

SCHRIFTENREIHE ZUR TEXTUALITÄT DES FILMS BAND 14

HEINZ-PETER PREUSSER  
SABINE SCHLICKERS (HG.)

# ZEITANOMALIEN IM FILM

SCHÜREN



Heinz-Peter Preußer / Sabine Schlickers (Hg.)  
Zeitanomalien im Film

Schriftenreihe zur Textualität des Films 14  
ISSN 2194-3087

Schriftenreihe zur Textualität des Films  
Herausgegeben von John A. Bateman, Sabine Schlickers  
(Bremer Institut für transmediale Textualitätsforschung, BitT)  
und Heinz-Peter Preußner (Bielefeld)

Internationaler Beirat der Schriftenreihe:

Wolfgang Bongers (PUC, Santiago de Chile), Stephen Brockmann (Pittsburgh, PA),  
Erica Carter (King's College, CMU London), Jens Eder (FuBKW Potsdam),  
Pietsie Feenstra (USN Paris 3), Matteo Galli (Firenze), Britta Hartmann (Bonn),  
Vinzenz Hediger (Frankfurt a.M.), Hermann Kappelhoff (FU Berlin),  
Ursula von Keitz (FuBKW Potsdam), Frank Kessler (Utrecht),  
Markus Kuhn (Kiel), Claudia Liebrand (Köln),  
Fabienne Liptay (UZH Zürich), Karl Sierek (Jena), Hans Jürgen Wulff (Kiel).

**Bereits erschienen**

- Bd. 1** John Bateman / Matthis Kepser / Markus Kuhn (Hg.): «Film\_Text\_Kultur.  
Beiträge zur Textualität des Films»
- Bd. 2** Oliver Schmidt: «Hybride Räume.  
Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende»
- Bd. 3** Heinz-Peter Preußner: «Transmediale Texturen.  
Lektüren zum Film und angrenzenden Künsten»
- Bd. 4** Heinz-Peter Preußner (Hg.): «Anschauen und Vorstellen.  
Gelenkte Imagination im Kino»
- Bd. 5** Jennifer Henke / Magdalena Krakowski / Benjamin Moldenhauer /  
Oliver Schmidt (Hg.): «Hollywood Reloaded.  
Genrewandel und Medienerfahrung nach der Jahrtausendwende»
- Bd. 6** Dominik Orth: «Narrative Wirklichkeiten.  
Eine Typologie pluraler Realitäten in Literatur und Film»
- Bd. 7** Jihae Chung: «Das Erhabene im Kinofilm. Ästhetik eines gemischten Gefühls»
- Bd. 8** Heinz-Peter Preußner (Hg.): «Sinnlichkeit und Sinn im Kino.  
Zur Interdependenz von Körperlichkeit und Textualität in der Filmrezeption»
- Bd. 9** Heinz-Peter Preußner (Hg.): «Späte Stummfilme.  
Ästhetische Innovation im Kino 1924–1930»
- Bd. 10** Heinz-Peter Preußner (Hg.): «Gewalt im Bild.  
Ein interdisziplinärer Diskurs»
- Bd. 11** Heinz-Peter Preußner / Sabine Schlickers (Hg.): «Genre-Störungen.  
Irritation als ästhetische Erfahrung im Film»
- Bd. 12** Heinz-Peter Preußner / Sabine Schlickers (Hg.): «Bestimmte Unbestimmtheit.  
Offene Struktur und funktionale Lenkung in audiovisuellen Medien»
- Bd. 13** Heinz-Peter Preußner / Sabine Schlickers (Hg.): «Authentizität in fiktionalen  
und faktualen Medien»

Heinz-Peter Preußner / Sabine Schlickers (Hg.)

# Zeitanomalien im Film

**SCHÜREN**

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

Gefördert durch Mittel des Landes Bremen und der Universität Bremen.

Schüren Verlag GmbH  
Universitätsstr. 55 | D-35037 Marburg  
[www.schueren-verlag.de](http://www.schueren-verlag.de)  
[info@schueren-verlag.de](mailto:info@schueren-verlag.de)  
© Schüren 2025  
Alle Rechte vorbehalten  
Gestaltung: Erik Schüßler  
Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer, Frechen  
ISBN 978-3-7410-0522-0 (Print)  
ISBN 978-3-7410-0724-8 (eBook)  
DOI: 10.233799/9783741004780



Das vorliegende Werk steht unter einer Creative Commons CC BY-NC-ND 3.0-Lizenz.  
Sie dürfen das Werk für nichtkommerzielle Zwecke vervielfältigen, verbreiten und  
öffentlich zugänglich machen. Sie müssen dabei den Namen des Autors nennen. Das  
Werk darf nur bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden, wenn Sie es nicht  
verbreiten. Eine Zusammenfassung der Lizenz und den Lizenztext finden Sie unter  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.de>.

# Inhalt

Heinz-Peter Preußner / Sabine Schlickers

## **Zeitanomalien im Film**

Eine Einleitung

7

## **1 Verkörperung nicht erfahrbarer Zeit**

John A. Bateman

### **Experiencing strange time**

Die simulierte Verkörperung von unerfahrbarer Zeit

23

Britta Sommer

### **«You have a future in the past»**

Die temporale Nonlinearität in Christopher Nolans TENET

63

Jonas Nesselhauf

### **Alles schon mal ges(ch)ehen**

Zur Typologie des filmischen *time loop*

89

Sabine Schlickers

### **Gefangen in der seltsamen Schleife und verdoppelt im Möbiusband**

EL INCIDENTE (2014) von Isaac Ezban

113

## Inhalt

Matthis Kepser

### **Beyond the Infinite Two Minutes**

Eine *Sci-Fi-Romcom* als narratives Experiment und medienreflexives Tableau 125

## 2 Normalisierte Zeitanomalien

Heinz-Peter Preußner

### **Der wunderliche Zeit-Realist**

Siegfried Kracauers *Theorie des Films* als Normalisierung und ontologische Festschreibung fragmentierter Zeiterfahrung 151

Stefanie Kreuzer

### **Zerfließende Zeit(en) in Christian Petzolds UNDINE (D/F 2020)**

Oliver Schmidt / Norman Sieroka

### **Auditorische Signaturen von Zeitanomalien im Film**

VON NOTTING HILL bis TENET 189

Rebecca Kaewert

**Zeitdehnende Wirkungsdimensionen in ROMA (Alfonso Cuarón, 2018)** 213

Oliver Schmidt

### **Die wundersamen Zeitexperimente des Michel Gondry**

Vorfilmische Zeit und *small spaces* im Musikvideo 235

Julian Körner

### **«... it was as though I'd been here before»**

Disruptive Zeit(en) in Stanley Kubricks THE SHINING 255

## 3 Anhang

**Die Autorinnen und Autoren** 283

**Abbildungsnachweise** 288

# Zeitanomalien im Film

## Eine Einleitung

### 1 *Die Anomalie* in der «Potenziellen Literatur» – Hervé Le Tellier

10. März 2021. Auf dem Flug von Paris nach New York gerät eine Boeing 787 in eine «graue, opake, an ihrem oberen Rand in gleißendem Sonnenlicht irisierende»<sup>1</sup> (DA 50) Schlechtwetterfront, die sich zu einem Wirbelsturm, einem «Cumulonimbus», auswächst: Eine «Wand aus Wasser und Eis» (DA 52) entlässt «Hunderte von enorm großen Hagelkörnern», die auf das Flugzeug einschlagen, «Tornadoböen» rütteln mit Urgewalten an der Maschine (DA 53) «das starke elektrische Feld bringt die Bordelektronik durcheinander» (DA 54). Doch als die Boeing die «rußschwarze[n]» Wolkengebirge durchquert hat, dunkel wie die «Nacht», schlägt die Sicht plötzlich um, gibt den Himmel «strahlend hell» wieder frei (DA 55), und die Piloten setzen zur letztlich glücklichen Landung an (DA 56; vgl. 153). Das «Radom» (die Radarkuppel) und die «Windschutzscheibe» der 787 sind beschädigt; dennoch haben alle Insassen das dramatische Gewitter der «Superzelle» überlebt (DA 56, 52).

