objekt geworfen werden, wurden in dieser Phase häufiger benutzt. In *THE WISPERING CHORUS* (USA 1918, Cecil B. DeMille) und *GOING STRAIGHT* (USA 1917, Chester und Sidney Franklin) unterstützen rein imaginäre Schatten die Darstellung eines Fehltritts und eines Alptraums (vgl. auch Salt 1983, 148).

Standardisierung

Noch heute gängige Stile wie *low-key*, *figure lighting*, Schatten, Normalbeleuchtung und *high-key* [18] hatten sich zu Beginn der 1920er Jahre herausgebildet und waren ausgangs der 1920er Jahre etabliert. Die Phase, die der endlichen Konventionalisierung vorausging, kann man mit Salt (1983, 224) *Standardisierung* nennen.

Die Bemühung darum, möglichst stereotype Beleuchtungsszenarien zu entwickeln, ging so weit, daß anhand der Beleuchtung eines Films stellenweise die Produktionsgesellschaft erkannt werden konnte. Die Fox benutzte Anfang der 1930er Jahre im Gegensatz zu anderen Firmen noch Kohlebogenlicht. Aufgrund der dadurch produzierten "härteren" Beleuchtung waren deren Filme von anderen Werken unterscheidbar, die unter "weicherem" Glühlicht entstanden (Salt 1983, 265). In den 1940er Jahren wurde die Vereinheitlichung noch deutlicher. Eine Übersicht der Beleuchtungsniveaus in der Zeitschrift *The American Cinematographer* im Jahr 1940 ergab, daß von Gesellschaft zu Gesellschaft verschiedene jeweils standardisierte Arten der Kombination von Blende (und somit auch Tiefenschärfe), Beleuchtungsniveau und Entwicklung existierten (vgl. Salt 1983, 288). War in einem Teil der Studios Überbelichtung und anschließende reduzierte Entwicklung die Praxis, so war es bei anderen die Unterbelichtung und gesteigerte Entwicklung. Auswirkungen zeigte dies bei den Abstufungen der Grauwerte, d.h. im Kontrastgefälle. Für den damaligen Zuschauer - wohl mehr als für den heutigen - waren diese standardisierten Ergebnisse der Konventionen neben anderen Anhaltspunkten wie z.B. Genre oder Stars ein Mittel zur Unterscheidung der Studios (vgl. Katz 1980, 720).

Die Beleuchtungsstile sind am Beginn der 1930er Jahre etabliert und – bei allen Differenzierungen zwischen den Studios – als Produktionsstandards nicht nur durchgesetzt, sondern auch weitestgehend vereinheitlicht. Veränderungen im Gebrauch einzelner Techniken sind nur noch vereinzelt festzustellen, sie bleiben ohne Auswirkungen auf das Gesamtsystem. Aufgrund der Entwicklung der *Spotleuchte* ging man z.B. dazu über, auch die Totalen bei nächtlichen Außen- aufnahmen *night-for-night* zu drehen. Vorher geschah dies nur bei Nahaufnahmen, da hier die Reichweiten der Scheinwerfer ausreichten. Die Totalen wurden *day-for-night* produziert und den damaligen Konventionen entsprechend gefärbt. Der Kameramann von Rex Ingram, John

Seitz, entwickelte das *core lighting* als persönliche Variante des *figure lightings*. Zwei identische Streiflichter produzierten einen Schatten inmitten des Gesichts, der schwach aufgehellt wurde. Die *4-Punkt-Beleuchtung* entstand, indem zum Gegenlicht des *figure lighting* ein zweites Gegenlicht von der anderen Seite hinzukam. Der Lichteinfallswinkel des Führungslichts wurde steiler. Kam es vorher aus Augenhöhe, stieg es darüber hinaus auf eine *above-key* Niveau.

Die zunehmende Einbeziehung des Lichts in den Kontext des Films, d.h. in die Gesamtaussage der Handlung, ist in der Zeit nach 1920 wichtiger als diese "kleinen" Neuerungen. Es zeigt sich schnell, daß die verschiedenen Stile, die jetzt zur Verfügung stehen, vor allem eng mit den filmischen Gattungen des Komischen und des (Melo-)Dramatischen zusammengebracht werden: "Comedies were bright; dramas were uncheerful" (Baxter 1975, 104). Dementsprechend war *high-key* und Normalbeleuchtung dem "Leichten" und alle Spielarten des *low-key* dem "Schweren" zugeordnet [19].

Doch diese Differenzierungen verändern die Beleuchtungsstile kaum noch.

Anmerkungen

[1] Möglicherweise handelt es sich hier um einen populären Mythos über die Geschichte Hollywoods. Die Wanderungsbewegungen der amerikanischen Filmindustrie fanden nämlich erst Ende der 1910er Jahre des 20. Jahrhunderts statt. Ihre Gründe lagen eher in der Veränderung der Filmwirtschaft von einem Polypol zum Oligopol als in der Suche nach besseren Lichtverhältnissen; vgl. dazu Prokop (1982, 49).

[2] "Die anfangs des Jahres 1911 beginnende Aufmerksamkeit der Feuerpolizei auf die Gefährlichkeit aller Filmunternehmen ließ es ratsam erscheinen, den an sich zu klein gewordenen Betrieb möglichst außerhalb Berlins auf ein freies Gelände zu verlegen und auch das meist ungünstige Tageslicht des Berliner Himmels, besonders im Norden Berlins zu vermeiden. [...] Die Lage des Grundstückes [...] ließ die Errichtung eines Glasateliers als Verlängerung des Gebäudes ratsam erscheinen, denn es würde dann von früh bis spät immer unter Sonne, d.h. dem günstigsten Licht stehen." (Guido Seeber: "Als Babelsberg erstand". In: *Filmtechnik Filmkunst*, Nr. 3 (1930); zit. n. Seeber 1979, 58 u. 60).

[3] Hierunter sind Glasdachateliers, Spiegel, Aufhellflächen und andere Hilfsmittel zu verstehen, die das Licht der Sonne ausnutzen.

[4] Es ist generell zu unterscheiden zwischen einer Aufhellung und einer die Sonne ergänzenden Zusatzbeleuchtung. Eine Aufhellung ist erst mit den

Anfängen des Stils des Figure Lightings möglich, auf den an anderer Stelle eingegangen wird.

[5] Vgl. Salt (1983: 75-76). Eine Szene, in der ein Mann in einem Raum mit Hilfe einer Laterne etwas sucht, ist einzig mit einer in der Laterne versteckten Kohlebogenlampe beleuchtet, deren herunterhängendes Kabel sichtbar ist.

[6] "Die moderne Filmtechnik vermeidet heute schon, soweit es nur geht, »Außenaufnahmen« und baut sich nach Tunlichkeit jedes Milieu, womöglich auch Gartenanlagen und offene Straßen, selber auf. In den geschlossenen Ateliers verläßt man sich auch ungern auf das Glasdach, sondern richtet sich auf Kunstlicht ein" (Balázs 1982: 99; Hervorhebung im Original).

[7] Vgl. Salt (1983: 224). Zur Erläuterung: Orthochromatisches Material ist nur für den roten Anteil des Lichtspektrums empfindlich, während panchromatisches alle Wellenlängen wiedergeben kann. In der Folge sind die Graustufungen der Bilder denjenigen der realen Objekte ähnlicher.

[8] Einige Kameraleute Amerikas nannte diese Art der Beleuchtung nach Salt (1983: 269) auch *Precision Lighting*, da ein Höchstmaß an Kontrolle möglich war.

[9] Vgl. Baxter 1975: 93, Zglinicki 1956: 370, Kracauer 1984: 22.

[10] Deutsche Übersetzung des Titels: "Das geheimnisvolle X".

[11] Das erste Auftreten weist Salt (1983: 91) zwar in der amerikanischen Produktion OLIVER TWIST (USA 1909, Vitagraph) nach; der auftragende Schatten einer Person setzte sich aber nicht deutlich genug von der Allgemeinbeleuchtung ab, um explizit von einer besonderen Schattenverwendung sprechen zu können.

[12] "1906 baut er die Kammerspiele, den Raum intimer Szenen, wo zur Eröffnung in Ibsens 'Gespenstern' das Licht Schatten wirft, die gleich Gespenstern der Vergangenheit Frau Alving und ihren Sohn Oswald in das Verhängnis des Untergangs peitschen. Symbolisch - wie der Titel des Stückes - arbeitet die künstlerische Technik der Reinhardt'schen Licht- und Schattenregie, als hätte diese sich Appias und Craigs Theorien zum Muster genommen" (Heinrich Braulich: "Max Reinhardt's theatrale Vision von Mensch und Raum". In: Deutsches Theater Berlin / Michael Kuschnia 1983, S. 68).

[13] Vgl. Toeplitz 1984, 86f; Zglinicki 1956, 364; Prokop 1982, 50.

[14] Adolphe Appia: *Die Musik und die Inszenierung*. München: Bruckmann 1899; in Auszügen abgedruckt in Brauneck (1982, S. 39-46). Hier zit. n. Brauneck 1982, 43f.

[15] DEN SORTE DROM von Urban Gad. Eine Verbindung wird insofern wahrscheinlich, wenn man bedenkt, daß Gad vorher am Königlichen Theater in Kopenhagen gearbeitet hatte. Vgl. Zglinicki (1956: 379).

[16] Der Kameramann Clarence Brown, der Anfang der 1920er Jahre mit Maurice Tourneur zusammenarbeitete, schrieb dazu: "Whenever we saw a painting with an interesting lighting effect, we'd copy it. We had a library of pictures" (zit.n. Baxter 1975, 105).

[17] Vgl. Baxter (1975: 101) und Arnheim (1979: 96). Arnheim schreibt, daß DeMille die Leute seines Vertriebs bluffte, indem er "die mysteriöse Autorität eines großen europäischen Künstlers beschwor" und damit das Renommee des Films erhöhen konnte.

[18] *High-key* ist als kontrastarme Opposition des *low-key* zu sehen. Im Grunde ist dieser Stil als Ergänzung der Allgemeinbeleuchtung des gesamten

Sets durch zusätzliches Figure Lighting der Hauptfiguren zu begreifen. Dementsprechend ist *high-key* eher der "Beleuchtung zur Sichtbarmachung" zuzuordnen.

[19] Die Bestätigung der Existenz dieser Standards ist in zeitgenössischen Aussagen von 1930 zu finden: "In a well-photographed picture the lighting should match the dramatic tone of the story. If the picture is a heavy drama ... the lighting should be predominantly sombre. If the picture is a melodrama ... the lighting should remain in a low key, but be full of strong contrasts. If the picture is, on the other hand, a light comedy ... the lighting should be in a high key throughout, for two reasons: first, to match the action, and, secondly, so that no portion of the comedy action will go unperceived" (Victor Milner: *Painting with light*. In: *Cinematographic Annual* 1930, S. 96; zit.n. Baxter 1975, 105).

Literatur

Arnheim, Rudolf (1979) *Film als Kunst*. Frankfurt: Fischer.

Balázs, Béla (1982) *Schriften zum Film. 1. Der sichtbare Mensch. [Erstveröffentlichung 1924] Kritiken und Aufsätze 1922-1926*. Hrsg. v. Helmut H.Diederichs, Wolfgang Gersch, Magda Nagy. Berlin: Henschel.

Baxter, Peter (1975) On the history and ideology of film lighting. In: *Screen* 16,3, p. 83-106.

Bordwell, David / Staiger, Janet / Thompson, Kristin (1985) *The classical Hollywood cinema. Film style and mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press.

Brauneck, Manfred (1982) *Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle*. Reinbek: Rowohlt.

Gad, Urban (1920) *Der Film. Seine Mittel - seine Ziele*. Berlin: Schuster & Loeffler.

Jesionowski, Joyce E. (1987) *Thinking in pictures. Dramatic structure in D.W. Griffith's Biograph films*. Berkeley, Cal./Los Angeles/London: University of California Press.

Katz, Ephraim (1980) *The International Film Encyclopedia*. London/Basingstone: Macmil-

lan.

Kracauer, Siegfried (1984) *Von Caligari zu Hitler. Ein psychologische Geschichte des deutschen Films*. Dt. v. Ruth Baumgarten u. Karsten Witte. Frankfurt: Suhrkamp. Erstveröffentl.: *From Caligari to Hitler. A Psychological History of the German Film*. Princeton: Princeton University Press 1947.

Mehnert, Hilmar (1986) *Das Bild in Film und Fernsehen*. Leipzig: Fotokinovlg.

Prokop, Dieter (1982) *Soziologie des Films*. Erw. Ausgabe. [Zuerst 1970]. Frankfurt: Fischer.

Salt, Barry (1983) *Film Style and Technology: History and Analysis*. London: Starword.

Seeber, Guido (1979) *Der Trickfilm in seinen grundsätzlichen Möglichkeiten - eine praktische und theoretische Darstellung der photographischen Filmtricks*. Nachdr. der Ausg. Berlin 1927. Frankfurt: Deutsches Filmmuseum (Der praktische Kameramann. 2.)/(Bücher der Praxis. [1.]).

Toeplitz, Jerzy (1984) *Geschichte des Films. 1. 1895-1928*. 4., durchges. Aufl. Berlin: Henschel.

Zglinicki, Friedrich [Pruss] von (1956) *Der Weg des Films. Die Geschichte der Kinematographie und ihrer Vorläufer*. Berlin: Rembrandt-Vlg.

James zu Hünigen / Hans J. Wulff

Rückprojektionen: Synthetische Bilder, perzeptueller Realismus, ästhetische Erfahrung

1. Grundlagen

1.1 *Process vs. Matte Shots*

Die komplexen Techniken, die mehrere Einzelbilder in ein einziges synthetisches Bild zusammenführen, werden *process shots*, gelegentlich auch *composite shots* genannt (im Deutschen gelegentlich „Komposit-Photographie“, vgl. Bordwell 1995, 126ff). Bordwell/Thompson (1997, 222) unterscheiden grundsätzlich die Projektions- und die Matte-Verfahren. Beim Projektionsverfahren wird eins der zu synthetisierenden Bilder durch Rück- oder Aufprojektion mit dem aufzunehmenden Szenario gemischt. Bei den Matte-Verfahren ist einer der Bild-Teile als gemalter Bild-Teil vor die Kamera gespannt-gebaut. Hinzu treten die Maskenverfahren, bei denen in einer ersten Belichtungsprozedur ein Teil des Bildes abgedeckt wird; die zweite Belichtung des gleichen Filmstücks benutzt das genaue Gegenstück der Maske des ersten Durchgangs.

Einer der wichtigsten Prozesse der Bildsynthese ist die sogenannte Rückprojektion. Dabei agieren die Akteure vor einer durchscheinenden Leinwand, auf die das zweite Bild von hinten projiziert wird. Als Rückprojektionsbild wurden meist Filmaufnahmen verwendet, es kamen gelegentlich aber auch Dias zum Einsatz. Anfangs der 30er Jahre breitete sich das Verfahren schnell aus und wurde zu einer der Standardtechniken der Bildkomposition. Einige Filme gingen so weit, drei Viertel oder sogar vier Fünftel des gesamten Bildmaterials mittels der Rückpro zu erzeugen (Brosnan 1974, 48). Für das Studiosystem blieb die Rückpro bis Ende der 40er Jahre ein dominanter Weg der Bildherstellung (Brosnan 1974, 49), was unter anderem damit zusammenhängt, daß der Ton auch dann kontrolliert werden konnte, wenn die Rückpro-Bilder eine belebte Stadt zeigten (Salt 1983, 272). Ganz im Gegenteil - der Ton konnte komponiert und genau dosiert werden, so daß auch auf der Tonseite die Szene eigentlich synthetisch hergestellt wurde (Bordwell/Staiger/Thompson 1985, 303). Die Analogien zwischen der Ton- und der Bildbehandlung liegen auf der Hand.

Heute sind die Rückpro-Verfahren weitestgehend durch Verfahren der Aufprojektion, der *travelling matte* (der Wandermasken) und der Blue-Box-Bildmischung sowie durch elektronische Techniken der Bildverarbeitung abgelöst worden (Brosnan 1974, 110; Imes 1984, 120). Spätest seit den 60er Jahren wurde zunehmend vor allem an Maskenverfahren gearbeitet, die es gestatten, ein in sich viel schärferes Bild zeichnen zu können, so daß sie dem Ideal eines synthetischen Bildes näher kamen als die viel schwerer kontrollierbare Technik der Rückprojektion. Die Entwicklung hätte schon zwanzig Jahre vorher einsetzen können - möglicherweise hatten sich die Hollywood-Studios aber zu sehr auf die Rückpro-Techniken festgelegt und die Entwicklung anderer Verfahren vernachlässigt. Die meisten trickintensiven Filme der 60er Jahre entstanden in Europa (wie die Filme von Ray Harryhausen, aber auch Kubricks 2001 - A SPACE ODYSSEY, 1968) und verwendeten eher Wandermasken-Verfahren, Techniken der Aufprojektion etc. als die Mittel der Rückprojektion. Sie wird bei Bildern, die einen Akteur und einen sich be-

wegenden Hintergrund zeigen, aber durchaus weiterhin verwendet - bei Jagdszenen, Dialogen im Auto, Flugzeug-Hintergründen, exotischen Schauplätzen.

1.2 Technik

Die Rückprojektions-Idee ist schon in der frühen Stummfilmzeit realisiert worden. Mehrfach wird der Film *THE DRIFTER* (USA 1913) von Norman O. Dawn als erster Versuch, eine Geschichte mittels Rückpro-Bildern zu erzählen, erwähnt (so Brosnan 1974, 23; Imes 1984, 121; Giesen 1985, 17; Stollenwerk 2002, 104). Dwan hatte Wüstenszenarien als Dia-Rückprojektionen ins Studio geholt. Dia-Rückprojektionen finden sich in der ganzen Stummfilmzeit.

Um das Verfahren aber als Standardmöglichkeit des Filmtricks zu etablieren, war es nötig, das Hintergrundbild auch als Film zu projizieren, und dazu wiederum war es nötig, den Projektor mit der Kamera zu koordinieren, so daß die Exposition des Einzelbildes und die Blendenöffnung der mitlaufenden Kamera gleichzeitig erfolgten - nur dann ist es möglich, das Bild kontrollieren zu können. Das Rückpro-Verfahren verbesserte sich darum erst nach der Einführung des Tonfilms erheblich, als Motoren hergestellt wurden, die zur elektro-mechanischen Synchronisation von Kamera und Projektor dienen (Bordwell 1995, 128). Hinzu kam, daß der seit 1928 verwendete panchromatische Negativfilm das vom Rückprojektor relativ schwach projizierte Bild deutlich besser aufzeichnete als das bis dahin verwendete orthochromatische Material (Bordwell 1995, 128). Der allgemeine Rückgang der Tiefenschärfe gegen Ende der 20er Jahre, den man für einen Effekt der vermehrten Verwendung von Rückprojektionen halten könnte, ist dabei tatsächlich auf einen komplexen Zusammenhang von technischen und ökonomischen Aspekten zurückzuführen: Zum einen ist das panchromatische Filmmaterial lichtunempfindlicher, bedingte also größere Blendenöffnungen, was wiederum zur Verminderung der Tiefenschärfe führte; zum zweiten wurde die Dreh- und Vorführgeschwindigkeit auf 24 Bilder pro Sekunde standardisiert, was wiederum zur Verkürzung der Belichtungszeiten führte. Diese technischen Probleme wurden aber durch ökonomische Argumente überkompensiert - so wurde die hintergrundunscharfe Einstellung als stilistische Größe eingeführt. Sie kommt dem ökonomischen Interesse der Studios entgegen, „verschleiern doch verschwommene Hintergrundkonturen die Verwendung von Kulissen und Rückprojektionen“ (Siegrist 1986, 192; ähnlich Comolli 1971, 45).

Wer das Verfahren erfunden hat, ist unklar. Hans Koenekamp von Warner Bros. wird mehrfach erwähnt, weil er als erster Patente auf die Rückprojektion angemeldet hatte (Brosnan 1974, 47). Der erste, der in den Credits auftaucht, ist George Teague (in dem Film *JUST IMAGINE*, 1930, David Butler; vgl. Brosnan 1974, 47f). Er arbeitete ebenso bei der Fox wie Ralph Hammeras. Der wichtigste Name, der in der Erfindungsgeschichte auftaucht, ist aber der von Farciot Edouard. Er entstammt einer Photographenfamilie. 1915 kam er nach Hollywood. Nach dem Krieg arbeitete er zunächst bei Lasky, später dann bei Paramount. Er leitete die Special-Effects-Abteilung des Studios und entwickelte und verbesserte diverse Verfahren der Rückprojektion. Unter anderem entwickelte er einen Dreifach-Rückprojektor, der die Durchzeichnung und Grundhelligkeit des Hintergrundbildes wesentlich erhöhte. Edouard bekam zusammen mit Gordon Jennings 1942 einen Oscar für Mitchell Leisens *I WANTED WINGS* (1941), 1943 wiederum einen Oscar für den Technicolor-Film *REAP THE WILD WIND* (1942) von Cecil B. DeMille.

Die Auszeichnungen und lobenden Erwähnungen der Academy sind ein wichtiger Hinweis auf die Selbstwahrnehmung technischer Entwicklung durch die Filmindustrie. Mehrfach wurden

Ingenieure am Beginn der 40er Jahre für Erfindungen geehrt, die dem Rückpro-Verfahren zugehören - ein Hinweis darauf, daß das Verfahren in diesen Jahren perfektioniert wurde, aber auch darauf, wie wichtig die Rolle war, die die Paramount-Entwicklungsabteilung inne hatte. 1941 erhielt Wilbur Silvertooth, der dem Paramount Studio Engineering Department angehörte, eine lobende Erwähnung bei der Oscar-Verleihung für die Erfindung „of a relay condenser system applicable to transparency process“. Robert Henderson, der ebenfalls bei Paramount arbeitete, erhielt 1943 eine Auszeichnung „for the design and construction of adjustable light bridges and screen frames for transparency process photography“.

Als man Anfang der 1930er Jahre anfang, den Hintergrundfilm zunächst auf große Textil-Stücke zu projizieren, war das Ergebnis enttäuschend - die Rückbilder wirkten flach und matschig. Ein Beispiel ist *THE DAWN PATROL* (1930), der am Ende die Explosion einer deutschen Fabrik zeigt (Salt 1983, 271). Ältere Aufnahmen von Piloten z.B., die mit den älteren Glasleinwänden gearbeitet hatten, hatten viel zufriedenstellendere Ergebnisse gehabt. Allerdings führten die Experimente, die man 1929-1930 mit Breitwandformaten machte, zur Entwicklung stärkerer Lampen, die in Rückprojektoren eingesetzt wurden (Edouard 1944; Bordwell/Staiger/Thompson 1985, 251).

Einen technischen und ästhetischen Durchbruch stellte *KING KONG* (1933) dar. Willis O'Brien, der die Spezialeffekte dieses Films gemacht hat (Archer 1993), verwendete in diesem Film zum ersten Mal eine Azetat-Zellulose-Leinwand. Bis dahin hatte man mit einer sandbestreuten Glaswand gearbeitet, die gleich mehrere technische Nachteile hatte: sie war wesentlich lichtunempfindlicher; sie war nur wenige Fuß hoch (Salt 1983, 271); sie hatte in der Mitte des Bildes einen deutlich erkennbaren *hot spot*, weil sie das Licht des Projektors durchscheinen ließ (vgl. Salt 1983, 271; Stollenwerk 2002, 104); und sie bedeutete eine nicht geringe Gefahr für die Schauspieler, wenn sie während der Aufnahmen einmal zersprang.

Dagegen war die Zellulose-Leinwand bis zu 17x23 Fuß groß (Salt 1983, 271). Sie war flexibel, reduzierte den *hot spot* und gab vor allem viel bessere Weißzeichnung und Schwarzflächen. Sidney Saunders, der die neue Leinwand erfunden hatte, erhielt dafür einen *special award* der Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Um die ungleiche Lichtverteilung auszugleichen, arbeitete man nach 1939 mit bis zu drei miteinander synchronisierten Rück-Projektoren, die an verschiedenen Stellen standen; gelegentlich wurden auch drei verschiedene Sektoren des Hintergrundbildes von je einem Projektor einzeln projiziert.

Eine nahtlose Leinwand wurde Ende der 30er Jahre von Frank Vesley vorgestellt - sie gestattete es, die Projektion auf größere Flächen vorzunehmen, ohne daß das Bild an den Nahtstellen deutlich an Kontur verlor. Die Vesley-Leinwände bestanden aus Nitrozellulose und waren extrem leicht entflammbar. Anfang der 40er Jahre wurde Vesleys Firma *Flatlight Screen Company* von der *Plastex Corporation* übernommen. Hier lernte Vesley den Mann kennen, der zum wichtigsten Sachwalter der Rückprojektionsleinwände werden sollte - Roy C. Stewart. Stewart kaufte zusammen mit Marshall und Clifford Stewart 1946 die Leinwand-Abteilung aus Plastex heraus und führte die Abteilung als *Stewart Filmscreen Corporation* weiter. Heute ist die Firma der wichtigste Anbieter von Rückprojektions-Leinwänden (Imes 1984, 121).

Die größte bis heute verwendete Leinwand maß 12,8x25,6 m und wurde für den Bibel-Film *THE TEN COMMANDMENTS* (1956) eingesetzt (Imes 1984, 121). Ein wichtiger Schritt bei der Vergrößerung des Hintergrundbildes und der Vermehrung seiner technischen Einsatzmöglichkeiten war der schon erwähnte, von Farciot Edouard entwickelte Dreikopfprojektor, der es gestattete, Farbfilme als Rückprofile einzusetzen (Imes 1984, 122f; Brosnan 1974, 51f).

Die flexiblen Leinwände blieben auf Hollywood beschränkt, sie setzten sich in Europa kaum durch (Salt 1983, 271). Darum blieb auch die Rückprojektion eine Standardtechnik des amerikanischen Produktionsapparates.

Erste Standardisierungen schlug 1938 die Academy of Motion Picture Arts and Sciences vor. Dabei waren neben Studiotechnikern auch Ingenieure von Bausch und Lomb, Technicolor, Mole-Richardson, Mitchell und von der National Carbon Company befragt. Im Februar 1939 wurden die Ergebnisse der Studie an die Firmen versendet, die die Studios mit Rückpro-Anlagen ausrüsteten. Sieben Monate später berichtete der Chairman der Academy, Mole-Richardson habe ein neues Lampengehäuse entwickelt, Mitchell habe einen neuen Projektionskopf fertiggestellt, Bell & Howell habe Bestellungen für 76 neue Linsen bekommen - und alle Neuentwicklungen folgten den Spezifikationen, die die Academy im Februar ausgegeben habe (Bordwell/Staiger/Thompson 1985, 259f).

1.3 Ökonomie

Das Verfahren wurde im Hollywood-Studiosystem in den zwanziger Jahren vermehrt eingesetzt, um die Stars nicht zum Originalschauplatz transportieren zu müssen. Es sind also ökonomische Gründe, die synthetische Bilder in die Filme einziehen ließen.

Gerade bei Autofahrten macht sich der ökonomische Effekt bemerkbar: Die Figuren agieren in einer Attrappe oder in einem Auto im Studio. Diese Einstellungen sind fast immer wenig überzeugend, erreichen nur selten einen natürlichen Eindruck. Sie

haben nie jemanden täuschen können, aber damals hielt man die Story und die Stars für die einzig wichtigen Elemente des Films. Die Zuschauer bezahlten ihren Eintritt, um die Stars zu sehen, und wenn die Stars ihnen gefielen, sahen sie über die unglaublichen Effekte stillschweigend hinweg (Katz 1998, 321).

Hier verkehrt sich einiges in der Einstellung des Zuschauers zum Bild. Er verliert den Eindruck des realistischen Bildes, und er gewinnt dafür eine Großaufnahme des Stars. Um es in der Metapher des kommunikativen Kontraktes auszudrücken: Die Glaubwürdigkeit eines naturalistischen Bildeindrucks ist in diesen Bildern weniger Teil des Gratifikationsvertrages als vielmehr die Präsenz der Stars. Ja, man könnte das Argument sogar umdrehen: weil das Bild als synthetisches erkennbar ist, und weil der Zuschauer weiß, daß Rückpros gemacht werden, um den Aufwand und die Kosten zu minimieren und den Star zu schützen, unterstreicht die Rückpro gerade die Starhaftigkeit, stellt sie aus, verwandelt sie in eine stilistische Tatsache. Das würde heißen, dass die Rückpro den Star auszeichnet - so dass zumindest in der Hochphase des Star-Kinos die Rückpro den Stars vorbehalten gewesen sein sollte. (Die Hypothese kann so zwar nicht überprüft, sollte aber diskutiert werden.)

2. Bildtypen, Bildsynthesetypen

Zahlreiche Rückpros sind darum als synthetische Bilder praktisch nicht identifizierbar, und es erscheint vernünftig zu sein, *auffällige* von *unauffälligen* Rückpros zu unterscheiden. Die unauffälligen Bilder sind - von der Rezeption aus betrachtet - den normalen Filmbildern gleiche-

stellt, induzieren ähnlich wie sie die Vorstellung einer vorfilmischen Szene, die durch die Kamera aufgezeichnet worden ist.

Auffälligkeit kommt auf mehreren Wegen zustande.

(1) die mangelnde Integration von Vorder- und Hintergrund; gerade bei Autofahrten kommt hier Wissen über die Herstellung von Filmen dazu, die den Bildeindruck erklärt;

(2) die technisch unmögliche Tiefenschärfe des Bildes; wenn im Vordergrund die Großaufnahme eines Kopfes ebenso scharf ist wie die Szene im Hintergrund, kann auch dann auf ein synthetisches Bild geschlossen werden, wenn die Vorder-/Hintergrund-Beziehungen unauffällig sind; hier wird offenbar technisches Wissen über die möglichen Bilder der Kameraoptik aktiviert;

(3) die Anomalie des Vordergrund-Hintergrundverhältnisses des Bildes; diese tritt immer dann in den Vordergrund, wenn die Tiefen- und Bewegungscues miteinander unvereinbar erscheinen, so daß sich kein einheitlicher Bildeindruck einstellen mag, sondern vielmehr Bildebenen entstehen, die sich zumindest teilweise unabhängig voneinander verhalten.

2.1 Das diegetisch-synthetische Bild

2.1.1 Integrationsziel: Realitätsillusion

Synthetische Bilder finden sich im Film in großer Vielzahl. Dabei ist das *Ziel* von Trickfilm in der Regel die Herstellung einer kompakten *Realitätsillusion*: Das synthetische Bild soll einen einheitlichen vorfilmischen Raum erschließbar machen, der so allerdings nie existiert hat. Je realistischer oder sogar naturalistischer der Eindruck ist, der durch die Synthese hervorgerufen wird, desto gelungener ist das Bild. Nicht aus Zufall spricht man vom "*Filmtrick*" - die Wahrnehmung wird mit einem Trick in eine Realitätsillusion geführt. Das Ziel ist eine *Wahrnehmungstäuschung*.

In der Regel geht das Bemühen um synthetische Bilder dahin, den Prozeß der Bildsynthese zu verbergen und das Resultatbild als „virtuelles Photo“ einer vorfilmischen Szene erscheinen zu lassen (Bordwell/ Thompson 1997, 225). Das Resultatbild soll also als „realistisches Bild“ erscheinen. Die technisch verursachten Probleme, die die Rückpro auszeichnen, werden in der Regel so gering gehalten wie möglich, so daß der synthetische Charakter der Bilder verschwindet. Hitchcock war auf eine Rückpro in *FOREIGN CORRESPONDENT* (1940) sehr stolz, in dem nach einem Flugzeugabsturz Wasser in die Kabine stürzte - als habe sich der bis dahin nur als Rückpro sichtbare Hintergrund plötzlich materialisiert (eine genaue Beschreibung findet sich bei Brosnan 1974, 50).

2.1.2 Perzeptueller Realismus

Die Bilderfassung im Kino beruht auf der Annahme eines *perzeptuellen Realismus*, wie es in einer ganzen Reihe von Beiträgen zur Filmtheorie geheißen hat. Sie geht davon aus, daß der semiotische Prozeß im Kino auf der realistischen Qualität der photographischen Bilder des Films be-

ruhe - und gerade die Annahme, daß dies eine fast natürliche Qualität der filmischen Signifikation sei, ist zu revidieren (Prince 2002, 116). Ausgangspunkt ist immer das photographische Bild. Es impliziert seinen Referenten, weil das Bild ein Index einer vorphotographischen Szene ist. Diese Annahme liegt den meisten Theorien des Photographischen zugrunde. Das photographische Bild zeigt das Objekt selbst an, das Bild ist das Modell des Objekts. Theoretiker wie Bazin, Kracauer oder Cavell insistierten darauf, das Photographische auch als primäre semiotische Qualität des Kinos anzusehen (berichtet bei Prince 2002, 118). Für die Untersuchung der Rückpro ist sie aber nur von sekundärem Interesse - wenn der Zuschauer das Bild als photographisch-realistische Repräsentation einer Szene akzeptiert, spielt die Frage, ob es synthetisch ist oder nicht, für seine Rolle in den Illusionierungsprozessen des Films keine Rolle. Fällt die Gemachtheit auf, ist das Bild Gegenstand einer Doppelwahrnehmung, wird also sowohl als photographische Einheit wie auch als synthetische Einheit aus mehreren Elementen aufgefaßt. Dies ist eine ästhetische Qualität und kein Grund, die Rezeption eines Filmes zu unter- oder sie gar abzubrechen.

2.1.3 Interne Montage

Doch sei zur Analyse des synthetischen Bildes zurückgekehrt. Redotté nimmt Rückprojektionen als *Doppelbilder* und sieht sie als eine besondere Form von "interner Montage" an:

In eine stehende Einstellung wird eine Einstellung mit extremer Bewegung hineinprojiziert. Ein starrer Vordergrund wird kontrastiert durch einen bewegten Hintergrund, die unbewegten Darsteller werden rigoros mit einer bewegten Landschaft gekoppelt (1995, 55).

Auf diese Art und Weise fallen Vorder- und Hintergrund auseinander, eine kompakte Realitätsillusion mag sich nicht einstellen, die Personen des Vordergrundes werden gegen ihr ikonisches Umfeld isoliert.

Der Hinweis auf *innere Montage* ist sehr wichtig, weil die Rückpro tatsächlich normalerweise montierte und sequenzialisierte Inhalte in einem einzigen synthetischen Bild repräsentieren kann. So sind manche Kompositionen, die Vorder-, Mittel- und Hintergrund überspannen, oft in Rückprojektionstechnik hergestellt - die Tiefenschärfe normaler Objektive könnte einen solchen Raum gar nicht ganz durchzeichnen. Schon *CITIZEN KANE* (1940) enthält derartige Tiefenmontagen, die erst durch Bildsynthese möglich werden (Bordwell/Thompson 1997, 365). So ist die berühmte Einstellung, die nach Susans Selbstmordversuch im Vordergrund den Nachttisch mit einem Wasserglas und den Tablettenröhrchen, im Mittelgrund die sterbende Frau und im Hintergrund die Tür, durch die der Mann in das Zimmer eindringen und die Selbstmörderin retten wird, als Maskenaufnahme zustande gekommen - der Vordergrund wurde zunächst belichtet, erst danach mit der inversen Maske der Mittel- und Hintergrund (Bordwell 1995, 138f).

2.2 Das synthetische Bild

2.2.1 Synthese einer künstlichen Realität

Dies ist tatsächlich ein primärer Funktionskreis der Rückprojektionen: Sie fügen Elemente einer möglichen Realität zusammen, die entweder nicht zusammenkommen können, die zusammen-

zubringen die Kosten zu sehr steigerten, die zusammenzubringen für die Akteure zu große Gefahr darstellen würde oder die von unterschiedlicher Art sind und nur im Bild synthetisiert werden können. Das führt zu einer großen Vielfalt an Formen. Wenige Beispiele: Die frühen Tarzan-Filme aus den 30er Jahren setzten oft kaum kaschierte, oft außerordentlich große Differenz von Vorder- und Hintergrund beinhaltende Rückprojektionen ein, wenn wilde Tiere (wie Löwen, Nashörner etc.) angriffen.

Diese Tendenz ist bis heute ungebrochen, und die Menge der synthetischen Bilder nimmt immer noch zu. Dabei sind besonders die Formen auffallend, in denen Bilder verschiedener Zeitstufen kombiniert werden (wie die Aufnahmen John F. Kennedys und der Hauptfigur des FORREST GUMP, 1994) oder aber Realaufnahmen mit phantastischen Gebilden vereint werden (wie die Sauriergestalten in JURASSIC PARK, 1993, oder den zahlreichen älteren Saurierfilmen). Gerade die Fähigkeit, mittels des Computers photographische Bilder von Dingen erzeugen zu können, die es nicht gibt und die es nicht geben kann (wie die durch *morphing* gewonnene Flüssig-Figur des T-1000 in TERMINATOR II, 1991), erzeugen ein ästhetisches Paradox.

Die Projektion eines Miniaturen-Films vergrößerte den optischen Eindruck von der Größe der Objekte (oder synthetischen Akteure) auf ein vielfaches ihrer tatsächlichen Größe. Auch das umgekehrte Verfahren ist möglich - Miniaturfiguren agieren vor einer Rückpro. Auch in diesem Fall verschmelzen zwei Größenwelten. Ein berühmter Fall ist DR. CYCLOPS (1940) von Ernest B. Schoedsack, der auch bei KING KONG mitgearbeitet hatte. Hier verkleinert sich eine Gruppe Akteure, als sie eine radioaktive Substanz zu sich nimmt.

2.2.2 Synthetische Realität

Sehr oft dient die Rückprojektion dazu, nicht nur den Eindruck einer synthetischen Szene, sondern den einer ganzen synthetischen Realität zu erzeugen. Ein berühmtes Beispiel ist KING KONG. In diesem Film wurden zunächst Puppenanimationen in Einzelbildschaltung hergestellt, die dann mit realen Schauspielern im Rückpro-Verfahren gemischt wurden. Ray Harryhausen entwickelte die Rückpro-technik weiter und ging 1958 - nach der Produktion des Films THE SEVENTH VOYAGE OF SINBAD - unter dem Markennamen *Dynamation* an den Markt. Diese Apparatur ermöglichte es, Rückprojektions-, Split-Screen- und Wandermaskenverfahren zu kombinieren.

Das Auseinanderklaffen von Vorder- und Hintergrund kann aber durchaus gewünscht sein und zum Element einer ästhetischen Differenz beider werden. In KING KONG findet sich eine fast prototypische Einstellung, in der man im Vordergrund die Männer der Expedition sieht. Hinter ihnen sieht man eine Riesenechse laufen - sie ist durch einen Flußlauf und ein tiefes Tal von den Zuschauern getrennt (eine Abbildung in Brosnan 1974, 158). Die Zuschauer sind weniger in die Szene integriert als vielmehr ihr entgegengestellt. Dieses Bild zeigt vielmehr „Männer, die eine Urzeit-Szene betrachten“. Wir wissen qua Geschichte, daß die Männer auf der gleichen Insel wie die Echsen sind; wir wissen qua allgemeines Weltwissen, daß wir es mit einer Mischung zweier Zeiten und Realitäten zu tun haben, die man vielleicht in Bildender Kunst, aber nicht in der Realität zusammenbringen kann; die Bildkomposition artikuliert die Inkompatibilität dieser beiden Wissens-elemente.

2.3 Das analytische Bild

Die erkennbare Rückprojektion zerlegt das Bild in zwei Bühnenräume - eine Vorderbühne, auf der die Handlung spielt und auf der die Akteure plaziert sind, und eine Hinterbühne, die wie ein Bühnenbild oder ein stilisierter Hintergrundraum erscheint, die beide mit der aktuellen Handlung nichts zu tun haben. Derartige Rückprojektionen müssen mit dem Vordergrund kompatibel sein, aber sie sind nicht mit ihm integriert. Wir sehen zwei Akteure im Inneren eines Buchladens (ein Beispiel findet sich in Lubitsch' BLUEBEARD'S EIGHTH WIFE, 1938); die Rückprojektion zeigt eine belebte Straße in Paris. „Dieser Buchladen ist in Paris, und er liegt an einer belebten Straße in der Innenstadt“, besagt die Bildkomposition, die so eine Aussage über den Ort der Handlung formuliert. Die beiden Teile des Bildes fallen auseinander, der eine beliefert den semantischen Komplex „Handlung“, der andere den Komplex „Ort“ - und die beiden Aussagen sind nicht photographisch integriert, sondern deutlich desintegriert.

2.3.1 Desintegration von Vordergrund und Hintergrund

In dieser Hinsicht ähnelt die Rückpro der *Split Screen*, in der ja auch die Teilbilder auf einem nichtphotographischen Bildfundament synthetisiert werden können (Wulff 1991). In dem österreichischen Film DIE HALBZARTE (1958) findet sich eine Aufnahme, die im Vordergrund eine Nahaufnahme eines Mannes von Hinten zeigt; das Rückpro-Bild zeigt einen Rundschwenk durch das Zimmer; auf diese Weise werden die beiden Relata der Seh-Handlung „Der Sehende / Das Gesehene“ in ein einziges synthetisches Bild zusammengeführt, das keine naturalistische Basis mehr hat.

Der wohl wichtigste Typ sind *Einbettungen*: In Sidney Lumets THE VERDICT (1981) z.B. zeigt der Vordergrund einen Träumenden, der Hintergrund den Traum. In de Palmas BLOW OUT (1981) zeigt das Hintergrundbild eine blitzartige Erinnerung des Protagonisten im Vordergrundbild. Ähnlich ist ein Bild aus Scorseses NEW YORK, NEW YORK (1977) gestaltet: Man sieht Liza Minelli, eine Detail-Aufnahme des Auges, im Vordergrund, vor dem Spiegel; im Spiegelhintergrund: die Ankunft de Niros; also das, worauf ihre Aufmerksamkeit gerichtet ist.

Ein zweiter Typus sind *Subjektivisierungen*: In SUNRISE (1927) kontrastiert das Paar im Vordergrund dem Großstadtgewimmel im Hintergrund; oder in ZAZIE DANS LE MÉTRO (1960) beginnt das Bistro sich hinter dem Wirt zu drehen, als dieser einen Schlag auf den Kopf bekommt (beide Beispiele aus Siegrist, 243, Anm. 72). Die Betrunktheit des Großgrundbesitzers angesichts der beiden Protagonistinnen in VIVA MARIA (1965) ist als schneller Rundschwenk hinter den beiden Frauen artikuliert, die unmittelbar auf die Kamera zu agieren.

Für manche Betrachtung ist es gleichgültig, auf welchem Wege ein synthetisches Bild erzeugt wird - als Rück- oder Aufprojektion, als Blue-Box-Bild, als Matte-Einmischung oder ähnlich. Allerdings sei daran erinnert, daß im traditionellen Hollywoodfilm Vorder- und Hintergrund des Bildes getrennt waren, zwei verschiedene Informationen trugen - und gerade darin entsprechen Rückpro-Bilder den Arrangements der Split Screen. Erst die Computeranimation führt zu einer Vermischung der Bildteile oder -ebenen.

