



Vom Raum, in dem wir leben Gedankensplitter zur räumlichen Verortung des Erzählens

Von Jochen Brunow

»Die Abbildung drängt in die Tiefe der Leinwand, wobei sie den Zuschauer in einen von ihm früher nie gesehenen Abgrund zerrt. Oder – und darin besteht der verblüffendste Effekt des Raumfilms – die als reale Dreidimensionalität empfundene Abbildung ›ergießt‹ sich von der Leinwand in den Zuschauerraum. Vögel fliegen aus dem Zuschauerraum in die Tiefe der Leinwand. Oder sie setzen sich gehorsam auf einen Draht, hoch über den Köpfen der Zuschauer.« Sergej Eisenstein schwärmte in seinem letzten Essay 1949 ungehemmt vom 3-D-Film und

Ringförmiger Spiegel.
Vitellius, Ausg. aus dem
Jahr 1535

war sich sicher: »Daran zu zweifeln, dass dem Raumfilm der morgige Tag gehört, ist ebenso naiv, wie am morgigen Tag zu zweifeln.« Er sollte sich irren; genauso wie die ersten kinematografischen Bilder, die bereits in den Zeiten der Nickelodeons stereoskopisch waren, sich nicht durchsetzen konnten, scheiterten bisher auch alle späteren Versuche, den 3-D-Film als Standard in den Kinos zu etablieren. Jetzt hat die digitale Bildproduktion eine visuelle Qualität erreicht, dass man es auf einer höheren technologischen Stufe noch einmal versuchen kann mit der Stereoskopie, die schon in der Wiege der Kinematografie verstarb und allen Wiederbelebungsversuchen bis vor Kurzem trotzte.

Der Raum ebenso wie die Zeit gehören zu den existenziellen Grundlagen des Daseins, die den Menschen schon immer umgetrieben und sein Denken zutiefst beeinflusst haben. Der Film ist das künstlerische Medium, das genau diese beiden Erfahrungen, Raumerfahrung und Zeiterfahrung, durch die drei Mittel fotografische Abbildung, Bewegung und Montage künstlich auffaltet. So war der filmische Raum schon immer mehr als nur Kulisse, selbst wenn es sich um im Studio nachgebaute Räumlichkeiten handelte und das Studio selbst im Englischen *stage*, Bühne genannt wurde. Der filmische Raum entsteht aus vielen künstlerischen Gestaltungsmöglichkeiten, von denen die Nachbildung des realen Raums nur eine ist.

Die Bedeutung des Raums für das Erzählen im Kino – auch ohne seine dreidimensionale Wiedergabe – tritt besonders in den Vordergrund, wenn Filme existenziell reduzierte Welten entwerfen, in denen das Kino dann in besonders drastischer Form und beinahe automatisch die Frage aufwirft, was das Menschsein im Grunde ausmacht. Aktuell können dafür zwei Filme stehen. John Hillcoats Verfilmung von Cormack McCarthys Romans *THE ROAD* führt den Zuschauer so realistisch in eine postapokalyptische, katastrophal verwüstete Welt, dass dieser keinen Moment an der Möglichkeit ihre Existenz zweifelt und den Überlebensdruck, der auf Vater und Sohn lastet, beinahe physisch spürt. In anderen Katastrophenfilmen fragt man sich oft, wie haben die Realisatoren das gemacht – hier akzeptiert der Zuschauer vollkommen die erzählerische Prämisse, auch wenn dieser filmische Raum zum Teil computerbearbeitet ist. Mit Bildern real existierender Landschaft schafft *ESSENTIAL KILLING* von Jerzy Skolimowski einen lebensfeindlichen Raum, der mit ähnlicher Radikalität die Frage nach der *Conditio humana* stellt. Auf der Flucht vor seinen Häschern muss ein afghanischer Gotteskrieger die schneebedeckte eisige, beinahe übernatürliche Schönheit einer zugleich auch vollkommen mitleidlosen nordischen Landschaft durchqueren, die ihn in seiner Todesangst genau wie die Figuren in *THE ROAD* in einen archaischen Urzustand des Jäger- und Sammler-Daseins zurückwirft.

THE ROAD (2009; D: Joe Penhall, nach dem Roman von Cormack McCarthy; R: John Hillcoat)

ESSENTIAL KILLING (2010; D: Eva Piaskowska, Jerzy Skolimowski; R: Jerzy Skolimowski)

Raum als wissenschaftlicher Begriff

In den letzten Jahren hat es in den Wissenschaften eine Renaissance des Raumbegriffs gegeben, die über das Verständnis von Raum als fester Umwelt und als Horizont hinausgeht. Im Bereich von Philosophie und Naturwissenschaften begann schon früh eine Entgrenzung des dreidimensionalen Raums, in den 80er Jahren des vergangenen Jahrhunderts erfasste der *Spatial Turn* die Geografie und Soziologie, und der *Topographical Turn* des letzten Jahrzehnts bezieht sich auf veränderte Raumkonzepte innerhalb der Kulturwissenschaften.

Es ist auffällig, dass die Entstehung der Raumdiskussion in den Wissenschaften eine Reaktion auf die Vorhersagen eines Verschwindens oder einer Virtualisierung des Raumes durch Denker wie Virilio, Baudrillard oder auch Luhmann darstellt. Deren Gedanken spiegeln sich in der wunderbaren Geschichte von Jorge Luis Borges, in der ein König den Auftrag erteilt, eine möglichst präzise Karte auch noch vom letzten Winkel seines Landes zu zeichnen. Damit er genau wisse, über was er alles herrsche, möge jede Kleinigkeit vermerkt werden. Als nach großen Anstrengungen diese Karte endlich fertiggestellt wurde, ist das Land, das sie darstellt, unter ihr verschwunden, weil sie in ihrer Ausdehnung alles be- oder verdeckt, was sie abbilden oder darstellen soll. Die moderne Version dieser Geschichte bezieht sich auf die Allgegenwart der medialen Bilderproduktion, die durch die Digitalisierung und nun auch 3-D ins Unendliche beschleunigt erscheint. Und es ist ein wunderbares Paradox, dass ausgerechnet Borges, der das Ausmaß dieser Bilderflut nicht mehr erlebte und als Blinder gar nicht hätte wahrnehmen können, als eine Art prophetischer Seher die so stimmige Parabel für diesen Zustand erfindet.