Das Szenario liest sich wie ein konventioneller Actionfilm mit vorhersehbarer Dramaturgie. Doch das eigentliche Ereignis ist nicht die Gefahrensituation oder deren Bemeisterung, sondern das kommende Geschehen. Denn 106 Tage später

1 Angaben zu Le Tellier 2021 nachfolgend als Sigle DA mit angefügter Seitenzahl.



1 Buchexemplar des Romans von Hervé Le Tellier: *Die Anomalie*



2 Der Autor selbst, Hervé Le Tellier, verdüstert und dramatisiert für den *Spiegel*

(DA 148), am 24. Juni 2021, setzt die identische Boeing 787 (DA 142) – mit denselben «zweihundertdreißig Passagieren und dreizehn Mitgliedern der Besatzung» an Bord – ein zweites Mal zur Landung an (DA 148), nun aber abgelenkt auf einen Militärflughafen, die McGuire Air Force Base in Trenton, New Jersey (DA 114, 129, vgl. 134). Die je gedoppelten Personen sollen ausführlich und unter Aufsicht (genauer gesagt: interniert, DA 141 f.) befragt werden, wer sie nun seien – und ob sie sich ihrer offensichtlich erzeugten zweifachen Existenz als Kopien bewusst wären. Die DNA zumindest ist ebenfalls «komplett identisch» (DA 142). Erklären kann das sonderbare Phänomen niemand, aber mit den neuen Realitäten der Doppelleben müssen die Figuren allesamt klarkommen. Das ist, sehr grob nur angerissen, die Ausgangslage für den Plot des Romans von Hervé le Tellier: *Die Anomalie*, der 2020 in Paris und 2021, als deutsche Übersetzung, in Hamburg erschien (Abb. 1–2).

Le Tellier gehört der Gruppe Oulipo an (ein Akronym für *L'Ouvroir de Littérature Potentielle* – Werkstatt für Potenzielle Literatur) und zitiert im Roman selbst deren berühmtesten Vertreter, Raymond Queneau: mit dessen Gedichtband *Hun-*

*dertausend Milliarden Gedichte*, aus denen die drei Großkapitelüberschriften der *Anomalie* bestehen (DA 7, 139, 223). Queneaus *Stilübungen könnten auch den Referenzrahmen abgeben, werden doch zahlreiche Genres aufgerufen in den zehn genauer porträtierten* (und gedoppelten) Figuren, die auch im Sprachstil die jeweiligen Charaktereigenschaften widerspiegeln. «Hier zieht Hervé Le Tellier mit den Mitteln von Science-Fiction, Satire, Krimi und Zitaten aus der Popkultur sowie Verschwörungstheorien und Fake News tatsächlich alle Register.» (Schachinger 2022). Es entsteht dadurch eine ebenso verblüffende wie unterhaltsame «Meta-literatur» (Kämmerlings 2021), die zum Teil euphorisch aufgenommen wurde (Bender 2021). Plot wie Figurenzeichnung lassen dabei häufiger an Filme denken als an Vorbilder aus der Literatur. So startet der Roman etwa als Thriller – mit einem Auftragsmörder, Blake (DA 9–22), präsentiert uns danach den zunächst noch erfolglosen Schriftsteller und Übersetzer Victor Miesel (DA 23–31), sodann, mit der (jungen) Filmcutterin Lucie Bogaert (DA 32–40) und (später) dem (deutlich älteren) Architekten André Vannier (DA 117–128), ein (inzwischen getrenntes, einstmals heimliches) Liebespaar. Es folgen der Pilot der Boeing 787, David Markle (DA 41–49), der bei der Landung der zweiten Maschine bereits im Sterben liegt – wegen eines erst einen Monat zuvor entdeckten Bauchspeicheldrüsenkrebses (DA 137), die Rechtsanwältin Joanna Wood Wassermann (DA 69–79) und der homosexuelle Afro-Rapper Slimboy, der sich nicht «outen» mag (DA 94 f.), sowie Sophia Kleffman (DA 57–68), noch ein kleines, erst siebenjähriges Kind, offenbar mehrfach missbraucht durch den eigenen Vater (DA 67, 247 f., 336), dieser wiederum ist ein traumatisierter Kriegsheimkehrer aus Afghanistan (DA 60, 62 f.), und schließlich die Schauspielerin Adriana. Als Wissenschaftler, die mit der Untersuchung der sogenannten und titelgebenden *Anomalie* durch das FBI beauftragt sind, treten unter anderen Adrian Miller, Meredith Harper und Jamy Pudlowski auf: Spezialisten für «Quantenphysik, Astrophysik, Molekularbiologie», «Philosophie» und «Mathematik» (DA 141, 145, 147). «Oh Adrian, haucht sie [, Meredith], wir sind bei DOKTOR SELTSAM.» (DA 148)

Bevor wir zur *Anomalie*, zu Befragungen gemäß «*Protokoll 42*» (DA 134 f., 137), zu den Protokollen dieser Vorgabe und den entsprechenden Hypothesenbildungen gelangen, werden die Charaktere entworfen. «Jemanden umzulegen, das ist doch gar nichts. Man muss beobachten, überwachen, nachdenken, sehr viel nachdenken, und im entscheidenden Augenblick eine Leere schaffen» (DA 9), so lauten die ersten Sätze des Romans, naturgemäß dem Killer Blake zugeordnet: «Wegen William Blake, den er gelesen hat, nachdem er ROTER DRACHE gesehen hatte, den Film mit Anthony Hopkins» (DA 12). So erfindet Blake sich selbst – als Doppelexistenz, noch bevor er realiter (fiktional) durch den zweiten Flug gedoppelt wird. Denn Blake hat, als Jo, einen vegetarischen Lieferservice in Paris aufgebaut; für seine Frau und ihre zwei Kinder gibt es nur diese Seite seines Selbst, auch wenn er zuweilen lang auf Dienstreisen unterwegs ist (DA 17). Der wahre Blake

hingegen, und das ist weit lukrativer, «bestreitet sein Leben mit dem Tod der anderen. Bitte keine Moralpredigten. Wenn Sie mit Ethik anfangen, antwortet er mit Statistik.» (DA 9) Als wäre das nicht kompliziert genug, muss Blake nun mit seinem (fiktional) realen Doppel zurechtkommen (DA 228 f.).

«Das Wesentliche ist die Zeit, weiß Blake. Fünfzehn Minuten in dem Hangar haben ihm gereicht, um eine Sicherheitslücke in dem System zu entdecken und zu entkommen» (DA 150). In New York eingetroffen, stellt er, anhand einer Tageszeitung, verblüfft fest, dass bereits der 24. Juni (am Vortag) gewesen sein muss – und er diesen Zeitraum (seit dem 10. März) nicht erlebt hat. Offenbar wird ein anderer seinen nächsten Auftragsmord ausgeführt haben, die Codes seiner geheimen Bankkonten sind geändert worden – und vor ein paar Tagen hat jemand, der aussieht wie er, mit seiner Tochter auf dem Schoß ein Foto gepostet. Also muss er nach Paris zurück (unter falscher Identität, versteht sich) – und dort nach dem Rechten schauen – und Ordnung schaffen (DA 151). Wie das bei seiner Profession ausfällt, lässt sich denken – nach dem Modell DEXTER.

Alle Replikanten teilen auch dieselben Erinnerungen – mit der einen Differenz, dass den Personen der zweiten Maschine – von den Befragern zur Unterscheidung «June» genannt, der Zeitraum vom 10. März bis zum 24. Juni nicht verfügbar ist. Nur die Passagiere des März, entsprechend «March» genannt, haben die 106 Tage wirklich durchlebt – und dadurch einen Erlebnis- und Wissensvorsprung, der freilich nicht immer günstig ist. Nicht nur wird Blake «June» seinen Vorgänger «March» töten, auch Victor Miesel «June» kann vom depressiven Schriftsteller-Vorgänger Miesel «March» profitieren. Der hat sich selbst das Leben genommen (DA 80): erfolglos, wie seine Biografie verlief. Der zweite hingegen profitiert vom unerwarteten Erfolg des letzten Romans *Die Anomalie* (DA 80, 85) – ein paradoxaler Selbsteinschluss beziehungsweise eine *mise en abyme aporétique* – und braucht sich auch um die doppelte Existenz nicht weiter zu sorgen. «Niemand hat der Schriftsteller sich so lebendig gefühlt, er denkt zuweilen, dass erst durch den Tod eines anderen Victor seine Existenz so luftig leicht wie kostbar geworden ist.» (DA 339)

Bei den meisten Figuren hingegen entstehen Probleme. Will man das Bankkonto gerecht splitten? Die Ehe- oder Liebespartner abwechselnd beanspruchen? Ist Liebe (gerecht) teilbar? Wer darf wo wohnen? Mit wem? Und mit welchem Recht? Wer streicht Erfolge, etwa aus dem in der Maschine komponierten Song «Yaba Girls» (DA 91 f.) ein? Und wie werden sie verkauft? Etwa in Gestalt eines (angeblich verloren geglaubten) Zwillingbruders von Slimboy, der nun mit dem Ersteren eine gemeinsame Karriere startet (DA 255 f.)? Was bedeuten tödliche Krankheit oder Schwangerschaft für den Replikanten, wenn er, vor deren Eintreten, davon erfährt? Der Pilot Markle 2 (June) wird sich gleich operieren lassen, weil er den Befund des anderen Markle 1 (March) bereits kennt, und dadurch länger leben wird. Lucie (June) will Mutter sein, obgleich nur Lucie (March) schwanger

ger wurde und nun ein Kind austrägt (DA 270). «Grundsätzlich wird die Idee des Doppelgängers in einer *Mise en abyme* präsentiert, da jeder Protagonist schon gleichsam von Haus aus Geheimnisse mit sich trägt und eine Art Doppelleben führt.» (Mayer 2021) Was bewirkt da ein Mitwisser, der alles vom anderen kennt?