2.3.2 Hitchcock

Hitchcock, der oft als Anhänger des „synthetischen Films“ bezeichnet wird, gilt als ein Liebhaber der Rückprojektion. Alle Straßen- und Landschaftsaufnahmen aus NOTORIOUS (1946) etwa sind im Rückpro-Verfahren mit den Atelier-Szenen kombiniert. Viele Rückprojektionen verwendet auch STRANGERS ON A TRAIN (1951). Ein Film wie LIFEBOAT (1943) wäre ohne die technischen Möglichkeiten der Rückpro-Technik gar nicht realisierbar gewesen (Stollenwerk 2002, 104). Und auch die Bilder des Angriffs der Vögel auf die fliehenden Kinder auf der Straße sind mittels einer Rückpro hergestellt (Brosnan 1974, 48).

Bei Hitchcock ist auffallend, dass er trotz technischer Kompetenz derartige Fehler zulässt. Kein Fehler, sondern eine besondere Inszenierungsstrategie! FAMILY PLOT (1976): Schussfahrt den Berg hinunter: die Tatsache, dass man es mit einer Rückpro zu tun hat, ist immer ausgestellt, es geht nicht um Illusionsbildung, sondern darum, ein Handlungsszenario anzuzeigen, das Raum für komischen Slapstick bildet; also keine Nachlässigkeit, sondern Teil eines Repräsentationsmodus! Die Gemachtheit des Bildes wird mitausgestellt. Das Bild zerlegt sich, Vorder- und Hintergrund trennen sich. Eine groteske Wahrnehmungslust entsteht, die mehr auf die Teilung des Bildes und die Kontrolle der Bildsynthese gerichtet ist als auf das, was das Bild zeigt. Die Akteure können die Absurdität und Unglaublichkeit der Situation vollkommen ausspielen, Dinge tun, die in einem "naturalistischen" Szenario unglaublich wären. In FAMILY PLOT entwickelt sich ein slapstickartiger Ringkampf, und das Geschehen verselbständigt sich.

Natürlich: Das alles basiert darauf, daß der Zuschauer weiß, das die Protagonisten nicht sterben können. Sie sind Figuren eines Spiels, in dem es auch darum geht, mit der Ernsthaftigkeit zu brechen. Das Komische entsteht aus dem Unvereinbarsein dessen, was vorgeblich geschieht, und den Bildern, in denen es repräsentiert ist. In MARNIE (1964) finden sich mehrere, höchst auffallende Rückpros. Vor allem sei auf die Jagdsequenz verwiesen, an deren Ende das Tier Marnies stürzt und erschossen werden muß. Gerade diese Sequenz erscheint mißlungen, legt man die Zielvorstellungen der Studioproduktionen an. Vorder- und Hintergrund fallen deutlichst auseinander, differieren durch Licht, Farben, Lichtrichtung. Einige Einstellungen zeigen die Bewegung auf die Mauer zu als subjektive Darstellung, hier stimmen weder Richtung noch Bewegung miteinander überein. Dennoch lohnt eine genauere Besichtigung: Die Aufmerksamkeit ist auf ein rhythmisch wechselndes Bild gerichtet, die Musik trägt die Dramatik und die subjektive Bedeutung der Panik. Dabei liefert Hitchcock aber kein wirklich synthetisches Bild, das den imaginierenden Durchgang zur vorfilmischen Szene ermöglichte, sondern ein Bild, das die Szene nur in Elementen andeutet, sie nur in Elementen repräsentiert. Da sind signifikante Ausdrucksgesten, da sind Bewegungscues (der rasend vorbeiziehende Hintergrund), da sind räumliche Orientierungen. Diese Bilder sind abstrakt, nicht-naturalistisch. Sie sind wie eine Zeichenschrift oder Emblematisierung, die das Bezeichnete in eine ganz ungewohnte Distanz setzen. Das ist einerseits komisch, weil es die Aufmerksamkeit auf das Filmische selbst umlenkt. Das ist andererseits durchaus lesbar, macht auf einer anderen Stufe der Interpretation wieder Sinn: Das Filmische ist nämlich ebenso pathologisch verzerrt wie das, was die Bilder zeigen ähnlich Blumenberg 1980, 223). Diese Bilder gehen in ironische Distanz zur Erzählung.

2.4 Das reflexive Bild

Die Auffälligkeit von Rückpros führt nicht unbedingt zur Störung oder gar zum Abbruch der Illusionierungsprozesse - sie kann Teil einer eigenen Stilistik werden, in der das Gemachte der Bilder ganz besonders hervorgekehrt wird. Die Bilder stellen einen Improvisationscharakter aus, sie betonen ihre Nicht-Realistik, betonen vielleicht auch die Armut der Produktion. Sie stellen sich gegen die Bilder des Studio-Kinos, reklamieren sich als „anders“ gegen das Umfeld der Mainstream-Filme. Gerade Filme, die man heute als „Trash-Filme“ bezeichnen würde, nutzen Rückpros als eigenes Stilmittel. Man denke an die Jerry-Cotton-Filme - sie setzen zahllose Rückpros ein; die meisten sind ausgesprochen unperfekt, der Handwerker würde sie als „mißlungen“ einstufen. Rückpro-Aufnahmen sind gelegentlich gemischt mit Aufnahmen an Realschauplätzen (vgl. v.a. die Nitroglyzerin-Geschichte UM NULL UHR SCHNAPPT DIE FALLE ZU, 1965). Warum das alles, wenn nicht aus dem Grunde, die Bildwelt der Jerry-Cotton-Filme als eine eigene Stilistik kenntlich zu machen, mittels einer an die Pop-Art gemahnende Form der Tiefencollage von Bildern.

Auffälligkeit ist dann eine stilistische Qualität, kein Manko.

Gerade das reflexive Kino aber stellt die Bildsynthese aus, reklamiert keinen Bildrealismus. Bordwell/Thompson erwähnen ein Bild aus Jean-Marie Straubs und Danièle Huillet's DIE CHRONIK DER MARIA MAGDALENA BACH (1967): Man sieht Bach an einem Cembalo; er steht vor einem nächtlich angestrahlten Gebäude, das aber in ganz anderem Bildwinkel aufgenommen wurde als die Bach-Figur (Bordwell/Thomson 1997, 225) - so daß die Inkompatibilität der Aufnahmewinkel auf den mehrschichtigen Charakter des Bildes hinweist.

3. Vordergrund / Hintergrund

3.1 Imperfektheit: Nichterreichen der Synthese

Die Rückprojektion wird bis heute verwendet, leidet aber daran, daß sie nur ungenügende Tiefen-Cues ermöglicht (Bordwell/Thompson 1997, 222; ähnlich Brosnan 1974, 51f). Gespielter Vordergrund und projizierter Hintergrund fallen meist deutlich auseinander, was zum einen mit der unterschiedlichen Textur zusammenhängt - die Leinwand nimmt dem projizierten Bild einiges an Kontrastumfang, so daß das Hintergrundbild fast immer diffus erscheint, vor allem in Abhebung vom Kontrastumfang der Vordergrund-Bildteile. Zum anderen fehlen Schattenwürfe vom Vorder- in den Hintergrund und vice versa (Bordwell/Thompson 1997, 222). Hinzu kommt das Problem, daß der Rückprojektor vor allem auf der Glas-Sand-Leinwand nicht ganz verborgen werden kann.

Eine große Menge von Aufnahmen zeigt Akteure vor einem Reishintergrund. Hier scheint es nicht so wichtig zu sein, den Eindruck des „Sie sind da!“ zu erreichen, sondern vielmehr nur eine Indikation durch das Bild herzustellen: „Sie sind an jenem Ort“. Beispiele finden sich in BLUEBEARD'S EIGHTH WIFE (1938, Ernst Lubitsch): Das Paar ist in Prag - und das Bild zeigt die Akteure vor einer deutlich erkennbaren Rückprojektion von Hradschin und Karlsbrücke. Im gleichen Film sehen wir zwei aneinander vorbeifahrende Gondeln in Venedig - der Hintergrund zeigt eine „typisch venezianische Brücke“. Indikationen beruhen darauf, das Wissen einer ima-

ginären Topographie aufzurufen, es geht nicht um realistische Darstellung. Auch hier wechselt der Signifikationsmodus des Bildes - aber er ist mit dem erzählerischen Gestus der schnellen Anspielung vereinbar.

3.2 Störungen des Vordergrund/Hintergrund-Verhältnisses

Ein Standardfall für die Rückpro ist der sich nur scheinbar bewegende Akteur, der Hintergrund zeigt die sich bewegende Szenerie. Gerade diese Bilder, die zwei Bewegungsschichten haben, sind für Störungen höchst fragil: Bewegt sich der eine Bildteil anders als der andere, ist die Bildsynthese gestört. Bewegt sich der Hintergrund relativ zu langsam oder zu schnell, ist dabei aber noch nicht so störend, als wenn Auf- und Abbewegungen auftreten, die nicht aus der Bewegung der Figur heraus verstanden werden können (Brosnan 1974, 50).

3.3 Unmögliche Schnitte und Blenden

Zahlreiche Rückprojektionen enthalten *Fehler* - da sind die Körnungen von Vorder- und Hintergrund extrem unterschiedlich; da stimmen die Größenverhältnisse nicht, die Rückpro-Autos sind relativ viel zu groß; da stimmen die Zeitmaße nicht - das Vordergrundbild läuft weiter, der Hintergrund ist geschnitten (in *VERTIGO*, 1958) oder arbeitet mit Überblendungen (in *CASABLANCA*, 1942); usw. Offensichtlich wird eine wohlgeformte Ausführung einer Rückprojektion, die sich an der "Natürlichkeit" und "Nichtauffälligkeit" des Vorder-/Hintergrundverhältnisses bemißt, einer fehlerhaften Ausführung entgegengesetzt. Wenn die Täuschung also gelingen würde, die Illusion eines einheitlichen und kompakten vorfilmischen Raums aufgebaut würde, dann läge auch kein Fehler vor. Die Auffälligkeit der mißlungenen Rückpro ist Hinweis auf eine „Bildevaulation“, die die Rezeption begleitet und gelegentlich zentral wird.

Manchmal verhalten sich die Bildschichten gegeneinander, weil sie filmisch unterschiedlich behandelt werden. In *CASABLANCA* (1941, Michael Curtiz) findet sich in einem Flashback eine Rückpro, die Bogart und Bergman in Paris zeigt. Die Paris-Bilder entstammen dem Archiv, sind offensichtlich als Rückpro hinter die Akteure gespielt. Dann wird aber in der Rückpro überblendet (Brosnan 1974, 51), ohne daß im Vordergrund etwas passierte.

3.4 Inkompatibilitäten

Ein eigener Bildtypus ist ein synthetisches Bild, in dem der Hintergrund sich *gegen den Vordergrund* verhält: Es entsteht ein vollständig synthetischer Doppel-Raum. Meist sind die Objekt- und Kamerabewegung inkompatibel. In *WORKING GIRL* (1988, Mike Nichols) sieht man im Vordergrund ein tanzendes Paar, im Hintergrund einen sich drehenden Raum. Ähnlich ist in Hitchcocks *VERTIGO* die Verkleidungs-Szene in Grün gestaltet: Das Paar findet sich zu einem Kuß vor einer Fahr-Rückpro, die zunächst das Zimmer, dann Szenarien aus der spanischen Ansiedlung zeigt. Schon in Murnaus *DER LETZTE MANN* (1924) sitzt der betrunkene Held vor einem rotierendem Hintergrund (hier dient das Bild zur Visualisierung des Rauschzustandes der

Figur). Subjektivisierende Momente eines Rausches evoziert auch ein Bild aus Louis Malles *VIVA MARIA*: Die beiden Marias verzaubern den Großgrundbesitzer - dabei rotiert der Hintergrund, im Vordergrund treten wechselnd die beiden Frauen auf. Hochkomplizierte Arrangements von synthetischen Bildern enthält *NATURAL BORN KILLERS* (1994, Oliver Stone) und reflektiert auf diese Weise seine Gesamtthematik: Fahrten vor einer geschnittenen Rückpro, die Szenen aus dem amerikanischen Medienalltag zeigt; Anfangsszene: als Symbol oder Modell der thematischen Struktur des Films; weitere Szenen: Fernsehbilder als Rückpros auf Fensteröffnungen etc.

3.5 Bildtiefe versus Handlungstiefe

Die Rückprojektion basiert darauf, daß der Handlungsraum wie im Theater gemeinhin in die Tiefen-Bereiche Vorder-, Mittel- und Hintergrund aufgegliedert wird, manchmal sogar wie im Zeichentrickfilm in die Tiefenbereiche „Handlung“ und „Hintergründe“ zerfällt. Das Rückpro-Verfahren ist ideal, Hintergründe ins Bild zu importieren. Für andere Ebenen des Filmraums ist es eigentlich nicht geeignet (Brosnan 1974, 49) - und selbst bei der Hintergrundprojektion ist der Effekt oft entillusionierend.

Diese Enttäuschung stellt sich besonders dann ein, wenn es zwischen Figur und Hintergrund eine verbindende Handlung gibt - dann sind Akteure und Hintergrund aufgrund der unterschiedlichen Schärfen- und Konturenverhältnisse von Vorder- und Hintergrund scharf voneinander getrennt, so daß die Illusion eines gemeinsamen Handlungsraums sich kaum mehr einstellen mag. Gelegentlich stellen sich Nichtübereinstimmungen zwischen Vordergrundhandlung und Hintergrundbewegung sogar bei Autofahrten ein; in Hitchcocks *FAMILY PLOT* (1976) z.B. sind die Lenkradbewegungen des Fahrers und die durch den Hintergrund indizierten Bewegungen des Autos öfters inkongruent.

Die Koordination von Vorder- und Hinterbühne wird schon bei Blickbeziehungen zwischen beiden kritisch. Ein komplexes Beispiel findet sich in *TARZAN THE APE MAN* (1932), wenn man Jane und ihren Vater dabei sieht, wie sie eine Gruppe tanzender Eingeborener beobachten (Brosnan 1974, 49f). Immerhin könnte man dieses Bildarrangement noch lesen als Symbol der Fremdheit der Expedition gegenüber den Eingeborenen. Dennoch dürfte deutlich sein, daß diese Sekundärbedeutung nicht intendiert war, sondern daß das Bild vor allem Ausdruck einer gewissen Dürftigkeit der technischen Realisierung einer Rückprojektion ist.

Manchmal kommt es sogar zu einer Interaktion zwischen Akteuren des Vordergrund- und des Hintergrundbildes, was meist besonders mißlungen aussieht (Beispiele in Brosnan 1974, 50).

3.6 Isolierung und Profilierung des Akteurs

Vorder- und Hintergrund des Bildes verhalten sich normalerweise solidarisch - sie repräsentieren einen zusammenhängenden Raum. Treten sie auseinander, geht auch die einheitliche Räumlichkeit des Bildes verloren. Der Vordergrund tritt gegen den Hintergrund an, die Objekte werden gegen die Raumtiefe isoliert, sie werden akzentuiert, sie werden aus dem Bildhorizont herausgehoben.

Ein schönes Beispiel ist die Tanz- und Kuß-Szene aus Eastwoods THE BRIDGES OF MADISON COUNTY (1995): Das Paar - *Groß* im Vordergrund - tanzt vor dem - unscharfen - Hintergrund; die Schärfen-Differenz von Vorder- und Hintergrund modelliert das Paar aus der Umgebung heraus, isoliert es aus der Umgebung; das Bild ist lesbar als eine ikonographische Metapher für das Erleben der Akteure (die Umwelt versinkt, nur noch der andere ist Objekt der Aufmerksamkeit).

Eastwood beruft sich hier klar auf die Tradition des Rückpro-Bildes. In der Screwball Comedy z.B. dienen Rückpros dazu, die Akteure vor dem Hintergrund zu isolieren und ihnen so eine verbreiterte Spielfläche zu bieten. In MR. SMITH GOES TO WASHINGTON (1938, Frank Capra) findet sich eine Rückpro im Bahnhof, die Szene spielt vor dem Bahnhofshintergrund, Figuren laufen im 90-Grad-Winkel zur Kameraachse durch das Hinterbild. In allen Fällen ist die Zusammengesetztheit des Bildes nicht kaschiert, sondern ausgestellt. Interessanter noch ist I MET HIM IN PARIS (1937, Wesley Ruggles) - hier findet sich eine Schlittenfahrt, die die drei Figuren der Dreieckskonstellation nebeneinander zeigt. Die Frau ist in der Mitte. Durch Blicke, minimale Körperbewegungen, kleinteilige Dialoge wird die Beziehung in einer Art minimalistischen Slapsticks durchgespielt. Im gleichen Film findet sich eine Bobfahrt die eisige Bobbahn hinunter, die die Akteure hintereinander im Schlitten zeigt. Der Schlitten kann ruckartig bis zu 90 Grad gedreht werden. Der Effekt ist grotesk: affektiv nur wenig angerührte Personen, sie wirken entspannt und konzentriert, die Beschleunigungen der Fahrt machen ihnen wenig aus, werden einer nur symbolisierten Körperkraft ausgesetzt. Diese Szenen (wie einige andere auch) sind gegen den Kontext isoliert, sie wechseln den Modus des Spiels. Hier tritt ganz das Slapstick-Element in den Vordergrund. Die Rückpro unterstützt den Charakter des Intermezzos, des Zwischenspiels, das so nicht allein durch den Wechsel des Schauspiels, sondern auch durch den Wechsel des Bildmodus markiert wird.

Ähnliche Rückpro-Räume finden sich in fast allen Screwball-Komödien. BLUEBEARD'S EIGHTH WIFE (1938) von Ernst Lubitsch enthält mehrere von Farciot Edouard realisierte Rückprosen, in denen die Akteure deutlich vom Hintergrund isoliert sind. Da schwimmt die Heldin zu einem Wasserponton und legt sich in die Sonne; der Held folgt auf einem „Wasserfahrrad“, steigt ebenfalls auf den Ponton. Eine Nebenfigur, die kurz zuvor weggeschickt wurde, um einen Brief zu schreiben, schwimmt an den Ponton heran, schwingt sich auf die Liegfläche, fragt nach einer Formulierung und springt postwendend wieder ins Wasser, um den Brief weiterzuschreiben. Im gleichen schnellen Rhythmus, in dem die Wortgefechte des Films durchgeführt werden, folgen hier visuelle Gags aufeinander. Das Tempo der Komödie realisiert sich nicht allein im Dialog, sondern auch in der Handlung - allerdings in einem vollständig synthetischen Raum, in dem der Strand in der Rückprojektion nur wie eine Dekoration wirkt. Unter anderem sehen wir dort eine Dame, die auf einem „Fahrrad“ ähnlich dem, mit dem der Held angelandet war, durch das Bild fahren - aber sie ist nicht mit der Szene integriert, gehört zum entfernten Environment.

4. Zusammenfassung

Wollte man die bis hier gesammelten Befunde generalisieren, lassen sich mehrere unterschiedliche Funktionen des mittels Rückprojektion synthetisierten Bildes isolieren:

(1) Manche versuchen, einen *dichten Realitätseindruck* vorzutäuschen. Sie führen Bildteile zu-

sammen, die im herkömmlichen Sinne als photographische Bilder wahrgenommen werden. Daß sie auf keine vorphotographische Realität referieren, ist für die Rezeption irrelevant. Wenn der Zuschauer akzeptiert, dass der Held in Rio de Janeiro ist, ist die Tatsache, dass die Stadtlandschaft rückprojiziert ist, ohne Bedeutung.

(2) Manche stellen die *Synthetizität* des Bildes aus. Dabei entsteht ein Bild, das einerseits als normales Filmbild funktioniert, andererseits die eigene Gemachtheit ausstellt. Es hat einerseits diegetische Funktion, andererseits ist es reflexiv und hat metadiegetische Qualitäten. Derartige Bilder werden in einer Doppelwahrnehmung aufgefasst, in der beide Qualitäten dauernd wahrgenommen werden. Sie produzieren eine besondere Art ästhetischer Differenz.

(3) Manche synthetisieren Elemente zum pseudo-photographischen Abbild einer Szene, die es nicht geben kann. Die Bilder sind Teil eines *phantastischen Diskurses*, die die photographische Qualität der Bilder gegen das Wissen treiben, das die Bilder nur im Rahmen eines Diegetisierungsprozesses als Photographien lesbar macht. Für diese Bilder ist erforderlich, daß sie technisch möglichst perfekt sein müssen.

(4) Manche synthetisieren Elemente, die inkompatibel sind - sei es, daß die Teilbilder in materialen Qualitäten differieren (schwarzweiß gegen farbig), sei es, daß die Bildperspektive oder ihre relative Größe unvereinbar sind. Diese Bilder stellen sich als collagiert aus und markieren sich so als Teil eines *ästhetischen Diskurses*.

Eine etwas andere Gliederung der reflexiven Dimensionen des synthetischen Bildes ergibt sich, wenn man es in die kommunikative Beziehung eingliedert, die Kinokommunikation ausmacht. Insbesondere dann, wenn die Tricks Teil der Werbestrategie eines Films waren, liegt es nahe, diese Tricks nicht verschwinden zu lassen, sondern sie zu einem eigenen Gegenstand der Wahrnehmung zu machen. Sind die Effekte gut gelungen, gilt es, sie auch mitzuteilen. Die Gemachtheit des Bildes ist ein *production value*, ein Wert, der dem Bild anzusehen sein muß. Diese Funktion kann man *exklamatorisch* nennen - die Synthetisierung des Bildes ist sichtbar, sie bildet den Rahmen einer wiederum ästhetischen Wahrnehmung. Die Andersartigkeit des digitalisierten Materials wird unterstrichen. Das *Exklamatorische* kann am Bild selbst, am Modell des Objektes, das vor der Kamera gewesen ist, oder an der Unmöglichkeit der Wahrnehmung, die das Bild reportiert, festgemacht werden. Es lassen sich so drei Grundfunktionen unterscheiden:

(1) die *illusorische* Funktion - die Effekte verschwinden, gehen in die normale Illusionierung der Kinowahrnehmung ein;

(2) die *exklamatorische* Funktion - die Effekte werden ausgestellt und sind als solche wahrnehmbar;

(3) die *reflexive* Funktion - die Effekte fallen auf, weil sie wie technische oder ontologische Fehler wirken. Gerade darin aber entsteht ihre besondere ästhetische Qualität.

Anmerkung

[1] Die folgende Überlegung danken wir Eggo Müller.

Literatur

Archer, Steve Jefferson (1993) *Willis O'Brien, Special Effects Genius*. Jefferson, N.C.: McFarland.

- Aumont, Jacques (1997) *The image*. London: BFI Publishing.
- Bordwell, David (1995a) CITIZEN KANE und die Künstlichkeit des klassischen Studio-Systems. In: *Der schöne Schein der Künstlichkeit*. Hrsg. u. eingel. v. Andreas Rost. Frankfurt: Vlg. der Autoren 1995, pp. 117-150 (Reden über Film.) / (Filmbibliothek.).
- Bordwell, David / Thompson, Kristin (1997) *Film art. An introduction*. 5th ed. New York: McGraw-Hill.
- Bordwell, David / Staiger, Janet / Thompson, Kristin (1985) *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press.
- Brosnan, John (1974) *Movie magic. The story of special effects in the cinema*. London: Macdonald.
- Carcassonne, Philippe (1980) L'ordre et l'insécurité du monde. In: *Cinématographe*, 59, Juillet-Aout 1980, S. 13-16.
- Comolly, Jean-Louis (1972) Technique et idéologie. Caméra, perspective, profondeur du champs. [4.] In: *Cahiers du Cinéma* 233, pp. 39-45.
- Edouart, Farciot (1944) The Paramount transparency process projection equipment. In: *Technique of motion picture production*. Ed. by the Society of Motion Picture Engineers. New York: Interscience, pp. 104-109.
- Giesen, Rolf (1985) Wer nicht sehen will, muß fühlen. Die Entwicklung der Special Effects von den Anfängen bis in die Zukunft. In: *Special Effects. King Kong, Orphée und die Reise zum Mond*. Hrsg. v. Rolf Giesen. München: Ed. Achteinhalb, pp. 9-25 (Internationale Filmfestspiele Berlin. Retrospektive. 35.).
- Imes, Jack, Jr. (1984) *Special visual effects. A guide to special effects cinematography*. New York: Prentice Hall Press.
- Katz, Steven D. (1998) *Die richtige Einstellung. Zur Bildsprache des Films. Das Handbuch*. Frankfurt: Zweitausendeins.
- Prince, Stephen (2002) True lies. Perceptual realism, digital images and film theory. In: *The film cultures reader*. Ed. by Graeme Turner. London/New York: Routledge, pp. 115-128.
- Redotté, Hartmut W. (1995) Hitchcock-Glossarium. Formen, Themen und Motive im Werk Alfred Hitchcocks. In: *Filmbulletin* 37,1 [=198], S. 47-59.
- Salt, Barry (1983) *Film style and technology: History and analysis*. London: Starword.
- Siegrist, Hansmartin (1986) *Textsemantik des Spielfilms. Zum Ausdruckspotential der kinematographischen Formen und Techniken*. Tübingen: Niemeyer (Medien in Forschung und Unterricht. A,19.).
- Stollenwerk, Franz R. (2002) Methoden zur künstlichen Erweiterung des Bildraums bei der Fernseh- und Filmproduktion. In: *Kommunikation im Gespräch. Festschrift für Franz R. Stuke*. Hrsg. v. Peter Kruck, Christine Rothe u. Gudrun Schäfer. Münster: Daedalus Verlag 2002, S. 103-109 (= Kommunikation im Gespräch. 4.).
- Truffaut, François (1999) *Truffaut/Hitchcock*. München/Zürich: Diana.
- Wulff, Hans J. (1991) Split Screen: Erste Überlegungen zur semantischen Analyse des filmischen Mehrfachbildes. In: *Kodikas/Code* 14,3-4, pp 281-290.

Schwarzbilder:

Notizen zu einem filmbildtheoretischen Problem

Schwarzkader ist der Ausgangspunkt des filmischen Bildes, so, wie es unter anderer Perspektive die weiße Leinwand ist.

Projektionslicht: Die Zeit des Films

Das Kino ist dunkel, wenn die Vorstellung beginnt. Das Umgebungslicht wird heruntergefahren, nur die grünen Notausgangsbeleuchtungen glimmen noch. Eine Idealvorstellung des Kinos sieht es mit schwarzem Samt ausgeschlagen. Das Filmmuseum in München oder das inzwischen nicht mehr existierende „unsichtbare Kino“ Peter Kubelkas in New York mögen die bekanntesten Beispiele sein.

Erst das Licht der Projektion macht den Raum wieder hell. Aber es ist das Licht der Projektion, kein Raumlicht. Das Projektionslicht legt fest: Jetzt ist die Zeit des Films, die Zeit der Bilder. Nun regiert das Jetzt des Films, die Ausrichtung des Zuschauers nach vorne. Damit sinkt auch das Raumschwarz in den Rang der reinen Rahmenbedingung. Im Kino muss es dunkel sein, damit das Projektionslicht den Raum ganz füllen kann.

Es wird wieder Schwärze geben. Aber nun ist es das Filmschwarz, nicht mehr das Raumschwarz. Es ist projiziertes Schwarz, nicht das Schwarz der natürlichen Umgebung.

Ich kann erkennen, dass es Schwarz ist. Es ist das Schwarz des Bildes, das sich als Grau von der Leinwand abhebt. Wäre der Projektor aus, wäre es kein Filmschwarz.

Visualität des Filmbildes

Die weiße Leinwand, das schwarze Bild, die monochrome Farbtafel: Sie treten im Film auf, aber sie markieren Grenzpunkte. Wie im Theater der Vorhang sich öffnet und den Blick auf den illusionären Raum des Spiels eröffnet, öffnet sich manchmal das Bild aus einem Nicht-Bild, aus einem Null-Bild. Die Vorführung beginnt auf monochromem Schwarz; die Musik hebt an, die Titel markieren den Anfang des Films. Er ist noch nicht Bild geworden, aber das Null-Bild ist ein Vorspiel. Es gehört zur Konvention der Vorstellung, dass sich das Bild aus dem Null-Bild ergeben wird.

Der Ton kommt dazu. DR. CRIPPEN LEBT (BRD 1958, Erich Engels) beginnt mit mehreren Sekunden Schwarzbild. Dazu spielt eine Eröffnungsmusik. Erst als sie zurückgenommen wird, in szenische Musik übergeht, öffnet sich auch das Bild mit einer Aufblende: Wir sehen die Tower Bridge, eine Schrift: „London“ ist überblendet. Die Geschichte kann beginnen.

Manchmal beginnt die Geschichte mit Schwarzbild, eine Stimme erzählt die Vorgeschichte, gibt das Motto des Films an oder einen Hinweis auf die tiefere Bedeutung dessen, was wir sehen

werden. Chris Markers *LA JETÉE* (Frankreich 1962) beginnt schwarz. Eine Erzählerstimme hebt an: „Dies ist die Geschichte eines Menschen, der von einem Bild aus seiner Kindheit gezeichnet wurde...“ [1].

Das Schwarz des Anfangs verheißt das Bild, das erst kommen wird. Es ist ein visuelles Vorspiel, dient der Vorbereitung, baut Spannung auf; die Musik, die dem Schwarz zur Seite gestellt ist, beschreibt und induziert eine Atmosphäre, eine Stimmung, in die sich das Bild einfügen wird.

Die Erzählung hat begonnen. Aber sie hat noch keine Zeit, würde das bedeuten.

Ähnlich markiert auch die Ablende auf Schwarz oder die Aufbelnde auf Weiß oder der Einschub monochromer Farbtafeln ein momentanes Versinken der Zeit. Das Bild tritt zurück und mit ihm die Zeit, die in ihm aufgehoben ist und die ihm zugehört. Visualität wird entzogen, als würde der Bildraum von einem Vorhang verschlossen, um sich dann an anderer Stelle wieder zu öffnen. Das Spiel kann wieder anheben.

Doch ist das Schwarz des Filmanfangs, auf das in Weiß die Schrift erscheint, etwas anderes als das Schwarz, in das eine Szene abgedunkelt wird. Es ist das Schwarz der Schriftfläche, nicht das Schwarz, das ein kommendes Bild ankündigt oder gar verheißt. Wenn also die Kapitelüberschriften in *ZÁHRADA* (*DER GARTEN*, Slowakien 1995, Martin Sulík) die Erzählung unterbrechen, signalisiert das Schwarz nicht das Ausbleiben des Bildes oder seine Verweigerung, sondern ist ein klarer Hinweis darauf: Dies ist ein Stück des Films, das nicht Bild ist, sondern Schrift.

Ein ähnliches Schwarz unterliegt oft jenen Filmen, die eine musikalische Ouvertüre haben, die so den Beginn der Vorstellung markieren, ohne dass der Film schon visuelle Fülle erreicht hätte; es ist ein Minimum an Bildlichkeit, aber es gehört zum Bildprogramm des Films. So beginnt *LAWRENCE OF ARABIA* (Großbritannien 1962, David Lean) mit einem fast fünfminütigem Schwarzbild, zu dem die Eröffnungsmusik erklingt. Auch hier: Die Film hat begonnen, aber er ist noch nicht Bild geworden. Es ist Schwarz der Bildverkündigung, weil der Zuschauer weiß, dass nach dem Schwarz des Anfangs die Erzählung sich als Strom der Bilder sich vor ihm ausbreiten wird.

Wenn ich einen Film von Woody Allen sehe, darf ich erwarten, dass er mit immer gleich gestalteten Schifftafeln in immer gleicher Schrift einsetzt – man hört klassische oder Jazzmusik, dazu Weiß auf Schwarz die Credit-Angaben in einer Windsor-Type, mittig platziert. Ich weiß dann auch, dass ich in der Impressums-Phase des Films bin, auf einer anderen Ebene der Signifikation also als derjenigen der Darstellung der Geschichte. Noch wird nicht erzählt. Darum auch gehört das Schwarz derartiger Anfänge dem Äußeren des Films zu, noch nicht zu seiner Bildschicht. Wollte man sich des Bildes der „Akte“ aus der Konvention geschriebener Dramentexte bedienen: Die Titel sind die Angaben, die die äußeren Daten der folgenden Szene benennen. Oder man könnte das Verhältnis in der Metapher des Buchs bestimmen, in dem Titel und Impressum zum Buch gehören, aber nicht zu seinem Inhalt. Sie zeigen meist den Inhalt an, ohne ihm selbst anzugehören.

Schwarz und die Verrätselung des Bild-Text-Verhältnisses

Gleichwohl führt die Musik unter dem Schwarz der Anfänge in den *mood* der folgenden Geschichte ein.

Dass Filme mit Schwarzkader beginnen, die die Schriften der Titelsequenz zeigen, ist nichts Besonderes. Dass gelegentlich nicht Musik dieser ersten Phase des Films unterlegt ist, sondern Dialoge das Schwarz begleiten, ist sehr selten. Eine Einführung in die soziale Welt des Films betreibt beispielsweise CHILDREN OF MEN (USA/Großbritannien 2006, Alfonso Cuarón) am Anfang: Wir hören unter Schwarzbild Telefonstimmen, die die relevanten Daten über die diegetische Welt mitteilen.

Komplexer ist der Öko-Thriller MICHAEL CLAYTON (USA 2007, Tony Gilroy), der mit einer atemlos vorgetragenen Aussage über ein durch und durch geheimnisvolles Geschehen beginnt, ausgestoßen von einem älteren Mann, von dem man nicht sicher sein kann, dass er nicht paranoid ist. Nach diversen Sekunden öffnet sich das Bild, doch wir sehen weder den Sprecher noch denjenigen, mit dem er spricht, und auch nicht den Raum, in dem das Gespräch stattfindet, sondern eine lange Folge von Bildern leerer Büros, technischer Überwachungsanlagen, Bilder von Reinigungskräften, die oft erst in den hinteren, der Kamera entfernten Räumen arbeiten. Erst nach dem Ende des fast dreiminütigen Monologs öffnet sich eine Tür, hinter der ein Konferenzraum liegt, in dem mehr als ein Dutzend Männer äußerst geschäftig arbeiten. Das ankündigende Schwarz, die erregte Stimme und die Bilder: nein, das fügt sich nicht, eine Deckungssynthese kann der Zuschauer nicht herstellen, der Titel eröffnet ein Rätsel. Dass der Stimme kein Bild folgt, sondern ihr Aufnahmen großer und teurer Büros außerhalb der Arbeitszeiten zugeordnet werden: Das ist der Bruch, der zum Thema werden wird. Es wird aber eingeleitet mit Bildern, die ganz anderes zeigen als das, was man erwarten würde.

Und wenn der Erzählerstimme ein Bild folgt, das doch die Erzählung nicht einzulösen scheint oder das in einem ganz unklaren Verhältnis zum Text steht, so eröffnet sich eine Frage, ja, ein Rätsel. Am Beginn des Dokumentarfilms DER REBELL (BRD 2004, Jan Peter) über den neonazistischen Aktivist und Terroristen Odfried Hepp skizziert ein Erzähler zu Schwarzfilm den historischen Kontext. Das folgende Bild zeigt in gleißendem Licht eine Detailaufnahme eines Mannes, aus einer Perspektive hinter dem Ohr. Das Gesicht ist nicht zu erkennen. Wir sehen, dass eine Maskenbildnerin am Gesicht arbeitet, schließlich einen schütterten Bart anklebt – alles in Detailaufnahmen, die das Gesicht nicht zeigen. Erst danach wird die Spannung zwischen Erzählung und Bild halbwegs aufgelöst (immerhin weiß der Zuschauer immer noch nicht, ob er den Protagonisten des Films sieht oder einem Zuschauer, der ihn spielt; dass der Bart nur halb angeklebt ist, mag diesen Zweifel noch unterstützen). Das Schwarz des Beginns könnte man vielleicht weglassen, gleich mit dem Detailbild beginnen; es unterstreicht und emphatisiert aber die Distanz, die zwischen Text und Bild aufklafft, es vereinnahmt den Zuschauer, weil es ihn im Unklaren läßt.

TROP BELLE POUR TOI (Frankreich 1989, Bertrand Blier) beginnt nochmals anders: Auch hier weiße Schrift auf schwarzem Grund; unter dem Schwarz aber liegt szenisches Geräusch, das sich verändert: Es hebt an mit einem kollektiven Gemurmel, wie es in einem Konzertsaal vor Beginn der Vorführung zu hören ist – einige Instrumente werden gestimmt; dann aber scheint sich der Ton nach draußen zu bewegen, ein belebter Platz mit den Geräuschen fahrender Autos. Der Film klärt nicht auf, welcher Ort oder welche Ortsbewegung akustisch dargestellt ist. Die

erste Szene wird einen Raumton haben, der mit dem Vorhergehenden nichts zu tun hat. So sehr gemeinhin die Kontinuität des Tons unter dem abwesenden Bild beachtet wird, so sehr wird die Konvention hier gebrochen.

Schwarz: Das Nicht-sehen-Können der Figuren

Schwarz signifiziert Nacht.

Oder die Abwesenheit von Licht. In einer Höhle, die letzte Kerze ist ausgegangen. Das Schwarz des Bildes zeigt das Nicht-sehen-Können der Figuren in der Höhle. Es ist ein Bild, das subjektiv eingefärbt ist, weil es sich der Dunkelheit des Handlungsraums unterwirft. Es bleibt ein naturalistisches Bild, auch wenn der Zuschauer die Figuren nicht mehr sehen kann.

Manchmal repräsentiert und markiert das Schwarz den Lidschlag einer Figur, deren subjektiven Blick die Kamera imitiert. Die Welt, die das Bild gezeigt hatte, bleibt bestehen, sie verschwindet hinter dem Bild, dessen Schwärze Teil dieser Welt selbst ist.

Eine radikale Zuspitzung der visuellen Restriktion des Räumlichen, bei dem dennoch das Wissen, dass dem Schwarz des Bildes ein Raum vor der Kamera korrespondiert, ist *BURIED* von Rodrigo Cortés (Spanien/USA/Frankreich 2010). Der Film beginnt mit minutenlangen Schwarzblende und findet im weiteren Verlauf regelmäßig zu dieser Bildverweigerung zurück. *BURIED* spielt ohne Szenenwechsel in einem Sarg, dessen Dunkel nur gelegentlich durch Feuerzeugflackern erhellt wird. Hier erwacht der im Irak tätige Truckfahrer Paul (Ryan Reynolds), ohne zu wissen, wie er in diese Situation geraten ist. Ein im Sarg hinterlegtes Feuerzeug und ein Mobiltelefon lassen bald auf ein Komplott schließen. Das Schwarz wird signifikant als Darstellung der Dunkelheit, in der sich der Protagonist bewegen muss [2].

Manchmal wird gegen diese rigorose Unterwerfung des Filmbildes unter das in der Erzählwelt gegebene Szenario verstoßen. Dann sieht man Figuren in einem nur vorgeblich finsternen Raum. Sie leuchten mit Taschenlampen, um dem Zuschauer klar zu machen: Hier ist es stockfinster! Dabei kann jener die Details des Raums erkennen, ohne die Hilfe der Lampen. In solchen Szenen wird die Fingiertheit der Erzählung deutlich. Aus naturalistischem Spiel wird Theater.

Oft genug geht es nicht um das Nicht-Sehen der Figuren, sondern um das Sehen des Zuschauers. Er hat als Zuschauer eines Films das Recht, zu sehen, was geschieht. Jedes Nicht-sehen-Können ist signifikant, weil das Sehen-Machen zu den grundlegendsten Aufgaben gehört, die ein Film zu erfüllen hat.

Gerade mit dieser Pflicht kann ironisch umgegangen werden. Manchmal wird im Schwarz des Bildes die Position der Kamera selbst greifbar, die sich gerade nicht darum bemüht, einen optimalen und freien Blick auf das Geschehen zu erlangen (um wiederum dem Zuschauer einen ungetrübten Blick darauf zu ermöglichen). Ich erinnere mich an einen Film, in dem eine Szene den Streit eines Ehepaares zeigt. Die Kamera ist im Küchenschrank untergebracht. Man hört den Streit, aber man sieht nur gelegentlich die Küche, weil die Schranktür nur dann und wann, in rhythmisch auf den schnellen Dialog abgestimmter Folge geöffnet wird. Man empfindet die Szene als ein augenzwinkerndes Verstoßen gegen die Regeln der Vierten Wand und der Guten Sichtbarkeit.

Schwarzkader und Blindheit

Tatsächliches Bild-Schwarz kann aber auch in einem engeren Sinne mit Informationen über die Figuren aufgeladen werden, ohne dass die Bild-Strategie des Naturalismus zentral würde – als Hinweis auf die subjektive Kondition eines Blinden, als Ausdruck der Wahrnehmung einer Figur mit verbundenen Augen etc.

Manchmal dient der Wechsel von Schwarz zu bildlicher Darstellung der Reflexion über die Figuren; wenn in Robert Bentons *PLACES IN THE HEART* (*EIN PLATZ IM HERZEN*, USA 1984) eine Figur in die Küche geht, das Licht anmacht – und zur eigenen Überraschung ebenso wie der des Zuschauers feststellt, dass ein blindes Familienmitglied in der stockfinsternen Küche gegessen und Bohnen gebrochen hat: Dann ist Anlass für einen kurzen irritierten Lacher gegeben wie auch zu einem kurzen Nachdenken darüber, dass ein Blinder kein Licht braucht, um arbeiten zu können. Auch derartige Formen sind eindeutig Bildschwarz.

In *IN THE VALLEY OF ELAH* (USA 2007, Paul Haggis) findet sich eine winzige Nachtszene (ca. 0:25:00): Die vergangene Szene ist vorbei, Ablende auf Schwarz. Das Schwarz bleibt länger stehen als erwartet, die Stimme des toten Sohnes am Telefon, das Gespräch, das man im Film immer wieder hört. Der Vater träumt, er ist die Quelle oder der Ort der Stimme, es ist Stimmenerinnerung, nicht die Stimme im Jetzt der Szene, kein aktueller Sound. Man beginnt zu verstehen: Das Schwarz signalisiert den Schlaf des Vaters. Er erwacht, als das Bild wiederkommt, die Stimme des Sohnes ist verstummt. Ein Schwarz, das dem Doppel von Ab- und Aufblende zuzugehören schien, das sich aber als nur akustisches Bild in der Phantasie des schlafenden Mannes herausstellt.

Manchmal geht das Schwarz von der einen in eine andere Funktion oder Bedeutung über. In *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* (*DIE ZWEI LEBEN DER VERONIKA*, Polen/Frankreich 1991) von Krzysztof Kiesłowski sehen wir am Ende des ersten Filmdrittels aus der Perspektive der polnischen Weronika, wie die Trauergäste Erde auf das Glasfenster ihres Sarges werfen, bis das Bild zur Gänze in Schwarz übergegangen ist. Doch das Schwarz scheint sich im Moment zu wandeln: Die französische Véronique knipst im Liebesakt das Licht an, als reagierte sie unbewusst auf den Tod der Seelenverwandten in diesem Moment [3]. Es ist nicht dieser Schluß, der hier interessiert, sondern sein Anlass: Aus dem Schwarz des Nicht-Sehens wird ein anderes, ebenso motiviertes Schwarz, und es ist die während der Schwarzphase sich verändernde Motivation des gleichen Schwarz, die nach einer Erklärung verlangt. Erst in einem Schluss, der den ganzen Film (und die so unklare Beziehung zwischen den beiden Heldinnen) erfasst, wird das Schwarz erschlossen – als eine geheime Verbindung, die den Tod der Einen mit der Anderen verbindet, zu einem Moment, der nicht aus der Handlung heraus begriffen werden könnte.