Und nun sprechen plötzlich auch alle in der Filmbranche wieder vom Raum, aber eben aus einem völlig anderen Grund. Sie schwärmen von dem dreidimensionalen Raum und dem digitalen Bild, das ihn nun im Kino und auch im Fernsehen abbilden kann. Zukunftsgläubige Theoretiker und Bildentwickler schreiben bereits vom »Big Bang« der neuen Bilder, sprechen von der Dekonstruktion, dem Zusammenbruch des analogen Bildraums und prophezeien eine radikale Umgestaltung des Abbildens und des Sehens. Sie träumen ekstatisch sogar von einer »Verschmelzung des Virtuellen mit dem Realen«, als sei das nicht per definitionem unmöglich. Unter den Filmregisseuren gibt es technikvernarnte Enthusiasten wie zum Beispiel Wim Wenders, der dank 3-D die Zukunft gerade des Dokumentarfilms gesichert glaubt, und radikale Negierer wie Christopher Nolan, der meint, keine mit größtmöglichem Aufwand gedrehte Actionszene könne in ihrem emotionalen Effekt auf den Zuschauer durch 3-D gesteigert werden. Und es gibt

die vorsichtigen Skeptiker, zu denen auch AVATAR-Regisseur James Cameron gehört. Er sagte auf die Frage nach der Zukunft des Filmmachens: »Die einfache Antwort lautet, Filmmachen wird sich nie fundamental ändern. Es geht immer ums Geschichtenerzählen.« Ob der vermeintliche »Big Bang« uns wirklich in eine vollkommen neue Dimension unseres Daseins als Medienkonsumenten schleudert oder nur das Platzen einer milliardenschweren Investitionsblase akustisch untermalt, wird also auch dieses Mal abzuwarten sein.

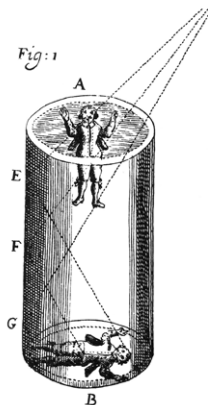
AVATAR (2009; D + R: James Cameron)

Die dritte Dimension als Strategie

Dass die Propagierung von 3-D auch – und vielleicht sogar vor allem – eine ökonomische Strategie ist, liegt nahe. Die mit einigen Filmen erzielten Rekordeinnahmen und die Möglichkeit, durch 3-D das Raubkopieren einzudämmen, lassen den Studios in Hollywood die Stereoskopie als Retter aus finanzieller Not erscheinen und riesige Summen in das Verfahren investieren. Mit dieser Marktstrategie soll der globale Medienverbund perfektioniert und die gesamte Medienwelt vollends in den digitalen Zustand überführt werden.

Nur scheint die Welle der anfänglichen Begeisterung auf Seiten des Publikums bereits langsam abzuebben. Hatte die 3-D-Fassung von TOY STORY 3 gegenüber der 2-D-Kopie am ersten Wochenende durchschnittlich gerade noch 60 Prozent des Umsatzes generiert, so sank der Wert *on the long run* unter 50 Prozent. Was bedeutet: Mit der zweidimensionalen Kopie wurde mehr Geld verdient als mit der ungeheuer aufwändigen 3-D-Fassung. Im Internet häufen sich inzwischen die kritischen Anmerkungen und Beschwerden der Nutzer und Blogger, und Kritiker Roger Ebert behauptete im Magazin *Newsweek* ernüchtert: »3-D fügt dem Filmerlebnis nichts Wesentliches hinzu. Einige empfinden es als störende Ablenkung. Andere kriegen davon Übelkeit und Kopfschmerzen.« Etwa 15 Prozent der Zuschauer sind tatsächlich von diesem Phänomen des Kopfschmerzes und der Übelkeit betroffen, das sich wahrscheinlich auch durch technischen Fortschritt nicht lösen lässt, da es mit der Augenstellung der Zuschauer zu tun hat. Schwerer wiegt der Vorwurf, die 3-D-Filme seien zu dunkel. Von den Studios zunächst als Überempfindlichkeit und elitäre Mäkelei von Kritikern abgetan, hat sich inzwischen unter dem interessierten Publikum herumgesprochen, was Christopher Nolan auf einer Veranstaltung in Downtown Los Angeles öffentlich brandmarkte: Ein typisches 3-D-System verliert mindestens zwei Drittel des Lichts, das ein 2-D-System auf derselben Leinwand erzeugen kann. Diese Dunkelheit auf der Leinwand kann sicher im Zuge der technischen Weiterentwicklung behoben werden. Es bleibt allerdings die Frage, welcher Aufwand dafür nötig ist und

TOY STORY 3 (2010; D: Michael Arndt, nach einer Geschichte von John Lasseter, Andrew Stanton und Lee Unkrich; R: Lee Unkrich)



Zylindrischer Spiegel, der Spektren erzeugt, aus dem Jahr 1646

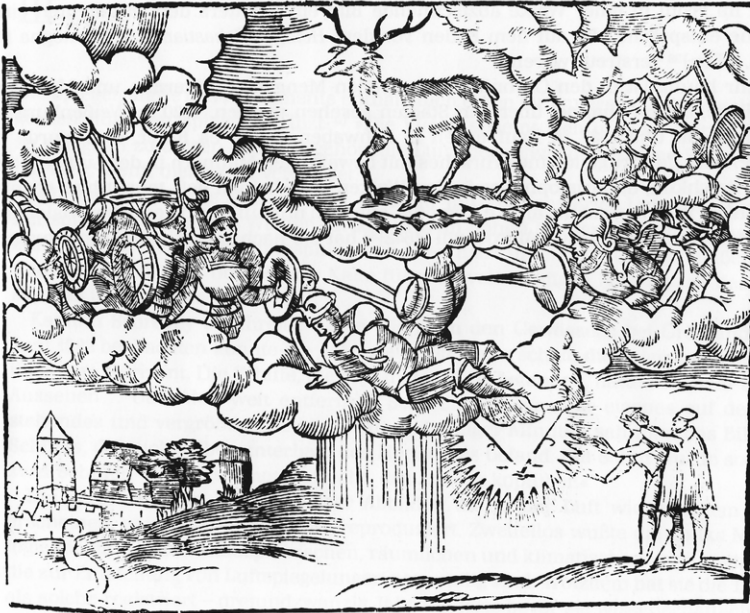
was dies für die Investitionen der Kinos und damit die Eintrittspreise bedeuten wird.

Während im Zuge des *Spatial Turn* der Raum nicht mehr als etwas Gegebenes, etwas Materielles, bereits fest Existierendes betrachtet wurde, sondern als etwas erst im sozialen Prozess Produziertes, schwärmen viele in der aktuellen Auseinandersetzung um 3-D naiv von der »Teilnahme« des Zuschauers am dreidimensionalen Raum. Während in der modernen Auffassung Raum als ein mehrdimensionales Koordinatensystem verstanden wird, in dem die Struktur aus den relativen, relationalen Lagen der Körper zueinander abgeleitet wird, werden in der aktuellen Branchendiskussion, meist vom technologischen Fieber befeuert, dargestellter Raum, filmischer/narrativer Raum, Wahrnehmungsraum und Kinoraum kräftig durcheinandergewirbelt. Die Vorstellung von Raum, die dabei zum Tragen kommt, geht von dem alten dreidimensionalen Containerraum aus und nicht vom filmischen Raum als einem narrativen Feld, in dem die unterschiedlichsten Koordinaten und Gestaltungsmöglichkeiten des Films zu einem emotionalen Effekt zusammenfinden.