Und wie will man den Sachverhalt ontologisch erklären? Da sind Personen in der Welt, die nicht existieren dürften. Die Wissenschaftler versuchen es mit verschiedenen Modellen. Nach der ‹Computersimulationstheorie› des Philosophen Nick Bostrom (2003; vgl. Mayer 2021) gäbe es keine Realität. Alle Individuen wären nur virtuell und Ausdruck einer höheren Form von Intelligenz, die jene konfigurierte (vgl. DA 171 f.). Das ist zumindest eine Option seines Gedankenspiels mit drei ‹propositions›: «Wir glauben, menschliche Wesen zu sein, dabei sind wir nur Programme. [...] So wie in der britischen Serie BLACK MIRROR.» (DA 173) Die Kopien wären dann lediglich Fehler im System, die das System selbst erkennbar machen. Die ‹Wurmlochtheorie› hingegen geht von einer starken Krümmung oder Faltung des Raum-Zeit-Kontinuums aus, die einen (minimalen) Sprung der Materie von Punkt A nach Punkt B erklären kann: wenn man das Universum als einen Hyperraum mit mehreren Dimensionen verstehen will. Durch die Krümmung entstünde ein ‹Lorentz-Wurmloch› oder auch die vielleicht bekanntere ‹Einstein-Rosen-Brücke› (DA 169). Die eingetretene Zeitanomalie ließe sich damit vielleicht erklären, nicht aber die Doppelung der Flugzeuge – und ihrer Besatzungen. Die ‹Fotokopierer›-Theorie wiederum unterstellt die Möglichkeit des Bioprinting (DA 170 f.). Dessen Revolution (die vielleicht in 200 Jahren zu erwarten wäre) vorausgesetzt, bleibt noch die Frage, wo, an welcher Stelle der Drucker zu denken sei – und wie das Material für Flugzeug und 234 Menschen in Sekundenbruchteilen verarbeitet – oder allein herangeschafft werden sollte für ein solch großes Projekt. Auch die Vertreter der Religionen werden befragt, wie ihre Glaubenssysteme auf die Dopplung reagieren würden (DA 187 f.). Sieht man im Vorfall einen Eingriff Gottes oder den des Teufels? Handelt es sich um Satans Werk oder um eine Prüfung für die Menschheit? Sind diese Wesen der Reduplikation dem jeweiligen Glaubensgrundsatz zufolge eine göttliche Schöpfung? Welche Rechte werden ihnen zuerkannt? Oder werden die Doppel abgelehnt von den Gesellschaften als widernatürliche Ausgeburten der Hölle (DA 190–193)?

Als am 21. Oktober 2021 um 13:42 Uhr ein drittes Flugzeug mit demselben Kapitän, demselben Co-Piloten Favereaux und denselben 243 Passagieren erscheint, gibt der Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika den Befehl zum Abschuss der Maschine (DA 338, 344). «*Man kann schließlich nicht zulassen, dass dasselbe Flugzeug nochmals und immer wieder landet.*» (DA 344) Sind dies ‹Zeichen für das Ende der Zeiten› (DA 311 f.) – oder für ‹*die letzte Chance*› der Menschheit? (DA 233; vgl. 319). Von der Existenz eines weiteren, anderen gedoppelten Flugzeugs in China wird die westliche Welt, werden die Amerikaner insbesondere allerdings nichts erfahren (DA 343).

Eine fünfundzwanzigstel Sekunde Differenz (DA 143) – oder ein einzelnes Bild in einem (elektronischen) Filmformat (statt 24 in der analogen Kinetografie), trennt freilich die beiden ersten Flüge. Das haben minutiöse Bild-für-Bild-Vergleiche der beiden Bordkameras ergeben. In dieser Abweichung steckt die eigentliche ‹Zeit-Anomalie›, so wird insinuiert. «Als ob unser zweites Flugzeug aus dem Nichts heraus durch einen fixen vertikalen Spiegel hindurch auftauchte.» (DA 143) Seit dem Schüfftan-Trick,<sup>2</sup> noch zu Zeiten des (späten) Stummfilms (vgl. Preußner 2017, S. 18 f.; Prümm 2017, S. 348 u. ö.), werden abwesende Inhalte durch einen halbdurchlässigen Spiegel, während der Dreharbeiten, einkopiert. So verschmelzen beide Ebenen zu einer neuen Realität. Die zeitliche Differenz in Le Telliers Roman hingegen bleibt subliminal, als wäre sie nicht existent. Als hätte man lediglich ein *frame* ausgeschnitten aus der Kontinuität der Montage. Die Differenz ist da und zugleich nicht sichtbar; sie ist real und fiktiv, bloße Möglichkeit des Anderen, die man erst detektieren muss, um sie zu erkennen. *Die Anomalie* wäre demnach insgesamt eine Metapher des Kinos.

Bei dieser Affinität zum Filmischen, die der Roman selbst andeutet, ist es kein Wunder, dass eine Verfilmung des Romans schon beschlossene Sache zu sein scheint (Mayer 2021). Vielleicht wird es ja sogar eine Serie (oder Miniserie), was der Komplexität der Vorlage durchaus entsprechen würde.

## 2 Zeit in der Klassischen Moderne – *Der Zauberberg*

Um 1924 beginnt eine innovative Phase des Stummfilms, die an filmischen Mitteln fast alles realisiert, was das moderne Kino ausmacht (Preußner 2017, passim): auch der Schüfftan-Effekt fällt darunter, der zuerst in Fritz Langs Film *DIE NIBELUNGEN* (D 1924) und dann bei seinem Werk *METROPOLIS* nachdrücklich und mehrfach zum Einsatz kommt. Im selben Jahr 1924, vor gut 100 Jahren also, erscheint zudem der vielleicht wichtigste Roman über die Zeit und ihre Anomalien: Thomas Manns Hauptwerk, *Der Zauberberg*.<sup>3</sup> Hans Castrop, sein Protagonist, reist bekanntlich für drei Wochen nach Davos (DZ 11), um in einem Lungen-sanatorium den Vetter Joachim Ziemßen zu besuchen (DZ 14), bevor er sich

2 «Der Kameramann Eugen Schüfftan (1893–1977) entwickelte zusammen mit Ernst Kunstm ann einen nach ihm benannten Kamera-Spiegeltrick, der vor allem durch die Verwendung in Fritz Langs *METROPOLIS* (1926) Berühmtheit erlangte. In einem Winkel von 45 Grad befindet sich vor der Kamera eine Spiegelfläche, auf der ein Modell wiedergegeben ist. Zugleich erfasst die Kamera aber reale lebensgroße Akteure, weil die Spiegelfläche an geeigneter Stelle freige kratzt wurde. Der Schüfftan-Effekt ermöglicht es genau, reale Objekte und Personen mit Modellen zu koordinieren, so dass aufwendige, viel kostspieligere Bauten durch kleine Modelle ersetzt werden können.» Hochscherf o. J.

3 Angaben zu Mann 2002 nachfolgend als Sigle DZ mit angefügter Seitenzahl.

der Arbeitswelt zuwenden will. Dass daraus ganze sieben Jahre werden – und er schließlich in den Großen Krieg ziehen wird wie so viele mit ihm seit dem August 1914 (DZ 1084), kann er noch nicht einmal ahnen. Sieben Jahre davor nimmt unser jugendlicher Held sich also Zeit, um über die Zeit nachzusinnen.