Schwarz als Bildverweigerung [4]

Was geschieht, wenn das Bild schwarz wird? Dann wird zuallererst vermutet, die Schwärze gehöre zum Film, den ich gerade sehe. Es ist ein „Bild-Schwarz“, Teil eines signifikativen Prozesses, basiert auf einer Zeigehandlung.

Aber es ist noch nicht ein Schwarz, das notwendig dem nächsten Raumbild zugehört [5]. Manche experimentelle Filme bieten das Schwarz, unterbrechen es durch blitzlichtartige Bild-

einbrüche, kehren zum Schwarz zurück. Das Schwarz ist Teil dieser Filme. Alejandro González Iñárritu Mexiko-Episode aus dem Omnibus-Film 11'09"01 - SEPTEMBER 11 (Großbritannien [...] 2002) zeigt Schwarz; im Ton hört man ein kaum verständliches Stimmengewirr, eine Ton-Montage aus den Telefonaten, die vor dem Zusammenbruch der New Yorker Doppeltürme geführt wurden; wenige Flash-Bilder von Menschen, die in die Tiefe stürzen, unterbrechen das Schwarz. Das Schwarz ist signifikativ aufgeladen, es wird befragt als Hinweis auf die Unzeigbarkeit des Geschehens, vielleicht auch als Weigerung, das Attentat durch Visualisierung zu dramatisieren (und damit zu fiktionalisieren) [6].

Ganz anders gelagert ist der Schluss von *THE WRESTLER* (USA 2008, Darren Aronofsky): Wir sehen den Protagonisten im Ring; der todbringende Herzanfall ist nicht mehr aufzuhalten; er steigt auf eine Ecke des Rings, reckt sich in Siegerpose, wird bejubelt; dann setzt er zum Sprung auf den Gegner an – und die Kamera folgt ihm nicht, zeigt die leere Decke der Halle. Schwarzbild, es steht allzu lange. Eine Stimme skandiert den Beginn eines Songs, es ist Bruce Springsteen, der den Titelsong anstimmt. Erst nach den ersten Zeilen beginnen die Rolltitel des Abspanns. Das Lied läuft weiter. Der Sprung des Helden ist der Sprung in den nun fast sicheren Tod. Er ist ein Sprung aus dem Bild, die Kamera zeigt nicht mehr, was weiter geschieht. Der Sprung ist auch so etwas wie ein Doppelpunkt in eine weitere Entwicklung, aus der der Zuschauer ausgeschlossen ist: ein dramaturgischer Vorhalt. Das Schwarz thematisiert die Schwere dessen, was wir gesehen haben. Der Film ist noch nicht zu Ende, aber er zeigt nicht mehr. Zeit zur Reflexion. Erst dann wird klar: Es ist der Schluss.

Das Schwarz kann eine Bild-Verweigerung sein. Dann muss es auf seine Intentionalität befragt werden, weil sich ein Feld der Fragen öffnet, die nach Antwort verlangen. Der Film gibt die für ihn so zentrale Tätigkeit des Zeigens auf, obwohl das Gezeigte noch nicht abgeschlossen ist und grundsätzlich auch zeigbar wäre.

Ein Akt der Dezenz im Zeigen: Mehrere Morde und der finale Selbstmord werden in Peter Lorres *DER VERLORENE* (BRD 1951) durch die Abdeckung des Bildes durch die Figur des Mörders bzw. am Ende durch die Lokomotive, die den Protagonisten zermalmt, in Schwarz transformiert. Das mag durchaus ambivalent sein: Weil so eine Leerstelle entsteht und der Zuschauer das Geschehen visuell imaginieren muss – zumindest in einem formalen Sinne, sonst hätte er die Erzählung nicht verstanden [7].

Ausgelassene Bilder

Manchmal sind Schwarzbilder Hinweise auf Ausgelassenes. Wenn eine Szene mit einer Abblende nach Schwarz endet, ist es wie ein Tuch, das das, was noch geschieht, verdeckt. Beides ist enthalten: das Zeigen auf das, was nicht gezeigt wird, und zugleich der Hinweis darauf, dass das, was nicht gezeigt wird, unwichtig ist. Oder vielleicht auch darauf, dass man das, was nun geschieht, nicht zeigen darf. Gerade im Hollywood-Film wird mancher Beischlaf unter dem Schwarz des Bildes verborgen oder durch Symboliken substituiert [8].

Das Schwarz steht in keinem dieser Fälle allein und nur für sich, sondern es verweist auf Bilder, die nicht zu sehen sind. Auf mögliche Bilder, die man nicht zeigen will oder kann. Dieses Schwarz steht nicht mehr in Funktion des Zeigens, sondern ist auf einer höheren Ebene der Kommunikation mit dem Zuschauer angesiedelt. Es zeigt etwas, das man nicht zeigen darf, und es zeigt, dass man es nicht zeigen darf.

Es mag auch sein, dass sich unter dem Schwarz eine essentielle Transition der einen in die andere Szene verbirgt. Dann geht das Erzählen weiter. In Jim Jarmuschs *DEAD MAN* (USA 1995) findet man eine Szene, die zwei Männer zeigt, sie sprechen miteinander. Abblende auf Schwarz. Ein Schuss fällt. Nun sehen wir den einen der Männer, der an einem Lagerfeuer den Unterarm des anderen aufisst (die genaue Beschreibung findet sich bei Brinckmann 2001, 92). Nur akustisch ist die Szene des Mordes und dessen, was folgt, repräsentiert, kondensiert auf das Allernotwendigste. Die Handlung geht voran, das Schwarz signalisiert eine Veränderung des Modus der Darstellung, keinen Übergang auf etwas anderes. Die Veränderung des Zeittaktes der Szene vor dem Schwarz, der (nicht-sichtbaren) Szene unter dem Schwarz und der danach macht letztere so ungemein überraschend – weil der Übergang von einem friedlichen Gespräch zu einem Mord und zu einem kannibalistischen Akt so wenig erwartbar ist.

Punktuierung

Anderes Schwarz ist nicht-signifikativ gesetzt. Es gehört zu den Punktuierungen, zu den syntaktischen Mitteln des Films, die Ordnungen anzeigen. Das Schwarz, das Ab- und Aufblende verbindet (auch wenn es vielleicht nur ganz kurz ist), signalisiert eine Ellipse und gehört zum wohlgeformten Schema des Szenenübergangs [9].

Schwarzkader dient manchmal als Interpunktion, als harter Trenner zwischen Segmenten. Das Bild tritt zurück, es verschwindet wie hinter einem Vorhang; erst danach tritt es wieder hervor. Schwarzkader ist dann aber keine Pause, keine Bildverzögerung. Sondern es indiziert einen Raum- und Zeitsprung. Es segmentiert auf eine äußerliche Weise den Fortgang der Erzählung und die Geltung der Regel, nur Wesentliches zu erzählen.

Manchmal dient es als rhythmischer Bildphasen-Unterbrecher wie in der Diashow.

In diesem Sinne heißt es bei Katz: „Das Ab- und Aufblenden [auf Schwarz] trennt Szenen, während Überblendung und Schnitt Szenen verbinden. Ins Schwarze gehen und aus dem Schwarzen kommen unterbricht die Erzählung, selbst wenn es schnell geschieht und die Pause kurz ist“ (1998, 436).

Dieses Schwarz trennt und bindet gleichzeitig zusammen. Es trennt, weil es das Ende der ersten Szene anzeigt. Es trennt, weil nun die Kontinuität des szenischen Geschehens aufgegeben wird. Es bindet zusammen, weil eine neue Szene folgen wird, die die Erzählung fortsetzt. Und es bindet zusammen, weil es die Konzentration der Erzählung auf das Wesentliche unterstreicht. Auch die nächste Szene wird Essentielles enthalten.

Schwarzkaderphasen als emotionale Nullpunkte

In gewissem Sinne könnte man manche Schwarzkader als Alternativen zu *freeze frames* ansehen, die als statische Elemente zwischen zwei Szenen und zwischen zwei Bewegungsbildern stehen. Sie zeigen den Schluß einer Szene, wenn alle Akteure bereits abgetreten sind, oder den Anfang, bevor die Handlung beginnt. Die Zeit wird angehalten, sie fällt aus dem fließenden Modus der Darstellung heraus. Das Standbild wirkt wie ein Innehalten, bewirkt ein momentanes Heraustreten aus der Kontinuität der Erzählung. Standbilder könnten in den meisten Fällen auch durch ei-

nen harten Schnitt oder eine Blende ersetzt werden. Manchmal bedarf es aber eines schärferen Bruchs, insbesondere dann, „wenn die nachfolgende Einstellung durch eine vollkommen entgegengesetzte Stimmungslage geprägt ist“ (Arijon 2000, 678). Schwarzkader dient dann als Pausenelement. Will man Arijon folgen, tritt der Zuschauer dabei aus der szenischen Emotion heraus, er stellt seine „emotionale Uhr auf Null zurück“ (ebd.) – und wird damit bereit, in die so andere Emotionalität der folgenden Szene einzutreten [10]. Derartige Schwarzbilder stünden dann im funktionalen Horizont der dramaturgischen Vorbereitung von Emotionen der Rezeption, sie würden im Affektmanagement des Zuschauers aufgehen, mit dem er sich in die Szenen einschwingt.

Nichtsignifikatives und signifikatives Schwarz

Das Schwarzbild gehört in allen seinen Formen zum Film.

Wenn das Licht zusammenbricht, weil die Projektorlampe defekt ist: Dann ist das Schwarz der Leinwand kein Bild-Schwarz mehr. Dann ist es schlicht dunkel. Und weil es im Kino nur dunkel zu sein hat, wenn die Dunkelheit auch etwas bedeutet, kehrt man zurück in die Realität vor den Bedeutungen, in die Leib-Realität des Zuschauers.

Weil wir das Schwarz als Signifikanten erwarten, ist es möglich, im Kino zu sein, ohne Angst zu haben, auch wenn man sich panisch vor der Dunkelheit fürchtet. Weil die Dunkelheit im Kino gar keine Dunkelheit ist, sondern ein Zeichen, das auf Dunkelheit verweist. Aber es ist nicht die Dunkelheit selbst.

Das Bildschwarz ist nämlich ein „leuchtendes Schwarz“. Ich erkenne den Rahmen des Projektionsbildes, ich sehe, dass ich nichts sehe. Darum darf man Dunkelheit im Kino und die Abwesenheit des Bildes nicht verwechseln. Zumal das Grundlicht aus Notbeleuchtung und Anzeige des Notausgangs erhalten bleibt.

Schwarz und (anwesend-abwesender) Raum

Es geht hier nicht um die Farbe Schwarz, sondern um Schwarz als Opposition zum Bild. Die Ablende erfolgt nach Schwarz, nur im Ausnahmefall nach Weiß (wie in Fassbinders *EFFI BRIEST*, BRD 1974) oder nach einer anderen Farbe. Man darf vermuten, dass das Schwarz im Kino deshalb so zentral ist, weil es das Nicht-Sehen – also die Abwesenheit des Bildes – signifiziert [11].

Schwarzbild ist Bild ohne Raum. Die Ablende nimmt nicht allein die Farben, die Konturen, die szenischen Relationen des Bildes zurück, sondern vor allem den Raum.

Obwohl das Schwarzbild selbst raumlos ist, bleibt der Raum als imaginärer Schemen aber doch erhalten. Darum ist man nicht überrascht, wenn man das gleiche Bild wie vor dem Schwarz sieht, wenn die Aufblende es wieder sichtbar macht – es ist Zeit vergangen. Man ist aber auch nicht überrascht, wenn nun ein anderes Bild auftritt: Weil das Raumbild ausgeblendet und nur noch als Schimäre anwesend ist, kann es ersetzt werden. Immerhin gehört es einem syntaktischen Schema an, das den Bild-Wechsel vorsieht.

Der Schemen des Raums wird festgehalten, auch wenn man den Raum nicht mehr sieht. Wenn einer das Licht ausmacht und es wird schwarz, und wenn dann einer das Licht wieder anmacht und wir sehen den gleichen Raum wie vor dem Erlöschen der Lampe: Dann sind wir nicht überrascht, weil der Raum zum unsichtbaren Horizont des Schwarzen gehört hat.

So abstrakt der Raum wird, der dem Schwarz zugehört, so sehr kann man mit ihm spielen. Aus dem einen Schwarz wird ein anderes.

Einer macht das Licht aus

/ Schwarzkader [= der Raum ist dunkel, der Zuschauer kann nichts mehr sehen]

/ Subjektive auf einer Lokomotive, die aus einem Tunnel herausfährt [= das Schwarz ist zur Darstellung des Nicht-sehen-Könnens einer Figur geworden].

Im Verlauf der Schwärze wurde hier der Raum moduliert, er ist ein anderer geworden. Der Zuschauer kann erst mit dem neuen Bild entscheiden, ob der der Schwärze assoziierte Raum der gleiche geblieben ist (das Licht könnte ja auch wieder angehen!) oder ob es zu einem Szenenwechsel kam (den wir selbst nicht gesehen haben und der im Schwarz elliptisiert wurde). Das Schwarz ist intentional bezogen auf die vorhergehende Szene, eine zweite könnte folgen; ist die folgende Szene aber anders und ist das Schwarz anders motiviert, so muss es selbst – in einem winzigen Akt zeitlich rückwärtsgerichteter Aktivität – neu gefasst werden. Es ist ein Schwarz, das eng mit dem Fluss des Filmsehens verbunden ist. Sowohl mit seinen retentionalen wie auch seinen protentionalen Qualitäten.

Symbolisierungen und reflexive Wendungen

Manchmal wird die Ablende auf Schwarz nicht zur Segmentierung zweier Szenen verwendet, sondern rein spielerisch als „innerszenische Ablende“. Ein Beispiel findet sich in der Anfangsphase von François Truffauts *JULES ET JIM* (Frankreich 1961) – eine Kutschfahrt, ein Gespräch zu dritt, eine ungenaue Pause der Interaktion. Schwarzblende / Aufblende, das Gespräch geht weiter. Keine tiefere Bedeutung, sondern ein augenzwinkernd gesetzter Verweis des Films auf sich selbst. Neue-Welle-Kino eben.

Ein ganz anderes Beispiel entstammt Truffauts *LES DEUX ANGLAISES ET LE CONTINENT* (Frankreich 1971), während der Episode auf der Insel in einem Schweizer See: Die Liebenden finden endlich zueinander, sie umarmen einander im Bett. Ablende, als solle der eigentliche Beischlaf ausgespart bleiben. Doch das Schwarzkader steht ungewöhnlich lange, das Bild blendet auf die gleiche Szene wieder auf. Irritation: Ist das Schwarz hier inhaltlich motiviert? Kann man es als Hinweis auf die Dezenz lesen, die die Regie davon abhält, hier allzu Intimes zu zeigen? Kann man es gar inhaltlich wenden und als Signal für die Sprachlosigkeit dessen nehmen, was die Frau erfahren hat und immer noch erfährt?

Die Ablende ist reflexiv gesetzt, weil sie die „guten Erwartungen“ des Zuschauers thematisiert, seine Unterstellung der „erfüllten Sexualität“ vertiefend: Der Beischlaf ist vollzogen, das Paar ist vereint. Man könnte interpretativ weiter ausgreifen: Die Frau ist nun eine andere, sie hat eine neue Körper- und Selbsterfahrung zum ersten Mal erkundet – die lange Schwarzphase könnte eine Symbolisierung dieser subjektiven Tatsache sein. Das Thema der Erfüllung wird vom Film sofort wieder aufgegriffen, den symbolischen Impuls, der sich aus der Geschichte zu

ergeben scheint, aufgreifend: Die Frau sagt, sie sei noch ganz passiv, es sei, als spiele der Mann allein. Sie benennt ein subjektives Thema und Lernziel. Erneute Umarmung, erneute Abblende. Die nun zügige Abblende zeigt die Trennung des Paares am nächsten Morgen.

Die so lang stehende Schwärze des Bildes lässt sich nicht mehr nur als syntaktisches Funktionszeichen interpretieren, sondern verlangt nach Deutung. Eine Aufladung mit der subjektiven Bedeutung dessen, was wir gesehen haben, bietet sich an. Der Film unterstützt diese suchende Bewegung nach dem tieferen Sinn, wenn er das gleiche Thema sofort wieder aufgreift. Die Szene scheint abgeschlossen, der erste Eindruck, der Konvention: Abblenden indiziert Szenenenden! folgend. Aber der Abschluss ist nicht finit, dafür steht das Schwarz zu lang. Die Dauer der Schwärze könnte ein Fehler sein, aber sie könnte auch auf etwas anderes hindeuten. Dass die Szene sich dann doch nicht als beendet erweist, macht die schon begonnene zusätzliche Sinnbemühung stark, die in die Rezeption der nächsten Bilder noch hineinwirkt [12].

Bilder und ihre dekontextualisierten Bedeutungspotenziale

Das umgebende Schwarz enthebt das Bild seiner Kontexte. Das Bild wird zum Fundstück, so, wie man manchmal Schnappschüsse auf dem Flohmarkt findet. Was sie zeigen, in welcher Situation sie entstanden sind, all dies bleibt im Dunkel. Bilder können wie Rätsel sein. Setzt man isolierte Filmbilder in einen Rahmen von Schwarzbild, geschieht ähnliches. Die Bilder werden enigmatisch, enthüllen Bedeutungspotenziale, die sie im Kontext vielleicht nie aktivieren würden.

Chris Markers *SANS SOLEIL* (Frankreich 1983) macht den Wechsel von Schwarz und Bild zum Thema der Exposition. „Das erste Bild, von dem er mir erzählte, war das von drei Kindern in Island“, sagt der weibliche Voice-Over; erst nach sieben Sekunden öffnet sich das Bild der Kinder, bleibt für sechs Sekunden stehen, die Stimme schweigt; das Bild versinkt wieder im Schwarz. Für ihn sei es ein Bild des Glücks, und er habe mehrfach versucht, es mit anderen Bildern zu kombinieren, erzählt die Stimme, aber das sei nie geglückt. Nach sieben Sekunden sieht man ein Flugzeug, das auf einem Aufzug in das Innere eines Flugzeugträgers verschwindet. Erneutes Schwarz; die Stimme erzählt, dass der Mann einmal einen Film mit diesem Bild angefangen habe, umrahmt von einem langen Stück Schwarz: Und wenn der Zuschauer das Glück nicht sehen könne, dann sehe er das Schwarz. Erst danach kommt der Titel („Sans Soleil“ in vier Sprachen, in farbiger Schrift, auf schwarzem Grund). Marker entbindet die beiden Bilder des Anfangs ihres normalen Zusammenhangs, setzt sie isoliert wie Photographien. Er thematisiert die Bilder als Bilder, horcht ihre Fähigkeit aus, für sich allein Bedeutungserlebnisse in der Rezeption zu induzieren. Die Kinder und das Flugzeug verweigern den Zusammenhang, bleiben rabiati getrennt. Das Schwarz bettet sie in eine rhythmische Gestalt ein, die eher an eine Diashow als an Film erinnert [13].

Nichtbilder als Symbole

Wenn in einer Todesszene die Blende auf Weiß aufgezogen wird, als Übergang ins Licht, entsteht ein weißes Nicht-Bild. Im Kontext ist es erst als „Weiß des Todes“ lesbar.

Das Weiß ist ein Nichtbild, weil es nichts zeigt.

Aber man könnte es auch lesen als „Versinken des Bildlichen“. Als subjektive Andeutung des Aufhörens des Sehens, die den Verweis auf etwas, das man einmal im Bild erkennen konnte, noch in sich trägt. Das Weiß ist ein „Bild nach dem Bild“, ein Zeitbild im wirklichen Sinne.

Doch ist das Weiß am Ende einer Sterbeszene eine subjektive Aufnahme? Oder ist es nicht vielmehr ein Symbol? Durchaus also als arbiträres Zeichen zu lesen, durch seine Konventionalität und Kulturalität gestützt?

Suppositionen

Der Begriff der *Supposition* mag dem Einen oder der Anderen aus der mittelalterlichen Logik und Semiotik bekannt sein. Man versteht darunter in einem durchaus vortheorietischen Sinne ein Gefüge von Annahmen, Hypothesen oder Vermutungen, die dazu dienen, einem Zeichen Sinn zuzuweisen. Das gleiche Zeichen kann in verschiedene Suppositionsbeziehungen eintreten, möglicherweise sogar mehrere Suppositionen zugleich realisieren. Ich werde versuchen, die bis hier zusammengetragenen Überlegungen in eine Dreierteilung suppositioneller Bezüge zu synthetisieren [14]:

(1) *suppositio materialis* = das Bild zeigt, was man sieht

Schwarz zeigt etwas, das Schwarz ist

Schwarz zeigt, dass jemand nichts sieht (= Negation des Bildes)

-- Eintreten des Schlafs

-- Indikation der Blindheit

-- ein Lidschlag

(2) *suppositio formalis* = das Bild indiziert formale Größen des Textes

Schwarz signalisiert formale Elemente des Films

-- Titel

-- Kapitelüberschriften

-- Ende

Schwarz signalisiert formale Elemente des Erzählens

-- Grenze zwischen Szenen / filmische Interpunktion (Abblende/Aufblende)

-- Schwarz indiziert Ellipsen (Raum- und Zeitsprünge)

(3) *suppositio symbolica et reflexiva* = das Bild symbolisiert das, was es zeigt, oder verweist auf die Tatsache des Zeigens

Schwarz als Indikator des Übergangs von einem Zustand in einen anderen

-- Tod einer Figur

Schwarz verbirgt Bilder

- Bilder, die zu zeigen verboten ist
- Bilder, die zu zeigen sich nicht ziemt
- Bilder, die nicht zur Verfügung stehen
- Bilder, die man nicht zeigen will / Bildverweigerungen / Zensur.

Das Schwarzbild des Films ist so in alle Ebenen der filmischen Signifikation eingebunden. Immer trägt es substantielle oder formale Bedeutungen und Funktionen, die erst im Kontext des filmischen Textes erschlossen werden können. Man mag das Schwarzbild als Nullstufe des filmischen Bildes ansehen, das sich aber selbst in dieser minimalistischen Auffassung klar von allen Formen des stehenden Bildes unterscheidet.

Niemand sieht das Schwarz im Film. Es verschwindet in seinen Funktionen und Bedeutungen. Gerade darum ist es so aufschlussreich für ein Verständnis der Bildlichkeit des Films.

Anmerkungen

[*] Für zahlreiche Hinweise danke ich Christine Noll Brinckmann und Ludger Kaczmarek.

[1] Die Literatur ist immer wieder auf diesen Textanfang eingegangen – es ist auch die Stimme eines Mannes, der seine Geschichte verloren hat. In Christa Blümlingers Analyse heißt es: „Von diesem Bild [!] ausgehend taucht eine unzusammenhängende Kette von Erinnerungsbildern auf, die der Held nur mit Mühe einordnen kann. Seine Erinnerungen sind achronologisch, fragmentarisch, mit Schmerzen verbunden und größtenteils vom Vergessen überschattet. Was der Mann verloren zu haben scheint, ist nicht das Gedächtnis, sondern es ist die Erzählung, der Text“ (1997, 65).

[2] Brinckmann (2007, 81) klassifiziert derartiges Schwarz als *diegetisch-subjektives Licht*. Dagegen gehören Schwarzblenden zum *nondiegetischen Licht*: „Sie gehören zur Hollywood-Grammatik und finden sich in unzähligen Filmen, um Pausen oder Einschnitte zu markieren; von den Zuschauern werden sie nur unterschwellig registriert, also mühelos als nondiegetische Signale verbucht“ (2007, 85). Vgl. ebd., 85f, zu den Funktionshorizonten farbiger Blenden.

BURIED greift das mindest seit dem Mittelalter verbreitete Motiv des „Lebendig-begraben!“ auf, das Bondeson (2002) auf eine Urangst zurückführt. Insofern wäre das Schwarz der Leinwand durch ein tiefenpsychologisches Motiv über alle narrative Subjektivisierung zusätzlich semantisch erschlossen.

[3] Den Hinweis verdanke ich Fabienne Will.

[4] Ich übernehme den Begriff von Gunter Gebauer (2000), interpretiere ihn hier aber radikal pragmatisch, als klaren Hinweis auf den Akt des Zeigens. Insofern ist das Schwarz im oben genannten Beispiel BURIED eigentlich keine Bildverweigerung, sondern eine Darstellung des Nicht-Sehens resp. des Nichts-Sehens einer Figur des Films, also selbst motiviert. *Bildverweigerungen* dagegen basieren auf einer Entscheidung der kommunikativen Instanz, lassen sich nur indirekt auf den Inhalt des (erwarteten, aber eben nicht gezeigten) Bildes beziehen. Hier geht es um Fragen der Dezenz, der Zulässigkeit u.a., vielleicht auch um einen verborgenen Diskurs über Zeigbarkeit im Allgemeinen oder über die den Film umgreifende Klammer einer „Ethik des Zeigens“. Insofern ist die Tatsache, dass der dramatisch so wichtige Akt des Ohr-Abschneidens in dem van-Gogh-Film LUST FOR LIFE (USA 1956, Vincente Minnelli) im Off des Bildes geschieht und nur akustisch angezeigt wird, eine ganz andere Form der Darstellungsverweigerung als das Schwarzkader, das in Alejandro González Iñárritus 9/11-Episode (s.u.) zum Einsatz kommt, das über die Frage der Zeigbarkeit des Geschehens selbst nachzudenken scheint.

Ein kurioses Beispiel der Bildverweigerung aus einem eher bildhygienischen Grund entstammt einer nichtverwendeten Szene aus dem Film SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD (SCOTT PILGRIM GEGEN DEN REST DER WELT, USA 2010, Edgar Wright), die sich auf der DVD-Ausgabe des Films findet: Sie zeigt zwei Minuten lang Schwarzkader; eine der Figuren, die wichtige Details der Geschichte

mitteilt, ist nackt, sollte deshalb nicht gezeigt werden. Den Hinweis verdanke ich Julian Lucks.

[5] Sofern ein nächstes Bild überhaupt kommt. Man mag Derek Jarmans *BLUE* (Großbritannien 1993) als Nullstufe des Bildes, als rein emotionales Bild oder als konsequente Bildverweigerung ansehen: Das Blau mündet in keine filmphotographische Raumdarstellung ein.

Ein eher kurioses Beispiel für ein durch Schwarzbild realisiertes Bildverbot stammt aus Dänemark; hier hatte „die dänische Radio- und Fernsehbehörde [Radio- og TV-nævnet] von ihrem Recht Gebrauch gemacht, eine von ihr erteilte Senderlaubnis einstweilen einzuziehen und *TV Danmark* eine Stunde Schwarzbild zu verordnen [-] weil der Privatsender eine dramaturgisch in sich geschlossene Folge einer Reality-Serie auf gekünstelte Art und Weise in vier Teile gliedert und durch Werbeblöcke unterbrochen hatte. Laut Gesetz sind Reklameunterbrechungen von Programmen nur bei Übertragungen von Sportanlässen oder anderen Ereignissen erlaubt, wenn diese auch vor Ort eine Pause für das Publikum vorsehen“ (Bähler 2005, 71).

[6] Zur Bildverweigerung in einem theologisch-sakralen Verständnis vgl. Schwebel (2006), der „das Bilderverbot mit der Unverfügbarkeit Gottes gegenüber menschlichen Vorstellungehalten“, wie es in der Theologie diskutiert worden ist, zusammenbringt. Das Argument läßt sich ohne weiteres mit einer bilddiskursiven Überlegung zusammenbringen, die die Wahl von Schwarzbild als Hinweis auf die Unzeigbarkeit eines Geschehens setzt oder im Schwarz gerade umgekehrt das Bildwissen des Zuschauers aktiviert. Vgl. in diesem Zusammenhang auch die Tradition der Schwarzmalerei, die auf einen philosophisch-theologischen Disput im 16. Jahrhundert fußt und die – in allerdings veränderten diskursiven Kontext, in dem es eher um das Empfinden der Gegenstandslosigkeit des Bildes geht (vgl. Malewitsch 1980, bes. 65f) – in Kasimir Malewitschs *Schwarzes Quadrat auf schwarzem Grund* (1919) kulminierte; den Hinweis danke ich Beat Wyss.

[7] Derartige Abdeckungen des Bildes durch Akteure des Films könnte man (auch wenn tatsächlich Schwarzkader folgt) als *dunkle Bilder* von *echtem Schwarzbild* unterscheiden. Immerhin scheint das Schwarz noch zum Raum der Szene zu gehören und nicht einem eigenen Repertoire des filmischen Zeigens zu entstammen. Ich werde auf die Diffe-

renzierung hier aber verzichten. Vgl. auch Sierek 2011, 433, der von einer „blickhemmenden“ Funktion des Schwarz als Spezifikum ostasiatischer Bildtheorie handelt.

[8] Vgl. Tuck 2007. Meischke (1995) untersuchte die Auffüllungen von Schwarzphasen in expliziten Darstellungen des Geschlechtsverkehrs und konnte zeigen, dass die Versuchspersonen zur Auffüllung derartiger Ellipsen auf stereotype Wissensbestände zurückgriffen, mit denen sie die sexuelle Episode sinnvoll interpretieren und vervollständigen konnten.

[9] Vgl. neben zahlreichen Einführungen in elementare Formen der Montage auch Glassner 2001.

[10] Arijon (2000, 678) verweist auf einen Szenenübergang in Michelangelo Antonionis Film *LE AMICHE* (Italien 1955): „Eine Szene, die den Streit eines Mädchens mit seinem Liebhaber zeigt, geht mit einer Abblende und einer kurzen Schwarzfilmphase zu Ende. Die neue Szene beginnt mit einem abrupten Schnitt und zeigt die Bergung der Leiche des Mädchens aus einem Fluss.“

[11] Damit wäre das Schwarz tatsächlich aus der Kinoerfahrung selbst motiviert, verweist es doch auf die Verdunkelung des Raums, die nötig ist, bevor das Bild erscheinen kann. Auf Fernseherfahrung kann sich das Schwarz des Nicht-Bildes nicht berufen. Möglicherweise könnte sich hier das in der Literatur zahlreich nachweisbare *whiteout* – die Aussetzung der Wahrnehmung von Figuren unter der Bedingung vor allem einer von Schnee ausgelösten Überflutung des Wahrnehmungsfeldes mit Licht sowie die damit zusammenhängenden Störungen der Rezeption – durchsetzen können; vgl. zur Darstellung dieser Erfahrung in der Literatur der letzten 200 Jahre Frost 2011.

Die Motivation der Farbe Schwarz ist unklar. Max Raphael, der in einer der wenigen Untersuchungen ihrer signifikativen Leistungen die Farbe Schwarz als „Farbe der Nacht“ ansah und sie dem Schlaf, dem Traum, dem Unterbewussten und dem Triebhaften zuordnete, sah sie in der Geschichte der Malerei in enger Beziehung zu den Bedeutungshorizonten von Tod und Trauer, dem Dämonischen, Unbewussten, Bedrohlichen, dem Mystischen oder dem Pathetischen. Das Schwarz hat bei ihm die allgemeine Charakteristik der Unbestimmtheit, signifiziert die Auflösung aller Inhalte; vgl. Raphael 1984, v.a. 30f. Darin knüpft er an das Programm einer radikal gegenstandslosen Malerei

an, wie es z.B. von Malewitsch (1980) vertreten wurde. Vgl. Sierek 2011, der zur Beschreibung von Funktionen des Schwarz im neueren chinesischen Kino an Überlegungen Raphaels anknüpft.

[12] Ein Extremfall ist vielleicht Stanley Kubricks Film 2001 – A SPACE ODYSSEY (USA 1968): Unter einem längeren initialen Schwarz erklingen Takte aus György Ligetis requiemartigen Stück *Atmospheres*. Erst nach diesem 30sekündigen Vorspiel öffnet sich das Bild: Wir sehen auf strahlendem Blau das MGM-Logo. Neue Musik – die ersten Takte von Richard Strauss' *Also sprach Zarathustra*; wir sehen den Titel über einem Bild, das den Aufgang einer Sonne über einem schwach beleuchteten Planeten zeigt. Danach endet die Musik, es beginnt der Film, eine Wüstenlandschaft, das Rauschen des Windes. Die beiden Musiken, die die Themen-Extreme des ganzen Filmes signifizieren, sind schon zu Beginn harsch gegeneinander gestellt. Strauss' Stück als Markierung und Begleitung des Zivilisatorischen, verbunden mit der Objektivität der Welt und einem photographischen Modus, der sie wiedergeben kann; dagegen Ligetis Musik als Symbolisierung einer Realität jenseits des Figuralen, vielleicht auch als Symbol einer Realität vor der Schöpfung, einer Realität außerhalb der Zeit und des Raumes.

Ein anderer Extremfall ist Michelangelo Antonionis Film *PROFESSIONE: REPORTER* (Italien 1973), der in seinem Film nicht nur Bedeutungspotentiale der Farbe Weiß auszuhorchen versucht, sondern der ganz am Ende zu Schwarz übergeht: Der bis dahin so dominante Bilddiskurs wird „zur eindeutigen Privilegierung der *Sprache* in einem vor schwarzem Hintergrund stattfindenden Schlußmonolog des Journalisten über einen Blinden, der nach dem Wiedergewinnen seiner Sehkraft Selbstmord verübt hat“ (Sierek 1990, 432), fortgeführt. Dass auch hier Schwarz mit einer reflexiven Haltung, ja einer Skepsis gegenüber dem visuellen Zeigemodus des Films verbunden ist, sei nur am Rande festgehalten.

Eher als Augenzwinkern endet die letzte Folge der Fernsehserie *THE SOPRANOS* (USA 1999-2007): Sie brach mitten in einem Song urplötzlich ab, eine der Figuren hatte es noch geschafft, eine Parklücke zu finden, klingelt bei einem Freund, der sich aufmacht zu öffnen – als Ton und Bild plötzlich verschwinden und nur ein schwarzer Bildschirm zurückbleibt, lange stehen bleibt, bevor die letzten Abspanncredits über das Bild-Schwarz laufen. Einige Zuschauer waren wohl so irritiert, dass sie den Schluss für eine Sendestörung hielten

– wiederum ein Indiz dafür, dass derartiges Schwarzbild eng mit den Dramaturgien der Gestaltschließung, der Finalisierung von Geschichten verbunden ist.

[13] Der Voice-Over-Text des Anfangs: „Das erste Bild, von dem er mir erzählte, zeigt drei Kinder auf einer Strasse in Island, 1965. Er sagte mir, es sei für ihn das Bild des Glücks, und auch, dass er mehrmals versucht habe, es mit andern Bildern in Verbindung zu bringen – aber das sei nie gelungen. Er schrieb mir: [...] ich werde es eines Tages ganz allein an den Anfang eines Films setzen, und lange nur schwarzes Startband darauf folgen lassen. Wenn man nicht das Glück in dem Bild gesehen hat, wird man wenigstens das Schwarz sehen.“ Vgl. zum Umgang mit Schwarz in Markers Film u.a. Scherer 2001, 145ff. Ihr geht es um die Unzeigbarkeit mancher abstrakter Gegenstände und deren Rolle in den Strategien des Sehen-Machens im essayistischen Film.

[14] Auf die Darstellung der eigenen Formen der nichtsignifikativen Verwendungen des Schwarz etwa im Experimentalfilm habe ich hier verzichtet. Hier wird im Extremfall das Schwarz als reiner Zeichenkörper eingesetzt, um etwa in Peter Kubelkas *ARNULF RAINER* (Österreich 1960) in einer streng komponierten rhythmischen Folge mit Blankfilm zu alternieren (im Ton wiederholt sich die Alternation mit unbespieltem und mit weißem Rauschen bespieltem Perforband). Ähnlich verfährt auch Guy Debord in seinem Anti-Film *HURLEMENTS EN FAVOR DE SADE* (Frankreich 1952), der auf der Tonspur Fragmente literarischer und politischer Diskurse montiert, visuell auf die Alternation von Schwarz und Weiß reduziert.

Literatur:

Arijon, Daniel (2000) *Grammatik der Filmsprache. Das Handbuch*. Frankfurt: Zweitausendeins.

Bähler, Regula (2005) Zur Strafe eine Stunde Schwarzbild. In: *Medialex* 10,2, S. 71-72.

Blümlinger, Christa (1997) *LA JETÉE*: Nachhall eines Symptom-Films. In: *Chris Marker. Filmessayist*. Hrsg. v. Birgit Kämper u. Thomas Tode. München: Institut Français de Munich / Cicim, S. 64-72.

Bondeson, Jan (2002) *Lebendig begraben. Geschichte einer Urangst*. Hamburg: Hoffmann &

Campe.

Brinckmann, Christine Noll (2001) Unsägliche Genüsse. In: *Montage/AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 10,2, 2001, S. 77-94.

Brinckmann, Christine Noll (2007) Diegetisches und nondiegetisches Licht. In: *Montage/AV* 16,2, S. 71-91.

Frost, Sabine (2011) *Whiteout. Schneefälle und Weißeinbrüche in der Literatur ab 1800*. Bielefeld: Transcript.

Gebauer, Gunter (2000) Bildbereitschaft und Bildverweigerung. In: *Der zweite Blick: Bildgeschichte und Bildreflexion*. Hrsg. v. Hans Belting u. Dietmar Kamper. München: Fink, S. 55-66.

Glassner, A. (2001) A Change of Scene. In: *Computer Graphics and Applications* 21,3, S. 86-92.
Katz, Steven D. (1998) *Shot by Shot / Die richtige Einstellung. Zur Bildsprache des Films. Das Handbuch*. Frankfurt: Zweitausendeins.

Malevitsch, Kasimir S. (1980) *Die gegenstandslose Welt*. Faks.-Nachdr. der Ausg. von 1927. Mainz [...]: Kupferberg (Neue Bauhausbücher.).

Meischke, Hendrika (1995) Implicit Sexual Portrayals in the Movies: Interpretations of Young Women. In: *Journal of Sex Research* 32,1, 1995, S. 29-36.

Raphael, Max (1984) *Die Farbe Schwarz. Zur materiellen Konstituierung der Form*. Frankfurt [...]: Qumran.

Scherer, Christina (2001) *Ivens, Marker; Godard, Jarman - Erinnerung im Essayfilm*. München: Fink.

Schwebel, Horst (2006) Bildverweigerung im Bild. Mystik — eine vergessene Kategorie in der Kunst der Gegenwart. In: *tà katoptrizómena - Magazin für Kunst, Kultur, Theologie und Ästhetik* 39, 2006, URL: <http://www.theomag.de/39/hs3.htm>.

Sierek, Karl (1990) Die weiße Leinwand. In: *2. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium / Berlin '89. Akten*. Hrsg. v. Hans J. Wulff. In Zusammenarbeit mit Norbert Grob u. Karl Prümm. Münster: MAkS Publikationen, S. 421-432 (Film- und Fernsehwissenschaftliche Arbeiten.).

Sierek, Karl (2011) Farbvolumen, Schattenfläche und gleißende Inversion. Drei Typen des Schwarzbilds im chinesischen Film. In: *Das chinesische Kino nach der Kulturrevolution. Theorien und Analysen*. Hrsg. v. Karl Sierek u. Guido Kirsten. Marburg: Schüren, S. 431-448 (Zürcher Filmstudien. 27.).

Tuck, Greg (2007) The Pleasure of Invisible Sex: Cinematic Meaning, Sexual “Metaphors” and the Phenomenology of Editing in Classical Hollywood Cinema. In: *Realities and Remediations: The Limits of Representation*. Ed. by Elizabeth Wells and Tamar Jeffers McDonald. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, S. 1-13.

Split Screen:

Erste Überlegungen zur semantischen Analyse des filmischen Mehrfachbildes [1]

Mit *Split Screen* werden solche filmischen Bildformen bezeichnet, die auf verschiedenen Bildsektoren separate Einzelbilder zeigen. Sie sind bislang noch kaum wissenschaftlich untersucht worden, und auch die folgenden Überlegungen haben nicht mehr als den Status von Vorüberlegungen. Die Ausgangsthese, der ich die Argumente zu liefern versuche, lautet: Ich nehme die Einzelbilder einer Split Screen als *Terme einer Assoziation*, und die Assoziation bildet die abstrakte, semantische bzw. semantisyntaktische Klammer, die das Gesamtbild zusammenhält und die andererseits durch das Gesamtbild repräsentiert ist. Alle graphischen Aspekte der Split Screen werde ich hier also unberücksichtigt lassen.

Der klassische Fall, wie die Teilbilder einer Split Screen miteinander assoziiert werden, ist das Telefonat (Wulff 1991, bes. 132-136): Das Bild zeigt gleichzeitig die beiden Telefonierenden. Es ist das kommunikative Verhältnis der beiden Gesprächsteilnehmer mit seinen besonderen Bestimmungstücken, das als "Kontiguitätsmoment" den Teilsituationen, die in der Split Screen repräsentiert sind, unterstellt werden kann:

Die fast paradox anmutenden Raum-, Zeit- und Kommunikationsverhältnisse des Telefonats entstehen ja aus dem Widerspruch zwischen der räumlichen Distanz und der kommunikativen Nähe der Partner, aus der Unvereinbarkeit von "Entfernung" und "Gleichzeitigkeit (des kommunikativen Verkehrs)".

Die deutlich voneinander abgegrenzten Einzelbilder einer Split Screen tragen mehreren Gesichtspunkten gleichzeitig Rechnung - der Unterschied der Bilder signalisiert die Distanz der Telefonierenden, das Telefonat schafft die Bindung zwischen den Bildsektoren, verknüpft sie, macht sie als Komponenten eines gemeinsamen Handelns lesbar (Wulff 1991, 132).

Die Bezugnahme einer Telefonats-Split Screen auf die kommunikative Zuwendung der abgebildeten Personen wird intensiviert durch die konventionellerweise geltende Inszenierungsregel, die Personen wie in einer Schuß-Gegenschuß-Montage darzustellen - den einen von links, den anderen von rechts auf einer rein imaginären Handlungslinie anordnend.

Das Telefonat ist nun zwar ein sehr verbreiteter Typus von Split Screens, doch bildet er beileibe nicht die einzige Möglichkeit, wie eine Split Screen filmisch repräsentieren kann. Wenn die Einzelbilder der Split Screen z.B. Teilprozesse oder Phasen der Papierherstellung zeigen, vom Fällen der Bäume bis zum Einsatz großer Papierrollen im Zeitungsdruck, ist das *Fundament* des Gesamtbildes ein Produktionsprozeß, der hier als schematisierter *Assoziationskomplex* in dem graphischen Tableau zum Ausdruck gebracht werden kann. Wollte man Shatnoff (1967, 3) folgen, stehen alle Möglichkeiten der Assoziation auch als Fundament für Split Screens zur Verfügung - Identität, Teil-Ganzes-Beziehungen, Vergleich, Kontrast, Opposition. Die Verarbeitungs- und Aneignungsoperationen, in denen die assoziativen Beziehungen zwischen den (mindestens zwei) Termen der Assoziation hervorgebracht werden, sind darauf gerichtet, die Elementargegenstände der assoziativen Beziehung miteinander in Beziehung und ins Spiel zu bringen, sie als Elemente einer höheren Einheit auszutesten bzw. durch sie eine höhere Einheit des Verstehens zu konstituieren (Holenstein 1972).