Der Raum der Erzähler

Drehbuchautoren ist beim Schreiben, wie Regisseure beim Inszenieren, der Raum stets mehr als der Ort der Handlung. Er ist ein Mittel der vielfältigen Kommunikation mit dem Leser/Zuschauer, das nicht nur unter Realismusgesichtspunkten gestaltet wird. Farben, Licht, Bewegungsmöglichkeiten und andere Aspekte werden in dem Prozess, den die Amerikaner – sowohl beim Drehbuchschreiben als auch beim Inszenieren – *preparation of the set* nennen, entwickelt und festgelegt. David Fincher – der Filmemachen allerdings nicht für Wissenschaft, sondern für Alchemie hält – sagt dazu: »Alle Mittel, die ich einsetze, auch die technologischen, sind darauf ausgerichtet, eine emotionale Wirkung zu erzielen. Ein Zuschauer mag sich dessen nicht bewusst sein, aber er reagiert auf alles – das Licht, die Kostüme, die Schauspieler, den Ton. Und ich muss die Bilder, Musik, Stimmen, Farben und Rhythmen so orchestrieren, dass sie eine Reaktion hervorrufen. Wenn ich sanftes Licht benutze, sagt das über einen Schauplatz etwas anderes aus als hartes Licht ... Ich erschaffe keine Bilder, sondern Gefühle.«

Auch wenn viele der von Fincher genannten Dinge erst durch die Inszenierung entstehen, geben Drehbuchautoren beim »Filmemachen auf Papier« (Frank Daniel) viele der für die Erzählung des Films wichtigen Parameter vor. Schon im reinen Drehbuch bestehen bereits auf der Ebene zwischen Text und Bild/Raum tiefe Beziehungen, finden komplexe Metamorphosen statt. In gewisser Weise wurzeln Bild und



WOLKENSPIEGEL,
Bewaffnete und Hirsch,
U. Altrovandi, 1642

erzählende Sprache ganz unmittelbar ineinander. Sprache ist einerseits abstrakt logisch konstruiert, aber wenn wir in ihr etwas Reales mitteilen wollen, wenn wir etwas erzählen wollen, muss es dann nicht bereits eine vorsprachliche, räumliche Vorstellung von diesem Etwas geben?

Das ist absolut keine neue Frage. Bereits vor über tausend Jahren stritt man über dieses Thema in Konstantinopel, und dieser Disput ging als »Byzantinischer Bilderstreit« in die Geschichte ein. Theodoros Studites setzte damals bereits das Sehen an die erste Stelle, weil er sehr einfach argumentierte: Erst haben die Apostel gesehen, und die Propheten haben zuerst visioniert, danach haben sie dann in ihren Schriften vom Gesehenen oder vom visionär Geschauten berichtet. Auch im heutigen Sprachgebrauch deutet das Wort für tiefes, gründliches Nachdenken, auf den Vorgang hin, mit dem der Spiegel die Realität bildhaft wiedergibt. Selbst das abstrakte Reflektieren stammt also von einer bildlichen Metapher. Und auch das Spekulieren verweist auf den bildgebenden Spiegel, das *speculum*. Es stellt sich die Frage: Gibt es überhaupt eine Erzählung ohne bildhaft räumliche Vorstellung des Beschriebenen?

»Man blickt nicht *durch* das Schreiben *hindurch* auf die Realität – wie durch eine saubere oder schmutzige Fensterscheibe. Worte sind niemals transparent. Sie erschaffen ihren eigenen Raum, den Raum von Erfahrung, nicht den der Existenz. Die Klarheit des geschriebenen Wortes hat wenig mit Stil als solchem zu tun. Ein barocker Text kann

klar sein; ein einfacher Text kann undurchsichtig sein. Meiner Ansicht nach ist Klarheit eine Gabe, den von Worten in einem Text erschaffenen Raum entsprechend zu organisieren.«

Der Romancier John Berger hat das geschrieben, der als Drehbuchautor der schönsten Filme des Schweizer Regisseurs Alain Tanner seine Erfahrungen mit dem Erzählen in Bildern machte. Der von ihm für die Organisation von Worten zu einem erzählenden Text als erforderlich beschriebene Raum ist natürlich kein physikalischer. Es kann sein, dass ein Gegenstand wie der Schal einer Frau mehr Raum beansprucht als eine Wolke, das hängt von der besonderen Erfahrung ab, über die berichtet wird. Und doch lässt der Raum, der nötig ist, die Worte zu organisieren, nur bildhaft denken.

Vermutlich ist es auch dieses Moment der räumlichen Organisation der Erfahrung, das den klaren reduzierten Schreibstil einer Autorin wie Marguerite Duras an das Kino gebunden hat. Durch die Verfilmung von DER LIEBHABER wurde sie zur Bestsellerautorin. Aber in den Jahren vor dem Arnaud-Film hatte sie eine besondere Form des Arbeitens entwickelt. Sie konnte nach eigenen Bekunden in dieser Phase nicht schreiben, ohne sich einen Film vorzustellen, sie konnte keinen Text produzieren, ohne sich die Leinwand vorzustellen. Sie machte Filme wie LE CAMION oder L'HOMME ATLANTIQUE, die nur aus dem Text und aus ihrer eigenen Stimme heraus leben. Wenige Bilder einer Villa am Meer, unterbrochen durch unendlich lange Stellen von Schwarzfilm, in denen die Stimme der Duras wie der Ozean rauscht und brandet und die Geschichte einer unmöglichen Liebe erzählt, die vielleicht ein Inzest ist. Duras' Bücher zu dieser Zeit waren nur die Texte von Filmen, die sie gemacht hatte. Auch DER LIEBHABER, ein Manuskript, das zuerst als Buch erschien, stellte sie sich als Vorlage für einen Film vor.

Die Metamorphosen zwischen dem Wort und dem Bildraum können also zu etwas wie dem Motor des Schreibens werden. Inwieweit sich Techniken der Abbildung in der Sprache gespiegelt haben, inwieweit Formen des Blicks sich im Schreiben eingegraben haben, darüber ist bereits viel geschrieben worden. Filmisches Schreiben wurde bereits praktiziert, als es den Film selbst noch nicht gab, sodass sich Griffith bei der Entwicklung der Parallelmontage auf Dickens berufen konnte. Eisenstein hat auf diesen Umstand in einem Artikel hingewiesen. Und er hat die Nähe seines eigenen Montagestils zu den japanischen Haiku analysiert. Andrej Tarkowski hat genau diese Wechselbeziehung wieder aufgenommen, um sein eigenes visuelles Denken zu erläutern. Aber nicht erst als getrennte, unabhängige Medien treffen Sprache und Bild aufeinander, sondern sie entstammen einem gemeinsamen Raum, dem Raum der Imagination; sie wurzeln in der bildhaften menschlichen Vorstellungskraft.