Was ist die Zeit? Ein Geheimnis, – wesenlos und allmächtig. Eine Bedingung der Erscheinungswelt, eine Bewegung, verkoppelt und vermengt dem Dasein der Körper im Raum und ihrer Bewegung. Wäre aber keine Zeit, wenn keine Bewegung wäre? Keine Bewegung, wenn keine Zeit? Frage nur! Ist die Zeit eine Funktion des Raums? Oder umgekehrt? Oder sind beide identisch? Nur zu gefragt! Die Zeit ist tätig, sie hat verbale Beschaffenheit, sie <zeitigt>. Was zeitigt sie denn? Veränderung! Jetzt ist nicht damals, hier nicht dort, denn zwischen beiden liegt Bewegung. Da aber die Bewegung, an der man die Zeit mißt, kreisläufig ist, in sich selber beschlossen, so ist das eine Bewegung und Veränderung, die man fast ebensogut als Ruhe und Stillstand bezeichnen könnte; denn das Damals wiederholt sich beständig im Jetzt, das Dort im Hier. Da ferner eine endliche Zeit und ein begrenzter Raum auch mit der verzweifeltsten Anstrengung nicht vorgestellt werden können, so hat man sich entschlossen, Zeit und Raum als ewig und unendlich zu <denken>, in der Meinung offenbar, dies gelinge, wenn nicht recht gut, so doch etwas besser. Bedeutet aber nicht die Statuierung des Ewigen und Unendlichen die logisch-rechnerische Vernichtung alles Begrenzten und Endlichen, seine verhältnismäßige Reduzierung auf null? Ist im Ewigen ein Nacheinander möglich, im Unendlichen ein Nebeneinander? Wie vertragen sich mit den Notannahmen des Ewigen und Unendlichen Begriffe wie Entfernung, Bewegung, Veränderung, auch nur das Vorhandensein begrenzter Körper im All?

Hans Castrop fragte so und ähnlich in seinem Hirn (DZ 521).

Der ironische Grundton, der den Roman Thomas Manns bestimmt, revidiert die Ernsthaftigkeit der Frage – und restituiert sie zugleich. Es sind berechnete, ontologisch-existenzielle und urphilosophische Überlegungen, die das Wesen der Zeit umschreiben – und doch nicht zu fassen vermögen: Linearität und Kreisförmigkeit der Zeit, ihre Begrenzung und Unbegrenztheit. Nur zwei Jahre später, 1926 (Erstdruck 1927), wird Martin Heidegger (1986) völlig ironiefreie, aber ähnliche Fragen stellen zu *Sein und Zeit*, über das «Dasein und die Zeitlichkeit» (ebd., S. 231–235) sowie das «mögliche Ganzsein des Daseins und das Sein zum Tode» (ebd., S. 235–267). Thomas Mann hat seinen Helden vorzeitig «aus den Augen verloren»: auf dem Schlachtfeld – und der implizite Rezipient soll ihn wohl innerlich krepieren lassen wie die vielen anderen um ihn her. Das «Sein zum Tode» als «mögliches Ganzsein des Daseins» hat er noch nicht gedacht – und ist doch schon

verschwunden: «des Lebens treuherziges Sorgenkind» (DZ 1085). Thomas Mann markiert damit den Epochenbruch, den der Erste Weltkrieg für das moderne Bewusstsein – und für das Erzählen – bedeutete. Die Zeitanomalie, als Disruption, wird zur erfahrenen Normalität.

Zuvor jedoch hat Hans Castorp die Zeit verändert und sich mit ihr. Dann, in solchen Augenblicken, ist er ein Pathiker, der die Wirklichkeit anders wahrnimmt in der Dehnung des Erlebten. Er lässt sie auf sich einwirken als «Bild», nimmt sich zurück als Selbst und als Subjekt des «Willens». Das sind dann Momente der (Wesens-)Schau, die Hans Castorp gelingen, etwa in den Kapiteln «Schnee» (DZ 706–751), als Nahtoderfahrung, – oder in der musikalischen «Eigenzeit» der «Fülle des Wohllauts» (DZ 963–990; vgl. Preußner 2015, S. 290 f.). Hier löst sich Zeit förmlich auf – und wird dadurch erlebbar als nur subjektive Determinante des Ichs. In der pathischen Anomalie ist Zeit nicht mehr messbar, sondern *Ausdruck* des Daseins in der Welt.

### 3 Spiel mit Zeitanomalien in der Postmoderne – LOLA RENNT

Im Film wird die Zeitanomalie zum Erfahrungsraum der Rezipienten. Sie oder er erlebt, dass die Zeit in hohem Maße veränderlich, form- und dehnbar ist oder gerafft werden kann. Was in der literarischen Beschreibung assoziiert, vorgestellt werden muss, wird hier anschaulich – und damit evident. Die Protagonistin, Lola, denkt nicht, wie Hans Castorp, über die Zeit schlechthin nach, sondern über die nächsten zwanzig Minuten, die ihr bleiben, um ihrem Freund Manni aus der Klemme zu helfen. Sie kämpft an gegen das Verstreichen der Zeit, den Ablauf der Frist, in der sie 100.00 Mark besorgen muss. Der Film setzt dazu dreimal neu an, beginnt je gleich – und läuft dann in drei Varianten auseinander, die sich durch kleinste Verschiebungen (scheinbar zwangsläufig) ergeben. Es sind «nichthierarchisierte alternative Wirklichkeiten», oder eine «gleichberechtigte Pluralität» der Realitäten, wie Orth (2013) sagen würde, weil sie nur hintereinander folgen, aber logisch keinen Vorrang vor der jeweils anderen Version beanspruchen können. Einzig der Schluss der Variante drei mit dem *happy ending* kann als gültige Fassung interpretiert werden, weil dies gewissen Konventionen des Erzählkinos entspricht. Formallogisch sind alle drei gleichrangig: die Wirklichkeit ist aufgespalten in drei Fassungen ihrer selbst (Orth 2013, S. 203–206). Die Zeit-Anomalie besteht zunächst aus der dreimaligen Wiederholung, die freilich nur schwach plausibilisiert, aber als je gültige durchgespielt wird.

Um zu diesem Effekt zu gelangen, nutzt Tom Tykwer fast alle Register, die der moderne Film ihm bietet zur Umsetzung aller weiteren Zeitanomalien wie Zeitraffer und Zeitlupe, Ellipsen, Analepsen und Prolepsen, *match cuts*, subliminale Bilder, Standbilder, *mind screen* und subjektive Kamera, *point of view*, *voice-over*

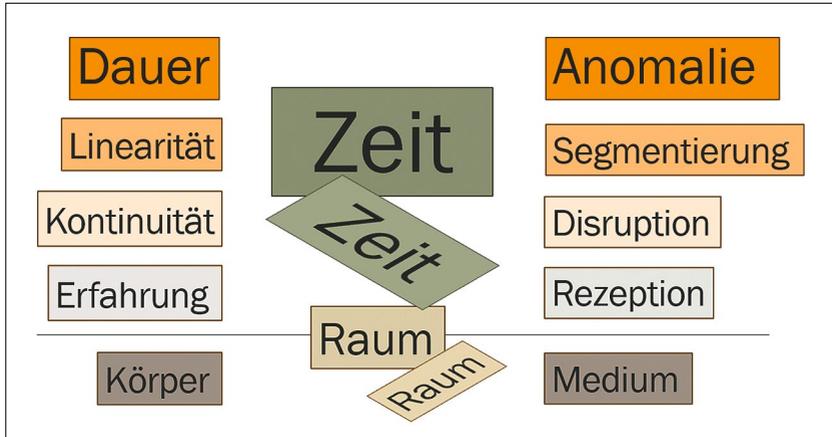


3 Lola rennt und kommt doch – erst einmal – zu spät.

und unzuverlässiges Erzählen, Metalepsen, Parallelfahrten, Umschnitte, Umkreisungen und Überblendungen. Fast scheint es, als wolle der Regisseur zeigen, wie groß die technischen Möglichkeiten sind, um mit allen Mitteln der Darstellung von *Zeit*-Anomalien die Anomalie der *erzählten Welt*, ihre Verdreifachung, glaubhaft zu machen. Das ist ein erheblicher Aufwand, der nur funktioniert, weil der *plot* auf Genre-Konventionen vertraut wie die Verfolgungsjagd (mit Parallelmontage) oder die Rettung in letzter Minute, die, zweimal verhindert (Abb. 3), im dritten Versuch auch eintritt. Zufälle auf der Zeitachse, die der Protagonistin widerfahren, produzieren Notwendigkeiten des Handelns, welches wiederum nur dann zum Erfolg führt, wenn die Geschichte mithilfe von weiteren Zufällen zum Kairos, dem glücklichen Augenblick, gelangt.