Welcher Art nun die Beziehungen sind, die an solchen Elementargegenständen auftreten können, ist von vornherein nicht zu entscheiden: Alle Typen von Kontiguität können hier auftreten (Kausalität, Handlung, Gestalt usw.). Im Film ist sicherlich die Struktur menschlicher Handlungen eine Ordnungsform, die der filmischen Formenbildung in vielerlei Hinsicht zugrundeliegt. Insbesondere sind es die in Handlungsstrukturen realisierten Aspekte *Temporalität*, *Spatialität*, *Kausalität*, *Intentionalität*, die für die Entwicklung und das Funktionieren der filmischen Ausdrucksformen von Bedeutung sind und die entsprechend auch in der Fundierung von Split Screens eine bedeutende Rolle spielen.

Man könnte diese These nicht nur als einen Ausgangspunkt zur Beschreibung und Analyse von Split Screens nehmen, sondern sie dahingehend wenden, daß die Formen der Split Screen gerade unter diesem Aspekt höchst aufschlußreiche Hinweise auf die Bindemittel enthalten, die den Film zusammenhalten [2]. Aus der Untersuchung von Split Screens lassen sich so Rückschlüsse auf die Kategorien ziehen, die im sequentiellen filmischen Formenbau modelliert werden.

1. Zeitbeziehungen

1.1 Simultaneität und Linearität

Die Zeitbeziehungen, die die Einzelbilder einer Split Screen haben, sind vielgestaltig und haben in der Literatur Anlaß zu manchen Fehltrüben gegeben. Wenn die Teilbilder zwei miteinander interagierende Situationen zeigen, werden sie als *zeitgleich-simultan* empfunden; die Ko-Präsenz auf der Leinwand korrespondiert also der Annahme von Gleichzeitigkeit der abgebildeten Szenen. Manche Autoren haben die Simultaneität der abgebildeten Situationen sogar zu einem definitorischen Merkmal der Split Screen erhoben (Byron 1974, 33; Siegler 1968, 18). Schon ein einfaches Beispiel vermag diese Annahme zu widerlegen - in der oben skizzierten Split Screen, die die Teilprozesse der Papierherstellung zeigt, werden die Teilbilder als in einem *logischen Zeitverhältnis* stehend aufgefaßt; sie exemplifizieren Teilprozesse in einem Prozeß-Schema, lassen sich so in eine Abfolgebeziehung des "Nacheinander" bringen, das aus den Phasen des Herstellungsprozesses abgeleitet werden kann. Ihnen kommt dann ein produktionslogisches Abfolgeverhältnis zu, kein chronometrisch benennbares Verhältnis von Vor-, Gleich- oder Nachzeitigkeit zu.

Die Einwände, die man gegen die Reduktion der Zeitverhältnisse auf Beziehungen der Gleichzeitigkeit zwischen den Bildern einer Split Screen anmelden kann, betreffen drei verschiedene Aspekte, die für die Untersuchung der Relationen zwischen den Teilbildern einer Split Screen von Belang sind:

- (1) den Status der Beziehungen zwischen den Teilbildern selbst;
- (2) die Auffassung von "Simultaneität";
- (3) die Auffassung von "Linearität".

Zunächst zu ersterem: Mit der Einschränkung allein auf Bilder, die gleichzeitige Ereignisse zeigen, läßt man nur solche Beziehungen zwischen den Bildern einer Split Screen zu, für die Zeitverhältnisse grundlegend sind. Eine solche Einschränkung scheint aber weder begründet werden zu können noch sinnvoll zu sein - alle anderen Möglichkeiten einer assoziativen Beziehung zwischen den Bildern der Split Screen werden ausgeschlossen, so daß Modi der Bildverknüpfung

wie "Vergleich" oder "Analogie", "Metaphorisierung" oder auch nur das einfache "und", die simple Konjunktion, zwischen den gleichzeitig präsentierten Teilszenen von vornherein nicht möglich wären. Das ist absurd, so daß es schon aus diesem Grunde sinnlos zu sein scheint, "Gleichzeitigkeit" als definierende Charakteristik der Split Screen anzusehen.

Der zweite Einwand betrifft die Reichweite bzw. die Vorstellung von "Simultaneität". Es stellt sich z.B. die Frage, ob man eine Szene wie die folgende tatsächlich als "gleichzeitig" akzeptieren will: Woody Allen benutzt in ANNIE HALL eine Split Screen, die die beiden Protagonisten bei ihren Psychiatern zeigt; beide erzählen die gleichen Episoden aus ihrer schwierigen Liebesgeschichte - und sie schildern sie so konträr zueinander, daß Zweifel aufkommen, ob sie tatsächlich vom gleichen reden. Es geht in dieser Szene um den *Kontrast* der Interpretationen, um einen *Vergleich*, nicht um ein Handlungs-Verhältnis. Für die Kontrastierung der Beziehungsdefinitionen ist das Zeitverhältnis der beiden Teilszenen irrelevant; wichtig ist andererseits die *Übereinstimmung* der beiden Szenarien. Werden sie *kopräsentiert*, haben die so ähnlichen Szenen eine kuriose und komische Differenzqualität: Gleichheit der Szenen versus Verschiedenheit der Aussagen (vgl. Siegrist 1986, 92). Um "Zeit" geht es dabei nicht.

Der dritte Einwand betrifft die terminologische Engführung der *Simultaneität* von Ereignissen und der sogenannten *Linearität* - zwei Konzepte, die oft irrtümlicherweise gleichgesetzt werden. Es fällt nicht schwer, auch im Spielfilm Gegenbeispiele insbesondere für die behauptete "Nicht-Linearität" der Split Screen zu finden. Wenn man *Linearität* als zeitliche Folge *und* als Folgebeziehungen faßt, also annimmt, daß sie temporale und kausale Momente gleichermaßen umfaßt, dann kann der erste Teil des Show-downs aus CARRIE als Beispiel dafür dienen, daß eine Split Screen auch Kausalattributionen zwischen den beiden Teilbildern gestattet: Die Leinwand ist in zwei Bildhälften geteilt; das eine Bild zeigt die Protagonistin, die mit weit aufgerissenen Augen noch auf der Bühne steht; das andere zeigt eine Szene aus dem Saal. Es kommt nun zu mehreren Handlungen, die ein Kausalverhältnis zwischen den beiden Teilbildern etablieren: Eine Kopfbewegung Carries - eine Tür schließt sich; Schnitt im zweiten Teilbild, eine andere Szene im Saal; wieder eine ruckartige Bewegung des Kopfes - ein Fenster schließt sich; Schnitt im zweiten Teilbild, dazu eine "Verschiebung" des ersten auf die andere Seite des Gesamtbildes; ruckartige Kopfbewegung, der Blick richtet sich nach links oben - im zweiten Teilbild zerplatzt ein Scheinwerfer. Die beiden Bilder sind über die *Richtungs-pointer* der Blicke Carries eindeutig miteinander verknüpft, was die Kausalattribution sicher unterstützt. Entsprechend dem Kausalverhältnis ist die Aufmerksamkeit auf die beiden Bilder nicht frei verteilbar, sondern wandert vom - ungeschnittenen - Nahbild der Protagonistin auf das Bild der Szene, auf die sie telekinetisch einwirkt, kehrt dann wieder zurück, wenn das zweite Bild geschnitten wird; auch die Verteilung der Schnitte unterstützt die genannte linear-kausale Verknüpfung der beiden Teilbilder. -- Schnitt im zweiten Teilbild, man sieht nun Carrie, etwas weiter, aus einer etwas anderen Perspektive.

Das Beispiel zeigt deutlich, daß ein Zeitverhältnis zwischen den Teilbildern einer Split Screen nicht an das Bild gebunden ist, sondern an das, was das Bild zeigt. Eine Beziehung des zeitlichen Nacheinander wird aus der abgebildeten Handlung abgeleitet, nicht aus dem Bild allein. Auch dies bildet einen gewichtigen Grund, der Simultaneitäts-Annahme mit Skepsis zu begegnen.

1.2 Handlungsauflösung

Kehren wir aber zur Beschreibung 'Simultaneität' ausdrückender Teilbilder zurück. Eine derartig das zeitliche Verhältnis der repräsentierten Ereignisse ausdrückende Split Screen ist formal als *Alternative für Parallelmontagen* anzusehen, auch dort geht es ja um die Repräsentation gleichzeitiger Verläufe. Es lassen sich zahlreiche Beispiele aufzählen, in denen die Verwandtschaft von Split Screen und Parallelmontage greifbar wird. Eines ist IL RALLYE DI MONTECARLO... E TUTTA QUELLA CONFUSIONE, in dem von fünf Orten aus eine Rallye mit dem gemeinsamen Ziel Monte Carlo gestartet wird; gelegentlich werden die fünf Teilnehmergruppen gemeinsam auf einer Split Screen gezeigt. Ein anderes Beispiel ist die Vorbereitungsphase des Überfalls in THE THOMAS CROWN AFFAIR, in der eine Split Screen die fünf Akteure zeigt, die sich unabhängig voneinander zum Bankhaus bewegen; die eigentliche Durchführung des Raubes, wenn die fünf zusammengekommen sind, wird dann wieder mit einem Voll-Bild wiedergegeben.

Ob man es mit gleichrangigen Situationen zu tun hat, die mittels Split Screen ausgedrückt werden (wie die zahllosen Telefonate oder auch Bewegungen von verschiedenen Akteuren zu einem Handlungsort), oder ob es Situationen sind, die logisch unabhängig voneinander sind, oder ob es sich um solche Situationsgefüge handelt, in denen eine der Teilsituationen logisch von der anderen abhängt, sie umfaßt oder impliziert, ist gleichgültig. Ein Beispiel für letzteren Fall ist das Verhältnis einer abgebildeten Person, die einem spektakulären Ereignis zusieht: In THE THOMAS CROWN AFFAIR findet sich z.B. eine Split Screen, die ein Polospiel und einen Zuschauer desselben zeigt. Ein anderes Beispiel stammt aus THE BOSTON STRANGLER: Dort zeigt eine Split Screen zwei Ansichten der gleichen Situation; im einen Bild sieht man - die Kamera steht dabei "hinter" dem Reporter -, wie ein Fernsehreporter einen Kommentar in die Kamera spricht; das andere Bild zeigt, was die Kamera aufgezeichnet hat (präsentiert das Geschehen also genau "gegen" die Blickrichtung der Kamera des ersten Bildes).

Während die "normale" filmische Vollbild-Repräsentation es nötig macht, sich in der Situationsauflösung zu entscheiden, welches situative Moment zur Darstellung gelangen soll, kann die Split Screen mehrere Momente gleichzeitig repräsentieren. Auf diese Art, so könnte man schlußfolgern, kann dem Zuschauer ein multi-perspektivisches, gleichzeitiges Bild einer Situation vermittelt werden, und es ist beim Zuschauer, für welche besonderen Aspekte er sich dabei interessieren will (so z.B. Zettl 1977, 8). Dieser Auffassung sollte allerdings wiederum mit Skepsis begegnet werden, weil sie von der hierarchischen Struktur der Filmwahrnehmung abieht, die ganz auf die Hervorbringung höherer Einheiten des Verstehens konzentriert ist, insbesondere natürlich auf Strukturen der Handlung und der Erzählung. Sobald eine auf Handlungsstrukturen fundierte Beziehung zwischen den Teilbildern einer Split Screen gefunden werden kann, lassen sich auch die Bilder mit Blick auf die Handlung lesen - und Handlungen bringen es mit sich, daß sie einen Fokus installieren, der aktive und passive, zentrale und periphere Rollen von Personen und Dingen festlegt. Dann ist die Wahl der Aufmerksamkeit nicht mehr so frei, wie die Annahme es suggerierte, eine Split Screen sei eine Art kaleidoskopartiger Repräsentation von Situations-Elementen. Als Beispiel kann die oben schon erwähnte Sequenz aus CARRIE dienen, in der der Blick der Protagonistin als Verursachung der Geschehnisse im anderen Teilbild gedeutet werden kann (und auch wohl mit größter Regelmäßigkeit gedeutet wird). Ein anderes Beispiel ist eine Sequenz aus THE BOSTON STRANGLER, die eine alte Frau zeigt, die den Mörder für einen Klempner hält; die Frau an der Sprechanlage in ihrer Wohnung - der Mör-

der an der Klingel und auf der Treppe: das sind die beiden Pole der Handlung; ähnlich wie in der CARRIE-Sequenz ist die Aktion (oder: die Aktivität) mal am einen, mal am anderen Pol - und entsprechend mal im einen, mal im anderen Bild. Die Aufmerksamkeit schweift nicht frei zwischen den Bildern hin und her, sondern folgt der Aktivität, unterlegt die Split Screen mit einem Handlungs- bzw. Interaktionsschema.

2. Dominanzverhältnisse

Neuerdings wird gerade die zeitliche Parallelität zweier Situationen im Fernsehen als Split Screen realisiert, indem in das Hauptbild, das als eine Art "Rahmenbild" stehenbleibt, ein Sektor eingeblendet wird, der mit einem Bild einer anderen Situation oder aber mit einer anderen Ansicht eines Details der Hauptsituation belegt ist. Einige standardisierte Fälle für dieses Bildformat: Wenn im Nebenraum noch geübt wird, zeigt die Split Screen Haupt- und Nebensituation; wenn im abhängigen Bild eine Großaufnahme des nachdenklichen Quizkandidaten zu sehen ist (wie z.B. im GLÜCKSRAD), zeigt sie das - nichtsituierete - Warenangebot der Gewinne und den relevanten Ausschnitt aus der Hauptsituation; wenn in Spielfilme, die z.B. den Verlauf eines Wochenendes zeigen, den das Gewinnerpaar gewonnen hat, die Reaktion der Personen im Studio eingeblendet wird, zeigt ein derartiges Bild eine komplizierte kommunikativ-situative Konstellation.

Es verdient hier eigene Aufmerksamkeit, weil die Teilbilder *nicht von gleichem Gewicht* sind: Das hier *Hauptbild* genannte Grundbild der Situation *dominiert* das andere Bild, es *bettet das subordinierte Bild ein*, es bildet einen Rahmen, der das zweite Bild funktionalisiert. Dieses Dominanzverhältnis zwischen den beiden Bildern ist zum einen vielleicht begründet aus der graphischen Gestalt - das Hauptbild bleibt ja tatsächlich stehen; und das abhängige Bild ist häufig deutlich kleiner, oft auch am Rand des Bildfeldes. Die graphische Oberfläche indiziert die Gewichtung der abgebildeten Teilsituationen: Während die eine Situation im Zentrum der Darstellung steht, als *Thema* fokalisiert ist, repräsentiert das andere Bild eine zweite Situation, die die erste umrahmt und modal als eine Situation markiert, die "im Fernsehen" ist. Die zweite Situation ist Teil einer Kette von Situationen, die durch die Fernsehkonstellation einerseits initiiert und inszeniert worden ist, andererseits zusammengehalten wird [3].

Neben diesen Typen der Bezugnahme von Situationen aufeinander sind *Subjektivierung* und *Illustration* bzw. *Rubrikation* wichtige Typen von Abhängigkeit, die zwischen den Teilbildern einer Split Screen bestehen können.

2.1 Gedankenbilder

Die *thematische Einblende*, in der das eine Bild *illustriert*, was im anderen besprochen wird, ist eine Grundform, von der ausgehend man verschiedene Typen von Split Screens differenzieren kann. Die beiden Teilbilder sind *modal* unterschiedlich (so steht das subjektivierete Gedankenbild gegen das Bild einer Szene, in der auch der Träumende gezeigt wird), und es ist sogar möglich, daß sie *nach verschiedenen Signifikationsmodalitäten* ihre Gegenstände zeigen (so, wenn das Bild des Erzählers, der von einer Afrika-Reise berichtet, mit Bildern aus Comic-Strips kon-

terkariert wird; oder wenn Fotos, Karten, historische Aufnahmen und Studiobilder in eine Split Screen montiert werden).

Für das filmische Erzählen wiederum ist der *Flashback* der prominenteste Untertypus derartiger Abhängigkeiten: ein Bild zeigt eine Person, die sich erinnert; das andere zeigt die erinnerte Szene. Diese Beziehung zwischen den Teilbildern der Split Screen ist schon sehr früh erprobt worden. Maureen Turim berichtet in ihrem Buch "Flashbacks in Film" von einem französischen Film aus dem Jahr 1911:

In LES MISERABLES [...] two important flashbacks appear. The first uses a kind of split screen as Fantine is explaining to her employer [...] how she was abandoned by her wealthy lover after the birth of their child. The scene she is describing appears on the right half of the frame, but the two shots share a common background, so that there is no apparent line of spatio-temporal separation between the two actions; though they merge visually, the idea that the right part of the image illustrates with a past event the telling in the present on the left is clear (Turim 1989, 63).

Ein anderes, moderneres Beispiel: In THE ANDROMEDA STRAIN findet sich eine Sequenz, in der drei der Wissenschaftler, die die geheimnisvolle Seuche aufklären sollen, die alle Einwohner eines kleinen Dorfes dahingerafft hat, in dem ein Satellit gelandet ist, sich zum einen an Bildern aus dem Dorf, zum anderen an Episoden ihrer Vergangenheit erinnern, in denen es um die Möglichkeit außerirdischen Lebens ging; außerdem sieht man einen der Wissenschaftler sich seine Frau vorstellend, wobei das Bild überblendet ist von Sand, der aus einem Sack rinnt. Die Szene spielt am späten Abend, und es liegt nahe, die *Gedankenbilder* als tagträumerische Phantasien auf der Grenze zum Schlaf zu interpretieren; die Szene wird beendet mit einer Schrifttafel ("Der dritte Tag"); einer Wissenschaftler hat an seinem Schreibtisch geschlafen, sein Bild eröffnet die nächste Sequenz.

Es dürfte deutlich sein, daß diese Abhängigkeitsverhältnisse zwischen Bildern einer Split Screen strukturell an die "Gedankenblasen" im Comic Strip erinnern: auch dort gibt es ein *Einbettungsverhältnis*, das das eine Bild als *Visualisierung einer Gedankenbewegung* einer Person im anderen Bild determiniert. Wiederum ist es also ein Handlungsgefüge, das dem Dependenzverhältnis der Bilder innewohnt; es sind Gedanken-Handlungen wie "Sich Erinnern", "Sich Vorstellen", "Träumen", "Phantasieren", "Delirieren", "Halluzinieren" etc. - solche mentalen Akte also, die eine *modal* von der Realität geschiedene *Vorstellung einer Situation* hervorbringen.

2.2 Rubrikatoren und Indikatoren

Ein anderer Typus von Dominanz-Beziehung zwischen den Teilbildern wird wiederum häufig im Fernsehen genutzt. Das eigentliche Bild steht in einem - gerahmten - Kasten vor einem Hintergrundbild, welches ein übergeordnetes *Thema* indiziert. Das Hintergrundbild ist wie ein den Inhalt der Spalte oder der Seite anzeigender Kolumnentitel zu sehen: als *Indikator* einer thematischen *Rubrik*. Wenn z.B. in einer Ratgebersendung über "Staus" und was man in einem Stau alles beachten soll berichtet wird, zeigt das Hintergrundbild eine der Standardaufnahmen eines Staus (die Autoschlange, von einer Brücke herab gesehen); vor das Hintergrundbild gesetzt ist das Rahmenbild, in dem die eigentliche Information gegeben wird: gymnastische Übungen im geschlossenen Auto, Ballspielen auf der Mehrzweckspur ist verboten etc.).

Eine derartige Split Screen kombiniert zwei Bilder, die von ganz verschiedenem semiotischen Status sind: während das eine ein "Bild" im herkömmlichen Sinne ist, ist das andere ein

ikonisches Emblem: eine typifizierte Visualisierung einer allgemeinen thematischen Kategorie.

3. Modellhaftigkeit

Kehren wir aber zur Problematik der Fundierung der Split Screen zurück. Oben wurden zwei Grundtypen von Fundamenten angenommen. Wird die Split Screen im einen Fall fundiert auf ein assoziatives Gefüge, auf einen Assoziationskomplex, wird sie im anderen Fall auf ein Handlungsverhältnis bezogen. In beiden Fällen repräsentiert die Split Screen damit nicht nur die besonderen Teilbilder, sondern auch ein abstraktes Verhältnis zwischen den Teilbildern. Man kann Karl-Dietmar Möller nur zustimmen, der in seinem immer noch wichtigen Artikel "Diagrammatische Syntagmen und einfache Formen" schrieb:

Die These [...] ist die, daß die *Grundlage der filmischen Repräsentation der Realität* [...] die *Modellierung* ist [...]. Zwischen der Form der abgebildeten Ereignisse und den Formen der kinematographischen Repräsentation besteht nicht immer Unabhängigkeit, im Gegenteil: zwischen beiden Bereichen gibt es starke wechselseitige Beziehungen und Wirkungen (1978, 74).

Würde man dem folgen, ließe sich wiederum als These setzen: Split Screens repräsentieren modellhafte Beziehungen zwischen abgebildeten Ereignissen oder Objekten. Diese Annahme würde auch die Unterschiede im attribuierten Zeitverhältnis erklärbar machen: Denn manche Modelle enthalten ein temporales Moment der kausalen Abfolge, andere dagegen sind vor allem Konstellationen von Komponenten (oder auch von Teilprozessen) und eher den statischen Assoziationskomplexen zuzurechnen.

Weil die Abstraktivität eines solchen Bildes greifbar ist - sie gehört wesentlich zur Split Screen dazu -, bietet es sich als Darstellungsmodus für entsprechend komplizierte Beziehungsverhältnisse an.

3.1 Metapher

Mit Split Screen-Techniken arbeitet z.B. Oliver Stones WALL STREET (1986): Die einzelnen Felder der Split Screen (bis zu acht Sektoren!) werden je nach dem Aktivationsgrad der Handlung jeweils für sich geschnitten. Der semantische Effekt dieser Präsentation steht in unmittelbarem Zusammenhang mit der Geschichte des Films: Denn das internationale Netz von Börsenmaklern, Bankiers und Industriellen, das sich in dieser abstrakten, via Telefon miteinander verbundenen Kommunikationsgemeinschaft darstellt, bildet eine abstrakte, rein informationelle Gemeinschaft, in der die Geldgeschäfte abgewickelt werden, von denen in der Geschichte des Films die Rede ist. In diesem Fall ist die Split Screen eine Art *globaler Metapher* für ein die Welt umspannendes Kommunikationsnetz, das zugleich die Geldflüsse und damit die Macht reguliert und kontrolliert. Metaphern repräsentieren ihre Originale, weil sie bei aller Bildhaftigkeit und bei aller anschaulichen Fülle einen abstrakten Kern umfassen, der die Analogie bzw. die Bedeutungsübertragung ermöglicht.

3.2 Multisituationalität

Ein ganz anderer Aspekt von Repräsentation steht in Robert Aldrichs TWILIGHT'S LAST GLEAMING (1976) im Vordergrund, den ich hier heuristisch *Multisituationalität* nennen möchte. Der Film erzählt von einem Handstreich, mit dem ein Ex-General zusammen mit einigen ausgebrochenen Sträflingen ein Atomraketen-Silo besetzt und den Präsidenten dazu zu erpressen versucht, nicht nur 10 Millionen Dollar zu zahlen, sondern auch ein Geheimdokument öffentlich zu verlesen, das die Hintergründe des Vietnam-Krieges aufdeckt. Der Konflikt, der nun ausgetragen wird, ist auf drei Männer fixiert: den Präsidenten im Präsidentenpalais, (Ex-)General Dell im Bunker des Raketen-Silos und seinen Erzrivalen und -feind, General McKenzie, der seinen Krisenstab zunächst in einer militärischen Zentraleinrichtung eingerichtet hat, dann aber Quartier vor dem Silo-Gelände bezieht. Jeder der Männer ist wiederum von anderen Männern umgeben; sie kommunizieren telefonisch miteinander. Von den 18 Split Screen-Sequenzen des Films sind denn auch 15 Telefonate. Jeder der Telefonierenden spricht nicht privat, sondern als Funktionsträger, handelt also nicht allein dem telefonierenden Partner, sondern auch den anderen Anwesenden gegenüber. So entsteht an jedem Punkt dieser dramatischen Konstellation eine komplizierte Situation. Dementsprechend wird in den verschiedenen Telefonaten in den Einzelbildern der Split Screen natürlich auch geschnitten, die "anderen" Personen der jeweiligen Teilsituation sind immer mit im Bild.

Die Devise, der in TWILIGHT'S LAST GLEAMING gefolgt ist, lautet: zeige in den Teilbildern der Split Screen Bilder der Situationen, *die durch aktuelle Handlungen aufeinander bezogen sind!* Wenn also am Beginn des Films die Häftlinge fliehen, zeigt das andere Bild der Split Screen eine lange Schlange von Autos vor einer Straßenkontrolle der Polizei. Wenn ein Hubschrauber einen Stoßtrupp über dem Bunker absetzt, im toten Winkel der Videokameras, die das Gelände überwachen, so zeigt eine zweigeteilte Split Screen nicht nur die Soldaten, sondern auch die ruhigen Videobilder, die im Bunker bzw. in der Militärzentrale zu sehen sind. In den Telefonaten handeln die Akteure sowieso mit akutem Bezug aufeinander.

Diesem folgend, ist es die *Handlungsstruktur*, die den Einsatz von Split Screens reguliert. Und die den Übergang von Split Screen zu Vollbild unter Umständen wie eine Hervorhebung in einer extremen Großaufnahme erscheinen läßt: das Vollbild wird als "unterstrichen" und besonders "bedeutungsvoll" aus dem Kontext von Split Screens herausgenommen.

3.3 Argumentationsstrukturen und geometrische Methode

Man könnte nun noch einen Schritt weitergehen und die Split Screens, die auf Handlungsstrukturen fundiert sind, von anderen Formen trennen; und man könnte sich fragen, welche Fundierungen dafür vorliegen. Ein Beispiel könnte Wembers VERGIFTET ODER ARBEITSLOS sein, der mit Split Screen-Techniken ein sachliches Problem darzustellen versucht. Er benutzt dazu an graphische Embleme gemahnende Mini-Szenen, die einzelne Phasen der Lebensmittelherstellung bzw. -verarbeitung, ökologische Abhängigkeiten und dergleichen mehr symbolisieren. Einzelne Split Screens können mit anderen verbunden werden, wobei die Kombinatorik auf die Prozesse der Ökochemie und andere Teilsysteme des Lebensmittelkreislaufs fundiert werden kann. Walter Jens spricht von "scholastischen Operationen" (Wember 1983, 9), die hier bildlich

dargestellt würden, und schreibt weiter:

Das Ästhetische als kognitives Element. Harmonische, in immer neuen Wechselspielen gegliederte Farb-Tafeln als Fibel-Bestandteile, mathematische Strukturen, sinnenhafte Geometrie als Modelle, die einem breiten Publikum zur Erkenntnis des exemplarisch behandelten Problems "Ökonomie kontra Ökologie" verhelfen. [...] Spannende Problemerkhellung à la Spinoza, durch geometrische Methode (Wember 1983, 9).

Die "geometrische Methode" also als eine Technik, *Argumentationsstrukturen* zu visualisieren: die Teilbilder des Gesamttableaus markieren Argumente und Gegenstände, von denen die Rede ist. Das Verhältnis der Argumente zueinander bildet den semantischen Unterboden, der die Teilbilder der Split Screen "hält" und ihren *Argumentwert* festschreibt. Diese Abhängigkeit des Bildes vom Text ist sehr zentral: Dem Bild eines Spielzeug-Erdschiebers ist nicht anzusehen, daß es die "Vernichtung von landwirtschaftlichen Überproduktionen" repräsentieren soll - es muß darum zunächst eine Bedeutungszuweisung vorgenommen werden, auf Grund derer das Bild dann wie eine *Erinnerungsmarke* das ursprünglich mit ihm verbundene Argument wieder anzeigen kann. Insofern ist Jens zuzustimmen, der von den Bildern behauptet, daß sie "im Wiederholungsvorgang als Chiffren von Gleichnis-Charakter erkennbar" seien (Wember 1983, 9).

Bilder, die Argumente in Diskursen repräsentieren: Wie kompliziert die Beziehungen sein können, die den Teilbildern einer Split Screen, und *wie abstrakt die Bedeutungsverhältnisse sind, mit denen der Film arbeitet*, dürfte spätestens hier deutlich geworden sein. Von einer schlichten Reproduktion von Szenen der äußeren Realität sind wir jedenfalls weit entfernt.

Anmerkungen

[1] Der vorliegende Artikel ist Teil eines umfangreichen Papiers "Split Screen: Notizen zur Beschreibung des filmischen Mehrfachbildes" (Ms. Westerkappeln 1991). Es wurde in Teilen auf dem 4. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquium (Mannheim, 7. bis 9. Oktober 1991) präsentiert. Für Hinweise und Korrekturen danke ich Britta Hartmann und Bodo Traber.

[2] Es ist mehrfach darauf hingewiesen worden, daß die Split Screen ähnliche Beschreibungsprobleme aufwerfe wie die verschiedenen Montageexperimente zum sogenannten "Kuleshov-Effekt"; vgl. dazu Wulff 1990.

[3] Es sollte am Rande festgehalten werden, daß die Indikation von Szenen und Situationen als "im Fernsehen" eine der auffallendsten signifikativen Techniken des Fernsehens ist, die einen Funktionskreis bildet, in dem auch die Split Screen genutzt werden kann. Hier läßt sich auch ein Bruch im Übergang vom Film zum Fernsehen festmachen: Im Lauf der Filmgeschichte dienten Split Screen-Darstellungen vor allem der Repräsentation komplizierter Situationen der abgebildeten Welt. Im

Fernsehen dagegen tritt die Repräsentation medialer Situationen immer mehr in den Vordergrund.

Literatur

Byron, Stuart (1975) Shooting minutemen on split screens. In: *Film Comment* 11,5, 1975, p. 33.

Holenstein, Elmar (1972) *Phänomenologie der Assoziation. Zur Struktur und Funktion eines Grundprinzips der passiven Genesis bei E. Husserl*. Den Haag: Martinus Nijhoff (Phänomenologica. 44.).

Möller, Karl-Dietmar (1978) Diagrammatische Syntagmen und einfache Formen. In: *Untersuchungen zur Syntax des Films. 1*. Münster: MAKS Publikationen, S. 69-117 (= Papiere des Münsteraner Arbeitskreises für Semiotik. 8.).

Shatnoff, Judith (1967) Expo 67: A multiple vision. In: *Film Quarterly* 21,1, Fall 1967, pp. 2-13.

Siegler, Robert (1968) Masquage. In: *Film Quarterly* 21,3, Spring 1968, pp. 15-21.

Siegrist, Hansmartin (1986) *Textsemantik des*

Spielfilms. Zum Ausdruckspotential der kinematographischen Formen und Techniken. Tübingen: Niemeyer (= Medien in Forschung und Unterricht. A,19.).

Turim, Maureen (1989) *Flashbacks in film. Memory and history.* New York/London: Routledge.

Wember, Bernward (1983) *Vergiftet oder arbeitslos?* Ein Sachbilderbuch zum Streit zwischen Umweltschutz und Wirtschaftsinteressen. Der Fall: ZDF - Wember - Chemie. Frankfurt: Eichborn.

Wulff, Hans J. (1990) Experimente zum Kuleshov-Effekt. Ein Literaturbericht und eine Kritik. In:

Film und Psychologie. I. Kognition - Rezeption - Perzeption. Hrsg. v. Gerhard Schumm & Hans J. Wulff. Münster: MAkS Publikationen, S. 11-40 (Film- und Fernschwissenschaftliche Arbeiten.).

--- (1991) Ikonographie, Szenentransition, Narration: Zur Analyse der Beziehungen zwischen filmischer Form und filmischem Telefonat. In: *Telefon im Film.* Hrsg. v. Bernhard Debatin & Hans J. Wulff. Berlin: Spiess, S. 127-165 (Telefon und Gesellschaft. 4.).

Zettl, Herbert (1977) Toward a multi-screen television aesthetic: Some structural considerations. In: *Journal of Broadcasting* 21,1, 1977, S. 5-19.

Die Dramaturgien der schrägen Kamera: Thesen und Perspektiven

1. Das Handlungsfeld der Kamera

Unter „schräger Kamera“ (im Amerikanischen: *oblique angle*, *Dutch angle*, *Chinese angle*, *canted camera* oder auch *tilted shot*) will ich alle Bildformen verstehen, in denen der Bildhorizont nicht mit dem Zuschauerhorizont übereinstimmt. Es handelt sich um das Formenfeld der Verkantungen um die Bildachse. Es gliedert sich dann in einen Kern- und in einen Randbereich. Im Kernbereich unterscheidet sich

- Verkantung (Schrägstellung auf der Kameraachse),
- Schwanken der Kamera (Hin- und Herbewegung auf der Achse),
- Rollen auf der Kameraachse (kontinuierliche Rotationsbewegung in eine Richtung).

Verkantete Bilder gehören zu den

- ungewöhnlichen Perspektiven,

die in der Photographie (und auch in der Filmphotographie) der 1920er Jahre eine außerordentliche Bedeutung hatten, waren sie doch eines der auffälligsten Mittel, den photographischen Blick auf das Wirkliche so zu verfremden, daß das Gezeigte neu und erregend erschien. Die „exzentrische Kamera“ gehört zu den auffälligsten Erscheinungsformen einer Bildnerie, deren Anliegen die Irritation des Betrachters ist, um so einen veränderten Blick auf das Gezeigte zu ermöglichen. Das Auftreten ungewöhnlicher Perspektiven im Kino insbesondere 1920er Jahre deutet auf einen ästhetischen Diskurs hin, der den Film in die künstlerischen Ausdrucksmittel der Moderne mit einstellt. Später verliert sich dieser Horizont, und spätestens mit den MTV-Ästhetiken ist die ungewöhnliche Perspektive zu einem letztlich leeren Stilmittel geworden - denn die Charakteristik des Irritierenden und Verstörenden haben diese Aufnahmen durchaus behalten.

Doch will ich zur formalen Darstellung des Handlungsfeldes der Kamera zurückkehren. Den Verkantungen um die Kamera- oder Bildachse zugeordnet ist die um 90° auf diese angeordnete Horizontlinie der Kamera in die Tiefe des dargestellten Raumes hinein. Neben die Normalsicht treten hier

- Untersichten und
- Aufsichten

bis zu den Extrempositionen der

- Überkopfaufnahme (*top shot*) und der (viel selteneren)
- Von-unten-Aufnahme (meist in der davon etwas abweichenden „Froschperspektive“).

Rein technisch gliedert sich das Feld in *Positionen* und *Operationen*. Am Beispiel der Verkantung (um die Kameraachse):

- **Positionen:**
 - *lotrechte Position*: als Normalposition, Nullwert
 - *Verkantungen* nach rechts und links (bis zu 45 Grad; Angaben in Grad)
 - *Seitenlagen* nach rechts und links (Drehung um 45 Grad oder weiter)
 - *Überkopffosition* (Drehung um 180 Grad); dies ist die Inversion der Normallage
- **Operationen:**
 - Einstellungen der Kamera: Schrägstellen, Verkanten
 - Tätigkeiten der Kamera: Rotation / Rotieren, Rollen

Die schräge Kamera entsteht also in einem einfachen formalen Handlungsfeld, das die Lage der Kamera im vorfilmischen Raum sowie die Veränderungen, die sie gegenüber einer angenommenen Grundform annehmen kann, beschreibt.

Aus dieser Grundüberlegung gehe ich für das folgende von der Annahme aus, daß die *Nullform* des Handlungsfeldes der Kamera zugleich die Normalform des Bildes produziert: Der Horizont der vorfilmischen Welt ist der Horizont des Bildes. Dabei scheint die Horizontlinie gegenüber anderen Nicht-Null-Lagen der Kamera nochmals besondere Bedeutung zu haben: Auch Auf- und Untersichten - die zumeist aus dem Handeln der Akteure motiviert sind - beachten die Koordination der beiden Horizontlinien. Die Selbstverständlichkeit, mit der Kinobilder die Normallage einnehmen, bedarf des Nachdenkens und der Begründung.

Man könnte z.B. an eine materiale Verbindung von Bild- und Zuschauerraum, von Realität und imaginativer Enklave denken: der Horizont kommt beiden gleichermaßen zu, schafft so eine gemeinsame Grundorientierung an der Schwerkraft. Man könnte auch medien- oder kunstgeschichtlich argumentieren und behaupten, das Kino der Frühzeit müsse auf das Theater zurückgedacht werden, es habe am Anfang schlicht die Proszenium-Bühne nachgeahmt (so behauptet bei Nilsen o.J., 31). Die Normallage des Bildes wäre so als eine imaginäre Nachzeichnung der Gleichlage der Bühne und des Zuschauerraums zu begründen: Zwei Räume, die im gleichen Schwerkraftsystem angeordnet sind. Die diegetische Welt und die Normalwelt des Zuschauers gründen auf der gleichen Physik, der Schauspieler bleibt als Schauspielerkörper in der gleichen physikalischen Welt wie der Zuschauer. Die These scheint interessant - sie würde dafür sprechen, daß sich in der Anfangszeit des Films das Filmbild an die Normallage der Bühne adaptiert hat, daß sich diese Anlehnung aber gelockert hat, je mehr sich das Kino vom Theater löste -, läßt sie sich nicht einlösen. Die angenommene Entwicklung hat so nie stattgefunden.

Maßstab der Filmbildnerie ist bis heute die Horizontlinie. Die Kamera ist in aller Regel mit der Schwerkraft der erzählten Welt koordiniert. Horizontlinie resp. Schwerkraft bilden einen mimetischen Nullpunkt der Darstellung. Alle Abweichungen fallen auf und verlangen tendenziell nach Begründung. Kamera und Bild verhalten sich wie ein Akteur im Schwerkraftsystem. Die aufrechte Haltung kommt dem Kamera-Akteur und dem Bild ebenso zu wie den Akteuren der Handlung.

In allen diesen Überlegungen ist die Erkennbarkeit der Horizontlinie und die Identifizierbarkeit des Lotes im Verhältnis zu Bild- und Zuschauerraum vorausgesetzt. Dagegen steht eine in

sich freiere Vorstellung der „ungewöhnlichen Perspektiven“, die - wie oben schon angedeutet - wiederum zum Projekt der „Fremdmachung“ (*ostranjenje*) der Standardwahrnehmung und -darstellung in Beziehung gebracht werden kann. Gerade in der photographischen Produktion jener Jahre läßt sich die Intensität, mit der nach Blickpunkten gesucht wird, die alltäglichste Gegenstände „ungewöhnlich“ erscheinen lassen, sie neu erfahrbar machen oder auch nur verrätseln und gegen allzu schnelle Identifikation abschirmen, deutlich ausmachen. Die Bildgestaltung des Films korrespondiert mit der Arbeit der Photographen. Im Amerikanischen werden Schräglagen der Kamera sowie auch andere außergewöhnliche Kamerapositionen als „Dutch angle“ bezeichnet - und damit wird nicht etwa eine „holländische“ (wie „Dutch“ zu signalisieren scheint), sondern eine deutsche Tradition angespielt: die exzentrische und expressive Kameraarbeit deutscher Kameraleute in Filmen der 1920er Jahre, die in die Hollywood-Studios Einzug hielt, weil auch Kameraleute exilierten. Ohne dem hier nachgehen zu wollen, sei festgehalten, daß die Bezeichnung darauf hindeutet, daß die schräge Kamera historisch mit den ästhetischen Ambitionen einer expressiven Kameraarbeit in den 1920er Jahren ihre ersten Begründungen gehabt hat.

Hier soll es um Aspekte der Analyse, um Frageperspektiven und Forschungshorizonte gehen. Die Analyse der „schrägen Kamera“ greift gemeinhin in drei Richtungen aus, deren Kompatibilität allerdings zu prüfen ist:

- *psychologisch*, weil es um Bildwahrnehmung normaler und verkanteter Bilder geht;
- *ästhetisch* und mit Blick auf *Komposition*, weil der verkantete Blick ästhetische Sonderbedingungen herstellt und auf bildtheoretische Elementaria verweist; außerdem verweist die Poetik der schrägen Kamera unmittelbar auf die ästhetische Kategorie des Exzentrischen, wie sie in den Bildprogrammen der 1920er Jahre diskutiert wurde;
- *funktional*, weil die Verkantung mit textuellen Strategien wie Subjektivisierung, Symbolisierung und Dramatisierung zu tun hat.

2. Wahrnehmung

Grundlegend für ein Verständnis verkanteter Filmbilder ist die Rückführung der Bildwahrnehmung auf den Gleichgewichtssinn (engl. *balance*; Einstellungen mit Schräglage der Horizontlinie werden darum auch gelegentlich *unbalanced shots* genannt). Ein Sinn, der die physikalische Schwerkraft (engl. *gravity* oder auch *force of gravity*) als Erfahrungstatsache umsetzt. Schwerkraft und Gleichgewichtssinn definieren den Normalzustand des Lebens.

Aus dem Gleichgewicht zu geraten: das ist das Verlassen der Normalität. Der Schwindel ist ein Anzeichen dafür, daß man aus dem Lot geraten ist.

Ein erster Hinweis auf die Normalität des nichtverkanteten Bildes sind Spiele mit dem Horizont, auf dem normalerweise Bilder aufgerichtet sind. Man denke an Schräglagen, die auf Straßenschildern repräsentiert sind, die Steigungen oder Gefälle indizieren (meist vereindeutigend verbunden mit einer Prozentangabe). Stillschweigend vorausgesetzt ist der *Horizont als Null-Linie* (oder genauer: die Übereinstimmung von Horizont und Unterkante des Schildes). Die meisten Kamera-Orientierungen im Raum thematisieren die Null-Linie selten oder gar nicht. Links- und rechts-, auf- und abzuschwenken und dabei einen Gegenstand in der Horizontale oder von oben nach unten abzutasten (oder umgekehrt), geschieht im Gleichgewichtssystem der dargestellten Welt. Der Horizont bleibt eine stillschweigende Bestimmung der Lage des Körpers im

Raum, der Lage der Kamera und der damit synchronisierten Lage des Zuschauers.

Für die Rezeptionsleistungen ist dies die vielleicht elementarste Beziehung, die den Bildraum mit dem Zuschauerraum verbündet: Der Horizont des Zuschauers und der Horizont des Bildes stimmen schlicht überein. Der illusionierte Raum der Diegese ist begehbar im gleichen Schwerkraftsystem wie dem, in dem der Zuschauer agiert. Zumindest an dieser Stelle haben Diegese und Zuschauerraum einen gemeinsamen Punkt: Diegetische Welt und repräsentierende Mittel basieren auf einer gemeinsamen physikalischen Welt, die fundamental mit der Raumlage des Zuschauers koordiniert ist. Auch das Bild beachtet einen naturalistischen Horizont als Nulllinie - naturalistisch, weil es der Horizont des Kinosaals ist. Der *diegetische Horizont* steuert das Urteil, ob eine Ansicht verkantet oder normal aufgenommen ist, und sein Bezug ist die Unterkante der Leinwand (also etwas Nicht-Diegetisches). Schon Arnheim nimmt die Horizontlinie des Kinobildes und die vertikale Aufrichtung der Leinwand auf der Horizontlinie des Zuschauerraums als eine Verankerung der gesamten Raumwahrnehmung im Aufbau der Diegese.