L'AMANT (Der Liebhaber; 1992; D: Jean-Jacques Annaud, Gérard Brach, nach dem Roman von Marguerite Duras; R: Jean-Jacques Annaud

LE CAMION (Der Lastwagen; 1977; D + R: Marguerite Duras), L'HOMME ATLANTIQUE (1981; D + R: Marguerite Duras)

Filmischer Raum

Der Raum, der durch das filmische Erzählen in Bildern entsteht, war bisher gebunden an die fotografische Wiedergabe äußerer Wirklichkeiten. Die frühen Theoretiker des Films wie Arnheim haben die Abbildungsmodalitäten beschrieben, und Rayd Khouloki hat davon ausgehend in seinem Buch *Der filmische Raum* folgende Definition entwickelt: »Der filmische Raum schafft die Illusion eines in sich geschlossenen, eigenständigen, homogenen, dreidimensionalen Universums. Die Montage und die mittlerweile nahezu beliebige Manipulierbarkeit des filmischen Bildes ermöglichen es, jede auf einer zweidimensionalen Fläche mögliche Raumvorstellung zu realisieren. Die spezifische Qualität filmischen Raums entfaltet sich zwischen der Künstlichkeit des Films (zweidimensionale Fläche, Fragmentierung durch Montage) und seinem starken Realitätseindruck (fotografisches Bild, Bewegung). Die einzelnen Einstellungen repräsentieren Fragmente des Raum-Zeit-Kontinuums des dargestellten Universums, das, so wird suggeriert, vor Beginn der filmisch repräsentierten Zeit existiert hat und nach dem Ende auch weiterexistieren wird.« Diesem so definierten filmischen Raum gelingt es mühelos, den Zuschauer in sich hineinzuziehen, so dass er sich mitten unter den Personen wähnt und in ihre Handlungen emphatisch verwickelt wird. Filmische Immersion nannte Béla Balázs schon 1948 diesen Prozess.

Sowohl beim geplanten Einsatz der filmerzählerischen Mittel als auch bei ihrer späteren Entschlüsselung oder emotionalen Verarbeitung im Zuge des Filmschauens müssen wir uns auf unsere Erfahrungen in der realen Welt stützen. Wir vergleichen ständig die Welt, die uns vorgeführt wird, mit der Welt, in der wir leben und unsere Erfahrungen gesammelt haben. »... die Leinwand öffnet sich einem künstlichen Universum, vorausgesetzt, dass es zwischen den Filmbildern und der Welt, in der wir leben, einen gemeinsamen Nenner gibt. Unsere Erfahrungen mit dem Raum bilden die Basis für unsere Auffassung vom Universum. Man könnte den Satz Henri Gouhiers, »die Bühne ist für alle Illusionen empfänglich, mit Ausnahme der Präsenz«, abwandeln und sagen: »Man kann dem filmischen Bild jede Realität nehmen, nur eine nicht, die des Raumes.«< Bezieht man André Bazins Aussage über den filmischen Raum auf die neueren Raumdefinitionen nach dem *Spatial Turn*, so schließt sie automatisch die sozialen und emotionalen Vektoren zwischen den Individuen, unsere gesamte Erfahrung des Menschseins mit ein. Und die neuesten Erkenntnisse der Neurowissenschaft über die Funktionsweise der Spiegelneuronen liefern den naturwissenschaftlichen Hintergrund für diese Auffassung.

Rayd Khouloki: *Der filmische Raum. Konstruktion. Wahrnehmung. Bedeutung* (Bertz + Fischer 2007)



Dienerin, ihrer Herrin einen Konvexspiegel haltend, Ausschnitt, ca. 440 v. Chr.

Damit eine Geschichte funktioniert, muss der Leser/Zuschauer den Widerstand gegen die Künstlichkeit der Darstellung aufgeben, »willing suspension of disbelief« nannte Coleridge das. Ist es im Sinne von Bazin realistisch, hat das zweidimensionale Kinobild kein Problem, diese Akzeptanz im Zuschauer hervorzurufen. Nur scheinbar versetzt das 3-D-Bild den Zuschauer effektiver in das fiktive Geschehen, schafft größere Immersion, wovon die Apologeten so schwärmen. Auch das 3-D-Bild bleibt künstlicher Effekt, ist sogar in der Empfindung erst einmal noch künstlicher als die zweidimensionale Widergabe. Sehr viele einander widersprechende Raumerfahrungen müssen vom Zuschauer verarbeitet werden. Das Hirn muss sehr viele, einander normalerweise ausschließende sensorische Erfahrungen verarbeiten. »Es handelt sich bei der Rezeption von 3-D-Filmen um eine Beschleunigung, Verdichtung und Erschwerung der zu verarbeitenden Informationen, oder, um an Gedanken von Walter Benjamin anzuschließen, um die ›Schule einer neuen Apperzeption«, um ein mentales Training, mit mehr Informationen schneller umzugehen«, schreibt Daniela Kloock und weist auch darauf hin, dass der medizinische und vor allem der militärische Komplex großes Interesse an der Erforschung dreidimensionaler Überwachungs- und Kontrollstrategien haben.