Was Lola tut, ist nicht entscheidend, der Zufall entscheidet für sie. Und so akzidentell schon ihr Handeln ist, so unberechenbar eskalieren die Biografien der Figuren, denen sie begegnet – und die im enormen Tempo des Zeitraffers in wenigen Sekunden, mit nur einigen Bildern, erzählt werden: vom Glücksfall zur Katastrophe und *vice versa*. Sie alle sind, wenn man so will, Opfer der Anomalie; ihr «persönlicher Wille» ist lediglich ein Surrogat, das den Figuren Handlungsvollmacht vorgaukelt.

In der Logik von narrativen Konzepten ergeben diese Muster und ihre vielfachen Widerlegungen keinen Sinn, als Konsequenzen der Anomalie hingegen durchaus. Und je mehr wir uns als Rezipienten diesem Spiel anvertrauen, die Logik suspendieren, umso vergnüglicher wird der Film erlebt, der *über ein ganzes Arsenal an Verzerrungen der Realität verfügt*. Ellipsen, Kontinuitäts- wie Kontrast- und Assoziationsmontage brechen bereits das Raum-Zeit-Kontinuum auf und rekonfigurieren alternative Wirklichkeiten. Hier wird freilich jedwedes Mittel genutzt, um Kausalität und Kontinuität zu diskreditieren. An deren Stelle tritt die filmische Disruption. Wo erfahrungswirkliche Linearität der Umwelt wahrgenommen wird, erleben wir permanente Segmentierung. Erfahrung selbst wird umgewandelt in (lustvoll erlebte) Rezeption. An die Position der körperhaft empfundenen Dauer rückt die umfassende Anomalie (Abb. 4). Und Tykwer zeigt uns



4 Mindmap zu den Zeitanomalien im Film – am Beispiel von LOLA RENNT.

dies als großen Spaß. Doch was bedeutet dieses Vergnügen? Warum lassen wir uns ein auf dieses Spiel? Der vorliegende Band will versuchen, genau darauf Antworten zu geben.

#### 4 Zeitanomalien im heutigen Film – ein Gang durch den Band

Genette unterscheidet bekanntlich im *Discours du récit* (1972) drei große Kategorien der zeitlichen Strukturierung in narrativen literarischen Texten, die alle auf den Film und andere audiovisuelle Texte übertragbar sind – aber in wissenschaftlichen Untersuchungen kommt in den meisten Fällen nur eine Variante der ersten vor, die narrative Anordnung als achronologische Umstellung, oder auch: das Rückwärtserzählen sowie der Einsatz filmischer *flashbacks*. Wie aber verhält es sich mit dem Erzählrhythmus und der Frequenz in Bezug auf Zeitanomalien? Darüber hinaus arbeiten Science-Fiction-Filme bekanntlich mit Zeitreisen, Wurmlochern und anderen Zeitverzerrungen. Seltener und ebenfalls hochkomplex sind Zeitanomalien, die durch paradoxe narrative Verfahren wie Endlos-Schleifen und Möbiusbänder entstehen. Und schließlich sind zeitliche Anomalien nicht an Narrativität und Visualität gebunden, sondern können auch durch musikalische und akustische Gestaltphänomene erzeugt werden.

Wir haben die einzelnen Beiträge zwei Kapiteln zugeordnet: Im ersten werden Zeitanomalien untersucht, die ins Auge springen und in Szene gesetzt werden. Mehrere Beiträge arbeiten etwa mit Beispielen aus Filmen Christopher Nolans, der sich in all seinen Filmen besonders intensiv mit zeitlichen Strukturen auseinandersetzt und damit experimentiert. Die zeitlichen Anomalien der Untersu-

chungsbeispiele des zweiten Kapitels indes wirken eher unterschwellig, sind kaum bemerkbar oder aber werden automatisiert rezipiert. Das trifft sogar auf einige der Filme Nolans selbst zu.

*John Bateman* untersucht an Filmbeispielen von Christopher Nolan und Theodoros Angelopoulos die Verkörperung ungewöhnlicher Zeiterfahrungen und verwendet dafür eine diagrammatische Darstellungsmethode zeitlicher filmischer Anomalien.

*Britta Sommer* rekonstruiert detailliert die temporale Nonlinearität und weitere ausgefeilte zeitliche Verfahren in Christopher Nolans Film TENET, in dem sich die Figuren im Zangengriff einerseits in die Zukunft und andererseits in die Vergangenheit bewegen. Auch hier werden die Zuschauer in besonderer Weise gefordert, denn sie werden selbst zu invertierten Zeitreisenden.

Jonas Nesselhauf und Sabine Schlickers ermitteln zeitlich paradoxe Strukturen in Filmen: *Jonas Nesselhauf* konzipiert diese *time loops* als primär filmisches Genre ab den 1990er-Jahren und zeigt deren Funktionsweise insbesondere an dem Kurzfilm 12:01 PM von Jonathan Heap und dem Spielfilm GROUNDHOG DAY von Harold Ramis auf. *Sabine Schlickers* belegt anhand des komplexen mexikanischen Spielfilms EL INCIDENTE, wie die Figuren simultan in zwei seltsamen Schleifen gefangen sind, die durch ein doppeltes Möbiusband miteinander verkoppelt werden, wobei die zeitlichen Anomalien mit räumlichen Anomalien verbunden sind. Beide paradoxalen Verfahren weisen eine unendliche, zirkuläre Dimension auf.

*Matthis Kepser* analysiert eine genreuntypisch kurze, handlungssteuernde Zeitanomalie in dem japanischen Film BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES unter narratologischer, medienhistorischer sowie -didaktischer Perspektive.

Im zweiten Kapitel werden Zeitanomalien analysiert, die nicht primär als solche wahrgenommen werden und damit zum Teil normalisiert oder automatisiert sind. *Heinz-Peter Preußner* zeichnet im Rekurs auf Siegfried Kracauers *Theorie des Films* zunächst historisch audiovisuelle Manipulationen am Realen nach und folgt der Frage Kracauers, welche dieser Eingriffe als ästhetische Erfahrung irritieren und welche normalisiert oder naturalisiert sind.

*Stefanie Kreuzer* weist in ihrer Analyse zu Petzolds Film UNDINE (2020) nach, wie Zeiten und Ereignisse ebenso ineinanderfließen wie Bewusstseinszustände und Wissensstände sowie verschiedene Ereignisfolgen und Erzählperspektiven. Die dadurch produzierte Diskrepanz zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit und die paradoxe zeitliche Simultaneität mehrerer Handlungsstränge unterlaufen die vermeintlich realistische Ästhetik des Films.

*Oliver Schmidt* und *Norman Sieroka* wenden sich mit auditorischen Signaturen einem anderen Phänomen zeitlicher Anomalien zu, die sich vom einzelnen szenischen Zeitreisegeräusch bis hin zum *soundtrack* eines ganzen Films erstrecken. Deren Wirkungsweisen und Funktionen analysieren sie anhand einer Reihe von Spielfilmen.

*Rebecca Kaewert* rekonstruiert zeitdehnende filmische Verfahren, die zur Zuschreibung von Verlangsamung, Langsamkeit und Entschleunigung in dem mexikanischen Schwarz-Weiß-Film ROMA von Alfonso Cuarón verwendet werden. Dabei erweisen sich insbesondere die visuelle, akustische und inhaltliche Reduktion sowie die Mise en Scène ereignisloser Alltäglichkeit in Echtzeit als stilprägende Elemente dieses Films des *slow cinema*.

*Oliver Schmidt* untersucht Zeitexperimente in Musikvideos von Michel Gondry und zeigt dabei auf, wie die Zeit an den Raum gekoppelt ist. Dabei treten paradoxe Anomalien auf wie die zirkuläre akkumulativen Zeitschleife, inverskausale und parallele Zeitlichkeiten oder das Phänomen, dass die Zeit (in einem Bild) gleichzeitig schnell und langsam verläuft *et cetera*.

*Julian Körner* konzentriert seine Analyse auf die rätselhaften, irritierenden Schlusseinstellungen in Kubricks Horrorfilm THE SHINING, spürt aber auch in minutiösen Detailuntersuchungen weitere zeitliche Disruptionen auf, die untergründig verstörend wirken. Mit der letzten Einstellung in Kubricks Film schließt sich auch unser Band.