Tatsächlich bleibt das Bewußtsein des äußeren Schwerkraftsystems bei der Besichtigung eines Films erhalten. Beispiele kann man im Ensemble der Bildes des schwankenden Horizonts finden. Am Beispiel: Schwankt das Schiff, oder schwankt die Kamera? In Filmen wie *MUTINY ON THE BOUNTY* (1935) sehe ich, daß die Kabine des Segelschiffs offenbar auf einer Schaukel montiert war, weil die Mäntel am Haken gegen die Neigung des Schiffes schwingen. An den Objekten kann ich ablesen, daß Schwerkraft im Spiel war. Wäre diese Eigenbewegung der Mäntel nicht gewesen, könnte ich nicht entscheiden, ob Schiff oder Kamera in Bewegung gewesen waren. Beachte die kleinen Details - wie schaukeln die Beine, wie schwingen aufgehängte Dinge, schwappt vielleicht die Flüssigkeit in den Gläsern der Männer?

Der Horizont bleibt so ein vermittelndes Element, das die äußere Situation des Kinos mit der imaginären Raum- und Handlungswelt des Films verbindet und die diegetische Realität (illusion) an die Leibrealität des Zuschauers zurückbindet. Die Horizontlage ist ein Leib-Element, das den Bildern strukturell innewohnt.

Die Aufnahme einer Abhangfläche wirkt auch deshalb nicht als abfallend, weil kein Schweregefühl den Betrachter über Oben und Unten informiert. Es ist nicht mitfühlbar, ob die Kamera gerade oder irgendwie schief gestanden hat, deshalb nimmt man, solange der Inhalt nichts anderes sagt, die Projektionsfläche als vertikal an (Arnheim 1979, 46).

Enthält das Bild keine verlässlichen Hinweise auf die Horizontlage, unterstellt der Zuschauer die Nullform. Enthält es widersprüchliche Hinweisreize (*cues*) (wie z.B. ein schiefer Turm und eine Figur ohne gemeinsame Grundlinie, so daß die relative Lage von Turm und Figur nicht beurteilt werden könnte), entstehen Wahrnehmungsirritationen und -probleme, die nach Lösung verlangen. Möglicherweise gibt es bei Porträts Unterschiede zwischen Aufnahmen *en face* oder *en profil*: Die Frontalaufnahme scheint stabiler auf die Horizontlinie ausgerichtet zu sein und diese somit stabiler zu induzieren.

3. Bild und Komposition

Die Schräglage des Bildes im Fotografie und Film ist vollkommen artifiziell. Neigt man in der Realität den Kopf, kippt das Bild nicht, das Netzhautbild wird in die Normallage „zurückge-

rechnet“.

Bordwell äußert in seinen Bemerkungen zum Filmraum einmal, daß es zwei auffallende Ausgangsbeobachtungen gebe: Zum einen die aus der Renaissance stammende Bemühung um die *Zentrierung* des Bildes, was dazu führe, daß die Gesichter abgebildeter Figuren meist im oberen Drittel von Bildern angesiedelt seien (1985, 50f). Zum anderen „the principle of horizon-line isocephaly, which guarantees that figures' heads run along a more or less horizontal line“ (1985, 85). *Isokephalie* ist ein Stilprinzip aus der bildenden Kunst, das besagt, daß die Köpfe in gleicher Höhe, also auf einer horizontalen Linie angeordnet sein sollten.

In einem Werbefilm für Schöller-Eiskrem sieht man die Nahaufnahme eines Mannes, der ein Eis in der Hand hält. Offenbar versucht ein anderer Mann zu seinen Füßen, ihm das Eis wegzunehmen. Dann rotiert die Kamera um 180° und fährt zurück, und man sieht die wirkliche Lage: Der Mann hängt aus einem Fenster, an seinen Beinen von einem anderen festgehalten. Die Rotation der Kamera ist sofort verständlich, und es ist sofort zu begreifen, daß der erste Teil des Filmes auf einer "Kameratäuschung" basiert. Kann man daraus ableiten, daß die "Kamera" als Konstruktionsprinzip des Bildes immer mitgedacht ist? Im Normalfall ist dieses unproblematisch und über wenige Voreinstellungen zu regulieren (der Hinweis auf die *default values* aus der Schematheorie erfolgt mit Bedacht): Die Kamera reproduziert die Welt aus der gleichen Subjektlage, wie wir auch das Alltagsleben wahrnehmen - der Himmel ist oben, die Schwerkraft ist mit dem Bild-Unten koordiniert. Werden die Voreinstellungen verändert, muß im Bildverstehen auf das Konstruktionsprinzip übergegangen werden.

Bildtheoretisch gesprochen ist die 180°-Verkantung ein Verfahren, das normalerweise solidarische Verhältnis von Bildträger und Bild zu entkoppeln - die Unterkante des Bildträgers und die Horizontlinie des Bildes stimmen überein. Im Normalfall ist die Schwerkraftlinie des Trägers zugleich also die Schwerkraftlinie des Bildes. Die Leinwand steht senkrecht, ihre Unterkante ist in der Waage. Das Bild bedient sich dieser Vorgabe. Wird aber die Kamera verkantet, stimmen die Waage von Leinwand und Bild nicht mehr überein, sie treiben auseinander. Verkantete Bilder produzieren eine oft nicht bewußt werdende Doppelwahrnehmung dessen, was man sieht. Der Effekt ist reflexiv auf das Bild gerichtet, es wird „als Bild“ greifbar.

Bildtheoretisch ist die schräge Kamera noch aus einem anderen Grund höchst interessant, scheint doch die Semantisierung der Bildlage auf eine komplexe Motivation hinzudeuten. Wir sind manchmal geneigt, gewisse Eigenschaften des Filmbildes mit festen Bedeutungen aufzuladen. Es entstehen dann allgemeine Aussagen wie „Wenn man jemanden aus Untersicht zeigt, signalisiert man die Macht und Autorität der abgebildeten Person.“ Da wird zur verbalen Regel, was oft ganz andere Begründungen hat, das zeigt gerade die Literatur zur Kamerahöhe sehr genau. Eine ganze Reihe von Fällen ist denkbar, in denen Untersichtbilder auftreten: Der Photographierte ist sehr groß, ein Podest für den Kameramann nicht greifbar - Konsequenz: Untersicht; ich zeige ein subjektives Bild, das den Blick eines Kindes auf einen Erwachsenen nachahmt - in Untersicht; ich zeige das Monster oder den psychopathischen Killer, auf dessen Gesicht sich Flammen spiegeln - in Untersicht; ich zeige den König, der eine Rede an sein Volk hält - von unten, als stehe die Kamera mitten im Pöbel; ich zeige den Mann, der vom Berg herniedersteigt, den er bezungen hat - wiederum in Untersicht (nur durch die Kamera kann man andeuten, daß das Gelände abschüssig ist). Viele Fälle, viele Untersichten - mit ebenso vielen Begründungen und semantischen Effekten. Auf eine einzige Regel läßt sich das nicht reduzieren.

Zu Carol Reeds *THE THIRD MAN* (1949), der verkantete Kamera als durchgängiges Stilmittel einsetzt, in dem die Geschichte im Nachkriegs-Wien erzählt wird, hat es mehrfach geheißen,

daß die Schräglage der Kamera ein allgemeiner Hinweis auf die Außer-Gewöhnlichkeit der Alltagsrealität sein - ein Hinweis auf eine Welt, die „aus dem Lot“ geraten ist (z.B. Schwab 1979, 55-57). Eine Aussage, die in dieser Art Verkantung und Bedeutung koordiniert, basiert auf einer verbalen Analogie: „A canted frame seems to mean that ,the world is out of kilter“ (Bordwell/Thompson 1979, 118). Eine semantische Basis zum Verständnis der schrägen Kamera wäre also eine verbale Metapher und eine Bedeutungsübertragung. Die Verkantung würde als visuell-be-deutendes Klischee beschreibbar, als Bild-Topos, dem konventionelle Bedeutung zugeordnet werden kann. Dann würde die schräge Kamera aus dem Signifikationsmodus des Bildes herausfallen, weil sie einem eigenen rhetorischen Niveau der filmischen Artikulation zugehörte.

Es bleibt allerdings zu prüfen, ob die Semantisierung verkanteter Einstellungen eine Leistung der postrezeptiven Phase ist, erst nach der Erstbesichtigung zustandekommt. Diese könnte dann z.B. sein, daß wahrnehmungsauffällige Verkantungen erst im Gespräch fortentwickelt und *diskursiviert* werden. Gespräche dieser Art finden statt, sie sind Strategien der Wahrnehmungs-erkundung. Metaphorisierungen und Symbolisierungen gehörten so nicht der primären, aktual-genetischen Aneignung von Filmen an, sondern zu einer zweiten Schicht der Bedeutungsgenerierung.

Nun sind die Regeln, denen die Verkantung in jeweiligen Filmen folgt, aber viel komplizierter. Verkantung sagt nicht immer: Die Welt ist nicht im Lot. Dann könnte man einen friedfertigen Film über Gartenzwerge allein durch das Mittel der Verkantung zutiefst verwirren. Die Bedeutungen der Verkantung - wenn sie denn überhaupt welche hat - entstehen im Kontext, sind auf den Kontext abgestimmt. Keinesfalls sind es „hard-and-fast meanings“ (Bordwell/Thompson 1979, 118), die man erwarten sollte, sondern komplexe Ineinanderfügungen verschiedener Elemente des filmischen Texts.

4. Funktionen

Erst *im Kontext des jeweiligen Films* kann entschieden werden, welche Funktionen ein filmisches Mittel erfüllt, wenn es denn überhaupt welche trägt. Manche dieser Funktionen sind rein formaler Art.

A canted framing may serve the narrative funktion of marking certain shots or sequences as distinctly different from the rest of the film (Bordwell/Thompson 1979, 120).

Die formale Absetzung scheint zugleich eine Elementarfunktion der Bilder der schrägen Kamera zu sein: Es geht um die Produktion von Differenz, von Absetzung mancher Filmteile gegen ihren Kontext. Bordwell/Thompson verweisen auf verkantete Einstellungen aus *THE ROARING TWENTIES* (1979; eine Abbildung ebd., 120), die Aufnahmen des Alkoholhandels gegen die umgebenden Bilder absetzen. Hier ist also Verkantung eine Strategie, eine inhaltliche Größe von der Umgebung anderer inhaltlicher Größen abzusetzen. In diesen Verwendungen gehört die Verkantung zu den Mitteln, die Diegese visuell hervorzubringen.

In den 1930er und 1940er Jahren war es üblich, für Hollywood- oder Montagesequenzen eigens "Montage-Einstellungen" mit wechselnd gekippter Kamera aufzunehmen, so daß man die Bilder rhythmisch teils nach links, teils nach rechts fallen lassen konnte. "Montage-Sequenzen" finden sich heute vor allem im Werbefilm. Bilder mit Verkantung nach links, nach rechts und in normaler Lage werden da manchmal nach fast geometrischen Mustern montiert, so daß rhythmische

sche Muster entstehen, die ganz auf Einstellungslänge und Kameralage aufsatteln und dabei wieder formal-musikalische Prinzipien der Akzeleration realisieren. Ein Beispiel ist der Film zu dem Männer-Parfum "Egoiste" (vgl. dazu Bullerjahn 1993).

Selbst dann, wenn andere Bedeutungen die gekippte Kamera zu überlagern scheinen, bleiben die formalen Anforderungen einer Dynamisierung der Raumlage in einem differentiellen Umgang mit Rechts- oder Links-Neigung der Kamera erhalten. Ein Beispiel sind die Schuß-Gegenschuß-Auflösungen in Carol Reeds THE THIRD MAN (1949): Die Bilder werden in verschiedene Richtung gekippt. Offenbar bedarf der Zuschauer der zentralen Achse, zu der die Bilder geneigt sind, um einen einheitlichen Raum synthetisieren zu können. Würde man alle Bilder ausschließlich nach links oder rechts kippen, wäre der Kontinuitätseffekt, der sich angesichts der Dialogsequenzen einstellt, dahin.

Neben diesen formal-ästhetischen Aufgaben, die die schräge Kamera erfüllen kann, tritt sie in zwei großen Funktionskreisen auf, die sie zugleich semantisieren: im Horizont der Strategien der Subjektivisierung und im Rahmen einer allgemeinen Dramatisierung.

Zunächst zu ersterem. Von den Schräglagen der Kamera, die im engen Sinne als „subjektive Aufnahmen“ durch den Kontext erschlossen und durch die Lage des Akteurs motiviert sind, gibt es andere Schräglagen, die nicht als POV-Shots motiviert sind und dennoch Subjektivität signalisieren. Wohl noch mehr als die Verkantung wird das *Schwanken* des Bildes dazu verwendet, einer meist bedrohlichen subjektiven Wahrnehmung - des Rausches, der Verwirrung, der Ekstase, des Kontrollverlusts etc. - Ausdruck zu geben. Das mag damit zusammenhängen, daß manche Drogen das Schwerkraftempfinden partiell außer Kraft setzen, was entweder als lustig oder aber als bedrohlich empfunden wird. Die schwankende Kamera korrespondiert mit der Erfahrung des Schwindels. Schon Arnheim wies darauf hin, daß die Beweglichkeit der Kamera eine ganze Reihe von subjektiven Empfindungen einer mimetischen Nachzeichnung durch das Bild öffne:

Wie sich einem Menschen „alles vor den Augen herum dreht“, Schwindelgefühle, Wirbel, Taumeln, Stürzen, Aufsteigen - all das ist durch entsprechende Handhabung der Kamera leicht zu produzieren (Arnheim 1979, 135).

Weil die Geschichten, die im Kino erzählt werden, zentriert sind auf die Handelnden, ist die vielleicht mächtigste Motivation, von der Normallage der Kamera abzuweichen, die Nachgestaltung einer subjektiven Wahrnehmung. Eine Figur liegt im Bett, die Tür öffnet sich, das Bild zeigt, was die Figur sieht: der Horizont ist um 90 Grad gedreht, steht senkrecht. In Trumbulls SILENT RUNNING (1971) ist der verletzte Held ohnmächtig zu Boden gegangen. Er erwacht, und man sieht einen der Hilfs-Roboter subjektiv aus der Sicht des liegenden Mannes. Die Kamera ist 90 Grad gegen die Schwerkraft verkantet. Nun beginnt aber die Kamera zu rotieren, richtet das Bild wieder auf die Schwerkraftlage aus. Es wird wieder „normal“, als wollte Trumbull signalisieren, daß der nach der Ohnmacht eintretende Kontrollverlust wieder rückgängig ist.

Stärker noch ist die Kontextabhängigkeit der verkanteten Kamera im zweiten großen Funktionskreis auszumachen, in dem sie steht - in dem einer allgemeinen Dramatisierung. Kress und van Leeuwen behaupten gelegentlich, daß Abweichungen von der Horizontallage Hinweise auf ein allgemeines „involvement“ der Kamera mit dem, was sie zeigt, sei (1996, 143). Der Hinweis scheint aber irreführend zu sein, weil es nicht um eine innere Beziehung zwischen Darstellung und Dargestelltem geht, sondern vielmehr (zumindest im Normalfall) um eine Kennzeichnung des dramatischen Rangs einer Szene. Die Schrägstellung der Kamera ist eine Hervorhebungstechnik, sie macht Bilder wahrnehmungsauffällig und stellt sie so gegen den Kontext, die Frage

eröffnend, was diese Sonderstellung denn begründe. Hervorhebungen haben mit dem Akt des Zeigens zu tun, und wenn ein schrägstehendes Bild auffällig geworden ist, stellt sich natürlich die Frage, warum man das, was das Bild zeigt, in Schräglage zu sehen bekommt (ähnlich Kress/van Leeuwen 1996, 149). Schrägstehende Bilder haben so ein *reflexives* Moment, das auf den Akt des Zeigens und seine internen Sinnsteuerungen selbst verweist.

Einige Beispiele einer nicht als subjektiv motivierten Schrägstellung der Kamera: In *THE QUICK AND THE DEAD* (1995, Sam Raimi) rutscht die Kamera in dramatischen Aktionen in die Verkantung - als ein Mittel der Dramatisierung. In *ANDERS ALS DU UND ICH* (1957, Veit Harlan) dient die verkantete Ansicht dazu, Homosexualität zu markieren. Ähnlich ist auch Kleinfelds Ermordung in *CARLITO'S WAY* (1993, Brian de Palma) in der einzigen wahrnehmungsauffälligen schrägen Einstellung des ganzen Films als dramatischer Höhepunkt gekennzeichnet. Es scheint hier, als solle das Bild die Rage des Mörders anzeigen - die Welt ist nicht mehr im Lot, weil zu starker Affekt die Normalität entkräftet. Dabei ist das Bild durchaus als ambig auszulegen:

- (1) Die Schrägstellung der Kamera ist hier offenbar subjektiv motiviert, als Hinweis auf die empfundene Affektintensität des Täters, den das Bild zeigt.
- (2) Daneben zeigt das Bild aber auch einen formal-symbolischen Hinweis auf die Unordnung der Welt.
- (3) Das Bild fällt deshalb so auf und aus dem Rahmen, weil der Film sonst die Horizontale relativ streng beachtet. Bedrohlichkeit wird gelegentlich durch Untersichten signalisiert, nicht aber durch Verkantungen.

Angesichts dieser Doppelmotivierung der Schräglage des Bildes (Koordination mit dem Erregungszustand eines Akteurs; allgemeiner Hinweis auf die Unsicherheit der erzählten Welt) nimmt es nicht wunder, daß Schräglagen der Kamera immer wieder dazu verwendet worden sind, den Stress und die emotionale Belastung visuell auszudrücken, unter denen die Figur handelt. Die Szene, in der das Mädchen von Freddy Krüger gejagt wird (in *NIGHTMARE ON ELM STREET*, 1984) enthält zahlreiche verkantete Bilder. Und auch die Belagerung des Hauses, in dem die menschlichen Akteure in George Romeros *NIGHT OF THE LIVING DEAD* (1968) eingeschlossen sind, enthält zahllose verkantete Aufnahmen - als sollte ausgedrückt werden, daß eine Welt, die von Zombies verunsichert wird, eine Welt außerhalb der Sicherheit der Schwerkraft sei. Als visuelles Motiv wird die Verkantung auch in Max Ophüls' *LOLA MONTEZ* (1953) eingesetzt - gegen Ende gleitet die Kamera in die Schräglage, je mehr sich die Situation der Heldin zuspitzt und je näher sie dem Tode kommt. Vor dem finalen tödlichen Sturz aus der Zirkuskuppel schwankt das Bild sogar. Und auch in *FATAL ATTRACTION* (1987) ist die zunehmende Verwirrung der Heldin (Glenn Close) unter anderem durch Verkantungen des Bildes repräsentiert.

Allerdings ist die Schräglage nicht nur mit Negativem assoziiert, mit Verfolgung, Bedrohung, Angst und Verwirrtheit. In Reisefilmen z.B. werden Bilder von Badenden (und manchmal auch von Landschaften) sehr oft in Schräglage gezeigt. Messaris vermutet, daß diese Aufnahmen dazu dienen, „turning away from the everyday world in order to marvel at the spectacle of nature“ (Messaris 1997, 24) sowie einen Wunsch zu aktivieren, am Ort des Bildes sein zu wollen - also gerade entgegengesetzte Affekte anzusprechen wie die, um die es im Horrorfilm geht. Auch hier ist die Schräglage aber ein Mittel der Heraushebung und Unterstreichung - das schräggestellte Sujet ist abgehoben vom normalen Kontext.

5. Semantik

Alle diese Bedeutungen sind optional. Die filmischen Mittel tragen in aller Regel keine festen Bedeutungen. Das gleiche Mittel kann in verschiedenen Kontexten ganz verschiedene Bedeutungsfunktionen erfüllen. Am Beispiel der schrägen Kamera:

- In manchen Umgebungen signifiziert die Lage der Kamera selbst etwas (wie die subjektive Lage eines Akteurs, dessen Blick als Subjektive wiedergegeben wird),
- in anderen sind sie koordiniert mit Elementen der Bedeutung (wie mit der Tatsache, dass die Handlung eine höchst unglückliche Wende nimmt),
- in wiederum anderen dienen sie etwa dazu, dem subjektivem Erleben von Figuren und ihrer Innenwahrnehmung des Geschehens Ausdruck zu geben (ohne dabei aus der Raumlage des Akteurs motiviert zu sein).
- In manchen Filmen signifizieren sie dagegen gar nicht, die Verkantung spielt dann keine Rolle, trägt keine erkennbare Funktion oder Bedeutung.
- In manchen Filmen wird die schräge Kamera stilistisch verwendet. Die zahllosen Verkantungen in der MTV-Dokumentarserie THE REAL WORLD sind Elemente eines schnellen, durch die optischen Welten der Videoclips induzierten *Stils*. Aber sie signalisieren keine Realität, die aus dem Lot geraten wäre, keine subjektive Wahrnehmung oder ähnliches.

So ist es mit anderen filmischen Mitteln auch - die Kontextabhängigkeit der signifikativen Leistungen findet sich auf allen Ebenen der filmischen Darstellung und Argumentation. Die schräge Kamera ist koordiniert mit anderen Elementen filmischer Bedeutung, ohne diese selbst zu tragen; sie ist gebunden durch die Solidarität der filmischen Mittel bei der Hervorbringung und Verdeutlichung einer Bedeutung, ohne dass es zur Herausbildung von filmischen Tropen (oder anderen Formen der fixierten Bedeutung) kommen müßte. Gelegentlich verfestigen sich diese Koordinationen; doch „sicher“ sind sie auf keiner historischen oder systematischen Stufe der filmischen Formenentwicklung.

Literatur

- Arnheim, Rudolf (1979) *Film als Kunst*. Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wisc.: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, David / Thompson, Kristin (1979) *Film art. An introduction*. Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Bullerjahn, Claudia (1992) Kulturelle Duftmarken eines Egoisten. In: *Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Musikpsychologie* 9, S. 137-141.
- Kress, Gunther / van Leeuwen, Theo (1996) *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Messaris, Paul (1997) *Visual Persuasion: The Role of Images in Advertising*. London: Sage.
- Nilsen, Vladimir (o.J.) *The cinema as a graphic art. (On a theory of representation in the cinema.)* New York: Hill & Wang.
- Schwab, Lothar (1979) Der Identifikationsprozeß im Kino-Film. Analyse des Films DER DRITTE MANN. In: *Didaktik der Massenkommunikation. 4. Methoden der Film- und Fernsehanalyse*. Hrsg. v. Knut Hickethier u. Joachim Paech. Stuttgart: Metzler, pp. 24-62.

Visuelle Reflexivität, Transition, Punktuerung: Blenden und Überblendungen als Mittel der filmischen Rede

1. Markiertheit und das Paradigma der Blenden

Die Markiertheitstheorie, die ursprünglich aus dem Prager Strukturalismus stammt, sieht die Glieder eines Oppositionspaars als *markiert* und *unmarkiert* an. Ist ein Glied markiert, ist es *merkmalhaltig*, ist es unmarkiert, dagegen *merkmallos*. So ist in der Opposition "Nominativ vs. Akkusativ" der Akkusativ der merkmalthaltige Kasus, weil er das Vorhandensein eines Bezugsgegenstandes zu einer Handlung kennzeichnet, während der Nominativ dieses Merkmal nicht aufweist, d.h. er signalisiert weder das Vorhandensein noch die Abwesenheit eines Bezuges. Für unmarkierte Einheiten gilt außerdem, dass sie durch einfachere Mittel ausgedrückt werden und häufiger vorkommen, während markierte Formen durch kompliziertere Mittel ausgedrückt und seltener verwendet werden.

Metz hat in den 80er Jahren die Überlegungen zur Markiertheit auf das Kino zu übertragen versucht. Ihm geht es dabei vor allem um die Untersuchung autoreferentieller Rückbezüge, die im Film auf die Tatsache verweisen, dass er Element einer kommunikativen Beziehung zwischen der aussagenden Instanz eines Films und dem Adressaten ist. Nicht die allgemeine Tatsache, dass der Film erzählt wird und darum Träger eines intentionalen Impulses ist, interessiert dabei. Metz versucht vielmehr, solche Elemente als Spuren der Tätigkeit des Aussagens zu sichern, die sich im Material der filmischen Oberfläche manifestieren und die gemeinhin als Elemente der filmischen Form, nicht aber der filmischen Kommunikation interpretiert werden. In einem Interview mit Dominique Blüher und Margrit Tröhler sagte er:

Das Aussagen [eines Films] hinterläßt Spuren, aber es ist im wesentlichen mit dem Film verschmolzen und trägt den Text. So können wir eigentlich nur einen ganz kleinen Teil des Aussagens *direkt* wahrnehmen. Die Sprachwissenschaftler nennen solche Spuren *marques* (Merkmale, englisch *markers*). Um Mißverständnisse zu vermeiden, ziehe ich es allerdings vor, sie Konfigurationen (*configurations*) zu nennen (1990, 54; Herv.i.O.).

Es soll im folgenden um die semiotischen Qualitäten der Blenden und insbesondere der Überblendungen gehen – und dass sie zu den Mitteln der filmischen Markierung (oder *Punktuerung*, wie es früher hieß) rechnen, scheint evident zu sein. Wie es bei Metz im obigen Text weiter heißt, bilden "die Schwarzabblende oder die Überblendung, überhaupt jede lokalisierbare Interpunktion des Films" (ebd.) tatsächlich eine Ausnahme, weil ihnen die Bezeichnung *Markierung* zu Recht zukomme: Hier hat man es mit isolierbaren Elementen der äußeren filmischen Gestalt zu tun, die neben allen anderen Leistungen auch die Tatsache, dass man es mit *Film* zu tun hat, visuell anzeigen.

Cohen-Séat (1962, 69) stellte 1962 eine Stufenfolge der Zeichen des Films auf. Die kinematographische Einstellung bildet das elementarste, ihr folgt die Sequenz (bei ihm traditionell *Bild* genannt); davon trennt er "eine gewisse Anzahl von künstlichen Zeichen [...] und ganz allgemein alle speziellen Verfahren, die beim Film der Interpunktion oder der mechanischen Überleitung dienen". Er unterscheidet:

- (1) Trickblenden;
 - (a) Wischblenden;
 - (b) Fächerblenden;
 - (c) Spiralblenden;
 - (d) Rasterblenden;
- (2) Überblenden oder Durchblenden;
 - (a) Abblenden;
 - (b) Aufblenden.

Sicherlich – die Liste ließe sich erweitern [1]. Doch sei festgehalten, was im folgenden zu bedenken sein wird: Cohen-Séat nimmt den Schnitt und seine Alternativen nicht als unbedeutende Qualitäten der filmischen Ausdruckssubstanz, sondern als Zeichen eigener Dignität und als Elemente eines gemeinsamen Paradigmas aller Mittel, durch die im Film Einstellungen miteinander verknüpft werden können. Der Schnitt ist dabei die unmarkierte Grundform, der eine ganze Reihe anderer Formen gegenüberstehen, sich durch einen eigenen Wert auszeichnen und eine eigene *valeur* im Saussureschen Sinne haben [2]. Aus diesen wenigen Vorüberlegungen gewinne ich eine These, die ich in diesem Artikel entfalten, illustrieren und mit Material unterfüttern will: *Für die filmische Signifikation ist der Schnitt ebensowenig wie die Blenden eine Bruchstelle zwischen Einstellungen; insbesondere die Blenden sind nicht kontingent und auch kein störender Einbruch der Bildkontinuität, sondern ein spezifisches Mittel, die Form des Ausdrucks zu artikulieren, auf die Gemachtheit der Bilder zu reflektieren und der filmischen Rede eine ganz eigene fast metasprachliche Qualität zu geben.*

Terminologie und Geschichte des Blendens sind uneinheitlich und bislang noch kaum im Zusammenhang dargestellt worden. Der folgende Absatz versammelt Bruchstücke einer noch zu schreibenden Begriffs- und Sachgeschichte. *Überblendung* resp. der englische Begriff *dissolve* [3] ist schon 1914 Teil der kinematographischen Fachsprache (Shapiro 1983, 218). Eine Geschichte der filmischen Blenden ist nicht geschrieben, liegt nicht einmal in Ansätzen vor, aber es deuten sich einige Grundlinien der Entwicklung an: Schon in der Frühzeit des Films wird man sich der Probleme bewusst, eine Szene in eine andere Szene übergehen oder sie überhaupt ausklingen zu lassen. Noch ist die *Aufblende* unbekannt, die *Abblende* ist aber schon als Technik etabliert, eine Szene zu beenden [4]. Historisch haben sich nach Bordwell (1985, 44) zwischen 1917 und 1921 die Paare von *Auf-/Abblende* und *Iris-In/Iris-Out* als Szenen-Markierungen etabliert. Zwischen 1921 und 1928 kam die *Iris-Blende*, deren größte Verbreitung zwischen den Jahren 1914 und 1919 gelegen hatte (Salt 1984, 154f), außer Gebrauch und wurde durch die *Überblendung* als verbreitetste Form der Transition ersetzt. In der Tonfilmära wurden *Auf-/Abblenden* und *Überblendungen* dann zu Indikatoren zeitlicher Ellipsen. *Wischblenden* hatten ihre Hochphase zwischen 1932 und 1941, es gab sie aber schon deutlich eher (Salt 1984, 155). Die Filme und vor allem die Fernsehsendungen der sechziger Jahre haben manchmal exzessiv mit *Trickblenden* gespielt. Die Technik der Blenden entwickelt sich aber rasend schnell und ist erst jüngst durch die Strategien der elektronischen Bildbearbeitung noch einmal um eine ganze Reihe von Formen erweitert worden. Wollte man heute eine Systematik der verschiedenen Formen des Übergangs von einem zum anderen Bild geben, so böte sich die folgende Gliederung an (wobei keine Vollständigkeit angestrebt ist, es geht ausschließlich um die Illustration des Prinzips der Klassifikation):

1. harter Schnitt
2. Öffnen bzw. Schließen der Blende
 - 2.1 Aufblende
 - 2.2 Abblende
 - 2.3 Überblendung
3. Schiebeblenden
 - 3.1 Wischblende
 - 3.2 Vorhangblende
4. Klappblenden
 - 4.1 einfache Klappblende
 - 4.2 Jalousieblende
5. Masken-Blenden
 - 5.1 Irisblende
 - 5.2 Kastenblende
 - 5.3 andere
6. Mechanische Blenden
 - 6.1 Objekt-Blenden
 - 6.1.1 Fettblende
 - 6.1.2 Rauchblende
 - 6.2 Kamera-Blenden
 - 6.2.1 Unschärfeblenden
 - 6.2.2 Reißschwenks
7. Elektronische Blenden
 - 7.1 Bildrotationen
 - 7.2 Klapp- und Flugblenden

Zwischen den verschiedenen Blendentypen gibt es eine ganze Reihe von *Kombinationen*: Eine sich öffnende Irisblende kann mit einer Aufblende verbunden sein, eine Klappblende mit einer Unschärfeblende kombiniert, Überblenden können mit Schärfeblenden verbunden sein, etc.

2. Funktionale Rahmen und Ebenen des Textes

Segmentale, innersequentielle und *suprasegmentale* oder *punktuierende* Verwendung sollen als zwei grundlegend verschiedene Funktionskreise des Blendens scharf gegeneinander kontrastiert werden. Sie sind zwar technisch vergleichbar, weil sie oberflächlich die gleiche Mischung zweier Bilder realisieren. Sie sind semiotisch aber ganz unterschiedlich bestimmt und operieren in ganz verschiedenen textuellen Bezugsrahmen. Die erste produziert Bedeutungen durch die Konfrontation der beiden beteiligten Bilder; die zweite modelliert den Binnenraum einer Sequenz, grenzt diese oft markant gegen den Kontext anderer Sequenzen ab, markiert vielleicht eine Sequenz im Rahmen des gesamten Films als einzigartig. Die dritte dagegen setzt Teiltexthe in ein Verhältnis zueinander, markiert die Besonderheit der Beziehungen zwischen Bildern, von denen das erste einem ersten, das zweite dagegen einem zweiten Großsegment der filmischen Erzählung oder Form zugehört.

2.1 Segmentale Blenden

Ein erster Funktionskreis sind die hier sogenannten *segmentalen Blenden*, die einen abrupten Übergang anzeigt, ohne auf Details einzugehen. Dick nennt diesen Typus “no sooner said than done” (1978, 32) und gibt ein Beispiel aus Max Ophüls’ *CAUGHT* (GEFANGEN, USA 1948): Man sieht eine Frau, die das Bild eines Models im Nerzmantel betrachtet, Blende: Man sieht dieselbe Frau, einen Nerzmantel tragend. Die abrupte Gegenüberstellung eines Vorher und eines Nachher wird durch die Blende gemildert – es ist aber deutlich, dass es darum geht, in der Komparation von nur zwei Bildern einen längeren Prozeß zusammenzufassen und eine *markante Transition* einer Person, eines Objekts, einer sozialen Beziehung oder eines Environments zu präsentieren.

Auch die von Dick (1978, 33ff) sogenannten *metaphorischen Überblendungen* gewinnen Bedeutung aus der Kollision der beiden beteiligten Bilder. Eine Metapher liege dann vor, schreibt Dick, “[w]hen two images, on the surface innocuous and ordinary, blend in such a way that their union constitutes a symbolic equation” (ebd., 33). Es handele sich um eine Synekdoche resp. eine Metonymie, eine Art indirekter Bezeichnung, in der der Teil für ein umgreifenderes Ganzes stehe. Ein Beispiel entstammt *THE TWO MRS. CARROLLS* (USA 1947, Peter Godfrey), in dem Humphrey Bogart einen Heiratsschwindler und Frauenmörder spielt. Ein Opfer entdeckt einen Brief, der ihn als verheirateten Mann entlarvt; er lügt, er werde bald eine Scheidung erreichen, kauft dann aber das Gift, um die Frau zu ermorden. Das Bild des Briefes und das Bild des Giftpäckchens werden überblendet – und es entsteht daraus eine Metapher: “Mrs. Carroll + package = death” (ebd.).

Schließlich gibt es eine *textsemantische* oder *dramaturgische* Blende. Derartige Blenden stehen nicht isoliert, sondern entfalten ihr symbolisches Potential im umgreifenden Horizont der Geschichte. Sie können vorausdeuten und rekapitulieren – z.B. wird das Bild eines Soldaten mit einer Schmutzlandschaft überblendet, vorwegnehmend, dass der Mann später im Schmutz des Schlachtfeldes sterben wird (wie in *KING AND COUNTRY*, Großbritannien 1964, Joseph Losey). Dick (1978, 34f) erwähnt ein Beispiel aus *COLORADO TERRITORY* (USA 1949, Raoul Walsh): Die Hände des gejagten Verbrecherpaares greifen im Tod ein letztes Mal nacheinander – Blende – eine Glocke in einem Glockenturm. Das Bild der Glocke weist zurück auf eine viel frühere Szene, in der der Mann Geld in einer alten Kirche verborgen hatte, und auf eine spätere, in der ein Priester das Geld findet und zur Restaurierung der Kirche verwendet.

Ein Sonderfall sind schließlich die Überblendungen, die ein Bild in ein anderes transponieren, das ihm ähnlich ist. Ein berühmtes Beispiel ist das *match dissolve* [5] aus Kubricks *2001: A SPACE ODYSSEY* (USA/GB 1968), in dem aus einem Knochen ein Raumschiff wird. Erwähnt sei auch das Ende von Alfred Hitchcocks *THE WRONG MAN* (USA 1956): Der zu Unrecht Verdächtige betet vor einem Altar, das Bild zeigt ihn *en face*; das Bild des wahren Täters, der direkt auf die Kamera zugeht, legt sich darüber, bis am Ende die beiden Gesichter zu einem verschmelzen. Für das *match dissolve* steht die Ähnlichkeit der beiden Bilder im Vordergrund – doch auch hier sind die Bilder der Blende meist im weiteren Kontext der Erzählung gebunden und interpretiert. Das *match dissolve* ist kein *l’art pour l’art*, keine blinde Formenspielerei, sondern eine um die graphische Ähnlichkeit der Bilder angereicherte Form der Bild-Signifikation.

2.2 Innersequentielle Blenden

Der zweite Typus sind *Sequenzen, die aus Überblendungen bestehen*. Sie unterscheiden sich von den beiden anderen, weil sie nicht nur zwei Bilder als Terme einer Beziehung verbinden und sich auch nicht aus der Markierung der großen Gliederungen der Erzählung herleiten, sondern weil das Blenden hier im mikrotextuellen Umfeld der Sequenz oder Szene eingesetzt wird. Wiederum lassen sich sehr verschiedene Typen unterscheiden:

- Im einen Fall dient die Überblendung dazu, gleichzeitige subjektive Sichten eines Geschehens zum Ausdruck zu bringen. Ein Beispiel ist die Liebesszene in Robert Altmans *IMAGES* (Irland 1971), in der ein tatsächliches Liebesspiel mit Bildern eines erinnerten und eines dritten imaginierten Beischlafs durchsetzt wird – im Rahmen eines Films, in dem das Zusammenbrechen der einheitlichen Realitätswahrnehmung der Protagonistin behandelt wird.

- Im anderen Fall wird dem subjektiven Zeiterlebnis ein visueller Ausdruck verliehen – eine Liebessequenz, die einzelne Phasen des Liebesspiels per Überblende zeigt, artikuliert dann auch die subjektiv erlebte Kontinuität des Geschehens, wenn man so will: das Ausbleiben zeitlicher Demarkationen und das Erlebnis eines zeitlich undimensionierten Erlebensflusses. Derartige Sequenzen sind Metonymien der profilmischen Situation.

- Im dritten Fall ist die Überblendung ein sequenzspezifisches Mittel, einzelne Einstellungen thematisch miteinander zu verknüpfen. Metz nennt eine Sequenz aus *SCARLETT EMPRESS* (USA 1934, Josef von Sternberg) als Beispiel für ein derartiges “Syntagma der zusammenfassenden Klammerung”: Die Passage zeigt “das schreckliche und faszinierende Bild [...], das sich die zukünftige Herrscherin, damals noch ein kleines Mädchen, über das zaristische Rußland macht (die an riesige Glockenschwengel gebundenen Gefangenen, der Henker mit seinem Beil etc.)” (1972, 174).

- Im vierten Fall dient eine meist kurze Überblendungssequenz dazu, narrativ bedeutsame Information zu bündeln. In *CONVOY* (USA 1978, Sam Peckinpah) findet sich eine Fahrt durch die Wüste als eine Folge von Doppelbelichtungen, in denen Lkws aus der Tiefe des Raums nach vorn fahren, so dass sich ihre Bewegungen zu kreuzen scheinen; räumlich entsteht ein synthetisches Verhältnis von vorn und hinten, zugleich verkürzt die Bildfolge die Fahrt durch die Wüste und intensiviert den Erlebniseindruck (was durch die unterlegte Walzermusik zusätzlich unterstrichen wird) [6].

In allen Beispielen ist die Einheit der Sequenz auch durch die ungewöhnliche Art, die einzelnen Bilder durch Überblendungen miteinander zu verknüpfen, angezeigt. Die Qualität der Konjunktion ist durchgängig, die Sequenz selbst als besondere vom Kontext abgehoben. Wiederum ist also eine differentielle Qualität eine der formalen Charakteristiken der Blenden. In diesem Fall ist sie aber nicht bezogen auf die Markierung einer Segmentgrenze, sondern kommt als Qualität dem Segment selbst zu.

Noch ein zweiter Fall scheint in den Funktionskreis sequentiellen Blendens hineinzugehören, gemeint sind einzelne Blenden, die im Innern einer Sequenz verwendet werden: Eine Überblendung, die mitten in einer Sequenz einen geringfügigen Zeitsprung anzeigt, überrascht bis heute und verstößt gegen die eigentlich immer noch geltende stillschweigende Regel, dass Überblendungen Sequenzen ineinander überleiten.

Ein Beispiel findet sich in *JULES UND JIM* (Frankreich 1961, François Truffaut): eine Kutsch-

fahrt in mehreren Bildern, von denen zwei, die ein nur minimaler Zeitsprung trennt, durch Überblendung verbunden sind.

Ein anderes, ironisch-spielerisches Beispiel stammt aus Hitchcocks *YOUNG AND INNOCENT* (GB 1938): Erica ist an Robert vorbeigefahren, ohne ihn mitzunehmen; die auf dem Kühler montierte Kamera zeigt, wie das Mädchen noch einmal kurz zurückblickt, bevor sie entschlossen nach vorne sieht und Gas gibt – Abblende zum Szenenwechsel – Aufblende auf das gleiche Bild: Robert sitzt doch neben Erica.

Gunning (1984, 106) erwähnt Porters Film *WHAT HAPPENED IN THE TUNNEL* (1903), der schon eine ähnliche Rezeptionsüberraschung konstruiert, den Zuschauer ähnlich nasführt: Eine Abblende maskiert einen Kuss, der im Tunnel geraubt wird – das zweite Bild aber zeigt, dass die Frauen im Abteil die Plätze getauscht haben und der Mann nun die falsche küsst.

Es ist deutlich, dass die Beispiele gerade auf der Geltung der oben genannten Regel beruhen, wonach die Blende als Mittel der Anzeige von Segmentgrenzen diene. Die rezeptive Bewegung, die die Beispiele auslösen, ist immer ähnlich: Die Antizipation eines Verlaufs des Geschehens wird nahegelegt, eine Struktur suggeriert – und sie erweist sich als unzutreffend, die Erwartung wird enttäuscht. Hier werden makrostrukturelle Einheiten vorgetäuscht, die sich als falsche Hypothesen herausstellen. Das Spiel basiert darauf, dass die Blenden eine Zeitordnung anzeigen, die nur im Kopf des Zuschauers gilt und die Szenen allzu schnell schließt. Die Ellipse ist nicht leer, sondern mit einer höchst interessanten Aktion gefüllt. Das Spiel betrifft auch die Ausbalancierung des Verhältnisses von Repräsentation und Indikation, von Explizitheit der Darstellung und Aktivität des Zuschauers. Kurz: Die Beispiele verwenden die Regeln suprasegmentalen Blendens reflexiv und spielerisch, unterstreichen eher die Geltung des Funktionskreises des suprasegmentalen Blendens denn dass sie den innersequentiellen Formen der Blenden-Bildverknüpfung zugehörten.

2.3 Suprasegmentale Blenden

Eine Analyse der Blenden kann sich nicht in einer Klassifikation der technischen Typen erschöpfen, die im Lauf der Filmgeschichte entwickelt worden sind – dies wäre ein nur äusserliches Ergebnis und gäbe keinen Aufschluß über die textuellen und semiotischen Leistungen, die sie erbringen. Es sind zunächst relativ schlichte Funktionen und Codifizierungen, auf die man in Lehr- und Handbüchern stößt (vgl. z.B. Lindgren 1948, 67) und die oft intuitiv einsichtig sind (und meist suprasegmentales Blenden als wichtigsten Anwendungsbereich ausweisen): Eine *Aufblende* eröffnet eine Szene, eine *Abblende* beendet sie. *Überblendungen* verbinden zwei Szenen und ermöglichen – ähnlich wie das Paar von Abblende und Aufblende – Handlungs-, Zeit- und Ortssprünge und den Übergang in eine andere Realitäts- oder Zeitstufe der Erzählung [7].