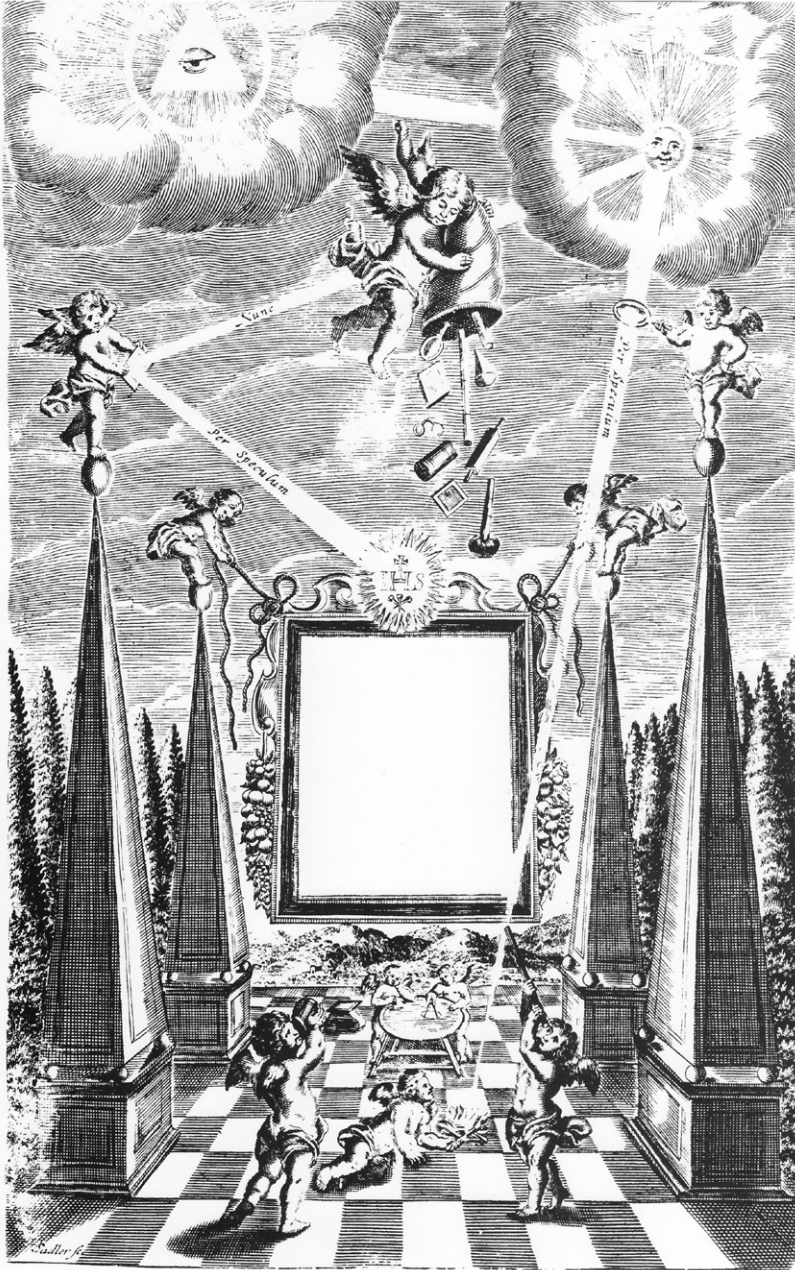
Technologische Überwältigung schafft noch keine besseren Dramen, keine wahrhaftigeren Geschichten, darauf hat Wolfgang Kirchner aus Sicht der Autoren auf einer Tagung zum Thema hingewiesen und daran die Forderung nach dreidimensionalen Charakteren in den Geschichten geknüpft. Damit stellt sich die Frage, wovon erzählt 3-D eigentlich?

Dreidimensionales Erzählen

Zu Beginn der Digitalisierung wurde uns versprochen, es ginge bei dem Vortreiben dieser Technik darum, tote Stars wie Marilyn Monroe und Humphrey Bogart filmisch wieder auferstehen zu lassen. Die digitalen Filme der letzten Jahre haben einen ganz anderen Weg genommen. Sie haben Geschichten erzählt über Fabelwesen wie Shrek, über animierte Tiere in der Eiszeit oder mystisch aufgeladene Fantasiewelten wie in der HERR DER RINGE-Trilogie. Hier würde die tiefere Raumillusion des 3-D Effekts womöglich helfen, die abstrakten, gezeichneten oder fantastischen Kunstwelten zu akzeptieren. Der Mensch als unmittelbares, reales, sozial vermitteltes Abbild ist daraus allerdings mehr oder weniger verschwunden. James Cameron hat diese Tendenz durchbrochen und zum ersten Mal auch auf der Ebene des Plots Fantasiewesen und reale Menschen – anders als

SHREK (2001; D: Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman, Roger S.H. Schulman)

THE LORD OF THE RINGS (Der Herr der Ringe; 2001-2003; D: Fran Welsh, Philippa Boyens, Stephen Sinclair, Peter Jackson, nach dem Roman von J.R.R. Tolkien; R: Peter Jackson)



Traber, NERVUS OPTICUS,
Frontispiz, aus dem Jahr
1675

WHO FRAMED ROGER RABBIT
 (Falsches Spiel mit Roger
 Rabbit; 1988; D: Jeffrey
 Price, Peter S. Seaman, nach
 dem Roman von Gary K.
 Wolf; R: Robert Zemeckis)

in den Anfängen wie etwa im Film ROGER RABBIT – glaubwürdig miteinander interagieren lassen. Man mag das Drehbuch zu AVATAR für »schrottig« halten wie Wim Wenders, aber es enthält die alles entscheidende Erfindung, die das Eintauchen in die 3-D-Welt narrativ legitimiert durch die Erfindung des Avatars, der nicht nur wie bisher im normalen Sprachgebrauch ein virtueller Stellvertreter ist, sondern tatsächlich physisch in die (fiktive, dreidimensional vorgeführte) Welt eindringt.

Die Digitalisierung der Bildproduktion wird eine alte Trennung in der Art, Filme zu machen, weiter vorantreiben. Wie schon in *Scenario 1* erwähnt, gibt es nämlich bereits ganz am Anfang der Filmgeschichte zwei Tendenzen der kinematografischen Haltung gegenüber der Welt. Diese Trennung findet an der *europäischen* Wiege der Entdeckung statt, bei den so unähnlichen französischen Ahnherren des Kinos, bei den Brüdern Lumière zum einen und bei Méliès auf der anderen Seite. Während die einen die neue Apparatur benutzten, um etwas aufzuzeichnen, Wirklichkeit einzufangen und festzuhalten, so bediente der andere sich der Maschine, um seine Visionen zu gestalten, um eine möglichst fantastische Geschichte zu erzählen. Ging es den Lumières um die Fixierung von Vorgefundenem – oder auch dem, was Kracauer später »die Errettung der äußeren Realität durch das Kino« nannte –, so wollte Méliès Erfundenes, Fiktives unabhängig von seiner Existenz in der Realität präsentieren und schickte schon damals den Zuschauer auf die irrwitzigste Weise auf eine Reise zum Mond. Méliès war nicht umsonst vor seiner Kinokarriere Besitzer eines Zaubertheaters. Er beschwor Monster und Teufel, erfand sämtliche Special Effects, die in den nächsten zwei Jahrzehnten Anwendung fanden, Doppelbelichtung, Überblendung, Modellaufnahmen usw.

Man kann aus diesen beiden verschiedenen Haltungen am Urbeginn der Filmgeschichte die gegensätzlichen Formen von KinoFilm und KinematografenFilm ableiten. Während der KinoFilm Illusionen, Suggestionen und Tricks zur Verführung und Unterhaltung des Zuschauers einsetzt, will der KinematografenFilm mit Hilfe der filmischen Apparatur Entdeckungen in der Wirklichkeit machen und vorführen. Es handelt sich um zwei sehr verschiedene Potenzen des Mediums. Ich stelle mir diese beiden Möglichkeiten oder Kräfte des Films wie zwei einander gegenüberliegende Pole eines Universums vor. Zwei Kraftfelder, die das Kino mit ihren gegensätzlichen Kräften bestimmen, die auch durch die inzwischen über hundertjährige Filmgeschichte hindurch immer weiterwirken. Mal bewegte sich das zeitgenössische Kino mehr zum einen Pol, mal mehr zu anderen. Ich glaube aber, wir können sicher sein, das Bedürfnis, durch das Kino etwas von der uns umgebenden realen Welt, unseren realen Sehnsüchten, Leiden und Leidenschaften

zu erfahren, wird weiter existieren. Wir brauchen ein Bild von uns als soziale Wesen, als Menschen in einer zunehmend komplexeren Welt – so wie auch Keith Cunningham das in seinem Beitrag *Von der Würde des Dramas* in dieser Ausgabe von *Scenario* ausführt. Das alles spricht dafür, dass das Kino der Narration, das Kino der menschlichen Dramen und der menschlichen Dimensionen weiter bestehen wird, neben dem technologischen Overkill, den wir im Moment erleben.