## 5 Dank

Die vorliegende Sammelpublikation geht zurück auf einen Workshop «Zeitanomalien in audiovisuellen Medien», der im Rahmen der interdisziplinären Forschungsplattform *Worlds of Contradiction (WoC)* der Universität Bremen am 9. und 10. Oktober 2023 im Seminar- und Tagungshaus *Die Freudenburg*, Bassum, veranstaltet wurde (von den Herausgebern zusammen mit John Bateman, Rebecca Kaewert, Matthis Kepser und Karen Struve). Dieselben richteten zudem eine Abendveranstaltung aus «Zurück und vorwärts in die Zukunft?» mit Impulsvorträgen und anschließender Diskussion über Zeitanomalien im Film und im Comic. Diese fand im *Haus der Wissenschaft* in Bremen am 4. Dezember 2024 statt als Präsentation des *WoC-Lab Widerspruch erzählt: Multimodale narrative Strategien des Widerspruchs*. Beiden Gastgebern sind wir zu Dank verpflichtet. Drittmittel konnten eingeworben werden beim Land Bremen und der Universitätsbibliothek Bremen. Dafür danken wir den beteiligten Institutionen. Unser Dank geht zudem, wie immer, an den Verlag Schüren in Marburg, bei dem unsere Reihe *Die Textualität des Films* erscheint.

**Filmverzeichnis**

- 12:01 PM (USA 1990), Regie: Jonathan Heap, Drehbuch: Stephen Tolkin / Jonathan Heap.
- BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES (J 2020), Regie und Drehbuch: Junta Yamaguchi.
- BLACK MIRROR (UK 2011–2023), Idee Charlie Brooker. Serie mit 27 Episoden in 6 Staffeln.
- DEXTER (USA 2006–2013), Idee: Jeff Lindsay, Lauren Gussis, Timothy Schlattmann. Serie mit 96 Episoden in 8 Staffeln.
- DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB (UK/USA 1964, DR. SELTSAM ODER: WIE ICH LERNT, DIE BOMBE ZU LIEBEN), Regie: Stanley Kubrick, Drehbuch: Stanley Kubrick, Terry Southern, Peter Bryant.
- GROUNDHOG DAY (USA 1993, UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELTIER), Regie: Harold Ramis, Drehbuch: Danny Rubin, Harold Ramis.
- EL INCIDENTE (MEX 2014, THE INCIDENT), Regie und Drehbuch: Isaac Ezban.
- LOLA RENNT (D 1989), Regie und Drehbuch: Tom Tykwer.
- METROPOLIS (D 1927), Regie: Fritz Lang, Drehbuch: Fritz Lang, Thea von Harbou.
- DIE NIBELUNGEN (D 1924), Regie: Fritz Lang, Drehbuch: Fritz Lang, Thea von Harbou.
- RED DRAGON (USA 2002, ROTER DRACHE), Regie: Brett Ratner, Drehbuch: Ted Tally.
- ROMA (MEX/USA 2014), Regie und Drehbuch: Alfonso Cuarón.
- THE SHINING (UK/USA 1980, SHINING), Regie: Stanley Kubrick, Drehbuch: Stanley Kubrick, Diane Johnson.

- TENET (USA/UK 2020), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.
- UNDINE (D/F 2020), Regie und Drehbuch: Christian Petzold.

**Literaturverzeichnis**

- Bender, Niklas (2021): «Doppelspiel mit einem Flugzeug». Hervé Le Tellier. *Die Anomalie* [Rez.]. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* vom 18.8.2021. [www.buecher.de: https://is.gd/ue9wnC](http://www.buecher.de:https://is.gd/ue9wnC). Vgl. auch [www.perlentaucher.de: https://is.gd/AYycwv](http://www.perlentaucher.de:https://is.gd/AYycwv).
- Bostrom, Nick (2003): «Are We Living in a Computer Simulation?» In: *The Philosophical Quarterly* 53/2 (April), Heft 211, S. 243–255, doi:10.1111/1467-9213.00309.
- Genette, Gérard (1972): «Discours du récit». In: Ders.: *Figures* 3, Paris: Éditions du Seuil.
- Heidegger, Martin (1986): *Sein und Zeit* [1926/27]. 16. Aufl. Tübingen: Niemeyer.
- Hochscherf, Tobias (o. J.): «Schufftan-Verfahren». In: [filmlexikon.uni-kiel.de: https://is.gd/OnQEW0](http://filmlexikon.uni-kiel.de:https://is.gd/OnQEW0).
- Kämmerlings, Richard (2021): «Als die Menschheit erfuhr, nur ein Computerprogramm zu sein. Hervé Le Tellier. *Die Anomalie*» [Rez.]. In: *Die Welt* vom 28.8.2021. [www.welt.de: https://is.gd/ynmiGk](http://www.welt.de:https://is.gd/ynmiGk). Vgl. auch [www.perlentaucher.de: https://is.gd/AYycwv](http://www.perlentaucher.de:https://is.gd/AYycwv).
- Mann, Thomas (2002): *Der Zauberberg*. Roman [1924]. In: Ders.: *Große kommentierte Frankfurter Ausgabe. Werke, Briefe, Tagebücher* [GKFA]. Hg. von Heinrich Detering. Bd. 5.1: *Der Zauberberg*. Roman [Textband]. Hg. von Michael Neumann. Frankfurt a. M.: Fischer [Sigue DZ].
- Mayer, Christoph: «Wenn das Flugzeug zweimal landet. Hervé Le Tel-

- liers preisgekrönter Roman *L'anomalie* jongliert souverän mit allerhand Versatzstücken aus der US-amerikanischen Popkultur». In: literaturportal-france2000.uni-landau.de: <https://is.gd/VPQIF3>.
- Orth, Dominik (2013): *Narrative Wirklichkeiten. Eine Typologie pluraler Realitäten in Literatur und Film*. Marburg: Schüren.
- Preußner, Heinz-Peter (2015): *Pathische Ästhetik. Ludwig Klages und die Urgeschichte der Postmoderne*. Heidelberg: Winter.
- Preußner, Heinz-Peter (2017): «Ästhetische Innovation im späten Stummfilm. Eine Einführung». In: Ders.: (Hg.): *Späte Stummfilme. Ästhetische Innovation im Kino 1924–1930*. Marburg: Schüren, S. 7–35.
- Prümm, Karl (2017): «Resümee einer Epoche und Vorschein des modernen Films. MENSCHEN AM SONNTAG von Robert und Kurt Siodmak, Billie Wilder und Eugen Schüfftan». In: Preußner, Heinz-Peter (Hg.): *Späte Stummfilme. Ästhetische Innovation im Kino 1924–1930*. Marburg: Schüren, S. 345–375.
- Queneau, Raymond (1966): *Stilübungen* [1947]. Übers. aus d. Frz. von Ludwig Harig. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Queneau, Raymond (1984): *Hunderttausend Milliarden Gedichte* [1961], 2 Bde. Übers. aus d. Frz. von Ludwig Harig. 2. Aufl. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins.
- Schachinger, Christian (2022): «Die Anomalie von Hervé Le Tellier: Aus eins mach zwei» [Rez.]. In: [www.derstandard.de:https://is.gd/xxRkbf](http://www.derstandard.de:https://is.gd/xxRkbf).
- Tellier, Hervé Le (2021): *Die Anomalie* [2020]. Übers. aus d. Frz. von Jürgen Ritte und Romy Ritte. Hamburg: Rowohlt [Sigle DA].

1

Verkörperung nicht erfahrbarer Zeit



John A. Bateman

## *Experiencing strange time*

### Die simulierte Verkörperung von unerfahrbarer Zeit

#### Zusammenfassung

Dieser Beitrag befasst sich mit der Frage, wie das Medium Film genutzt werden kann, um Erfahrungen von Zeit zu erzeugen, die sich von unseren gewöhnlichen, alltäglichen Wahrnehmungen deutlich unterscheiden. Es wird ein diagrammatisches Analyseinstrument vorgestellt, das den Fokus gezielt auf die zeitlichen Eigenschaften von Filmsegmenten lenkt. Dies bringt der Aufsatz dann zusätzlich mit Fragen der verkörperten Rezeption in Verbindung. Er argumentiert, dass es gerade diese zusätzliche Verankerung in der Verkörperung ist, die filmische Sequenzen so wirkungsvoll machen, um ungewöhnliche Zeiterfahrungen zu ermöglichen. Beispiele von Christopher Nolan und Theodoros Angelopoulos verdeutlichen die These.