Die segmentalen und innersequentiellen Verwendungen der Blenden sind in der Filmgeschichte recht spät aufgetreten. Auch dies kann man als ein Indiz dafür ansehen, sie von den punktuierenden Verwendungen scharf zu trennen. *Historisch* war die Überblendung im Kino der 30er und 40er Jahre recht eindeutig kodifiziert als Mittel, mit dem Szenenübergänge, Flashbacks und subjektive Bilder markiert, also große segmentale Einheiten vom Rahmen einer umgreifenden ersten Realität der Erzählung abgehoben wurden. Die Überblendung war sehr häufig in Gebrauch. Heute ist sie sehr viel unbedeutender geworden, ist aber immer noch im konventionellen Gebrauch. Es gab auch Sonderformen – zwischen den späten 20ern und den frühen 50ern war es

z.B. üblich, eine Szene mit einem Bild eines Gebäudes, eines Objekts oder Symbols zu eröffnen und dann auf die eigentliche Handlung zu überblenden (Bordwell 1985, 44), eine Form, die im Fernsehen wieder aufgekommen ist, um nach einer Werbeunterbrechung anzuzeigen, dass das Programm fortgesetzt wird.

Nun besteht ein Unterschied zwischen solchen Markierungen, die die Segmente des Textes voneinander abgrenzen, und solchen, die den Text überhaupt einrahmen. Goffman unterscheidet für das Theater zwischen *Spiel* und *Spektakulum* – das Spiel ist die diegetische Einheit der Erzählung, das Spektakulum ist dagegen die Einheit der Aufführung, zu der die Vorbereitungen der Zuschauer ebenso zählen wie die Übergänge in den anschließenden Restaurant-Besuch. Eröffnungs- und Schlußvorhang markieren den Übergang vom Spektakulum zum Spiel, und die Zwischenvorhänge setzen das Spiel zeitweise aus – die Einheit des Spektakulums bleibt dagegen erhalten (der Pausenvorhang ist eine “Klammer innerhalb des Spiels”, wie Goffman sagt [1980, 296]). Ähnlich könnte man auch beim Film die Aufblende am Beginn und die Abblende am Schluß auf die Ebenen des Textes hin orientieren: So, wie Blenden im Binnenverlauf des Films Segmente gegeneinanderstellen und in eine zeitliche Ordnung bringen, so operieren Blenden am Anfang und Schluß auf einer anderen Ebene der Textkonstitution: Das “Spiel” wird gegen die Rahmensituation abgesetzt [8]. Darum ist auch eine Erklärung, die Bordwell anbietet, schief: Er (1985, 44) weist auf die Analogie von Blenden zum Bühnen-Vorhang als *Indikator der Aktgliederung* von Stücken, aber auch zur Kapitelgliederung von Büchern hin. Die dreifache Bindung des Blendens in fundamentale Gliederungen des Textes kann in dieser einfachen Darstellung nicht mehr erfaßt werden.

(1) Das Bordwellsche Argument überzeugt auf einer ersten Linie: Blende und Vorhang trennen Stücke des Textes, die in sich geschlossen sind und die gleichermaßen relative semantische Autonomie teilen, das Kapitel und der Akt oder die Szene des Theaterstücks sind in dieser Hinsicht in der Tat vergleichbar.

(2) Vorhang und Blende sind aber auch Manifestationen von Tätigkeiten und gehen insofern über die reine Markierung von Segmenten hinaus. *Das Blenden* ist eine Handlung, so dass man entsprechend von einer *aktionalen Markierung* der Szene sprechen könnte. Das Öffnen des Vorhangs wäre als äquivalente Aktion anzusehen (vielleicht könnte man das notwendige Umblättern einer Buchseite dem an die Seite stellen).

(3) Die dritte Dimension der Blenden und des Vorhangs schließlich – die *Markierung der Grenze zwischen Spiel- und Umgebungsrealität* – wird allerdings durch die Kapitelgliederung kaum berührt. Sie ist von anderer Art.

3. Semiotische Qualitäten des Blendens

Es sei noch einmal neu angesetzt. Blenden verbinden Einstellungen, *Konjunktion* scheint eine ihrer primären Leistungen zu sein. Ein schlichter Effekt, der kaum etwas sagt. *Konjunktionen* sind nun aber von besonderem Interesse, wenn sie nicht innerhalb von Szenen oder Sequenzen, sondern zwischen solchen gesetzt sind. Dann dienen sie häufig dazu, die Textgliederung zu markieren und auch technisch auszuweisen. Gerade Überblendungen vollziehen aufgrund ihrer Qualität als Konjunktionen dabei eine doppelte Operation am visuellen Material:

(1) Eine Konjunktion setzt zwei Glieder voraus, die sich voneinander unterscheiden. Die Blende

verbindet zwei Bilder und impliziert und akzentuiert darin ihre *Differenz*.

(2) Eine Konjunktion setzt aber auch voraus, dass die beiden Glieder von gleicher Art sind und in ähnlicher semantischer Höhe bestimmt werden – sie mischen also gleichzeitig die Bilder und setzen sie als vergleichbar. Das läßt sich gut begründen: Die Elemente einer filmischen Konjunktion sind vom gleichen Stoff der filmischen Rede genommen (ähnlich Monaco 1977, 192# im dt. Text raussuchen, mache ich!#)), und sie sind darüber hinaus von ähnlicher Art [9].

Es geht aber nicht um die Verbindung zweier Einstellungen, eine solche Annahme würde eine theoretische Annahme aus einer reinen Oberflächenbeobachtung machen. Manchmal sind Blenden Operationen am unmittelbaren Material der Bilder, sie in Beziehung zueinander setzend, so dass sie Überraschungen, Metonymien oder auch Symbole bilden. Manchmal verbinden Blenden makrostrukturelle Einheiten des Textes – Erinnerungsblöcke, imaginierte Sequenzen, neuerdings sogar ganze Realitäten [10]. Manchmal auch überdeckt die Überblendung Stücke der Erzählung, die ausgespart werden, so dass Zeit- und Ortsprünge, aber auch Wechsel zwischen dramatischen Figuren möglich werden. Von den Typen des Blendens war ja oben schon die Rede. Eine Vielfalt von Funktionen also, die in zahlreichen Beschreibungen durch simple Reihung verdeckt wird. Monaco hält z.B. fest:

it [das Mittel der Überblendung] is commonly employed to segue or lead into a flashback, it is also used in continuity montage with the jump cut, while at the same time it can represent the passage of long periods of time, especially when it is sequential (1977, 192).

Offenbar lassen sich Überblendungen also in einer ganzen Reihe von sehr unterschiedlichen Bedingungen mit sehr unterschiedlichem Material verwenden.

3.1 Zeit, Transition, Metamorphose

Blenden stehen zwischen zwei Bildern; der Fortgang der Zeit bleibt bestehen. Doppelbelichtungen zeigen zwei Bilder gleichzeitig, schaffen eine Synchronie der beiden beteiligten Bilder. Blenden dagegen lassen die Zeit der Exposition laufen, zeigen erst das eine, dann das andere Bild. Gleichzeitigkeit ist nicht angestrebt, die beiden Bilder stehen *nachzeitig* hintereinander. Nun spricht Metz davon, dass zwei ähnliche *takes* in der Überblendung im durativischen oder frequentativen Sinne (Metz 1981, 120; 1972, 173ff) miteinander verbunden würden. Beide Bestimmungen sind problematisch: Die beiden durch die Blende verbundenen Stücke stehen gelegentlich in einer zeitlichen Verbindung, die aber nur im Sonderfall von der Art *Dauer* oder *Wiederholung* ist. Und manchmal läßt sich das Verhältnis der beiden Elemente gar nicht als zeitliches bestimmen. Der letzte oben genannte Fall – die Folge von Blenden, die eine einheitliche Handlung wie eine Schwertausbildung, den Bau einer ganzen Reihe von Häusern oder die wiederkehrende Verrichtung von Alltagstätigkeiten zeigt – etabliert allerdings eine Zeit- und Sinnbeziehung zwischen den Bildern, die durch Durativität und Frequentativität beschrieben werden kann. Das Zeitverhältnis zwischen den beiden Bildern einer Blende ist kompliziert und nicht den Blenden selbst abzulesen, sondern muß aus dem weiteren Kontext erklärt werden. So stehen nebeneinander:

(1) Der *Fortgang der Zeit* bleibt bestehen, weil die Bildern einen Prozess repräsentieren, der das Zeitverhältnis der Bilder erschließt [11] Dazu rechnen auch längere Prozesse, die repetitiv oder durativ sind.

(2) Die beiden Bilder sind *gleichzeitig*, allerdings zeitlich nicht genau bestimmbar. Dieses gilt für alle deskriptiven Sequenzen (z.B. Bilder einer nächtlichen Stadt).

(3) Die beiden Bilder sind *gleichzeitig*, wobei allerdings nur das eine der beiden Bilder in der diegetischen Realität verankert ist, das andere ist vom ersten *abhängig* oder umgekehrt (wie z.B. im Falle von Erinnerungen und Träumen).

Die Bestimmung des Zeitverhältnisses der beiden Elemente ist darum wenig aufschlußreich, weil es nur im Rückgiff auf Kontextanalyse vorgenommen werden kann. Darum soll auf den widersprüchlich scheinenden Doppelaspekt von *Verbindung* einerseits und *Unterscheidung* andererseits zurückgegangen werden: Dieser ist es, der die Überblendungen so schwer beschreibbar macht. Aumont et alii (1992) etwa gruppieren sie unter solche Relationen zwischen Einstellungen, die

[...] may have the effects of liaison and/or its opposite, disjunction. In addition, they have the larger effects of punctuation and demarcation. By way of example, we can cite the very classic case of the “dissolve,” which as we know is a figure that usually marks an overlapping between two different episodes of a film. This demarcating quality is extremely stable, which becomes all the more remarkable since the figure of the dissolve has been associated with various significations throughout film history (49).

Nicht nur wird eine makrostrukturelle Segmentgrenze mittels der Überblendung angezeigt, sondern auch eine Beziehung zwischen den Segmenten (oder zwischen den Bildern) etabliert. Die Frage ist allerdings, ob die beiden Funktionen nicht unmittelbar zusammengehören und das vorgeblich hierarchische Verhältnis doch ein gleichrangiges ist: Indem zwei Elemente miteinander in Beziehung gesetzt werden, wird ihre Unterschiedlichkeit zentral; wenn sie also abgegrenzt werden, kann dieses aus der Verbindung der Stücke impliziert werden. Die Überblendung signalisiert die Differenz ebenso wie die Kontinuität.

Besonders auffallend ist dieser Doppelaspekt in den schon erwähnten Überblendungen, in denen die Bilder einander ähneln (*match dissolves*): Der graphischen Analogie kontrastiert die Verschiedenheit der Objekte. Dies kann

- auf einer semantischen Relation beruhen (aus dem Mond wird die Sonne),
- aus der Narration heraus motiviert werden (aus dem Gesicht des Vampirs wird die Sonne),
- aus einem Moduswechsel herrühren (wie dem zwischen Realbild und imaginiertem Bild),
- Elemente unangemessen koordinieren (aus dem küssenden Paar werden Herr und Hund [wie in Jim Hensons Märchenserie THE STORYTELLER]) und so einen visuellen Witz artikulieren,
- die dramatische Spannung noch einmal resümieren (auf das Gesicht des geisteskranken Mörders wird der Totenschädel der Mutter überblendet [am Ende von PSYCHO]),
- eine künstliche neue Entität suggerieren – die beiden Frauen in Bergmans PERSONA oder in Michael Lehmanns LÜGEN HABEN LANGE BEINE (1996) werden in einer langsamen Überblendung miteinander gemischt, so dass ein synthetisches neues Gesicht erscheint; etc.

Ein Standardfall ist die Verwandlung von Protagonisten im Horrorfilm (aus dem Menschen wird ein Werwolf, aus Dr. Jekyll Mr. Hyde etc.), die oft in einer Reihe von Überblendungen realisiert ist. Ein sehr verbreiteter Fall von *match dissolves* sind Überblendungen,

- die einen Protagonisten als jungen Mann, dann als alten Mann zeigen (als einzelne Überblendung oder in einer gleitenden Folge mehrerer Überblendungen), ähnlich wird manchmal die

allmähliche Auflösung des Vampirs am Ende einer Vampirgeschichte in einer Folge von *match dissolves* gezeigt, wie er in der Sonne verschrumpelt;

- andere Überblendungen des hier benannten Typs zeigen den Protagonisten bei der Verrichtung der gleichen Tätigkeit erst im Sommer, dann im Winter (dann bei Regen, dann im Nebel, dann bei Nacht etc.) [12]. Die Verschiedenheit wird aufgelöst als das Vergehen von Zeit; die Gleichheit dagegen beruht auf der graphischen Ähnlichkeit und der Identität des Objekts. Dem Vergehen von Zeit kann die Gleichheit der Tätigkeit gegenüberstehen. Der propositionaler Gehalt einer *match dissolve* (oder einer Serie derselben) kann dabei durchaus unterschiedlich sein. *Zeit* spielt immer eine Rolle, das sei festgehalten, und das allgemeine Verhältnis von Gleichheit und Verschiedenheit muß in jedem Fall interpretiert werden.

In Morins *Der Mensch und das Kino* (1958) wird die Überblendung ganz in den Funktionskreis der *Metamorphose* gestellt: "Bei Méliès läßt die Metamorphose [abgebildeter Gestalten] die Überblendung entstehen", heißt es (ebd., 195). In der Geschichte des Films tritt dieser ursprüngliche, magische Impuls, der mit der Überblendung verbunden war, zurück, nutzt sich ab. Was bleibt, ist ein syntaktischer Zweck, ein Durchgang durch die Zeit und die Modalitäten, und: der Hinweis auf eine "wesenhafte Verbindung zwischen zwei Einstellungen" (ebd.).

Die Überblendung schafft einen graphischen Strom der Bilder, der sie trotz ihrer Verschiedenheiten kompositionell aneinander bindet. Dies läßt sich auch beschreiben als eine dem Fluss der Bilder korrespondierende Bewegung der Rezeption, in der das erste Bild versinkt, seine Struktur wird wichtig, der Bildsektor, in dem der Akteur sich befunden hat; ein zweites Bild überlagert das erste, von der Struktur kann zum Inhalt fortgeschritten werden, es ist ein anderer als der des ersten Bildes. Überblendungen pulsieren zwischen dem, was die Bilder zeigen, und der kompositionellen Gestalt, in der sie es tun. Das bindet Energien, vermittelt die Abfolge der Bilder über ihre semiotische Gestalt.

Ein Problem ist die *Dauer* von Überblendungen: Sehr kurze Blenden sind oft dem Schnitt äquivalent, wogegen sehr lange Überblendungen fast zu Doppelbelichtungen werden können [13]. Die Untersuchung der "Normallänge" mittelt zwischen beiden. Wird eine Überblendung sehr lang gezogen, wechselt ihr Status: Und es ist interessant, dass sich damit der Charakter des Bildes verändert. Offenbar ist dies auch für die Rezeption von Belang, weil eine beginnende Überblendung – wenn der Kontext es nahelegt – zunächst als interpunktierendes, eine Segmentgrenze markierendes Mittel aufgefaßt werden kann; wird sie aber nicht in angemessener Zeit vollendet, muß das Bild umgedeutet werden, die Bildschichten müssen dann als simultan gesetzte Einheiten angesehen werden. Nun stehen die Bilder im gleichzeitigen Nebeneinander einer assoziativen Beziehung und bilden nicht mehr zwei Darstellungen eines zeitlichen Verlaufs.

Insbesondere Überblendungen dienen oft dazu, den *Rhythmus* eines Films zu verlangsamen, Ruhe einkehren zu lassen, die Bewegung der Gefühle (der Personen auf der Leinwand ebenso wie die der Zuschauer) zu mildern. In *RAINING STONES* (GB 1993, Ken Loach) folgt einem Mord und der verzweifelten Flucht des Mörders zu einem Priester eine kurze Passage von Überblendungen – die nächtliche, ruhig daliegende Stadt, die schlafende Frau des Täters – die die Anspannung aus dem Geschehen nehmen und die Lösung (der Priester wird die Beichte abnehmen und die Tat decken) vorbereiten helfen. Das Beispiel zeigt, wie Blenden *tonale Qualitäten* im Text entfalten – das hat etwas zu tun mit der zeitlichen Gestaltbildung selbst, mit dem "Ausklingen" einer szenischen Ganzheit, mit der "Aufweichung" von großen Übergängen und ähnlichem [14].

Die rhythmischen Qualitäten wohnen nun nicht der Überblendung selbst inne, sondern sind

koordiniert mit der *Dauer* der Überblendungen und natürlich mit *inhaltlichen Kategorien*. Schnelle Überblendungen suggerieren einen scharfen dramatischen oder thematischen Kontrast zwischen zwei Szenen, vielleicht auch einen Zeitsprung, langsame Überblendungen dagegen lassen Kontrast und Zeitsprung weniger scharf erscheinen. Einige Beispiele mögen die Vielfalt der Formen vorstellen:

- In IL POSTINO (Italien 1995, Michael Radford) findet sich ein kurzes Dialogstück, in dem die Antwort des Mädchens als Überblendungsfolge dreier Bilder realisiert ist – ob zu Zwecken der Emphase, der Subjektivierung oder der Entrealisierung, ist recht unklar. Das Beispiel ist mißlungen, integriert sich überhaupt nicht, ist ein deutlicher Bruch des Rhythmus. Deutlich ist allerdings der intentionale Impuls, der die Antwort herausheben möchte aus dem Kontext der Szene, zeigen möchte, dass eine Verzauberung geschieht, eine magische Anziehungskraft zwischen den Akteuren zu wirken beginnt.

- Chris Markers JA JETÉE ist auch ein Experiment, in dem die Tendenz von Bildfolgen erkundet wird, sich zur Bewegungssillusion zu synthetisieren. Der Film kulminiert in der langen Folge von Überblendungen von Phasenphotographien eines schlafenden Mädchens, das im Höhepunkt der Sequenz tatsächlich die Augen öffnet.

- Am Ende des *showdowns* von TERMINAL VELOCITY (TÖDLICHE GESCHWINDIGKEIT, USA 1994, Deran Sarafian) findet der letzte Kampf zwischen Held und Gegenheld unmittelbar vor einem Windmastenpark statt, deren rhythmisches Geräusch den Grundrhythmus der Szene markiert. Am Ende nimmt der Held die vorgeblich sterbende Heldin noch einmal in den Arm. Es folgt eine sehr langsame Überblendung auf einen anderen Windpark, die Rotorblätter drehen sich deutlich langsamer, eine akustische Blende schiebt ihr Geräusch über das andere, schnellere. Die rhythmische Spannung wird dem Geschehen entzogen, die Beruhigung für den Schluß kann sich ausbreiten.

- In Jarmuschs GHOST DOG (1999) wird der Anfang und das Ende einer Bewegung als Jump Cut aufeinander überblendet; es entsteht ein eigener, ganz synthetischer Bewegungsrhythmus.

Diese Beobachtungen sprechen für mikrostrukturelle Funktionskreise der Blenden: es handelt sich um eine Leistung, die vor allem auf die Ordnung einer Szenenwahrnehmung ausgerichtet ist. Nun bezeichnet man im Englischen die Überblendung gelegentlich als *soft transition* und gibt in der Redeweise einen Hinweis auf einen Aspekt der Konjunktion, der weiter geht, als nur eine reine Anreihung von Elementen zu erfassen: Es geht auch um einen *Übergang* (eine *Transition*) eines ersten Teiltextes in einen anderen. Offenbar sind die semiotischen Effekte und Fundamente des Blendens weiter auszuloten, nicht auf die Steuerung von Wahrnehmung zu reduzieren.

3.2 Bilder zeigen

Oben war schon die Rede davon, dass die segmentmarkierende Blende wie ein Theatervorhang eine große szenische Einheit der Handlung von den anderen trenne und dem Zuschauer signalisiere: Hier beginn / hier endet ein Akt des Spiels. Sicherlich ist der Vergleich nicht wörtlich zu nehmen – vielmehr sind es die *funktionalen Äquivalenzen* zwischen Theatervorhang und Spiel resp. Überblendung und Szene, die in einer semiotischen Analyse aufgedeckt werden müssen. So, wie der Vorhang den Blick auf die Bühne freigibt, ebnet die Blende den Blick auf das Bild.

In der Aufblende geht es ja darum, ein Bild kontinuierlich aus der Unsichtbarkeit in die anschauliche Präsenz des Kinobildes hinübertreten zu lassen. Eine sich öffnende Irisblende etabliert den vollen Gegenstand erst über eine topikale Eingrenzung des Bildfeldes. Ähnlich kann man eine Einstellung in extremer Unschärfe beginnen lassen – das eigentliche Objekt der Wahrnehmung wird erst durch das Ziehen der Schärfe zum Vorschein gebracht. Auch hier beginnt der Wahrnehmungsakt des Filmstücks mit einer Uneigentlichkeit, der Gegenstand der Wahrnehmung wird erst konstituiert, und diese Operation am Objekt selbst wiederum ist Gegenstand der Wahrnehmung. Derartige Blendentechniken zeigen, was sie zeigen – aber sie zeigen auch, dass sie zeigen. Die Erzählung dreht sich nach wie vor um ihren Gegenstand, das Bild zeigt am Ende, was es zu zeigen gilt. Aber es macht den so natürlich scheinenden Bezug des Bildes zu dem, was es zeigt, uneigentlich, es zeigt die Vermitteltheit dessen, was am Ende zu sehen ist: durch die Apparatur des Kinos, durch Masken, Kamera oder das Bild selbst.

Blenden enthalten so ein *reflexives Moment*, sie verweisen auf die Tatsache der Darstellung durch den Film und auf die Filmwahrnehmung selbst. In diesem Sinne schrieb schon Balázs in seinem *Der Geist des Films*:

Beim Blenden wird die Arbeit der Kamera sichtbar. Es ist keine naiv objektive Darstellung des Gegenstandes mehr. Die Kamera wirft ganz von sich aus, aus ihrem eigenen Mechanismus, etwas ins Bild, was mit der tatsächlichen, natürlichen Erscheinung der Dinge nichts zu tun hat. Das Blenden ist ein rein subjektiver, also ein rein geistiger Ausdruck der Kamera. Darum hebt die Blende das Bild gleichsam aus dem natürlichen Raum und aus dem natürlichen Zeitablauf heraus, darum wirkt es *nicht wie gesehen, sondern wie gedacht*. Wenn im Film Erinnerungsbilder oder Visionen "auftauchen", so pflegt man sie auf- und abblenden zu lassen (1984, 94; Herv.i.O.).

Eine topikal verwendete, sich öffnende Kastenblende exponiert ein Bild, indem es einen Präferenzgegenstand aus der Gesamtkomposition herauslöst, auf diese Weise Bezug herstellend auf den Wahrnehmungsakt und die analytischen Qualitäten des Bildes darin. Die Manipulation des Bildes untersucht das Feld des Wahrnehmbaren und zeigt das, was zum Verständnis der Szene oder der Handlung nötig ist. Eine rein mechanisch verwendete, zum Bildmittelpunkt hin sich schließende Irisblende enthält diesen topikalen Bezug nicht, reflektiert aber dennoch auf die technische Verfaßtheit des Films, insbesondere auf die Trennung von Bild und Bildträger. In der Aufblende: Das Bild fehlt noch, obwohl der Bildträger schon etabliert ist. Der Bildträger ist die Fläche, auf der das Bild erscheinen wird. Der Bildträger siedelt auf der Grenzlinie zwischen der Kinosituation und dem Wahrnehmungsfeld des Bildes. Das Bild ist ein Gegenstand, der immer im Kino steht. Doch die äußere Situation des Kinos sinkt in der Wahrnehmung des Films ab, sie wird zum reinen Hintergrund. Wenn dann aber auf den Bildträger abgeblendet wird, tritt die Tatsache, dass das Bild die Illusion eines anderen Raumes gibt, wieder in den Vordergrund – und versinkt mit der nächsten Aufblende. Blenden organisieren eine Bewegung zwischen den beiden Ebenen der Rezeption im Kino (oder auf dem Fernseher).

Doch sei zur formalen Beschreibung der Blenden zurückgekehrt. Siegrist (1986, 176) hält fest, dass die metaphorische Rede von einer "filmischen Interpunktion" problematisch sei, weil sie nur in Extremfällen obligatorisch sei. Es fehle also eine Grammatik, die Interpunktionszeichen als Markierung syntaktischer Teilsegmente ableitbar mache. Insbesondere die Funktionsanalogien zwischen Blenden und Interpunktionszeichen seien nur schwer am Material festzumachen, denn:

(a) "dank der Kombinierbarkeit ihrer Grundtypen sowie der Variierbarkeit ihrer Dauer, ihrer allfältigen Bewegung und Form" (ebd.) verfüge sie über ein weit größeres Zeicheninventar als die sprachliche Interpunktion;

- (b) die “Designationen” (ebd.) der Blenden seien kaum kodifiziert;
- (c) die Anwendungsfreiheit der Blenden führe zu einer funktionalen Polysemie bzw. zu einer “semantischen Polyfunktionalität”.

Siegrists Einwand argumentiert vom Element aus, dem eine spezifische Bedeutung oder funktionale Leistung zugeordnet ist, so dass auch die Rede von einem “Inventar der filmischen Mittel” sinnvoll wäre. Er übernimmt also die linguistische Vorstellung eines Lexikons selbständiger Einheiten und untersucht nicht *Kontexte*, in denen Mittel verwendet werden [15].

Die Polysemie, die er den Blenden attestiert, resultiert daraus, dass sie gegenüber der “Nullform” der Einstellungsverbindung – dem harten Schnitt – auf jeden Fall eine Markierung des Übergangs vollziehen. Grundlegend für eine Untersuchung der Funktionen der Blenden wäre dann eine rein formale Differenz, die eine Blenden-Verbindung von der normalen, nicht-markierten Schnitt-Verbindung abhebt. Worin sich diese Differenz semantisch manifestiert, ist so nicht abhängig von der Blende, sondern ist eine Gliederung des Inhalts. Richtig ist, dass Blenden makrostrukturelle Segmentationen des Inhalts im Ausdrucksbereich des Films anzeigen. Problematisch ist aber die Annahme, dass die Gliederungen des Inhalts als “Designationen” den Blenden selbst zugeordnet werden könnten. Die “Normalform”, auf die hin immer die Kontraste orientiert sein müssen, ist nun durchaus variierbar – von Film zu Film, aber auch von Stil zu Stil. Es wäre denkbar, dass ein Film aus sehr langen Einstellungssequenzen besteht – dann ist der harte Schnitt ein sehr auffallendes Mittel, um einen Szenenwechsel zu akzentuieren. Es wäre denkbar, dass ein Film durchweg hart geschnitten ist und nur eine einzige Sequenz, deren Bilder durch Überblendungen ineinander übergehen, sich allein schon auf Grund dieser formal-technischen Differenz vom Rest abhebt.

Entgegen der Auffassung, die die Blenden rein ausdrucksseitig zu bestimmen versucht, schreibt Siegrist ihnen einen “ikonisch-semantischen Eigenwert” (1986, 176) zu, der sie von den Satzzeichen unterscheidet. Die Regelinduktion sei allerdings deshalb so schwierig, weil in der filmischen Praxis “eher nach dem ästhetischen Prinzip der Abwechslung als nach dem semantischen ihres [der Blenden] möglichen Ausdruckswerts” (ebd.) verfahren werde. Worin dieser Eigenwert besteht, das unterläßt Siegrist allerdings auszuweisen. Die Argumentation erscheint darum zirkelschlüssig: Weil die Blenden als Zeichen im vollen Sinne des Wortes angesehen werden, also eine Koordination von Ausdruck und Inhalt sein sollen, sie aber polyfunktional verwendet werden, wird ihnen Polysemie unterstellt. Hier dagegen soll so argumentiert werden, dass die Gliederung des Inhalts (die *Textsemantik*) das Primäre ist, der im Ausdrucksbereich *markiert* wird. Blenden sind *Markierungsmittel*, die einen semantischen Kontrast – der Modalität, der Zeit, des Raumes, der szenischen Einheit etc. – anzeigen. Ihnen selbst kommt kein semantischer Eigenwert zu, sie werden rein formal gesetzt.

Metz spricht einmal vom “verständlichen Überblenden” (1972, 64), und er bezieht sich darin darauf, dass dem Zuschauer der textsemantische Ort, an dem eine Überblendung gesetzt wird, einsichtig sein muß. Es geht gerade hier um die Intelligibilität der filmischen Rede, als wir es mit formalen Mitteln des Vortrags zu tun haben. Offenbar setzt Metz eine sinngebende und -kontrollierende Instanz der Rede voraus, die den Einsatz der Blende als Teil der filmischen Rede überhaupt erschließbar macht. Blenden werden nicht ohne Anlaß gesetzt, heißt das, und die Anlässe bestehen in der Gliederung eines Feldes oder eines Gedankens, aus dem die Blenden *nicht* deduziert werden können. Blenden sind keine Mittel der filmischen Abbildung in einem ersten Sinne, sondern werden vielmehr als Mittel der *Hervorhebung und Verdeutlichung* verwendet. Darin ähneln sie ebenso den sprachlichen Techniken der Groß- und Kleinschreibung

(die Lesehilfen sind), der Interpunktionszeichen (die grammatische Glieder an der schriftlichen Ausdrucksfläche diskriminieren) wie den phonetischen und paralinguistischen Mitteln, die dem ausgesagten Inhalt ein *Profil* verleihen. Wenn man dieser Metapher folgen will, ist die filmische Ausdrucksgestalt als ein *topikales Relief* anzusehen, in dem die markanten hervorgehobenen Stellen ebenso wie die flacheren durch ein Ensemble von Mitteln angezeigt werden. Hinter dem Einsatz von Blenden arbeitet eine *semantische Geste*, in der das Wichtige vom Unwichtigen getrennt wird, die Teile der Rede aneinander gefügt werden etc. Der semantische Wert wohnt aber nicht den Mitteln selbst inne, sondern leitet sich ab aus der Konzentration auf das, von dem die Rede ist. Die Metapher der semantischen Geste stammt von Jan Mukarovsky, der damit abzielte auf die

grundlegende *semantische Intention des Kunstwerks*, die der Autor durch einen bestimmten Typ des kompositionellen Aufbaus bezeichnet, durch die Einheit seiner formalen und bedeutungsmäßigen Elemente im Prozeß des Hervortretens der Bedeutung aus der Dynamik der lebendigen Werkgestalt (Chvatík 1987, 181; Herv.i.O.).

Nimmt man diesen Entwurf ernst, kehrt sich die Perspektive der Analyse um: Das Primum ist dann die Bedeutung oder sogar der Prozeß, in dem die Bedeutung im informationellen Prozeß der Rezeption hervorgebracht wird (vgl. ebd., 182). Die Bedeutungsintention kann dem Text primär unterstellt werden, so dass sich die Lektüre (und in ihr: die Analyse) der Mittel, durch die sich die Intention manifestiert, *durch die Mittel hindurch* auf das orientiert, zu deren Zweck die Mittel gesetzt sind. Es soll hier nicht davon abgelenkt werden, dass in der Kodifizierung von Darstellungsmitteln, in der Herausbildung von Gebrauchsregeln den einzelnen filmischen Mitteln gewissermaßen Funktionen zuwachsen, die sie auf eine Stufe mit dem selbständigen Symbol zu stellen scheinen. Eine Blende wäre dann z.B. mit zwei elementaren Funktionsbedeutungen belegt: Sie bedeutet entweder einen Übergang zeitlicher oder modaler Art. Es sei aber auf die Fähigkeit des Menschen hingewiesen, auch den neuartigen Gebrauch von Mitteln oder auch gänzlich neue Mittel durchaus entziffern zu können, wenn sie im Gefüge des Werks (oder des Rezeptionsprozesses) erkennbare Funktionsrollen innehaben. Auch Metz wies darauf hin, dass die (konventionellen) Funktionen von Blenden *gelernt* werden müssen:

[...] die narrative Dynamik einer Handlung, die wir immer gut verstehen, weil sie zu uns in Bildern der Welt und unserer selbst spricht, bringt uns zwangsläufig [!] dazu, das Überblenden oder die Doppelbelichtung zu verstehen, wenn auch nicht gleich beim ersten Film, wo wir sie sehen, so doch beim dritten oder vierten (1972, 64).

Weil wir im Verstehen des Films ganz bei den Stoffen sind, von denen die Rede ist (um Karl Bühlers Rede von der "stofflichen Steuerung des Sprechdenkens" auf den Film zu übertragen), läßt sich die Leistung der filmischen Mittel aus dem stofflich-semantischen Bezug erschließen.

Wie schon gesagt: Analytisch ist diese Überlegung folgenreich und kann begründen, warum Siegrists Versuch, das sprachliche Verhältnis von Wort und Satz, von Lexem und Proposition auf die Beschreibung des Verhältnisses von Blende und Kontext zu übertragen, angezweifelt werden muss. Filmische Mittel wie die Blenden werden *kontextgebunden* eingesetzt, und sie dienen dazu, *makrostrukturelle Teilganze* des Films voneinander abzuheben, die Grenzstelle zwischen ihnen in der zeitlichen Abfolge der Bilder zu markieren. Welche Funktion aber das technische Mittel der Blende hat: das läßt sich nur durch Kontextanalyse feststellen.

Anmerkungen

[1] Vgl. dazu Opl (1990, 191), der einschließlich des harten Schnitts elf verschiedene Einstellungsverbindungen auflistet; Siegrist (1986, 176) zählt dagegen zehn verschiedene Typen auf. Ähnliche Listen finden sich in zahlreichen Einführungen, ohne dass ihnen allerdings größere Aufmerksamkeit gewidmet würde.

[2] Die paradigmatische Einheit von Schnitt und Blenden hat nicht immer so bestanden. Verwiesen sei z.B. auf die Filme von Méliès, die um die Jahrhundertwende ausnahmslos die Überblende als Mittel der Bildverknüpfung verwendete, gleichgültig, ob die Handlung im zweiten Bild fortgesetzt wurde oder nicht; vgl. dazu Salt 1983, 46, 52f. Das Paradigma der Bildverknüpfung ist darum als historisch veränderliche Konvention zu beschreiben, das Ensemble der semiotischen Leistungen wohnt den Mitteln keineswegs naturgemäß inne. Man denke auch an solche Gegenüberstellungen, die andere als technische Mittel als Elemente eines Paradigmas der Bild- und Szenenverbindung ansehen – in denen der harte *Schnitt* als Mittel, Kontinuität zwischen Bildern anzuzeigen, ausgewiesen wird, die *Parallelmontage* als Mittel, die Gleichzeitigkeit der beiden Bildfolgen auszuweisen, und die *Blende* als Strategie, eine definitive Separation der beiden verbundenen Filmstücke vorzunehmen; vgl. dazu etwa Beaver 1994, 115.

[3] Später manchmal auch als *lap dissolve* oder als *cross dissolve* bezeichnet, daneben findet sich auch der Begriff des *mixes*; in der eher theoretischen Literatur ist von *superimpositions* die Rede.

[4] 1914 wurde die Abblende noch allgemein als *fade* bezeichnet; vgl. Shapiro 1983, 218. Noch heute versteht man unter der umgangs- und fachsprachlichen Bezeichnung *fade* meist eine Abblende; vgl. dazu Dick 1978, 30. Erinnerung sei daran, dass das Doppel von Ab- und Aufblende sich in der Frühzeit wohl deutlich später entwickelte als die Überblendung (vgl. Salt 1984, 53, passim) und im Englischen terminologisch bis heute von der Überblende getrennt ist (*fade-in* bzw. *fade-out* gegenüber *dissolve*).

[5] Im Englischen gelegentlich auch *form dissolve*. Eine deutsche Bezeichnung ist mir nicht bekannt.

[6] Monaco (1977, 191).

[7] Eine Sonderform sind Überblendungen, die mehrere Bilder miteinander verbinden, die aber selbst keinen anderen Wert haben, als eine repetitive und durative Zwischenzeit zu signifizieren. Die Bilder der Folge von Überblendungen stehen so in einem unbestimmten Zeitverhältnis zueinander, die Bildfolge verbindet die Bilder vor der kleinen Sequenz mit denen danach, die wieder ein klares Zeitverhältnis haben und in denen die Prozesszeit des Alltags wieder normal voranschreitet. Ein Beispiel stammt aus dem James-Bond-Film DR. NO (GB 1962, Terence Young): Die Akteure haben Spuren des "Drachen" entdeckt, der die Insel gegen alle Eindringlinge bewachen soll, und wandern weiter in das Innere der Insel hinein, sichernd und auf die Begegnung mit dem Ungetüm wartend. Zwischen der Entdeckung der Spuren und der Begegnung steht eine kleine Sequenz, die nur drei pulsierend aufeinander überblendete Bilder der Akteure umfaßt, in dieser minimalen Ausdehnung schon die Langsamkeit des Vergehens der Zeit und die Dauerhaftigkeit der Wachsamkeit gleichermaßen darstellend.

[8] Der Verweis auf den Bühnenvorhang findet sich im Zusammenhang mit Blenden ähnlich bei Dick 1978, 31. Allerdings weist er einzig auf die im Film analoge Möglichkeit hin, durch den Vorhang Handlungszeit zu überspringen. Vgl. dazu des weiteren Siegrist 1986, 178, der darauf hinweist, dass in der Frühzeit des Kinos die Ab-/Aufblende als kinematographisches Gegenstück des Bühnenvorhangs angesehen gewesen sei. [#Evtl. bei Odin 1980: "L'Entree du spectateur..." Ich kenne Odins Text nicht, wenn das einschlägig ist, setz ihn dazu [oder nicht?].#]

[9] Für die sprachlichen Konjunktionen sind die formalen semiotisch-semantischen Anforderungen an die Glieder der Verbindung sehr viel genauer untersucht. Beispielsätze wie: *Er aß sein Würstchen mit viel Appetit und Senf* oder *Er hatte ein Tier und einen Kampfhund an der Leine*, die die Strukturforderungen der Konjunktion *und* illustrieren, haben in der filmischen Signifikation durchaus Äquivalente – ein Bild im referentiellen und eines im metonymischen Gebrauch lassen sich z.B. nicht unvermittelt verknüpfen.

[10] Jan Sellmer machte mich darauf aufmerksam, dass neuere Filme, in denen die Protagonisten die Realität oder Realitätsstufe wechseln und in Spiel- oder Medienrealitäten übergehen, weiterhin die traditionellen Markierungspotenzen der Blende

nutzen und häufig kaleidoskopartige, symmetrische und oft farbige Blenden als Symbolisierungen des Grenzübertretts verwenden.

[11] Manchmal wird der Überblendung bei chronologischem Verhältnis der Bilder ein *geringer Zeitsprung* zugeordnet, dem Doppel von Ab- und Aufblende dagegen ein *größerer*. Dagegen signalisiere eine Wischblende eher einen Orts- denn einen Zeitsprung; vgl. dazu etwa Maltby/Craven 1995, 303.

[12] Ein schönes Beispiel findet sich in CONAN, THE BARBARIAN (CONAN DER BARBAR, USA 1982, John Milius).

[13] Grundsätzlich gilt: Überblendungen können jede beliebige Länge haben. In der Regel dauern sie etwa eine halbe Sekunde und werden über 10-12 Bildfelder realisiert (Katz 1998, 431). Je länger Überblendungen sind, desto größer sind die tonalen und atmosphärischen Konsequenzen: Sehr lange Blenden fügen der Erzählung einen besonderen lyrischen und melancholischen Ton hinzu; ein Beispiel ist Robert Mulligans Film THE SUMMER OF '42 (USA 1971), der die Liebesgeschichte zwischen einem Fünfzehnjährigen und einer Kriegerwitwe erzählt (Beaver 1994, 115). Die sehr kurzen Formen werden oft *weicher Schnitt* genannt. Sie werden meist nicht als Blenden, sondern als Schnitte wahrgenommen. Darunter versteht man Blenden über ein bis zehn Bildfelder, mittels derer man Übergänge zu glätten versuchte. Katz (1988, 431) erwähnt das Beispiel von verwackelten Naturaufnahmen, die mittels weichen Schnitts in eine kontinuierlich wirkende Bildfolge umgesetzt werden können.

[14] Hier scheinen Analogien zu den Zeitkünsten, insbesondere der Musik sinnvoll zu sein. Auch solche affektiven Bewegungen wie das "Einstimmen" auf etwas, das kommen soll, hängen vielleicht mit der gleitenden Bewegung zwischen den Bildern einer Blende zusammen.

[15] *Kontextanalyse* ist die einzig angemessene Form, die Untersuchung der signifikativen Potenz der filmischen Mittel zu betreiben. In dieser Rigorosität ähnlich: Dick 1978, 33. Vgl. außerdem neben Möller 1978 und 1986 auch Wulff 1999.

Literatur

Aumont, Jacques / Bergala, Alain / Marie, Michel / Vernet, Marc (1992) *Aesthetics of Film*. Austin: University of Texas Press.

Balázs, Bela (1984) *Schriften zum Film. 2. Der Geist des Films. Artikel und Aufsätze 1926-1931*. Berlin: Henschelverlag Kunst und Gesellschaft.

Beaver, Frank (1994) *Dictionary of Film Terms. The Aesthetic Companion to Film Analysis*. New York: Twayne.

Blüher, Dominique / Tröhler, Margrit (1990) Sensibilisierung für die Konstruktion der Filme. [Interview mit Christian Metz.] In: *Film-Bulletin* 32,2, S. 47-55.

Bordwell, David (1985) The classical Hollywood style, 1917-1960. In: David Bordwell, Janet Staiger & Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press, S. 1-84.

Chvatík, Kvetoslav (1987) *Mensch und Struktur. Kapitel aus der neostrukturellen Ästhetik und Poetik*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Cohen-Séat, Gilbert (1962) *Film und Philosophie. Ein Essai*. Gütersloh: Bertelsmann.

Dick, Bernard F. (1978) *Anatomy of Film*. New York: St. Martin's Press.

Goffman, Erving (1980) *Rahmenanalyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt: Suhrkamp.

Gunning, Tom (1984) Non-Continuity, Continuity, Discontinuity: A Theory of Genres in Early Film. In: *Iris* 2,1, S. 101-112.

Katz, Steven D. (1998) *Die richtige Einstellung. Zur Bildsprache des Films. Das Handbuch*. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins.

Lindgren, Ernest (1948) *The Art of the Film. An Introduction to Film Appreciation*. London: George Allen & Unwind.

Maltby, Richard / Craven, Ian (1995) *Hollywood Cinema. An Introduction*. Oxford/Cambridge:

Blackwell.

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

--- (1981) *Essais sur la signification au cinéma*. 2. 3me tirage Paris: Klincksieck.

Möller, Karl-Dietmar (1978) Schichten des Filmbildes und Ebenen des Films. In: *Die Einstellung als Größe einer Filmsemiotik. Zur Ikontheorie des Filmbildes*. Münster: Münsteraner Arbeitskreis für Semiotik, S. 69-117 (papmaks. 7.).

--- (1986) *Filmsprache. Eine kritische Theoriegeschichte*. Münster: MakS Publikationen (Film: Theorie und Geschichte. 1.).

Monaco, James (1977) *How to read a film. The art, technology, language, history, and theory of film and media*. New York: Oxford University Press.

Morin, Edgar (1958) *Der Mensch und das Kino. Eine anthropologische Untersuchung*. Stuttgart: Klett.

Opl, Eberhard (1990) *Das filmische Zeichen als kommunikationswissenschaftliches Phänomen*. München: Ölschläger.

Salt, Barry (1983) *Film Style and Technology: History and Analysis*. London: Starword.