Wolfgang Kohlhaase gab im Werkstattgespräch in *Scenario 1* die für ihn so typisch verknappte Antwort auf die Frage nach seinem dramaturgischen Credo: »Wenn man an einem Ort ist, ist man in der Welt.« Im Laufe des Gesprächs erläuterte er die Tatsache, dass seine Filmgeschichten im Gegensatz zu anderen deutschen Filmen nie die Schwierigkeit hatten, ein Publikum auch jenseits der Landesgrenzen zu erreichen: »Geschichten, die um die Welt gehen, handeln von der Welt als Begriff, als allgemeinsten Aufenthalt des Menschen, zugleich aber spielen sie an einem bestimmten Ort. Und je genauer, extremer und sogar je unglaublicher die Erfahrungen sind, die Menschen an diesem konkreten Ort machen, um so eher erliege ich der Versuchung, mich an ihnen zu beteiligen. Erzähle mir etwas Besonderes, das Allgemeine weiß ich schon. Man sollte also sozial genau sein, man sollte wissen, wo man wohnt. Man sollte nicht alles ins Englische bringen. Das europäischen Kino als Gegenerklärung zum amerikanischen kann es nur geben, wenn der europäische Film multinational bleibt und auf Vielsprachigkeit Wert legt. Man sagt leicht und falsch, etwas kann überall spielen. Es ist anders. Etwas kann überall gesehen werden, wenn es an einem Ort spielt.«

Hinter dieser Arbeitsauffassung eines Autors wird eine Vorstellung von einem Ort deutlich, schält sich ein sehr konkreter Raumbegriff hervor, der mit den neuesten Raumbegriffen der Wissenschaft durchaus korrespondiert. Raum ist nicht einfach durch Längen- und Breitengrade zu definieren, ein Ort ist nicht nur ein Punkt auf dem GPS, sondern wird bestimmt durch die Lage der Menschen in ihm, ihre Relationen zueinander, durch ihre sozialen und emotionalen Verbindungen untereinander. Und es ist erstaunlich, dass diese Raumauffassung auch mit den Erfahrungen früherer Erzähler übereinstimmt, deren eigene Geschichten noch vollkommen in mündlicher Tradition wurzeln. Schwarzer Hirsch, ein eingeborener Amerikaner, ein Sioux-Krieger und großer Poet seines Volkes hat es schon auf ähnliche Weise wie Wolfgang Kohlhaase ausgedrückt: »Jeder Platz kann der Mittelpunkt der Welt sein.« Als großer Erzähler der Mythen seines Volkes ist er der Vielfalt des Lebens zugewandt und sich bewusst, dass diese Vielfalt einen Mittelpunkt braucht, um sich wieder zu erkennen, um sich zu konkretisieren. Es ist der verwurzelte Mittelpunkt, der ihr die Einheit

Jochen Brunow (Hg.):
Scenario 1. (Bertz +
Fischer 2007

verleiht, der Ort, an dem wir uns befinden, an dem wir zu Hause sind, oder aber die Geschichte, die wir erzählen.

Den Hinweis auf den Sioux-Dichter Schwarzer Hirsch verdanke ich Claudio Magris, der auch selbst ein schönes sprachliches Bild für diesen Prozess der räumlichen Verortung des Erzählens geprägt hat: »In einem Splitter kann die Welt sein.« Magris lebt und arbeitet in Triest als Romancier, Essayist und Literaturwissenschaftler. Und die Topografie unserer europäischen Kultur vermisst und beschreibt er auf seine ganz besondere Weise aus diesem Blickwinkel in einer vergessenen Ecke Europas, die mal zu Österreich-Ungarn gehörte, dann von Jugoslawien beansprucht wurde und heute Hauptstadt der autonomen italienischen Region Friaul-Julisch Venetien ist. »In einem Splitter kann die Welt sein.« Magris hat das ergänzt, präzisiert: »Ein Splitter kann die Welt sein, aber nur dann, wenn er nicht bloß ein Splitter ist, sondern die Welt.« Das mag auf den ersten Blick tautologisch erscheinen, es verweist aber darauf, dass der Splitter nicht ein beliebiges kleines Ding ist, sondern aus der Welt gerissen sein muss, das heißt ihren Gesetzen unterworfen, mit ihrem Geist getränkt. Er entstammt einer sehr konkreten Umgebung. Einen solchen Splitter wird man nur finden oder gestalten, wenn man sehr genau an einem Ort ist, mit all seinen nicht nur landschaftlich und architektonischen, sondern auch sozialen und psychologischen Bedingtheiten. Man muss, so könnte man auch sagen, an diesem Ort zu Hause sein.

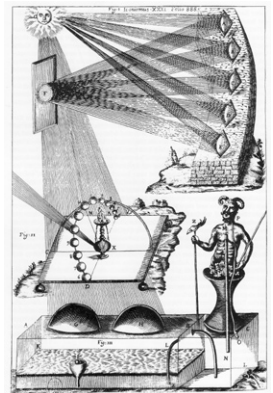
Wenn wir an einem Ort sein wollen, so wie Wolfgang Kohlhaase es postuliert, dann müssen wir also die sozialen Gegebenheiten, die familiären Strukturen, die vielfältigen Beziehungen der Menschen zueinander kennen und gestalten. Und wir werden schnell merken, dass der Ort in seiner topografischen und architektonischen Konkretion Auswirkungen auf diese Beziehungen hat. Die Landschaft prägt die Menschen in ihr, und das filmische Bild überliefert uns diese Prägung als »Gestalt«, aus der mehr als ihre Oberfläche ablesbar ist, nicht nur topologische, sondern durch unser Vorwissen eben auch soziale und psychologische Prägungen. Die filmische Landschaft ist in dieser Betrachtungsweise nicht eine mögliche Metapher innerer psychologischer Zustände einer Person, sondern ein direkter Verweis auf ihr Wesen. »Wenn man weiß, wo man ist, dann weiß man auch, wer man ist«, sagt dazu der zeitweise in Afrika lebende schwedische Autor Henning Mankell.