#### 1 Einleitung

Dieser Beitrag befasst sich mit der Frage, wie das Medium Film genutzt werden kann, um Zeiterfahrungen zu erzeugen und zu manipulieren, die sich von unseren gewöhnlichen, alltäglichen Wahrnehmungen unterscheiden. Sowohl die Materialität des Films als auch die Wahrnehmung dieser Materialität durch die Rezipierenden machen ihn zu einem besonders geeigneten Medium für die Er-

zeugung solcher Effekte. Selbst die banalsten filmischen Sequenzen haben notwendigerweise mit Zeit zu tun, und der Film geht in der Regel weit über das Alltägliche hinaus. In Anlehnung an Deleuze (1986, S. 205) stellt Julia Eckel fest, dass der Film selbst produktiv als ein «komplexes Darstellungs- und Denksystem oder *Denkwerkzeug* gesehen werden kann, dass dazu dienen kann, Komplexität überhaupt erst zu denken» (Eckel 2021, S. 107). Diese Fähigkeit, kombiniert mit der dem Film innewohnenden Zeitlichkeit, lädt Filmemacher:innen immer wieder dazu ein, die Grenzen der zeitlichen Erfahrung in neue und höchst experimentelle Richtungen zu verschieben.

Viele haben sich mit der Frage beschäftigt, wie sich Filme auf Aspekte unserer Zeiterfahrung beziehen. Um jedoch systematisch herauszustellen, welche zeitlichen Eigenschaften manipuliert werden können, ist es sinnvoll, Analyseinstrumente zu entwickeln, die genau solche Eigenschaften im Fokus haben. Auf diese Weise können wir von den unzähligen Variationsdimensionen abstrahieren, die zwangsläufig in jedem Film vorkommen, da diese leicht von den spezifisch zeitlichen Beiträgen ablenken. Ziel dieser Arbeit ist es daher, ein solches Analyseschema vorzustellen und seine Anwendung auf eine Reihe von Filmen zu erläutern. Dabei wird sich zeigen, wie die Beispiele als systematische Variationen explizit zeitlicher Inszenierungen verstanden werden können, die über Details bestimmter Handlungsstränge hinausgehen. In Übereinstimmung mit dem gesamten Band wird der Fokus auf solchen zeitlichen Konstruktionen liegen, die einfache Vorstellungen von Zeit als unaufhaltsamer Entfaltung von einem Ereignis zum nächsten infrage stellen, sodass «man» gar nicht weiß, «wann man gerade ist» (Eckel 2013, S. 275).

Der Aufsatz beginnt mit einem kurzen Überblick und einer Einordnung der Arbeiten zum Thema Film und Zeit, insbesondere solcher Beiträge, die sich mit der Konstruktion komplexer und manchmal anomaler Narrative befassen. Die beiden folgenden Abschnitte führen dann eine besondere Notation zur Untersuchung der raum-zeitlichen Organisation filmischer Sequenzen ein und zeigen, wie sich diese auch auf Fragen der verkörperten Rezeption bezieht. Ich argumentiere, dass es gerade diese zusätzliche Verankerung in der Verkörperung ist, die filmische Sequenzen so wirkungsvoll machen, um ungewöhnliche Zeiterfahrungen ermöglichen. Im letzten Abschnitt wird dies anhand einer Auswahl von Beispielen detaillierter ausgearbeitet, bevor ein kurzer Ausblick den Schlusspunkt setzt.

## **2 Film, Zeit und narrative Komplexität: Ansätze zur Klassifizierung**

Der Film ist zweifellos ein unmittelbar zeitliches Medium: Sein semiotisch relevantes Material bezieht die Zeit entscheidend mit ein. Er stellt nicht nur Ereignisse oder Handlungen dar, die sich in der Zeit entfalten, sondern seine Materia-

lität ist selbst «zeitlich», unabhängig davon, was dieses Material zeigen mag. Es ist daher nur natürlich, dass die Diskussionen über Film und Zeit seit den Anfängen des Films miteinander verwoben sind (Doane 2002). Im Anschluss an frühere Arbeiten über die Wirkungsweise bestimmter ästhetischer Eigenschaften des Films in Bezug auf die Zeit, wie etwa Turim (1989) über die kulturübergreifende Verwendung von Rückblenden für die Erinnerung und die Konstruktion von Geschichte, und die umfassenderen philosophischen Diskussionen über den Film als zeitliches Medium von Deleuze (1989) und vielen anderen, gibt es heute eine beträchtliche Menge an Filmtheorien und Filmstudien, die sich ausdrücklich auf die Zeit bezieht. Diese reicht von sozialwissenschaftlich orientierten Diskussionen über das Verhältnis von Zeit und Kultur bis hin zu speziellen Analyseschemata zur Charakterisierung von Filmkompositionen oder einzelnen filmischen Effekten unter dem Aspekt ihrer Zeitkonstruktion und ihrer Rezeption (vgl. Fahle 2001; Runge 2008; Eckel 2012; Mroz 2012; Gordejuela 2021). Es gibt auch viele Filmemacher:innen, die sich selbst explizit und selbstreflektiert mit dem essenziellen Verhältnis von Film und Zeit auseinandersetzen. Andrej Tarkowski argumentiert besonders eindrücklich:

Das filmische Bild wird völlig vom *Rhythmus* beherrscht, der den Zeitfluss innerhalb einer Einstellung wiedergibt. Die Tatsache, dass der Zeitfluss auch im Verhalten der Personen, in den Darstellungsformen und auf der Tonebene zu beobachten ist, ist lediglich eine Begleiterscheinung, die – theoretisch gesprochen – auch ausfallen könnte, ohne dass das Filmwerk in seiner Existenz getroffen würde. So kann man sich beispielsweise mühelos auch einen Film ohne Schauspieler, ohne Musik und filmarchitektonische Bauten, ja sogar ohne Montage vorstellen. Keinesfalls aber einen Film, in dessen Einstellung der Zeitfluss nicht spürbar wäre.

*(Tarkowski 2021 [1984], S. 138f.; Hervorhebung im Original)*

Die Rolle der Zeit ist für Tarkowski also weit mehr als eines der Themen, von denen Filme Geschichten erzählen können. Zeit fungiert vielmehr als «Material», das im Dienste ästhetischer Ziele zu gestalten ist: wörtlich «Bildhauerei aus Zeit!», wie Tarkowski formuliert (ebd., S. 148). Weitere Beispiel aus Filmen, welche die Positionen ihrer Regisseur:innen zur Rolle von Zeit und Rhythmus in ihrem Filmschaffen beleuchten, werden von Bíro (2008), Wulff (2021), Kreuzer (2021) und vielen anderen ausführlich diskutiert. Unter den derzeit aktiven Filmemacher:innen spricht auch Christopher Nolan häufig explizit über die Rolle, welche die Zeit für ihn in seinen Werken spielt (Mottram 2002; Shone 2020), sodass Nolans Filme fast schon obligatorische Beispiele sind, die diskutiert werden, wenn es um Film und Zeit geht. Im Folgenden werden wir uns insbesondere auf Nolans Experimente mit der Zeit stützen.

Es gibt jedoch viele verschiedene Arten von Zeit, die im Film eine Rolle spielen. Wulff (2021) zum Beispiel katalogisiert eine Reihe ganz unterschiedlicher Zeitbereiche rund um den Film, darunter Vorführungszeit, Eigenzeit des Dargestellten in der Einstellung (Referenzzeit), *plot*-Zeit, diegetische Zeit, subjektive Zeit, erinnerte Zeit, Eigenzeit sowie affektive und epistemische Zeit (Wulff 2021, S. 116 f.). Damit ist eine erhebliche Komplexität vorprogrammiert. Er stellt fest: «Auf allen Ebenen können Anomalien und Störungen ebenso wie eigenständige Konstruktionen des Zeitlichen auftreten» (ebd., S. 117). Diese verbinden sich mit einer Vielzahl von ästhetischen und narrativen Funktionen, die je nach Genre und dargestelltem Material variieren, da letztere auch zusätzliche zeitliche Assoziationen wie Entstehungszeiten *et cetera* mit sich bringen können. Die Rolle des Rezipierenden steht bei all diesen Aspekten eindeutig im Mittelpunkt, denn nur hier spielen sich diese vielfältigen zeitlichen Bezüge ab.