Shapiro, Fred R. (1983) Movie Words: Antedatings of Cinematic Terms. In: *American Speech* 58, 1983, S. 216-224.

Siegrist, Hansmartin (1986) *Textsemantik des Spielfilms. Zum Ausdruckspotential der kinematographischen Formen und Techniken*. Tübingen: Niemeyer.

Wulff, Hans J. (1999) *Mitteilen und Darstellen: Elemente der Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Narr.

Accoladen:

Die Montage der Listen und seriellen Reihungen [*]

Als Christian Metz im Rahmen seiner «Großen Syntagmatik» (1972, 172ff) auf die nicht zeitgebundenen, nicht kausal motivierten, nicht-szenischen, achronologischen Sequenztypen zu sprechen kam, wies er explizit auf einen Typus von Montagesequenzen hin, der unauffällig ist, oft nur als Zwischenstück zwischen Szenen eingesetzt oder im Rahmen von Filmanfängen, manchmal auch als stimmungsvolles Entr'acte gesetzt wird. Gleichwohl ist die semiotische Form derartiger Bildfolgen höchst interessant, impliziert sie doch andere Beziehungen zwischen den Einstellungen als diejenigen, die bei szenisch motivierter Montage dominieren.

Achronologische Syntagmen können nach Metz' damaligem Vorschlag in zwei Formen auftreten:

(1) als *parallele Syntagmen*, die solche begrifflichen Oppositionen wie die von «arm und reich», «Krieg und Frieden», «gestern und heute» als abstraktes Prinzip, nicht als Erzählung entfalten, und

(2) als *Syntagmen der zusammenfassenden Klammerung* (frz.: *syntagme en accolade* = «Syntagma der Umarmung», engl.: *bracket sequence*), worunter er eine Anhäufung von Bildern versteht, die in ihrer Gesamtheit eine Situation (zum Beispiel eine vielfach ausgeübte Handlung) oder eine Idee (wie Landleben oder Alltag im Kloster) bezeichnen. Metz gibt die folgende Definition: «Eine Serie kurzer Szenen, die solche Ereignisse darstellen, die als typische Beispiele für eine bestimmte Realität angesehen werden und die ganz bewusst nicht in ein zeitliches Verhältnis zueinander gebracht werden, um gerade dadurch ihre Zusammengehörigkeit innerhalb einer *Kategorie von Tatsachen* zu betonen» (1972, 173f).

1. Syntagmen der zusammenfassenden Klammerung

Im Unterschied zu Letzteren basieren Erstere immer auf einer – mehr oder weniger komplexen – Alternation zweier Bildreihen, dem Paarigkeitsprinzip der Begriffe, die es darzustellen gilt, korrespondierend. Parallele Syntagmen illustrieren und etablieren eine symbolische Relation zwischen den Motiven der einzelnen Einstellungen, die sich zu einem Begriffsgegensatz verdichten. Gerade darum ist die *Wiederholung* eine notwendige Technik, die eine Abstraktion erzwingt – will der Zuschauer den Zusammenhang der Bildfolge nicht verlieren oder dem Eindruck ihrer Beziehungslosigkeit ausgesetzt sein. Die Bildfolge kann als Alternation erkannt werden (ABAB...), weil sie sich abstraktiv als Instantiation einer begrifflichen Opposition erweist (und *vice versa*: aus der Verwandtschaft der Bilder der Alternation erschließt sich ihre Zugehörigkeit zu begrifflichen Kategorien).

Parallele Syntagmen stehen aufgrund ihrer implizit immer anwesenden Begrifflichkeit auf einem hohen textuellen Niveau, gehören der diskursiven Struktur des Textes an. Komplizierter ist der textuelle Ort der Syntagmen der zusammenfassenden Klammerung – sie sind viel stärker in den Gang der Erzählung eingebunden, realisieren große textsyntaktische Funktionen wie Transi-

tion, Imagination und Ähnliches, sind gelegentlich sogar Entfaltungen elementarer narrativer Funktionen. Schon eine Sequenz aus *THE SCARLET EMPRESS* (Josef von Sternberg, USA 1934), die Metz seinerzeit als Beispiel für ein derartiges «Syntagma der zusammenfassenden Klammerung» nannte, koordiniert die Sequenz mit der Vorstellungswelt einer der Figuren: Die Passage zeigt «das schreckliche und faszinierende Bild [...], das sich die zukünftige Herrscherin, damals noch ein kleines Mädchen, über das zaristische Rußland macht (die an riesige Glockenschwengel gebundenen Gefangenen, der Henker mit seinem Beil etc.)» (1972, 174). Metz bezeichnet derartige Bildfolgen als «eine Serie kurzer Szenen, die solche Ereignisse darstellen, die als typische Beispiele für eine bestimmte Realität angesehen werden und die ganz bewusst nicht in ein zeitliches Verhältnis zueinander gebracht werden» (1972, 173). Er kontextualisiert das Beispiel also nicht weiter im Rahmen der globalen Textstruktur.

Sicherlich finden sich unter den Klammer-Syntagmen Beispiele, deren Bezug zum Begrifflichen ähnlich fundiert ist wie bei den parallelen Syntagmen. Wenn also eine nicht-alternierende Serie kurzer exemplarischer Szenen dargeboten wird, die ohne Zeitbezug eine Kategorie von Tatsachen – im Sinne eines *Themas* respektive eines rhetorischen *Topos* – wie «moderne Liebe» [1] illustrieren oder illuminieren, ist auch hier eine Abstraktion nötig, soll die Bildfolge sinnvoll in den Gang der Erzählung eingegliedert werden. Auch hier stehen die einzelnen Einstellungen in räumlicher und zeitlicher Koexistenz, ohne durch Kausalität, Zeitlichkeit oder andere konsequente Verbindungen zusammengeschlossen zu sein. «Keine der Einzelevokationen wird [im Rahmen der Sequenz] in der ganzen syntagmatischen Breite behandelt, auf die sie Anspruch hätte», schreibt Metz (1972, 174), weil sie nur als Glied im Kontext der Einstellungsfolge funktionieren muss, was den signifikativen Reichtum der Bilder radikal einschränkt. Element und Syntagma stehen so in einem abstraktiven Verhältnis. Darum auch rückt die ästhetische Qualität der Bilder in einer solchen Sequenz so wenig ins Zentrum der Aufmerksamkeit – sie wird unter der Last des Aufgehens in einem abstrakteren Konzept gelöscht, spielt allerdings in der Montage der Einzelbilder eine eigene Rolle.

2. Typologie

Es lassen sich recht schnell drei Grundtypen der Klammersyntagmen ausmachen: *Exposition*, *Summary/Serie* (Montage-/Hollywood-Sequenz) und *Liste*. Im Einzelnen wird sich schnell zeigen, dass vom Material her die Einkreisung dessen, was man tatsächlich als «Klammer-Sequenz» ansehen kann, ausgesprochen schwierig ist.

2.1 Expositorische Funktionen

Auffallend häufig finden sich Klammersyntagmen am Anfang von Filmen. Hier dienen sie dazu, einen allgemeinen Eindruck zu geben, in welchem Zustand sich die erzählte Welt befindet. Wenn also in Géza von Radványis *VALAHOL EURÓPÁBAN* (IRGENDWO IN EUROPA, Ungarn 1947) eine Serie von Bildern auf zerstörte Städte, Bombardierungen und Trauer die Erzählung eröffnet – er handelt von einer Gruppe von verlassenen Kindern, die bei einem ehemaligen Konzertpianisten Unterschlupf finden –, so skizzieren die Bilder die Welt der Handlung in aller Kürze, Material verwendend, das der Zuschauer aus Wochenschauen kennt und das die Geschichte

an seine unmittelbare Erfahrungswelt ankoppelt. In einem ähnlichen Verfahren eröffnet auch DODGE CITY (HERR DES WILDEN WESTENS, Michael Curtiz, USA 1939) die Erzählung: Ein Straßenschild wird durch eine Schriftüberblendung als «Dodge City» identifiziert; weitere Schriften informieren darüber, dass die Stadt durch den Rinderhandel reich geworden ist, dass aber das einzige Gesetz das des Stärkeren sei, stärker an Geld oder an Gewalttätigkeit. Es folgt eine Serie von Aufnahmen von Straßenkämpfen, Duellen, Spieltischen, Szenen der Lynchjustiz und vom Büro des Sheriffs. Das Bild der Straßenkämpfe wird wiederholt, kann als Indikator von Frequentativität gedeutet werden (Colin 1995, 65). Erst die Schrift vereindeutigt den Ort der Handlung; die Bilder allein beschreiben «eine Stadt ohne Gesetz», keinen spezifischen Ort, der mit definitivem Artikel benannt werden könnte (ibid., 65). Es geht um Typisches, nicht um Besonderes.

Ebenfalls zu Beginn des Films wird manchmal mit der *Nomination des Tiefenthemas* der Story gearbeitet. Oliver Stones NATURAL BORN KILLERS (USA 1994) etwa beginnt mit einer Folge von Szenen aus spektakulären Gerichtsfällen der jüngsten Zeit (das Verfahren wird im Abspann nochmals aufgenommen), die folgende Erzählung in eine Reihe von Tatsachen der US-amerikanischen Kriminalität einreihend. Dass Stone damit gleichzeitig auf die moralische und kriminologische Einordnung seiner Geschichte verweist, sei am Rande vermerkt.

2.2 Summary und Reihung

Eng verwandt den expositorischen Verwendungen sind zwei andere Typen. Der eine sei hier *Reihung* genannt. Darunter fallen Einstellungsfolgen, die gleiche Handlungen vieler Akteure bezeichnen. Derartige Sequenzen stehen im Kontext der Erzählung, akzentuieren einen gewissen Punkt der Entwicklung. Die Reihung intensiviert und dramatisiert das Geschehen und zeigt zugleich, dass es nicht um Einzelaktionen geht, sondern um Mengen gleichartiger Aktionen. Wenn also in Howard Hawks' RED RIVER (USA 1948) das Aufbruchsignal zum ersten großen Rindertreck (auf dem bis heute bekannten *Chisholm Trail*) von Laredo in Texas nach Abilene in Missouri ertönt, folgt eine schnelle Sequenz der Männer im Sattel, die mit einem Schrei ihre Hüte in die Höhe reißen, um die Herde in Bewegung zu setzen, zugleich aber auch ihre Begeisterung ausdrücken, den Treck anzutreten. Die zweiteilige Sequenz wurde mit einem langsamen Schwenk über die endlos scheinende Rinderherde eröffnet, die ruhig in der Morgendämmerung auf der Weide steht; erst als Dunson (John Wayne) seinem Pflegesohn Matt (Montgomery Clift) sagt: «Take 'em to Missouri, Matt!», erfolgt der Umschnitt. Es ist der rabiate Wechsel des Bildthemas, der Kameradistanz und des Tempos der Montage gleichermaßen, der sich als Euphorie der Männer und Energie des Geschehens auch dem Zuschauer mitteilt. Eine Abfolgeordnung haben die Aufnahmen nicht, es ist pure Gleichzeitigkeit, die den Moment als entscheidenden Übergang zur eigentlichen Handlung akzentuiert.

Bekannter ist die *Summary-Sequenz*. Sie gehört zu den genuin filmischen Verfahren des Formenbaus und fasst längere Prozesse in einer deskriptiven Folge von Einzelbildern (oder von Bildern einzelner, zeitlich aufeinander folgender Vorgänge) zusammen [2]. *Summaries* spielen mit einem internen Widerspruch, die Zeitbehandlung betreffend: Sie sind auf jeden Fall diskontinuierlich – hier wird Handlungsgeschehen *komprimiert*, in einer Art von «sequentieller Raffung» beschleunigt, rhythmisiert und resümiert. Zwei semantisch-syntaktische Funktionen treten nebeneinander: Zum einen gehören derartige Sequenzen zu den Verfahren der *Kontinuierisierung* der Er-

zählung und des Überdeckens von Ellipsen; und zum zweiten werden sie genutzt, um das Erzählte zu foliieren, Übergangsphasen zwischen narrativ wichtigen Episoden nicht nur zu *raffen*, sondern auch zu *essentialisieren*. Musikalische Untermalung dient fast immer als Indikator für Zusammengehörigkeit, sogar von Kontinuität. Wenn also in *THE BRIDE CAME C.O.D.* (*DIE BRAUT KAM PER NACHNAHME*, William Keighley, USA 1941) die Nachricht öffentlich bekannt wird, die Braut sei per Flugzeug entführt worden, zeigt eine nur 20sekündige Sequenz in nicht-chronologischer Folge Zeitungsverkäufer, Radios, Zuhörer; eine Radiostimme hält die rasend schnelle Sequenz zusammen (0:30:15-0:30:35). Sie realisiert nur eine einzige narrativ wichtige Information («Das Geschehen wird öffentlich!») – die Akteure sind austauschbar und anonym, selbst die Aktionen sind nicht wichtig, sie müssen nur die abstrakte Botschaft «Ausbreitung einer Nachricht» (in gedruckter und gesendeter Form) illustrieren.

Eine Zwischenform zum Typus der *Liste* ist die deskriptive *Sequenz einzelner vergleichbarer* Aktionen. Wenn also in *FUNNY BONES* (Peter Chelsom, GB 1995) die Kleinkünstler, die möglicherweise in der Comedy-Show des Helden auftreten werden, nacheinander mit signifikanten Ausschnitten aus ihren Probevorträgen zu sehen sind, gelegentlich unterbrochen von Aufnahmen der zunehmend resignierten Manager der Show, so versammelt die kleine Sequenz einen Querschnitt der englischen Kleinkunstszene. Keine der Aufnahmen hat Eigenwert, keine der Figuren – mit Ausnahme der Chefs – spielt in der Geschichte eine Rolle. Eine ganz ähnliche Sequenz findet sich in Alan Parkers *THE COMMITMENTS* (GB 1991), in der sich eine ganze Reihe obskurer Gestalten als Anwärter für eine Soulband vorstellen, die gegründet werden soll.

Für alle bisher genannten Formen von *Summary* und Reihung gilt ein Prinzip der Ökonomie, das Reisz und Millar (1988, 79) ganz schlicht resümieren: «Das Ziel einer modernen Montage-Sequenz ist, eine Reihe von Fakten zu vermitteln, die erst zusammen etwas aussagen, [darum] wird das Nebeneinander bestimmter einzelner Einstellungen unwichtig – sogar irreführend – und ist deshalb weitgehend aus der Mode gekommen. Man benutzt stattdessen Blenden.» Ob die Bilder per Schnitt oder per Blende aneinandergereiht sind, spielt für ihre Verschiedenartigkeit keine entscheidende Rolle – immer müssen sie in der Rezeption auf jenen abstrakteren Gehalt hin kondensiert werden, der für die Erzählung von Bedeutung ist. Reisz/Millar (ibid.) geben ein Beispiel aus Carol Reeds *THE THIRD MAN* (*DER DRITTE MANN*, GB 1949): Als gegen Ende des zweiten Drittels der Polizist Calloway (Trevor Howard) den Schriftsteller Martins (Joseph Cotten) von den Verbrechen Harry Limes' (Orson Welles) überzeugen will, legt er ihm eine Kette von Beweisen vor, um die Anschuldigung zu untermauern. Nun muss einerseits deutlich werden, dass es viele Beweise gibt; andererseits sind sie aber im Einzelnen «dramatisch völlig uninteressant». Das Mittel der Montage-Sequenz ist ein Ausweg aus dem Dilemma – sie ist sehr schnell, sehr kurz, informationell sehr dicht, gestattet es also, das «Tempo der Handlung nur einen kurzen Moment» zu verlangsamen.

Einen etwas anderen Status haben Traumsequenzen, die manchmal als assoziative Bilderflut sehr heterogene Elemente zusammenfassen. Nur die Sequenz ist narrativ gebunden, die einzelnen Einstellungen der Traumepisode dagegen sind frei, kombinieren sich mit den anderen Bildern der Sequenz zu manchmal sehr komplexen Bedeutungsstrukturen. Ein Beispiel entstammt Ruben Mamoulians *APPLAUSE* (USA 1929), in dem eine junge Frau im Traum die Geschehnisse des konfus verlaufenen Vortages rekapituliert, an dem sie vom Kloster ins Variété gelangt war; Bilder singender, betender, beste Wünsche aussprechender Nonnen wechseln mit Aufnahmen von Clowns, Billighotels, den Publika der Billigtheater – und der liebenden Mutter, einer Schauspielerin, die ihre Tochter vom Kloster auf die Bühne holen will. Hier sind es keine thematischen Abstraktionen, sondern die Rückbindungen der Traumhalte an die Erlebnisse der Träu-

menden; die Wirrnis der Bildanschlüsse, die Beliebigkeit der Bilder repräsentieren den Geisteszustand des Mädchens, keine abstrakt-begriffliche Kategorie. Wie fast alle Traumsequenzen bietet das Beispiel vielleicht Material für eine Analyse der träumenden Persönlichkeit; aber es handelt sich nicht um eine «Kategorie von Tatsachen», die es zu erschließen gilt.

2.3 Liste

Fast als eine Reinform der Klammersequenz wirkt die hier sogenannte *Liste*.

Der *Katalog* [als übergreifende Bezeichnung einer oder mehrerer Listen] ist die tendenziell vollständige Anordnung aller Lexeme eines gegebenen Paradigmas im Syntagma schlichter Reihung und damit wohl die einfachste Textur überhaupt. Als Liste von Begriffen, die einen gegebenen Oberbegriff nach einer vorgegebenen Ordnung vollständig explizieren, ist die einzige semantische Leistung des Katalogs das Denotat, die Aufzählung aller Elemente einer Klasse. (Baßler 1996, 134)

Natürlich ist hier von einer Idealform von Katalog und Liste die Rede – in der Praxis können nur «Fälle von» aufgelistet werden (nur in formalen Systemen können Listen vollständig sein). Listen sind *Kasuistiken* und werden gerade dadurch der Verständigung zugänglich, erschließen und konstituieren Wirkliches (Henningsen 1982).

Eine Liste ist eine sehr einfache Ordnungsform, versammelt Elemente unter einer formalen oder thematischen Kategorie, wobei die Subordination der Elemente unter das Thema die primäre Anforderung an die Wohlgeformtheit der Liste ist. Möglicherweise kann mit den Listen Weiteres erschlossen oder abgeleitet werden; doch dies ist eine Leistung der Liste, nicht mehr der Elemente. Wenn also in einem Film über die späten 1960er die Abwehr der «Gammler und Hippies» durch eine Mehrzahl der Erwachsenen mit einer Liste von meist älteren Bürgern illustriert wird, die nacheinander statementartig ihre Meinung kundtun, manche sogar mit «Arbeitslager» drohend, dann kann die kurze Folge von Gesichtern generalisiert werden zu «Das Kleinbürgertum», und auch die Assoziation, diese generalisierten Bürger mit den repressiven Methoden der Nazis zusammenzubringen (als Residuum der «Gestrigen») liegt nahe. Beides reiht sich in eine Interpretation der Jugendbewegung als Gegenwehr gegen Faschismus-Reste in den Haltungen eines Großteils der Gesellschaft der Spät-1960er ein. Die unscheinbare Bildfolge wird so zu einem Argument in einem historisch-politischen Diskurs – weil sie *als argumentative Einheit* in der Struktur des Dokumentarfilms eingesetzt ist.

Werden die Beteiligten an einem Geschehen in Form einer Liste vorgestellt, wechselt der semiotische Modus vollständig. Listen sind Kataloge, weder auf Entwicklung noch auf Konflikt ausgerichtet, vor allem an der Individualität der Elemente desinteressiert. Allerdings kann ihre Individualität nicht ganz gelöscht werden. In Leni Riefenstahls Reichstagsfilm TRIUMPH DES WILLENS (D 1935) findet sich eine berühmte Sequenz, in der sich einzelne Männer des SA-Arbeitsdienstes vorstellen: «Kamerad, woher stammst du? / Aus Friesland! / Und du, Kamerad? / Aus Bayern! / Und du? / Vom Kaiserstuhl! / Aus Pommern! / Und aus Königsberg! / Aus Schlesien! / ...van de Waterkant! / Vom Schwarzwald! / Aus Dresden / Von der Donau! / Vom Rhein! / Und von der Saar! / [Bild auf Hitler, im Chor:] Ein Volk, ein Führer, ein Reich! Deutschland!». Zwar sind die Sprechenden in Großaufnahmen exponiert, doch stehen sie nicht als Individuen, sondern als Vertreter der Volksmasse. Die Verschiedenheit ihrer Herkunftsorte repräsentiert die die Landsmannschaften übergreifende Allgemeinheit der nationalen Bewegung, die Gleichheit der Verschiedenen. Es ist nicht das Individuelle der Sprecher, das interessiert,

sondern ihre Rolle als austauschbare Repräsentanten. Die ideologische Botschaft, dass sich aus Einzelnen ein Kollektiv formt, bleibt erhalten – perfiderweise dadurch, dass ihre Verschiedenheit hervorgehoben ist.

Eine besonders wichtige Rolle spielt die Listen-Montage im Rockumentary. Erinnerung sei an Don A. Pennebakers *MONTEREY POP* (USA 1968), insbesondere an den Auftritt Ravi Shankars, der am Ende mit einer minutenlangen Montage atmosphärischer Bilder des Festivals von Zuschauern/Zuhörern begleitet ist, manche in ekstatischer Hingabe, andere in meditativer Versunkenheit. Erst danach schneidet Pennebaker auf die Musiker um, geht in die Form einer normalen Konzertaufzeichnung über. Die *reaction shots*, die hier in langer Folge aneinandergereiht sind, beziehen sich auf die Musik (ob die Reaktionen tatsächlich aus diesem Moment oder aus anderen Phasen des Stücks oder des Festivals stammen, ist vom Material her nicht entscheidbar). Die Aufnahmen zeigen Individuen, aber sie anonymisieren sie zugleich [3]. Durch die Musik stehen sie in chronologischer Reihung; doch dies ist eine nur schwache Zeitklammer, die die Bilder umgreifen könnte. Ein extremes Beispiel ist Ingmar Bergmans Adaption *TROLLFLÖJTEN* (Schweden 1975) *VON MOZARTS OPER Die Zauberflöte*: Die Ouvertüre ist aus Bildern eines hochartifizial für die Szene zusammengestellten Publikums komponiert, das alle Rassen und Hautfarben repräsentiert; sie endet mit der Aufnahme eines kleinen Mädchens, das – wie alle anderen auch – konzentriert und verzückt der Musik lauscht. Mehreres kommt zusammen: Der Zuschauer muss die Vielfalt der Akteure als Repräsentation von «alle Menschen» identifizieren; er muss die Gleichartigkeit ihrer Reaktionen als Antwort auf die Musik verstehen und zu dem Schluss generalisieren, dass diese Musik keine nationalen, ethnischen oder rassistischen Grenzen kennt. Aus der Liste der Aufnahmen wird eine moralische und ideologische Quintessenz lesbar, die zugleich eine Rezeptionsanweisung für den ganzen Film generiert.

3. Bestimmungselemente

Wie schwankend der Boden ist, wenn man die genannten Typen achronologischer Montage voneinander unterscheiden will, mag schon durch Metz' eigenen Umgang mit dem Problem angedeutet sein. Noch in dem Aufsatz «La grande syntagmatique du film narratif», der 1966 – also zwei Jahre vor den «Problemen der Denotation» – erschien, unterschied er das *frequentative Syntagma* und das *deskriptive Syntagma*.

Ersteres stelle Dinge in einer Reihe zusammen, die man in der Realität nie in ihrer Gesamtheit erfassen könnte; Metz spricht von «zyklisch wiederholten Bildern» (*acolades*, Klammern), die dazu benutzt werden. Zu ihnen rechnen Folgen von kurzen Kriegsszenen, aber auch Bilder, die blitzlichtartige Einblicke in psychische Prozesse gestatten (1966, 121f). Die Elemente eines deskriptiven Syntagmas hängen dagegen nicht durch zeitliche, sondern durch räumliche Nähe zusammen (wie Aufnahmen einer Schafherde, des Hundes und des Hirten; vgl. 1966, 122). Schon die Beispiele oben zeigen deutlich, dass die Differenzierung viel zu kurz greift und die einzelnen Typen zudem mit ganz unterschiedlichen Bestimmungselementen voneinander unterschieden werden.

In der 1968er Revision des 1966er Modells steht dann das Klammer-Syntagma neben der Parallelmontage. Als übergeordnetes Bestimmungselement ist im porphyrianischen Baum der syntagmatischen Typen (der «großen Syntagmatik») einzig die *Abwesenheit chronologischer Beziehungen* zwischen den Einstellungen genannt. Colin präzisiert die Definition, wenn er die

Abwesenheit narrativer Struktur (darin ist das Klammersyntagma ebenso wie das parallele Syntagma gefasst) sowie *Linearität* (die dem parallelen Syntagma nicht zukommt) ergänzt (Colin 1995, 59). In einem anderen Versuch, die semantischen Merkmale der Metz'schen Sequenztypen zu systematisieren, ordnet er den Klammersyntagmen das Merkmal *Diegetizität* sowie die *Abwesenheit von Spezifik* zu (1995, 73), was einigermaßen unverständlich ist – das parallele Syntagma soll dabei nicht-diegetisch sein, hinsichtlich der Spezifik der Dinge, die es zeigt, ist nichts gesagt (klarere Darstellung in Buckland 2000, 117f). Der Hinweis Colins ist aber insofern wichtig, als die Klammer-Syntagmen Individuelles zeigen, das zwar im Kontext der jeweiligen Sequenz nicht interessiert, aber als eine Art «semantischer Überschuss» durchaus erhalten bleibt.

Als eigentliche definatorische Qualität wird in der Beschreibung dann aber das *Exemplarische* («eine Serie kurzer Szenen, die als typische Beispiele für eine bestimmte Realität angesehen werden», Metz 1972, 173) ausgewiesen, das die einzelnen Bilder der Sequenz als Exempla einer *thematischen Kategorie* auffasst, als Bilder, die einem thematischen *Paradigma* zugehören (ähnlich Möller 1986, 232f). Die Elemente treten in rekurrierender Reihung auf, bilden so eine *Liste* der Exemplare einer Kategorie, die selbst nicht explizit, sondern ausschließlich durch die Exemplare vertreten ist, die sie realisieren; Möller spricht von *paradigmatischer bzw. topikaler Rekurrenz*, die die Kette charakterisiere.

Ein entscheidendes Problem derartiger Sequenzen ist, dass die Frage ungeklärt bleibt, wie Exemplare ihr Paradigma signifizieren können. Natürlich ist die Gleichheit der exemplarischen Beziehung eine Tatsache, die in der Rezeption zur Unifizierung der Sequenz als Kette von Exempla des gleichen Paradigmas genutzt werden kann. Aber dann fußt das Voranschreiten von den Bildern zu der klammernden thematischen Kategorie auf einem Schluss, der sehr unsicher ist. Fledelius (1978, 41) schlug vor, solche Klammer-Sequenzen, denen gleiche Bilder vor- und hintangestellt sind, die also rein oberflächlich eine Art von Rahmung der Bildfolge vornehmen, von den nicht-gerahmten Reihen zu unterscheiden; doch da eine derartige Technik bei allen Sequenztypen auftreten kann, ist sie nicht charakteristisch für die Klammer-Sequenz und kann höchstens eine stilistische Variante beschreiben (ähnlich Möller 1986, 235). Und vor allem: die klammernden Bilder geben nicht notwendig einen Hinweis auf die thematischen Fundamente des Paradigmas, das die folgenden Aufnahmen exemplifizieren [4].

Der genannte Schluss erweist sich schnell als Fall der *Komparation*: «Der Vergleich der verschiedenen Bilder führt zu ihrer Gleichsetzung auf einem abstrakteren semantischen Niveau, wodurch sie auch «unifiziert», als Elemente eines Ganzen aufgefaßt werden können» (Möller 1986, 238). Es hat mit der Einwirkung der Reihe auf das einzelne Element zu tun, dass es in der Vielheit seiner semantischen Möglichkeiten eingeschränkt wird. Die Aufnahme eines säenden Bauern auf dem Felde kann in einer Reihe von Genrebildern des ländlichen Lebens stehen; es kann in einer Parallelmontage die «Feldarbeit vor der Maschinisierung» zum Ausdruck bringen; es kann in eine Reihe mit anderen Bildern des Bauern rücken, die ihn alle bei den Arbeiten eines Sommers zeigen; es kann (in einer progressiven Reihe) von Bildern gefolgt sein, auf denen immer mehr Säende auf immer größeren Ackerflächen erscheinen (um den wirtschaftlichen Erfolg des Bauern unter Beweis zu stellen; vielleicht ist er dann in den späteren Bildern gar nicht mehr unter den Säenden). Das gleiche Bild kann also unterschiedlichste Themen exemplifizieren und illustrieren. Es bedarf der benachbarten Einheiten, die zur Einschränkung der Bedeutungsvielfalten führen, die das einzelne Element immer hat – weil der Zuschauer vor der Aufgabe steht, aus der Folge der Einstellungen die thematische Kategorie zu gewinnen, die als Klammer die Bildfolge umgreift. Klammer-Syntagmen stellen dem Zuschauer eine (meist einfache) Aufgabe,

die es im Verfahren der Komparation und Abstraktion zu lösen gilt.

Metz (1972, 181, Anm. 39) gibt einen verdeckten Hinweis, der es gestattet, in die Formen der Klammer-Sequenz eine Differenzierung einzubringen: Handelt es sich im engeren Sinne um die *Iteration* von Elementen, die eine thematische Kategorie exemplifizieren, basieren andere auf der *Kondensation* von Informationen, insbesondere von Prozessen, die als Bildfolge resümiert werden. Eine Folge von Bildern, die zum Beispiel in Nahaufnahmen die Reaktion von Zuschauern auf eine Aktion zeigt (und die selbst meist Teil einer größeren Handlungsszene ist), iteriert das Thema, kondensiert das Geschehen selbst aber nicht. Natürlich haben Iterationen manchmal semantische Implikationen; wie in der Linguistik die Wiederholung des «Ur» in «Urgroßmutter» die Generationenbeziehung der Bezeichneten zur *origo* der Bezeichnung verdeutlicht, zeigt auch die iterative Folge von Zuschauerreaktionen die kollektive Verbindlichkeit der Reaktion und indirekt die soziale Akzeptabilität der eigentlichen Aktion [5].

Die Anordnung der Exemplare folgt nicht nur thematischen Gesichtspunkten, sondern auch ästhetischen, die die Einheit der Sequenz markieren, aber für den Charakter der Liste nicht einmal in den Konventionen des klassischen Hollywoodkinos obligatorisch sind. Es heißt bei Metz:

Die verschiedenen, aufeinanderfolgenden Evokationen [werden] häufig durch bestimmte optische Effekte (wie z.B. wiederholte und rasche Überblenden, Vorhangblenden, Panomaraschwenke und weniger durch Abblenden) miteinander verbunden. Diese an sich redundante Anwendung bringt Biagsamkeit in die Sequenz und bestätigt dem Betrachter, dass er sie als Ganzes auffassen und nicht etwa in direkte Verbindung mit dem Erzählfortgang bringen soll (Metz 1972, 174).

Biagsamkeit: offensichtlich hebt Metz hier auf ästhetische Strukturen der Listenmontage ab. Wenn Klammer-Sequenzen schon nicht intensiv mit der narrativen Struktur verbunden sind, so fallen sie auf, weil sie sich vom Kontext anderer Sequenzen abheben,

- durch Beschleunigung des Schnitts,
- durch Rhythmisierung der Folge der Elemente und insbesondere
- durch die Tongestaltung (sei es durch musikalische Unterlegung, durch eine eigene dialogische Struktur wie in dem erwähnten Riefenstahl-Film und anderes mehr).

Man mag diese Qualitäten als «lyrisch» ansehen, sollte dabei aber die Funktion derartiger Gestaltung nicht übersehen: Sie schafft auf einer ästhetischen Ebene Zusammenhang, verstärkt den Zusammenhang der Komparation, isoliert die Sequenz von ihrer Umgebung, macht sie als Einheit rezipierbar. Durch diese besonderen ästhetischen Eigenheiten ragen solche Sequenzen aus dem Gang der Erzählung heraus wie Inseln von eigener stilistischer Prägung.

4. Ausblick: Poetik der Listen

In der Geschichte der poetischen Formen hat die Liste eine lange Tradition, weist über das Barock zurück bis in die Antike (als Überblicke vgl. Mainberger 2003; Belknap 2004; Eco 2009). Listen hätten kein Potenzial, das Erhabene wiederzugeben, heißt es gelegentlich bei Eco, sie erfüllten andere Zwecke. Listen sind ein primitives Verfahren, Sinn zu stiften, indem sie die Welt der Tatsachen in eine mehr oder weniger bürokratische Ordnung bringen. Wenn Moritz Baßler das Anlegen von Listen in der neueren Popliteratur nicht nur als nominalistische Abkehr von der «großen Erzählung» interpretiert, sondern das den Listen eng assoziierte Prinzip des «Sam-

melns» als am Ende archivarischen Zugang zur Erfahrungswelt interpretiert (Baßler 2002, 69ff, 94ff), dann artikuliert er eine These, die im Rahmen der Popkultur und -literatur aufschlussreich ist. Für eine Theorie der filmischen Listen-Montage hilft die Annahme aber wenig, es sei denn, man beschränkt sich auf jene Fälle, in denen ein allzu komplexer Gegenstand nicht mehr analytisch aufbereitet wird, sondern als lange Kette von Aufnahmen komponiert ist, aus der die bei Metz als «Evokationen» bezeichneten Bedeutungspotenziale der einzelnen Aufnahmen sich zu einem Sinn zusammensetzen sollen, der letzten Endes dem Zuschauer überantwortet ist. Dass man insbesondere in historischen Kompilationen (etwa aus der Guido-Knopp-Reihe ZDF-HISTORY) zu diesem Mittel greift, mag allerdings als Hinweis auf ein Zurücktreten eines analytischen Zugangs zur Geschichte gelesen werden. Ermöglichte noch die barocke Liste einen Blick in den Reichtum der Schöpfung und auf die Vielfalt der Objekte und Symbole, steht diese neue Schrumpf-Form der Liste eigentlich nur als Visualisierung von Allgemeinbegriffen, trägt also kein weiteres signifikatives Potential in sich.

Das ist höchst bedauerlich, kann doch das Accolieren zu Texten enormer ästhetischer und argumentativer Dichte führen. Erinnerung sei abschließend an Jorge Furtados fulminanten Kurzfilm *ILHA DAS FLORES* (INSEL DER BLUMEN, Brasilien 1989), der eine Art Schnellkurs zur Politökonomie ist und dabei mehrfach eine sich erweiternde Beschreibung der Produktionsprozesse und der generischen Zugehörigkeit der Akteure gibt. Ganz in der Art der Darstellungen der *artificial intelligence* ist die Zugehörigkeit immer als «is-a»-Relation [= ist ein Beispiel von] expliziert, Bestimmungselemente werden als «ausgezeichnet durch», die einzelnen Handlungen als zeitlich-logische Folge mit einer intentionalen «um-zu»-Beziehung miteinander verbunden, so dass eine wie selbstverständlich ablaufende Kette von Aussagen zustande kommt (*Herr x ISA Mensch* [ausgezeichnet durch die *Daumenstellung*] *baut Tomaten an UMZU sie zu verkaufen UMZU Geld zu verdienen / Geld ISA ...*). Die Weiterungen dieser wiederholten und immer länger werdenden Ketten, die mit fotografischen Aufnahmen, Buchillustrationen, Tabellen u.ä. visualisiert werden, führen zu immer groteskeren bitteren Einsichten, bis am Ende Menschen die von Schweinen übriggelassenen Tomatenabfälle auf der Müllhalde zusammensuchen: accolierende Montage, die zunächst als manieristisches Spiel beginnt, um am Ende um so empörter zur Realität zurückzukehren.

Anmerkungen

[*] Für inhaltliche und stilistische Hinweise bin ich Christine Noll Brinckmann, Britta Hartmann und Carlos Spoerhase zu Dank verpflichtet.

Das im Titel verwendete «Accolade» ist vom frz. Verb *accoler* (= verbinden, aneinanderfügen) bzw. vom provençalischen *acolada* (= ***) abgeleitet, wiederum auf das lat. *ad collum* (= um den Hals) zurückgehend und dem lat. *accolo* (= Anwohner, Nachbar) verwandt; es wird in drei Bedeutungen verwendet: (1) [altertüml.] jmd. zum Ritter schlagen, (verallg.:) jmd. die Ehrerbietung erweisen; (2) umarmen, aneinanderfügen, verbinden; (3) typografisch, als Bez. der geschweiften Klammern. Im Dt. sind nur die beiden Bedeutungen (1) und (3) möglich, wengleich sehr unüb-

lich. Die im Frz. als Hauptbedeutung verbreitete «Umarmung» tritt im Dt. gar nicht auf.

[1] Das Beispiel bezieht sich auf Jean-Luc Godards *UNE FEMME MARIÉE* (EINE VERHEIRATETE FRAU, F 1964), der am Anfang mit einem Klammer-Syntagma «erotische Evokationen» versammelt, die sich (nach Metz 1972, 174) zur Vorstellung «moderne Liebe» verdichten.

[2] Manchmal werden *Summaries* in der Metz-schen Terminologie zu den Episodensequenzen gerechnet. Ein Beispiel ist das berühmte Frühstück aus Orson Welles' *CITIZEN KANE* (USA 1941), das eine 12jährige Ehegeschichte auf Veränderungen einer einzigen Situation («Frühstück») reduziert; die Sequenz ist als komplexe Alternation ausge-

führt. Metz (1972, 179f) klassifiziert sie als Episodensequenz, macht indirekt auf die topikale Einheit ebenso aufmerksam wie auf den Prozess der Komparation, der die Bilder auf ihre Zusammenfassung einer zerfallenden Ehe kondensiert; vgl. dazu Reisz/Millar 1988, 81-85; Möller 1986, 239-241. Möller (ibid., 242) stellt das Klammer-Syntagma unmittelbar neben die «Sequenz durch Episoden», weil letztere die Qualität der «topikalen Rekurrenz», verbunden mit einer «progressiven Modifizierung», mit den Klammer-Sequenzen teilt. Mehrfach diskutiert wurde auch die Frage nach der Beziehung der Klammersyntagmen zur Narration; wenn Colin (1995, 68f) notiert, sie könnten nicht nur deskriptiver, sondern auch narrativer Natur sein, dann schafft er definitiven Raum, um die «Hollywood-Sequenzen» zu den Klammersyntagmen zu stellen, dürfen sie doch «as narration of a typical succession of events» angesehen werden. Dann rechnen die oft metonymisch komplexe Handlungsabläufe zusammenfassenden Montagesequenzen tatsächlich zu den Klammer-Syntagmen.

Verwiesen sei an dieser Stelle auch auf das sogenannte «Nummernprinzip» des frühen Films und des Musicals, auf das ich hier nicht eingehen kann, das aber den Formen nah verwandt ist, die ich hier beschreibe; vgl. dazu den perspektivenreichen Artikel von Christine Noll Brinckmann (1993).

[3] Dieses Prinzip einer «listenden Rezeption» wird nur gelegentlich unterbrochen, wenn das Bild bekannte Stars zeigt, die auf dem Festival aufgetreten sind und nun als normale Zuschauer auftreten.

[4] Einen Sonderfall bilden möglicherweise solche Klammer-Syntagmen, denen das Thema mit einer Schrifttafel explizit zugeordnet ist. Wenn also ein Film mit «Wien, 1887» anfängt und eine Kette von Stimmungsbildern folgen lässt, dient die Schrift als expliziter Hinweis auf das Paradigma, dem die Einstellungen zugehören. Insbesondere im Lehrfilm wird regelmäßig mit derartigen Techniken gearbeitet.

[5] Ohne dem hier nachgehen zu wollen, sei darauf hingewiesen, dass die Wiederholung in der Rhetorik als Strategie der Intensivierung dienen kann. Allerdings geht es in Figuren wie *Anadiplosis* (= Wiederholung von einem oder mehreren Wörtern), *Antistrophe* (= Wiederholung desselben Wortes oder Satzes am Ende von aufeinanderfolgenden Absätzen) oder *Polysyndeton* (= Wiederholung von Konjunktionen) um die Wiederholung von identischen Sprachmitteln; das ist in der filmischen

Klammer-Sequenz anders – hier sind die signifikativen Einheiten in aller Regel unterschiedlich. Gleichwohl gilt es, der These nachzugehen, ob die iterative Reihung gleicher oder vergleichbarer Inhalte – verstärkt durch die Rhythmisierung der Bildfolge – nicht ähnliche Effekte der Intensivierung freisetzt.

Verwiesen sei auch auf ein mögliches komisches Potential, das Listen innewohnt, das Foucault in seiner berühmten «chinesischen Klassifikation» in ganz anderem Zusammenhang anspricht (Foucault 2003, 17); vgl. dazu im weiteren Jullien/Chemla/Pigeot 2004.

Literatur

Baßler, Moritz (1996) Historischer und rhetorischer Katalog. In: *Historismus und literarische Moderne*. Hg. v. Moritz Baßler [...]. Tübingen: Niemeyer, S. 134-149.

Baßler, Moritz (2002) *Der deutsche Pop-Roman – die neuen Archivisten*. München: Beck (Beck'sche Reihe 1474).

Belknap, Robert E. (2004) *The List. The Uses and Pleasures of Cataloguing*. New Haven, Conn. [...]: Yale University Press.

Brinckmann, Christine Noll (1993) Busby Berkeleys Montageprinzipien. In: *Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts*. Hg. v. Hans Beller. München: TR-Verlagsunion, S. 204-220.

Buckland, Warren (2000) *The Cognitive Semiotics of Film*. Cambridge [...]: Cambridge University Press.

Colin, Michel (1995) The Grande Syntagmatique Revisited. In: *The Film Spectator: From Sign to Mind*. Hg. v. Warren Buckland. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 45-86 (Film Culture in Transition.).

Eco, Umberto (2009) *Die unendliche Liste*. München: Hanser. Originalausgabe: *Vertigine della lista*. 2. ed. Milano: Bompiani 2009.

Fledelius, Karsten (1978) Syntagmatic Film Analysis – with Special Reference to Historical Research. In: *Untersuchungen zur Syntax des Films*. 1. Münster: Münsteraner Arbeitskreis für Semiotik,

S. 31-68 (Papiere des Münsteraner Arbeitskreises für Semiotik 8).

Foucault, Michel (2003) *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. 18. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft). Originalausgabe: *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*. Paris: Gallimard 1966.

Henningsen, Jürgen (1982) Kasuistik: Beispielerzählen in der Streitsituation. In: Dieter Lenzen (Hg.): *Erziehungswissenschaft im Übergang. Verlorene Einheit, Selbstteilung und Alternativen*. Stuttgart: Klett-Cotta, S. 205-226 (Jahrbuch für Erziehungswissenschaft 4, 1980/82).

Jullien, François / Chemla, Karine / Pigeot, Jacqueline (2004) *Die Kunst, Listen zu erstellen*. Berlin: Merve (Internationaler Merve-Diskurs 267).

Mainberger, Sabine (2003) *Die Kunst des Aufzählens. Elemente zu einer Poetik des Enumerativen*.

Berlin [...]: de Gruyter (Quellen und Forschungen zur Literatur- und Kulturgeschichte 22 [=256]).