Stimmt Wolfgang Kohlhaases klare und einfache Behauptung: »Wenn man an einem Ort ist, ist man in der Welt«, so müsste auch deren Umkehrung richtig sein: Um in der Welt zu sein, muss man an einem Ort sein. Für das Erzählen im Kino hieße das, es muss das Gefühl evozieren, sich an einem konkreten Ort zu befinden. Unser Geist als Zuschauer »öffnet sich einem künstlichen Universum, vo-

rausgesetzt, dass es zwischen den Filmbildern und der Welt, in der wir leben, einen gemeinsamen Nenner gibt. Unsere Erfahrungen mit dem Raum bilden die Basis für unsere Auffassung vom Universum.« So hatte es Bazin beschrieben. Das 3-D-Bild im Kino lässt sich nur bedingt mit unserer Erfahrung zur Deckung bringen, denn die Dinge, die wir in ihrer Dreidimensionalität um uns herum im Kinosaal sehen, können wir nicht berühren. Sehsinn und Tastsinn, in der Realität auf das Intensivste verkoppelt und aneinander gebunden, müssen wir nun trennen. Es bedarf also anderer Übereinstimmungen mit unserer Erfahrung, um den Ort als einen in sich stimmigen homogenen zu empfinden. Deshalb akzeptieren wir im Animationsfilm, der per se an einem Ort mit anderen physikalischen Gesetzen spielt, 3-D so leicht. Und am ehesten überwindet man diese sensorische Hürde vor dem »willing suspension of disbelief« des Zuschauers mit einem wie oben beschriebenen narrativen Kniff wie James Cameron in AVATAR. Viele der Seherfahrungen des digitalen und des dreidimensionalen Bildes entfernen uns – bisher – vom Abbild des Menschen als eines sozialen Wesens, das in einer realen Umwelt leben und überleben muss. Aber wovon wollen wir als Erzähler sprechen, wenn nicht von der Welt, in der wir leben? Wovon lohnt es zu erzählen, wenn nicht von dem Raum, in dem wir leben?

Ein Blick in die Zukunft

Die dritte Dimension des Kinos werde diesmal bleiben, prophezeit uns Steven Spielberg, weil auch das Leben selbst schließlich dreidimensional sei. »Aber wir Filmemacher sehen sie doch eher als ein Ausdrucksmittel mehr, neben vielen anderen, die uns zur Verfügung stehen.« Gundolf S. Freyermuth, Professor an der Internationalen Filmschule Köln, ifs und zugleich Gründungsrektor des Cologne Game Lab, hat eine andere, gewagtere – und aus meiner Sicht ziemlich düstere – Vorstellung von der Zukunft, er schreibt: »Einen anderen Hinweis darauf, was die nahe Zukunft interaktiver wie immersiver Audiovisualität bringen könnte, geben die vielfältigen Anstrengungen, noch das dritte und letzte Kennzeichen analoger Bildlichkeit zu dekonstruieren: die Separierung des Bildraums von der Realität. Beider Integration in eine interaktiv-immersive Augmented-Reality-Audiovisualität wird seit gut zwei Jahrzehnten experimentell erforscht. Was unter analogen Bedingungen eine metaphorische Rede bleiben musste, geschieht nun über die Kombination mobiler Breitbandvernetzung mit Smartphones oder Touch-Tafel-PCs tatsächlich: Bilder, Töne und Texte schieben sich über die alltägliche Realität, beziehungsweise über unsere Wahrnehmung von ihr.« Und um diesen Gedanken nicht etwa ad absurdum zu führen,



Brennspiegel aus mehreren flachen Elementen, mit 5 Spiegeln von Kirchner, aus dem Jahr 1646

sondern um ihn zu beweisen, zitiert er dazu als Beleg den Augmented-Reality-Spieleentwickler Daniel Sánchez-Crespo: »Die wirkliche Welt ist für manche Leute viel zu langweilig. Indem wir die wirkliche Welt in einen Spielplatz für die virtuelle Welt verwandeln, können wir sie interessanter machen.« Genauso blauäugig oder von Gier getrieben – was am Ende egal ist – haben die Finanzjongleure ihre virtuellen Derivate völlig losgelöst von allen realwirtschaftlichen Verbindungen konstruiert und unter die Leute gebracht. Zwangsläufig kommt irgendwann der Punkt, an dem die virtuell generierten Geldmengen irgendwo real verbucht werden müssen. Einen Crash wie im Finanzsektor müssen die Technikfreaks der digitalen rundum Immersion so schnell nicht fürchten.

Aber auch im Zeitalter der Digitalisierung basiert unsere Wahrnehmung von Bildern aufgrund der Spiegelneuronen in unserem Gehirn immer noch auf Empathie. Die alte analoge fotografische Verknüpfung des Bildes: da wo ein Bild ist, muss einmal Realität gewesen sein, ist zwar aufgehoben, und langsam gewöhnen wir uns an diese Trennung. »Sonnenschrift«, nannten unsere Vorfahren noch die Daguerreotypen, die ersten fotografischen Abbilder. Auch wenn in die digitalen Tiefen der bildgenerierenden Computer kein noch so winziger Strahl realen Sonnenlichts mehr fällt, reagieren wir heute



DER SPIEGEL VON SANKT
ELIGIUS, Petrus Christus,
aus dem Jahr 1449

immer noch empathisch auf die beweglichen Abbilder auf der Leinwand, dem Bildschirm oder dem dreidimensionalen Bildraum. Wenn den Bildern aber kein erzählerischer Sinn unterliegt und sie nur auf technischer Überwältigung basieren, verlassen wir den Raum der Narration, den Raum filmischen Erzählens und landen in den kalten, klammen Kammern des Videospiele. Wenn wir aber an einem Ort sind, sind wir in der Welt. Und ein Splitter kann die Welt sein, aber nur dann, wenn er nicht bloß ein Splitter ist, sondern die Welt, der Raum, in dem wir leben.

Auch in der Prophezeiung, in Zukunft werde auch das letzte Kennzeichen des analogen Bildraums dekonstruiert, die Separierung des Bildraums von der Realität, entbehrt der historischen Genauigkeit. Dem Glauben an die wundersame Verschmelzung von Bildraum und Wirklichkeit geht im Überschwang der Technikbegeisterung der Sinn für die Geschichte entgültig baden. Es ist nämlich keineswegs so, dass mit den digitalen dreidimensionalen Bildern sich die Abbildung zum ersten Mal aus ihrem Bildraum löst. Schon Oskar Messter bezeichnete zu Beginn des letzten Jahrhunderts seine mithilfe raffinierter Spiegelanordnungen in der Luft vorgegaukelten Geistererscheinungen, die zum Beispiel bei Degenkämpfen unverwundbar blieben, als »plastischen Film«. Und noch viel früher in der Menschheitsgeschichte gab es diese Bilder ohne festen Träger.

Bereits im Altertum war das Wissen der Katoptrik, der Wissenschaft von den Eigenschaften des Spiegels, sehr groß. Es ist erstaunlich, wie viele Projekte der Moderne hier ihren Urgrund haben. Es war bereits im Altertum mithilfe von Spiegeln möglich, Bilder zu erzeugen, die unabhängig von der Spiegeloberfläche existierten. Und in Spiegelkisten mit einem ganzen System zueinander verkanteter Spiegelflächen entstanden erste virtuelle Welten, Jahrhunderte, bevor es Panorama, Diorama und Laterna magica gab, die gemeinhin als technische Vorläufer des Kinos gelten. Im Spiegel liegt der Urgrund der Kinematografie und sogar auch der Illusion von Dreidimensionalität.

Die einfachste Konstruktion, die am Ursprung zahlreicher komplizierterer Entwicklungen stand, besteht aus zwei rechteckigen, flachen Spiegeln, die an einem Scharnier befestigt sind. Sie werden vertikal auf einer Ebene montiert, deren Winkel verstellt werden kann. Das darin gezeigte Schauspiel variiert mit der Position der Elemente und der Wahl des Sujets. Eine zwischen den beiden Flügeln installierte Drachengestalt, die aus einem ihrem Körper eingebauten Rohr Feuer speit, vervielfältigt sich je nach der Öffnung der Flügel: bei 90 Grad



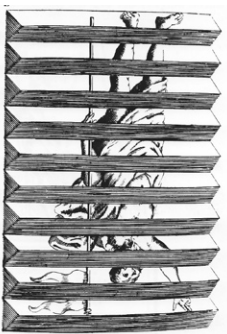
sieht man vier, bei 72 und bei 60 Grad bekommt das Ungeheuer fünf und sieben Köpfe. Je geringer der Winkel wird, um so zahlreicher werden die Figuren. Und wenn man die Flügel langsam bewegt, erlebt der Zuschauer einen wilden Ansturm der Tiere.

Anordnungen wie diese wurden schon sehr früh perfektioniert. Es wurden Landschaften, Schätze, Gärten und Gebäude gespiegelt. Abbilder realer Gegenstände wurden mit miniaturisierten Modellen zusammengebracht, sodass in komplexeren katoptrischen Kisten Fabelwesen und Fantasielandschaften entstanden und sich dem Auge des überwältigten Zuschauers völlig fiktive Welten darboten. Jurgis Baltrusaitis, der die frühesten Schriften über Spiegelwelten zusammengetragen hat, führt dies zu dem Schluss, dass das Erzählen, dass die Erzählung, die Kombination fiktiver Realitätspartikel direkt von einer katoptrischen Maschine inspiriert sei. Schon in der Antike nannte man diese Maschinen »Theater«.

Die Katoptrik war eine geheimnisvolle und eine geheime Kunst, und Hohepriester beherrschten sie und nutzen sie schamlos, um durch Geistererscheinungen die Gläubigen gefügig zu machen, an Wunder und an »Auferstehungen« zu glauben. Daniela Kloock hat in diesem Zusammenhang darauf hingewiesen, dass es auch bei dem modernen Thema 3-D immer wieder um das Thema Körper gehe, um die Unverletzbarkeit, Wiederbelebung (Auferstehung) und Unsterblichkeit von Filmfiguren.

Die Hohepriester der heutigen Technik, wohin wollen sie uns führen? Dass wir ob der Erfahrung ihrer virtuellen Wunderwelten die reale Zerstörung unserer Lebensgrundlagen vergessen? Es ist der geniale und zugleich paradoxe Kern von AVATAR, dass dieser 3-D-Film genau das Thema Virtualität und Zerstörung des Lebensraums auf der Ebene seiner Geschichte verhandelt und zu einem märchenhaften Schluss führt. Neben den überwältigenden Effekten und dem schon erwähnten narrativen Schachzug ist möglicherweise dieser thematische Zusammenhang ein weiterer Grund für seinen Erfolg.

Auf die Frage, ob die Filmbilder nicht durch die Möglichkeit, jede nur denkbare Bilderwelt digital erschaffen zu können, ihre Magie verlieren, antwortet noch einmal Steven Spielberg: »Nicht, wenn sie damit wirklich eine Geschichte erzählen. Das ist es, woran wir Filmemacher uns erinnern müssen, die Wahrheit, an der wir nicht vorbeikommen: Ohne eine gute Geschichte ist alles andere nichts. Und die Beschränkungen, die wir früher hatten, halfen uns manchmal bei der Konzentration auf diese Geschichte.« Regisseure, die in der Auflösung und im Schnitt noch eine räumliche Orientierung des Zuschauers wahren, nennt Spielberg »geografische Filmemacher« und bekennt sich selbst zu dieser Tradition. David Lean hält er für den unsterblichen Meister



DER WIEDERAUF-
STANDENE CHRISTUS,
Spiegelanordnung von
Bettini, aus dem Jahr
1648

dieser Kunst, die verloren zu gehen droht. Was verlieren wir noch mit der Orientierung im Raum: den Menschen in ihm als ein soziales, reales Wesen.

Tom Tykwer sieht es so: »Letztlich ist es doch so, wir sehnen uns im Kino vor allem anderen nach einer bestimmten narrativen Kraft. Nach einer bestimmten Form von Auseinandersetzung, die oszilliert zwischen Überwältigungsstrategie und Aufforderung zum Tanz. Und das ist es, was ich im Kino suche, als Zuschauer. Und das ändert sich nicht dadurch, dass das Bild digitalisiert wird. Ich will narrative Kontexte entschlüsseln, ich will von narrativen Konzepten beeindruckt werden oder inspiriert werden.« Und Ed Lachman, der amerikanische Kameramann mit den europäischen Verbindungen, setzt noch einen drauf: »Ich glaube, die technischen Aspekte werden nie die Geschichten beeinflussen, die wir erzählen. Das Bezeichnende an den digitalen Techniken ist, wie wir über sie reden: Wenn wir sie loben, sagen wir: »Es sieht aus wie Film.« Niemand sagt: »Es sieht aus wie digital.««

Coda

Damit einem im Ansturm der technologischen Veränderungen nicht die Sinne schwinden und man vielleicht einen Moment realer Gegenwart in der Kunst erfährt, empfiehlt es sich also vielleicht auf ein älteres Medium zurückzugreifen und Borges zu lesen oder die Notiz, die Pavese 1945 in seinem Tagebuch skizzierte: »Was sagen, wenn die natürlichen Dinge – Quellen, Wälder, Weinberge, Land – eines Tages von der Stadt aufgesogen und vergangen sein werden und man ihnen in alten Sätzen aus der Vergangenheit begegnen wird? Sie werden auf uns wirken wie die Theoi, die Nymphen, das natürliche Heilige, das in manchen griechischen Versen zum Vorschein kommt. Dann wird der einfache Satz *Es war eine Quelle* uns rühren.«