Metz, Christian (1966) La grande syntagmatique du film narratif. In: *Communications* 8, 1966, S. 120-124. Dt.: Welche Sprache spricht der Film? In: *Film 1966*. Hannover: Friedrich 1966, S. 52-56 (Film. Jahrbuch 1966.).

Metz, Christian (1972) Probleme der Denotation im Spielfilm. In: *Semiotique des Films*. München: Fink, S. 151-198. Original: Problèmes de dénotation dans le film de fiction. In: *Essais sur la Signification au Cinéma*. 1. Paris: Klincksieck 1968, pp. 111-146.

Möller, Karl-Dietmar (1986) *Filmsprache. Eine kritische Theoriegeschichte*. Münster: MakS Publikationen (Film: Theorie und Geschichte 1).

Reisz, Karel / Millar, Gavin (1988) *Geschichte und Technik der Filmmontage*. München: FilmLand Presse. Zuerst: *The technique of film editing*. London : Focal Press 1968.

Die kontextuelle Bindung der Filmbilder: *on, off, master space*. Ein Beitrag zur Raumtheorie des Films

Handlungswelt / diegetische Welt

Eine der elementaren Leistungen des Zuschauers bei der Rezeption von Filmen ist der Aufbau der inneren Repräsentation eines zusammenhängenden Raumes, in dem die jeweilige Szene spielt. Auf einer ersten Stufe handelt es sich dabei tatsächlich um eine Vorstellung der *Räume*, ihrer relativen Lage, der Distanzen zwischen Handlungsräumen und dergleichen mehr. Darüber hinaus geht es aber um die Vorstellung der gesamten *Handlungswelt* der Geschichte. Denn nicht alle abgebildeten Räume sind auch Handlungsräume. Manche bleiben für die Handlung ungenutzt, bilden bloße Hintergründe oder Environments. Hintergründe wie Handlungsräume werden aber zur Vorstellung einer fiktiven Realität verschmolzen. Dass Geschichten ‚mögliche Welten‘ ausbilden, ist ebenso evident wie rätselhaft. Worin besteht die erzählte Welt, was sind ihre Ingredienzien? Wie bezieht sie sich auf die Welt des Zuschauers? Korrespondiert sie mit den anderen Welten der Fiktionen, und wenn ja – wie? [1]

Das Szenische umfasst auch das, was nicht im Bild zu sehen ist. Das Hör- und Sichtbare konstituiert das, was man die *Horizonte der Diegese* nennen könnte, weil mit dem, was man sieht, immer auch ein formaler Rahmen des Mitgegebenen gesetzt ist: Ich sehe die eine Seite des Stuhls, die andere – nicht-sichtbare – ist mitgegeben; ich sehe das angeschnittene Bild eines Objekts, der abgeschnittene Teil ist zu ergänzen, formal aber notwendig und Teil der Wahrnehmung des Objekts, das nicht als angeschnitten, sondern als Ganz-Objekt aufgefasst wird. Das Szenische gehört zur diegetischen Welt – und will man das Diegetische operationalisieren, muss herausgearbeitet werden, dass das Szenische nicht mit dem Sichtbaren identisch ist, sondern in einer Kette von Syntheseleistungen aus dem Sichtbaren gewonnen und es erst so als Element des Diegetischen konstituierend wird. Wenn man das Diegetische (mit Burch 1979, 19, u. Odin 1983) als primäres Thema des Filmverstehens und im Speziellen als intentionales Ziel der Tätigkeit des *Diegetisierens* ansieht (vgl. Wulff 2007, 46ff), als eines der Produkte der Verstehens- und Aneignungstätigkeit also, richtet sich der Blick auf eine konstruktiv-synthetisierende Ebene in der Rezeption, die über das einfache Registrieren deutlich hinausgeht.

Doch die synthetischen Leistungen des Zuschauers beginnen schon auf einer viel tieferen Ebene der Inszenierung – er stiftet einen Zusammenhang zwischen den Aufnahmen, die ihm eine Szene nur in Ausschnitten, oft aus veränderlichen Perspektiven zeigen [2]. Edward Branigan hat von einem *master space* gesprochen, den der Zuschauer sich in seinem Kopf aufbaut und in den alle einzelnen Ansichten der Szene ‚umgerechnet‘ werden können (1992, 56). Jedes Bild ist notwendig ausschnitthaft, kann nur einen Teil der vorfilmischen Realität darstellen. Diese Tatsache ist dem Zuschauer bewusst, und darum sind filmische Bilder zum nicht sichtbaren Umgebungsraum hin offen. Das Filmbild ist immer ein offenes Bild, auch wenn es eine geschlossene Bildkomposition anbietet. Das fotografische Bild hat einen Rahmen, der es gegen die Umgebung abschirmt und seinen Status als Bild unterstreicht. Das ist beim Filmbild insofern anders, als es Bild zwischen Bildern ist, den Anschluss an andere Bilder enthält, oft auch suggeriert und offeriert.

Manche Regeln des *continuity system* des Hollywood-Stils finden hier eine funktionale Erklärung: Es ist üblich gewesen, eine Szene mit einem *establishing shot* zu eröffnen – als erstes Angebot, eine Vorstellung des *master space* aufzubauen. Im Folgenden kann der Film darauf vertrauen, dass der Zuschauer einen Entwurf des szenischen Raums aufrecht erhält – jedes weitere Bild ist orientiert auf jenen Raum, den das Bild gar nicht zeigt. Das Bild hat eine Affinität zum räumlichen Kontext, es drängt auf Verbindung mit anderen Ansichten und anderen Ausschnitten des Geschehens. Die Ansichten, die im Verfahren der *coverage* vorgesehen sind, folgen einer Art von ‚Geometrie der Kamerapositionen‘: Einzelne Ansichten der Interagierenden, die im Schuss/Gegenschuss aufeinander folgen, sind von Positionen aus gefilmt, die sich topografisch auf die *Handlungsachse* hin orientieren – und diese wiederum ist ein geheimes Zentrum des szenischen Raums, die zentrale Achse des *master space*. Der *master space* ist nicht allein ein inneres Bild des Raumes, in dem sich die Figuren bewegen, sondern rechnet ihre Handlung schon mit ein. Im Idealfall leitet er sich aus ihrem Handeln ab.

On und Off

Das Filmbild ist also nicht nur *diegese-*, sondern auch *kontext-affin*. Diese Tatsache ist in der Filmtheorie vielfach reflektiert worden. Das Bild zeigt einen Ausschnitt aus einem Umgebungsraum, es hat offene Ränder, es strebt zur Synthese mit anderen Ansichten des Raums. Den Raum außerhalb des Bildes, der dennoch vom Zuschauer gewusst und erwartet wird, nennt man gemeinhin *off-screen*, ‚außerhalb der Leinwand‘. Er ist nicht sichtbar und doch anwesend.

Eine ganze Reihe von Untersuchungen haben die Präsenz des *off-screen-Raums* als eine Erscheinungsform der *suture* genommen, welche die Prozesse, Strategien und Strukturen bezeichnen soll, mit denen ein Zuschauer in einen Text integriert (wörtlich: ‚hineingenäht‘) wird. Ich will hier nur auf die – zuerst von Noël Burch formulierte – Annahme, dass es eine Fluktuation zwischen dem *on-screen* und dem *off-screen* gebe, zu sprechen kommen. Dabei wird das Off als dem On latent innewohnend gedacht (Stephen Heath spricht sogar von „Raumschwangerschaft“: „Classical continuity [...] is an order of the pregnancy of space in frame“; 1981, 45), so dass die Schuss/Gegenschuss-Montage ständig Latentes in Präzentes umwandelt. In dieser Redeweise wird die Oberflächenbewegung der Information gegenüber der Tatsache, dass die Aneignung darauf gerichtet ist, einen kohärenten Raum zu illusionieren, minder gewichtet. Für meine Überlegung setze ich den Ausgriff auf eine Einheit des Raumes, der alle Teilinformationen umfasst, und die darauf gerichteten Syntheseleistungen als die dominierende Rezeptionsaktivität. Gerade die Schuss/Gegenschuss-Auflösung lässt sich – weil sie ja auf einer Geometrie der Kamerapositionen basiert – recht mechanisch in einen zusammenhängenden Raum umrechnen; die Annahme einer Fluktuation von On und Off ist dazu nicht nötig. Vielmehr gestattet es die Unterscheidung von deiktischer und intrinsischer Orientierung, Indikatoren für die kognitive Aktivität zu gewinnen, die beim Aufbau des szenischen Raums aufzuwenden ist und die sich durchaus als Hinweis auf die Komplexität und Intensität der Rezeptionstätigkeit lesen lässt. Ein Bezugspunkt für die Untersuchung der Raumdramaturgien eines Films ist die Frage nach dem *off-screen-Raum*, der das aktuell gegebene Bild gleich in mehrfacher Hinsicht umgreift. Man versteht darunter jene Teile einer Szene, die im aktuellen Bild nicht zu sehen sind, von denen man aber weiß, dass sie da sind. Insbesondere die Figuren sind in der äußerst verbreiteten Schuss/Gegenschuss-Auflösung immer wieder im Off, verschwinden dabei aber aus der inneren Repräsentation der Szene keineswegs (zumal sie akustisch weiterhin repräsentiert sein können,

außerdem werden sie oft sprachlich und auch nichtverbal adressiert). Das *off-screen* basiert auf drei elementaren Eigenschaften des Filmbildes: auf dem Wissen um seine Ausschnitthaftigkeit, auf den Prinzipien seiner kontextuellen Bindung und auf der Fähigkeit von Figuren und Objekten, Objektumgebungen anzuzeigen.

Die innere Repräsentation des szenischen Raumes als *master space* kann als Zielkonzept für Textverarbeitungsoperationen genommen werden, wobei es egal ist, ob man diese als kontingente Begleiterscheinung des Handlungsverständnisses auffasst oder als eines der kategorialen Momente der Handlungsrepräsentation selbst. Letzteres würde besagen, dass ‚Räumlichkeit‘ eine der wesentlichen Gegebenheiten oder eines der wesentlichen Produkte von Handlung ist – weil Räumlichkeit als formale Bestimmung nahezu allen Handlungen zukommt resp. allen Handlungen innewohnt (gerade darum kann der Film Handlungen elliptisiert repräsentieren, sich auf Andeutungen der Handlung beschränken oder sie metonymisch raffen).

Die Verarbeitung der einzelnen Eingangsdaten geschieht so, dass *cues* mit Blick auf ihre Integrierbarkeit aus den Bildern ausgelesen werden. Eine Szene ist so als ein *Integrationskonzept* konzipiert, das wiederum die Lektüre (und Analyse) von neuen Bildern steuern kann. Wenn das Ausgangsmaterial nach gewissen geometrischen Regeln konstruiert ist (nichts anderes sind die Regeln des *continuity system*), liefert man natürlich gewisse Hilfestellungen für diese Prozesse in der Positionierung der Kamera und in der Abfolge der Bilder. In den ‚Regeln‘ sind wiederum Momente der Handlungs- und Interaktionsstruktur enthalten – die Handlungslinie ist eine Veräumlichung der intentionalen Orientierung von Akteuren auf andere Akteure oder Objekte. So wird die Transformation von Wahrnehmungsdaten in eine innere Raum- und Handlungsrepräsentation wesentlich erleichtert [3].

Was in diesen Integrationsprozessen geschieht, kann vielleicht in der Terminologie der *Informationsvererbung* gefasst werden. Dies würde besagen, dass gewisse Raum-*cues* (eine Tasse steht auf einem Tisch, der Akteur ist zwei Schritte in den Raum hineingegangen, rechts von ihm ist eine Tür, die zum Garten hinausführt) ‚festgehalten‘ und als Strukturierungsanker für die nächsten Bilder benutzt werden und es also gestatten, Rotationen, perspektivische Sprünge, veränderte Distanzen usw. umrechenbar zu machen. Zunächst wird, wenn man dieser Annahme folgt, identifiziert, was ‚noch-im-Griff‘ ist (Husserl ist dem auch auf der Spur; vgl. 1999, z.B. 242f); dann wird ‚verrechnet‘ und auf den inneren Raum hin abgeglichen. Diese Überlegung würde implizieren, dass man mit derartigen Operationen die ‚Begehbarkeit‘ des inneren Raums sicherstellt.

Die neue Information, die vom Raum ins Off weitergegeben wird, ist unter Umständen präindiziert durch strukturelle Anzeichen, visuelle *pointer* wie Blicke, Zielbewegungen und ähnliches. Und auch durch auditive Anzeichen: Der akustische Raum (*sonic space*) scheint insofern interessant zu sein, als er einerseits im Kontext der *on/off-Integration*, andererseits als eine Art von (ungeschnittenem) Indikator des szenischen Raums gelesen werden kann. Er kann also auch als Szenenmarkierung dienen und somit die Annahme bestätigen, dass die Integration des Materials unter einem szenischen Sinnkonzept erfolgt. In Otar Iosselianis *LES FAVORITS DE LA LUNE* (DIE GÜNSTLINGE DES MONDES, Frankreich 1984) sieht man ein Hochhaus, die Kamera steht auf dem Platz am Fuß des Gebäudes, man hört Stimmengewirr und das Geräusch von Autos, der Abschwenk zeigt aber, dass der Platz leer ist. Die Raumhorizonte, die der Anfang der Einstellung evozierte, erweisen sich als Täuschung, das Bild ist trügerisch. Es ‚lügt‘ gewissermaßen, weil es eine Szene in der Entwurfstätigkeit nahelegt, sie aber nicht einlöst; das Argument ist umkehrbar – auch der Ton würde als ‚liegend‘ beschrieben werden können, weil er sich an ein Bild

anschmiegt, zu dem er gar nicht gehört. In dieser wechselseitigen Inkompatibilität wird ein Blick auf einen Prozess möglich, der gemeinhin im Verborgenen abläuft: Über die Ränder des Bildes hinaus werden alle Informationen, die verfügbar sind, zu einem *Szenario* verschmolzen, in das weitere Bilder integriert werden können. Würde der Abschwenk auf den Platz vor dem Hochhaus eine belebte Straße und eine versammelte Menge zeigen, die mit Spruchbändern und Fahnen offensichtlich protestiert – dann fände der am Beginn des Bildes aufgebaute Erwartungshorizont ‚Hochhaus auf belebtem Platz‘ Bestätigung und Fortsetzung, die strukturell schon angenommenen Dinge würden ‚erfüllt‘ und präzisiert. So aber entsteht eine Überraschung, ein Bruch – und ein Blick auf die Ableitungen, die man aus dem Anfang der Einstellung gewonnen hatte, wird möglich.

Der Bildausschnitt ist *als Ausschnitt* gewusst, als Teil eines weiteren Umgebungsraums, als perspektivische Ansicht in einer Sequenz von Ansichten. Nochmals: Vom Bild wird auf das außerhalb seiner Grenzen liegende Raumsegment verwiesen (durch den Anschnitt von Objekten, durch Handlungen, die die Bildgrenze überschreiten, durch Blicke und andere kinesische *pointer*). Die Beziehungen, welche die Indikation des Raums außerhalb des Bildes ermöglichen, sind von zweierlei Art: Zum einen gehören sie zum visuellen Feld selbst, zum anderen basieren sie auf der Einheit von Bild und Ton.

Zunächst zu Ersterem: In Bazins Überlegungen zur Bildlichkeit der filmischen Einstellung spielt die Charakteristik des Wissens um die Ausschnitthaftigkeit eine wichtige Rolle, weil sich das Malerei-Bild gerade darin vom Film-Bild unterscheidet: Der Bildrahmen, der das Gemälde von der Umgebung abgrenzt, organisiert zugleich eine ‚zentripetale‘ Fokussierung der Aufmerksamkeit auf das Gemälde selbst [4]. Dagegen ist das Film-Bild ‚zentrifugal‘ angelegt, immer in den virtuellen Raum außerhalb des Bildes ausgreifend. Dieser Raum werde vor allem dann aktiviert, behauptet Bazin, wenn Objekt- und Kamerabewegungen ihn einbeziehen oder akustisch auf ihn verwiesen wird. Der virtuelle Raum umfasst die Kameraposition selbst, so dass auch ein Umschnitt auf das *contre champ* möglich ist (Blick auf die Straße, Blick in ein Zimmer, in der [Kon-]Sequenz: „Dies ist das Zimmer, aus dem man jenen Blick auf die Straße hat.“). Lotmans Bemerkung, dass die Nahaufnahme das wichtigste Mittel sei, mit dem die seitlichen Begrenzungen des Filmbildes attackiert oder gesprengt würden, weist in ähnliche Richtung, nimmt aber auf eine andere Begründung Bezug: „Ein isoliertes Detail, das ein Ganzes ersetzt, wird zur Metonymie. [...] wir bleiben uns dessen bewusst, dass sie trotz allem ein Detail einer realen Sache ist, und die auf der Leinwand nicht vorhandenen Konturen dieser Sache geraten mit den Grenzen der Leinwand in Konflikt“ (Lotman 1977, 124).

Eine permanent bewegte Kamera bedingt den Effekt, dass der sich verändernde Bildausschnitt das Off betont. Die Bewegung der Kamera ist ein *cue*, das den Zuschauer auf den Raum außerhalb des Bildausschnittes verweist. „Frame mobility, whether achieved through camera movement or zoom, inevitably sets up a play between offscreen and onscreen space“ (Bordwell 1985, 137).

Das, was das Filmbild zeigt, ist ein Ausschnitt aus einem „virtuellen Bilduniversum, das es von allen Seiten überschwemmt“ (Bazin 2004, 226). Die Annahme einer *bildfähigen Welt* außerhalb des aktuell dargebotenen Bildes ist die auffälligste und wichtigste Voraussetzung der Funktionsrolle, die Filmbilder in der Illusionierung des Handlungsraumes haben. Sie gehört unmittelbar zur Annahme der diegetischen oder thematischen Einheit der Mitteilung.

Von größter Bedeutung in der Konstitution und Profilierung des *off-screen*-Raumes ist der Ton [5]. Er kann die Anwesenheit von Figuren außerhalb des Sichtfeldes, Qualitäten des Raums,

bewegte Schallquellen wie Autos oder Flugzeuge (die zudem oft außerhalb des szenischen Raums im engeren Sinne – also z.B. außerhalb des Hauses, in dem die Handlung spielt – platziert sein können) und dergleichen mehr anzeigen. Man könnte sogar so weit gehen, die Indizierung der *off-screen*-Segmente als eine der Grundfunktionen des Filmtons anzusehen, der damit einen ganz zentralen Beitrag zur Stabilisierung der Illusion des szenischen Raums leistet (vgl. Flückigers Überlegungen zur Intermodalität der Ton-Bild-Wahrnehmung, 2001, 137ff). Ist diese Tatsache allein schon von ästhetischem Interesse, betrifft sie doch den Repräsentationsmodus des (Ton-)Films ganz wesentlich, lässt sich das Verhältnis von *on-screen* und *off-screen* semantisch noch weiter aufladen, wenn es mit dramatischen Konstellationen koordiniert wird. Ein höchst interessantes Beispiel ist Fritz Langs *M – EINE STADT SUCHT EINEN MÖRDER* (Deutschland 1931), zu dessen *off-screen*-Ton Noël Carroll in seiner bis heute lesenswerten Untersuchung schrieb:

The agents and events kept off-screen are generally associated with danger. This is especially true of the off-screen agents. They constitute threats to what is on-screen. In my examples, for instance, the gangsters threaten the child-killer, and later the police threaten the gangsters. This is a formal articulation of Lang's theme of paranoia (1985, 274f).

Zweierlei ist festzuhalten:

(1) Die Darstellung einer Szene ist nicht ‚vollständig‘, sondern bietet nur partielle Ansichten des Geschehens, die aber zu einer einheitlichen Synthese vereinigt werden können, weil Abwesendes indexikalisch angezeigt ist und aus dem erschlossen werden kann, was präsentiert wird. Das ‚innere Bild‘ einer Szene, das der Rezipient entwirft, entsteht aus Interpretationen, Hypothesen und Schlussfolgerungen. Gerade die Partialität der Raumdarstellung eröffnet ein Feld von Verstehenstätigkeiten, weil man vom Fragment auf die ursprüngliche Ganzheit ‚hochrechnen‘ muss.

(2) Das Verhältnis von On und Off kann als ein informationelles Verhältnis ausgebildet sein, das Rezeptions- und Teilhabeprozesse ganz anderer Art ermöglicht. Wenn sich etwa die Angstreaktion der Figuren auf etwas Ungesehenes richtet, wird das Off in den Illusionierungen des szenischen Raums umso größere Aufmerksamkeit auf sich ziehen: Weil die Angstreaktion wie ein Ausrufezeichen unterstreicht, wie wichtig das ist, was im Off zu besichtigen sein könnte. Die Spannung erzeugende Technik, die Quelle des Schreckens außerhalb des Bildes zu lassen, es im Bild nur mittelbar anzuzeigen, basiert auf der Integration von On und Off in der Illusion eines szenischen Raums.

Kontextuelle Bindung der Einzelbilder

Die Annahme einer bildfähigen Welt außerhalb des sichtbaren Feldes des Bildes ist eine formale Hypothese über seinen besonderen Ausschnittcharakter. Die Extrapolation dieser Welt ist nicht anschauungs-, sondern *wissensgestützt*. Objekte und Objektszenarien in dem nicht-sichtbaren, gleichwohl gegebenen Horizont des Bildes sind formal anwesend, sie sind ‚wahrscheinlich‘, sie gehören zu ‚gewohnten‘ Szenarien. Darum auch sind die Raumentwürfe des *master space* nicht ganz raumgetreu, sondern enthalten relativ diffuse Zonen. Ihre formale Qualität bedingt es, dass es um Relationen zwischen Objekten geht, nicht um die Bestimmung ihrer genauen Lage. Ein Anwesen wie die schlossartige Villa der Reichen in Billy Wilders *SABRINA* (USA 1954) lässt sich nicht zu einer Karte synthetisieren, die relative Lage mancher Räume bleibt unbestimmbar;

dennoch gestattet es die Raumvorstellung, die im Verlauf der Rezeption aufgebaut wird, dem Zuschauer immer, sich zu orientieren – weil die Extrapolationen des Raums auf solchen formalen Beziehungskategorien von Räumen und sozialen Praxen wie ‚die Räume der Bediensteten‘, ‚die herrschaftlichen Räume‘, ‚die Außenanlagen des Vergnügens‘ und ‚die der Arbeit‘ und ähnlichem beruhen; um eine naturalistische Vorstellung des Anwesens geht es nicht. Die Extrapolationen des Raums dienen dazu, die Räume sozial zu verorten, ihre ‚inneren sozialen Bedeutungen‘ verstehen zu können. Sie sind also funktional gebunden.

Es sei nochmals auf die ‚semiotische Arbeit‘ zurückgekommen, die in den Synthesen des *master space* steckt: Das Bild stehe in einer Sequenz von Bildern, die (resp. deren Inhalte) nicht vergessen werden, hatte es geheißen. Der Kontext wirkt demzufolge in die Bildbedeutung hinein und erschließt das Bild für die Sequenz, in der es steht. Das gleiche Bild kann in verschiedenen Umgebungen auftreten und zeigt dann unter Umständen ganz verschiedene Bildtatsachen: Eine weite Aufsicht auf den Handlungsraum kann rein syntaktisch als *establishing shot* stehen, kann aber auch – wenn das Bild aus erhöhter Position fotografiert ist – eine subjektive Aufnahme aus einem Flugzeug sein.

‚Kontext‘ ist hier nicht für sich zu denken, als gestalthaftes Gebilde etwa, sondern muss bezogen werden auf die Verständigungs- und Verstehensprozesse: Im Kontext ist es sogar möglich, dass eine filmische Einstellung die *Abwesenheit* eines erwarteten Objektes zeigt (vgl. Möller 1978, 47ff), vermittelt allerdings durch die Rezeptionstatsache der ‚Objekterwartung‘. Die Fähigkeit, etwas *nicht* zu zeigen, ist nicht allein ein Effekt der kontextuell-sequenziellen Bindung des Filmbildes, sondern kann auch dann auftreten, wenn ein Bild gegen die ‚Gestalterwartung‘ verstößt: Ein Bild, das ein Gesicht ohne Mund darstellt, zeigt auch die Abwesenheit des Mundes. Diese Relativierung bestärkt aber Möllers *conclusio* nur noch, dass man „die Erwartung des Zuschauers als Teilprozess“ (1978, 49) des Film- und Bildverstehens mitbeschreiben müsse und sich nicht auf die pure Materialbeschreibung beschränken könne. Ich habe an anderer Stelle (Wulff 1993a) das in einer Bildtheorie fundamentale Prinzip von ‚Darstellung‘ pragmatisch zu fundieren versucht: Bilder sind keine Objekte, sondern *Gegenstände und Produkte von Interpretationsprozessen*, die wiederum Teil von Handlungsprozessen sein können. Die Tatsache, dass in der Interpretation ein *inneres Bild* produziert wird, das an Handlungsentwürfe und -vollzüge angeschlossen werden kann, habe ich dabei für grundlegend angesehen.

Die *Kontextbindung* lässt sich – als Korrelat zu den psychologischen Prozessen der Bedeutungszuweisung – in zwei Richtungen denken: Zum einen steht das Element in einem ‚kohäsiven Feldzusammenhang‘ mit anderen Elementen, die gemeinsam signifizieren (wie z.B. die Einstellung im Rahmen der Einstellungen einer Sequenz), zum anderen ist das Element eine Funktionsgröße in einem ‚funktionalen Handlungszusammenhang‘, der den Rahmen für Funktionszuweisungen abgibt. Eine Reihe von Bildern in einem Biologiebuch z.B., die ‚Tiere Afrikas‘ darstellen, ergeben zum einen ein ‚thematisches Feld‘. Es könnte also kein Bild eines Ozeandampfers oder eines österreichischen Sonnenuntergangs in diesem thematisch-kohäsiven Feld auftreten, und das Bild eines Elchs würde hier als ‚Fehler‘, ‚Irrtum‘, ‚Scherz‘ oder ‚Lüge‘ identifiziert. Zum anderen steht die Bildreihe in einem ‚funktionalen Rahmen‘, der bedingt, dass die Bilder Exemplare der Gattungen repräsentieren und keine Individuen. Sie zeigen Phänotypen, weil im Biologiebuch von Gattungen die Rede ist. Die gleichen Bilder könnten in einem anderen Kontext – z.B. im Rahmen autobiografischer Afrikaerlebnisse – genau die abgebildeten Individuen repräsentieren („... diesen kleinen Elefanten habe ich...“). Eine Bildunterschrift, die im Biologiebuch das dargestellte Individuum zur Sprache brächte, wäre als ‚Abschweifung‘ (vielleicht auch als ‚pädagogischer Kniff‘) qualifizierbar. Wird gegen die Kontextforderung versto-

ßen, besprechen wir den Verstoß in Kategorien intentionalen kommunikativen Handelns: Beide Arten der Kontextbindung verweisen auf den intentionalen Rahmen des kommunikativen Verkehrs zurück. „Can pictures lie?“, ist eine beliebte Frage, an der sich Diskursives zum Bild aufhängen lässt. Selbstverständlich können sie, möchte man antworten: Weil sie Elemente kommunikativer Handlungen und Mittel des kommunikativen Verkehrs sind.

Das Bild zeigt Objekte, die in einen ‚Hof‘ anderer Objekte (eine ‚Objektumgebung‘) verweisen [6]. Alltagswissen fließt über alle besonderen Informationen des jeweiligen Films und über alle formalen Raumindikatoren hinaus in den Entwurf des Umgebungsraums hinein. Die Frame-Semantik versucht gerade solche Wissensbestände zu beschreiben, die es ermöglichen, von einem präsentierten Ausschnitt auf Umgebungen zu schließen. Zeige ich eine Küche, durch deren Fenster man über die Dächer sehen kann: Dann kann ‚errechnet‘ werden, dass wir uns in einer *Wohnung* befinden (was impliziert, dass es andere wahrscheinliche Räume gibt – Bad, Wohnzimmer, Schlafzimmer), die in einem *Hochhaus* liegt (was Eingänge, Flure, Fahrstühle impliziert, aber natürlich auch gewisse Sozialformen nahelegt), dass wir uns *in der Stadt* befinden, dass es wahrscheinlich eine *Mietwohnung* ist etc. In dieser Art ist das Filmbild immer auch als ein Index allgemeinen Weltwissens aufzufassen, so dass der Horizont des Umgebungsraums aufgefüllt werden kann.

Der Umgebungsraum, der das fortsetzt, was das Filmbild zeigt, ist *enzyklopädisch erschlossen*. In einem Lumière-Film sitzen drei Herren an einem Tisch im Garten. Von rechts kommt eine Frau ins Bild und bringt Kaffee. Der Umgebungsraum dessen, was zu sehen ist, gewinnt an Kontur, es treten Elemente des Horizonts in den Vordergrund, die bis dahin nur latent anwesend waren. Es sind Wahrscheinlichkeiten, die sich aus dem ableiten, was zu sehen ist. Woher kommt die Frau? Aus dem Haus, weil zum Garten ein Haus gehört. Wie ist das Haus? Vielleicht recht herrschaftlich, weil herrschaftliche Häuser Gärten haben, in denen Herren am Tisch sitzen und mit Kaffee bedient werden.

Der Umgebungsraum des Bildes ist virtuell, aber nicht beliebig. Er ist von changierender Art, von variierender Präsenz. Die Frau, die Kaffee bringt, aktualisiert andere Ableitungen auf das Gesamtszenario von Bildraum und Umgebungsraum als ein Ball, der ins Bild hüpfte, verfolgt von einem Jungen, der ihn greift, wegwirft und wieder das Bildfeld verlässt. Der Umgebungsraum ist ein *Horizont* dessen, was zu sehen ist, und es ist das *tacit knowledge*, das ihn erschließbar macht [7].

Derek Jarman's WITTGENSTEIN (Japan/Großbritannien 1993) ist ein hochinteressantes Beispiel für die bewusste Inszenierung von Objekten und Objektumgebungen: Weil hier die Objekte isoliert und zu höchst artifiziellen Szenarien komponiert werden, die gelegentlich auf mehrere verschiedene vorfilmische Szenen verweisen. Mit der Objektwelt geht Jarman analytisch in einem solchen Sinne um, dass Szenen nur noch mit minimalen Umgebungen realisiert sind; Zutritt zum Bildraum erhält nur, was etwas aussagen kann. Das mag den historischen Ort betreffen, an dem das Geschehen spielt; das mag die Handlung betreffen, weil sich natürlich alles Handlungsfunktionelle findet – Betten zum Liegen, Stühle zum Sitzen, MGs zum Kriegführen. Ein abstruses Szenario zeigt Wittgenstein, der an einer Tafel doziert, einige Studenten sowie Russell und Keynes sind die Zuhörer, sie sitzen auf Liegestühlen. Wollte man einen *frame* aufspannen, in dem ‚Vorlesen‘ erfasst ist – die offensichtlich dominierende Handlung –, kämen Tafel, Kreide und Stühle darin vor. Aber Liegestühle? Die Objekte greifen auf eine andere Bedeutung aus, sperren sich dagegen, ganz in einer einheitlichen Szene aufzugehen. Sie stehen in Spannung, scheinen sich gegenseitig aus dem Bild hinausdrängen zu wollen. Und das alles nur, weil Objek-

ten eine Kraft innewohnt, ihr normales Umfeld wachzurufen. Man könnte fragen, ob jene Szene eine Kombination zweier Szenarien sei, eine Art ‚situativer Doppelbelichtung‘. Da wäre das eine Szenario die Vorlesung Wittgensteins vor den Studenten, das andere eine Szene im Garten, wo er seinen Freunden etwas erläutert. Ich sage ‚Garten‘: Weil Liegestühle in Gärten gehören.

Der Umgebungsraum ist auch ein Raum der *Anmutungen*. Sie sind nicht beliebig, sondern eng mit Bild- und Weltwissen verknüpft. Das Bild einer hanseatischen Stadt mit ihren Backsteinbauten öffnet andere Assoziationsfelder als das einer Metropole mit Hochhäusern und Straßenschluchten. Handlungsräume sind auf allen Ebenen mit virtuellen Geschichten verbunden, und eine Geschichte, die in Bremen spielt, könnte wohl kaum in Manhattan angesiedelt sein. Besonders greifbar wird die Anmutungsqualität der Räume, wenn man ihre *Lifestyle-Bindung* ins Spiel bringt. Screwball-Komödien der klassischen Phase (1934–1942) spielen in Räumen, die nach den neuesten zeitgenössischen Vorstellungen des Art Déco entworfen sind (Mandelbaum/Myers 1985), darum insbesondere tragen sie Ausdruckswert: Sie zeigen an, dass die Bewohner zu den Reichen gehören, und sie signalisieren auch deren Zugehörigkeit zu Stilgemeinden (wer sich im Art Déco-Stil einrichtet, möchte gleichermaßen Pracht, Eleganz, Reichtum, Urbanität und Modernität anzeigen), die gegen andere Gemeinden abgesetzt werden (vor allem ein schwerer, an Einrichtungskonventionen der Viktorianischen Epoche gemahnender konservativer Pracht-Stil dient des öfteren als Kontrast). Filme lehnen sich an die Konventionen des Alltagslebens an, nutzen dessen Bedeutungspotenziale, um eigene Bedeutungen herzustellen. Die Kunst der Requisite besteht darin, Objektzenarien als Bedeutungsfelder zu inszenieren.

Alle diese Beispiele deuten darauf hin, dass der Raumentwurf des *master space* nicht allein den Raum der Handlung in einem topografischen Verhältnis einzelner Räume zusammenführt, sondern mannigfaltig auf räumliche Qualitäten des Handelns selbst ausgreift, sie nutzt und berechnet. Handeln umfasst *direktionale* Eigenschaften, ist ‚gerichtet auf‘ etwas, operationalisiert Gegenstände im *Handhabungsraum*, richtet sich auf Objekte und Ereignisse im *Wahrnehmungsraum*, ist abgestimmt auf die Lebensstile, in denen sich Figuren darstellen. Die Untersuchung der topografischen Qualitäten des Handelns ist ein eigener Bereich der Handlungstheorie (vgl. z.B. Boesch 1980, 74ff). Das Filmbild repräsentiert Handlungen oft nur teilweise, so dass neben dem manifesten ein *aktionaler Umgebungsraum* entsteht, der aus der Handlung resultiert und die intentionalen Orientierungen der Figuren mit umfasst. Wer einen (im Filmbild nicht gezeigten) Gegenstand ansieht, ‚setzt‘ den Gegenstand des Blicks im Umgebungsraum; wer einem anderen etwas (ein im Filmbild nicht gezeigtes Etwas) zeigt, produziert damit strukturell dennoch den Gegenstand im Umgebungsraum des Bildes; wer einen anderen anspricht, macht den Adressaten implizierbar. Das Diegetische als umfassende Hypothese über den Zusammenhang der dargestellten Welt erweist sich so als eine Synthese aus dem, was die Bilder eines Films zeigen, aus dem, was Zuschauer wissen, und aus der Tatsache, dass nicht nur Objekte Objektumgebungen, sondern auch Handlungen Umgebungen eröffnen, die nicht leer sind, sondern in den Akten des Verstehens erst erschlossen, abgeleitet und/oder aufgebaut werden müssen. Genau diese Vermittlung zwischen Sehen, Wissen und Entwerfen ist das Zentrum des Diegetisierens – denn die Diegese ist die synthetische Vorstellung einer Handlungswelt, die wir im Kino nur partiell auf der Leinwand repräsentiert erleben.

Anmerkungen

[1] Dieser Beitrag schließt an Überlegungen an, die ich im Zuge der Auseinandersetzung mit dem

Konzept der „Diegese“ in einem Themenheft der *Montage AV* angestellt habe; vgl. Wulff 2007 sowie die anderen Beiträge in *Montage AV* 16,2, 2007.

[2] In vielen Überlegungen zur Größe der filmischen *Einstellung* ist die Tatsache, dass das aktuelle Bild nur einen *Ausschnitt* aus einem umfassenden Umgebungsraum präsentiert, als essentiell festgehalten worden. So sprechen Bordwell/Thompson (1979, 113) von einer „implicitly continuous world“, die den Ausschnitt rahme und der sie entstamme; und Lotman (1977, 40) hält fest: „Die Welt der Objekte ist geteilt in einen sichtbaren und einen unsichtbaren Bereich. [...] Die Tatsache, daß die Welt auf der Leinwand immer *Teil* einer anderen Welt ist, bestimmt die grundlegenden Eigenschaften des Kinematografen als Kunst.“ Lohmeier geht davon aus, dass die Wahl des Kamerastandortes nicht allein im Rahmen der Vergabe von Information diskutiert werden sollte (Was soll gezeigt werden?), sondern immer auch eine Entscheidung über die Vorenthaltung von Information umfasse (Was soll nicht gezeigt werden? Was soll angedeutet werden): „In ihr artikulieren sich [...] Präferenzen der filmischen Vermittlungsinstanz bei der Informationsvergabe und damit Techniken der *Steuerung der Rezipientenperspektive*“ (1996, 91; Herv.i.O.).

[3] Vgl. dazu meine Analyse der Maisfeld-Szene aus Hitchcocks *NORTH BY NORTHWEST* (Wulff 1994, 108). Vgl. darüber hinaus *ibid.*, 110. Zum Einfluss des Kontextes und zum analytischen Verhältnis von *Einstellung* und *Sequenz* vgl. die Arbeiten Möllers, v.a. 1978, 43ff; 1985.

[4] Das Argument stimmt nicht ganz – Blicke, Spiegel, Anschnitte und ähnliches verweisen auch im Gemälde auf den Raum außerhalb des Rahmens.

[5] Ich habe an anderer Stelle (Wulff 1993b, 342f) darauf aufmerksam gemacht, dass die Konzentration auf das *off-screen* „eng mit der *metarezeptiven Hypothese* zusammen[hängt], daß der Film nur solche Informationen bereitstellen wird, die zur Präzisierung und Komplizierung des Problems bzw. (zunehmend am Ende einer Geschichte) zu seiner Lösung beitragen“ werden. Ich will hier außerdem festhalten, dass der Entwurf eines nur akustisch indizierten Handlungsfeldes außerhalb des Sichtfeldes höchst intensive *Fantasieprozesse* in Gang bringt, die wiederum die Involviertheit des Zuschauers in das Verstehen des Textes erhöhen. Ich danke Britta Hartmann für diesen Hinweis.

[6] Manches in den Räumen ist natürlich nicht nur

auf Objektumgebungen zu beziehen, sondern in einer umfassenden Vorstellung von 'Dramaturgie' begründet und auf die Inszenierung des Films ausgerichtet. Der *Auftritt* gehört zur Inszenierung des Stars dazu – und dazu bedarf es z.B. einer ausladenden Treppe, die sich in den weiteren Raum wie eine Bühne einfügt. Hier kann der Star dem Publikum und den anderen Figuren der Handlung präsentiert werden, unterstützt durch Inszenierung des Tons, unterstrichen durch das gloriolenartige Licht des Glamours als Element von *stardom*. Räume sind nicht allein dem Alltagsleben nachempfunden, sondern greifen auch auf Inszenierungskonventionen aus.

[7] Ich gebrauche den Begriff hier bewusst in Differenz zu dem Konzept, das Polanyi (1966) vorgestellt hat: Danach umfasst das *tacit knowledge* (im Deutschen meist als *implizites Wissen*, manchmal auch als *stilles Wissen* gefasst) nicht-formalisiertes Wissen, das meist nicht explizit formuliert, sondern nur handelnd gezeigt werden kann. Polanyi fasste darunter letzten Endes ein ‚Handlungswissen‘, das sich in der Beherrschung von Tätigkeiten erweist. Mir geht es hier um ein ‚Horizontwissen‘, das es – im Falle der partiellen Repräsentation von Raumansichten wie im Filmbild – gestattet, Erweiterungen dessen, was das Bild zeigt, im Modus der Erwartung zu produzieren. In der phänomenologischen Theorie spricht man hier auch von ‚Appräsentationen‘, was dem hier Gemeinten nahekommt – das, was bei der Ansicht eines Gegenstandes ‚mitgegeben‘, auch wenn es im Wahrnehmungsfeld gar nicht sichtbar ist, gehört gleichwohl zum Wahrnehmungsgegenstand dazu, der sich also nicht auf das nur psychophysikalisch Gegebene reduzieren lässt.

Literatur

Bazin, André (2004) *Was ist Film?* [frz. 1975]. Berlin: Alexander Verlag.

Boesch, Ernst E. (1980) *Kultur und Handlung. Einführung in die Kulturpsychologie*. Bern/Stuttgart/Wien: Huber.

Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wisc.: The University of Wisconsin Press.

Bordwell, David / Thompson, Kristin (1979) *Film Art. An Introduction*. Reading, Mass.: Addison-

- Wesley.
- Branigan, Edward (1992) *Narrative Comprehension and Film*. London/New York: Routledge.
- Burch, Noël (1979) *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*. Berkeley: University of California Press.
- Carroll, Noël (1985) Lang and Pabst: Paradigms for Early Sound Practice. In: *Film Sound: Theory and Practice*. Hg. v. Elizabeth Weis & John Belton. New York: Columbia University Press, S. 265–276.
- Flückiger, Barbara (2001) *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren (Zürcher Filmstudien.).
- Heath, Stephen (1981) Narrative Space. In: Ders.: *Questions of Cinema* [1976]. London: Macmillan, S. 19–75.
- Husserl, Edmund (1999) *Erfahrung und Urteil. Untersuchungen zur Genealogie der Logik* [1939]. 7. Aufl. Hamburg: Meiner.
- Lohmeier, Anke-Marie (1996) *Hermeneutische Theorie des Films*. Tübingen: Niemeyer.
- Lotman, Jurij M. (1977) *Probleme der Kinoästhetik. Einführung in die Semiotik des Films*. Frankfurt a.M.: Syndikat.
- Mandelbaum, Howard/Myers, Eric (1985) *Screen Deco*. Bromley: Columbus Books.
- Möller, Karl-Dietmar (1978) Schichten des Filmbildes und Ebenen des Films. In: *Die Einstellung als Größe einer Filmsemiotik. Zur Ikontheorie des Filmbildes*. Münster: MAkS Publikationen, S. 37–82.
- (1985) Aspekte der Parallelmontage (1): Entwicklung, Form, Funktionen. In: *Untersuchungen zur Syntax des Films. 2. Alternation/Parallelmontage*. Hg. v. Elmar Elling & Karl-Dietmar Möller. Münster: MAkS Publikationen, S. 7–28.
- Odin, Roger (1995) For a Semio-Pragmatics of Film [frz. 1983]. In: *The Film Spectator: From Sign to Mind*. Hg. v. Warren Buckland. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 213–226.
- Polanyi, Michael (1966) *The Tacit Dimension*. Garden City, N.Y.: Doubleday. [Dt.: *Implizites Wissen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1985.]
- Wulff, Hans J. (1993a) Bilder und imaginative Akte. Ein Beitrag zur Theorie ikonischer Zeichen. In: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* 38,2, S. 185–205.
- (1993b) Textsemiotik der Spannung. In: *Kodikas/Code* 16, S. 325–352.
- (1994) Die Maisfeld-Szene aus NORTH BY NORTHWEST. Eine situationale Analyse. In: *Montage AV* 3,1, S. 97–114.
- (2007) Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen. In: *Montage AV* 16,2, S. 39–51.