Wie das filmische Material die Rezipierenden auf solche Interpretationspfade führt, bleibt eine schwierige Frage. Um der komplexen Konstellation von Phänomenen und Ansätzen, die sich mit der Zeit im Film befassen, eine gewisse Struktur zu geben, beginnen wir mit einer groben Unterscheidung von zwei methodologischen Ausgangspunkten, die beide im Wesentlichen darauf abzielen, zu untersuchen, «wo» und «wie» die Zeit gestaltet wird. Auf der einen Seite sind das Ansätze, die von soziokulturellen Interpretationen bis hin zu Fragen der individuellen Organisation von Identität und Gedächtnis reichen. Sie orientieren sich häufig an literaturwissenschaftlichen Methoden, wo Beispiele ausgewählt werden, um die gezogenen Schlussfolgerungen zu belegen. Auf der anderen Seite finden sich Ansätze, die sich auf die unmittelbaren zeitlichen Auswirkungen bestimmter filmischer Effekte konzentrieren. Zu solchen Effekten gehören unterschiedliche Präsentationstempi innerhalb einzelner Einstellungen wie Zeitlupe und Zeitraffer, aber auch ausgedehntere Variationen wie *split screen*-Effekte und verschiedene Formen der Montage, die alle, wie wir sehen werden, unter dem Aspekt der Zeiterfahrung behandelt werden. Zwischen diesen beiden Polen klafft jedoch eine gewisse Lücke: Wie sich die Mikroorganisation und die technischen Details der Gestaltung eines Films zu den übergeordneten Erzählsträngen verhalten und welche Wirkungen sie auf die Rezipierenden haben, bleibt noch weitgehend erklärungsbedürftig.

Zeitliche Komplexität wird häufig aus der Perspektive der narrativen Komplexität gesehen, wie etwa bei Ramírez-Berg (2006), Buckland (2009) oder Cameron (2008). Zentral für solche Analysen ist die Art der vorgefundenen Narrative. Dabei wird Zeit als eine von vielen Möglichkeiten für die Herstellung von Komplexität angesehen (Eckel 2012, 2021). Eckel argumentiert dagegen, dass Analysen, die sich mehr auf narrative Strukturen im Allgemeinen als auf deren wesentliche zeitliche Konstruktion stützen, «nur exemplarische Fälle zeitlicher Nichtlinearität in eine umfassendere Diskussion über komplexe Narrative einbetten und da-

mit etwas zu ungenau sind, um Nichtlinearität als singuläres Thema und Merkmal von Filmerzählungen zu analysieren» (Eckel 2013, S. 279; meine Übersetzung).<sup>1</sup> Sie weist darauf hin, dass Ansätze, die narrative Überlegungen anstelle von Zeit in den Vordergrund stellen, wirksame Charakterisierungen der entstehenden Komplexität verfehlen oder zumindest erschweren können, und dass ein zentralerer Bezug zurzeit die breite Vielfalt der beobachteten Formen besser abdecken könnte.

Dementsprechend identifiziert sie die folgenden Erzählformen, die sich ausschließlich aus den Beziehungen der Erzählungen zur Zeit ergeben: Reverse-Chronologische Zeit, Multilineare Zeit, Verschachtelte Zeit, Subjektive Zeit, Zirkuläre Zeit und Chaotische Zeit, und sie stellt Filme vor, die jede dieser Kategorien illustrieren (Eckel 2012, S. 42–45). Auch wenn dies hilfreich ist, insbesondere bei dem Versuch, umfassend narrative Konstruktionen mit kulturellen Interpretationen in Verbindung zu bringen, ist die Beziehung zwischen größeren narrativen Bögen und der momentanen Konstruktion von Zeit in Filmen ungeklärt. Sobald die Narration über nicht standardmäßige Abläufe von Ereignissen hinausgeht, das heißt sich von der «zeitlich unmarkierten Narration» (Kuhn 2021, S. 63) entfernt, wie es bei all diesen achronologischen Erzählformen der Fall ist, bleibt das Verhältnis zwischen unseren beiden methodologischen Polen nur unsystematisch behandelt.

Traditionell stützt sich die zeitliche Interpretation von Erzählformen auf Genettes (1994) Analyse der primären zeitlichen Beziehungen in der Literatur nach Ordnung, Dauer und Frequenz, die seither auch für den Film weiterentwickelt und angewandt wurden, insbesondere von Kuhn (2011). Da der Ursprung dieses Ansatzes in Studien zu literarischen Texten liegt, ist ein solches Modell in seinem Umgang mit der Zeit allerdings nicht besonders filmisch. Eine gewisse Flexibilität in der Zeitkonstruktion steht nämlich allen Erzählarten in Form der doppelten Zeitlichkeit (Chatman 1990, S. 9) zur Verfügung. Dabei ist das Verhältnis von Darstellungszeit zu dargestellter Zeit immer variabel. Speziell vom und für den Film aufgeworfene Fragen bedürfen aber noch zusätzlicher Aufmerksamkeit.

Eckel (2021) versucht dann, über Einzelfallbetrachtungen der Erzähl- und Zeitform hinauszugehen, indem sie auf theoretische Vorstellungen von «Komplexität» als solcher zurückgreift und fragt, wie spezifisch zeitliche Komplexität in den Film eingebracht werden kann. Dabei greift Eckel zunächst auf den von Rothemund (2013) für Fernsehserien entwickelten Ansatz zurück, der sechs Faktoren vorschlägt, die zur narrativen Komplexität beitragen. Drei davon sind direkt aus allgemeinen theoretischen Darstellungen von Komplexität abgeleitet

1 «[...] only embed exemplary cases of temporal non-linearity into a more extensive discussion about complex narratives, thereby being a little too imprecise to analyse non-linearity as a singular theme and feature of film narratives» (Eckel 2013, S. 279).

(vgl. Johnson 2009): Vielzahl und Vielfalt, die unter Diversität zusammengefasst werden, und Verbindung. Die übrigen drei beziehen sich auf allgemeine narrative Strukturen: Nichtlinearität, Offenheit und Kontingenz. Rothemund führt viele anschauliche Beispiele für diese Kategorien an, um Komplexität in der Praxis zu zeigen. Eckel verwirft jedoch diesen Ansatz aufgrund seiner mangelnden Systematik und schlägt stattdessen eine radikale Neuordnung der potenziellen Quellen von Komplexität vor, und zwar in Form von zwei miteinander verbundenen, in der Filmtheorie gut etablierten Konfigurationen von Begriffen.

Erstens übernimmt sie die üblichen, weitgehend narratologischen Begriffe von Figur, Raum und Zeit, und zweitens erweitert sie die klassische Zweiteilung von Story (Fabula/Geschichte) und Plot (Syuzhet/Erzählung) um die von Bordwell/Thompson (2013) eingeführte Komponente des Stils. Daraus ergeben sich zwei dreifache Unterscheidungen, die auf unterschiedliche Weise miteinander interagieren können. Eckel charakterisiert dies mit einer ‹Sanduhr›-Metapher, die aus den üblichen zwei Kolben besteht, die durch einen engen Hals verbunden sind. Figur/Zeit/Raum wird dem oberen Kolben zugeordnet, Story/Plot/Stil dem unteren. Diese Merkmale verbinden sich durch die Mitte so, dass sie Vielfalt und Verbindung aufweisen; für die Analyse kann man dann mit jedem der sechs Merkmale beginnen und analysieren, wie ein Film dieses Merkmal in Verbindung mit den anderen Merkmalen diversifiziert, wodurch sich entsprechende Quellen für zeitliche Komplexität identifizieren lassen.

Eckel zeigt die Nützlichkeit ihrer Charakterisierung, indem sie mehrere Filme in diesem Sinne analysiert, darunter MEMENTO, INTERSTELLAR und INCEPTION von Nolan, jeweils ausgehend von einem anderen Merkmal. MEMENTO, das für seine umgekehrte Episodenstruktur bekannt ist, wird gerade aufgrund seiner nicht standardisierten *Plot-Zeitlichkeit* als komplex angesehen, da einige Episoden der Geschichte in umgekehrter chronologischer Reihenfolge erscheinen. INTERSTELLAR, eine Erzählung, die sich auf Raum, Zeit und Relativität konzentriert, wird in Bezug auf die *Story-Zeitlichkeit* charakterisiert, da die Geschichte selbst komplexe Zeitbeziehungen beinhaltet. Und INCEPTION, mit seinen mehrfach eingebetteten ‹Traum›-Sequenzen, wird im Sinne der *Stil-Zeitlichkeit* analysiert, weil bestimmte ästhetische Entscheidungen im Film (wie Zeitraffer, verlangsamte Musik und so weiter) eindeutig zeitliche Konsequenzen für die Anordnung von Figuren, Zeiten und Räumen haben.

Auch wenn die Darstellung als Leitfaden für die Diskussion von Filmen sicherlich anregend ist, so ist sie doch in mehrfacher Hinsicht problematisch. So zeigen die vorgestellten Analysen, dass es offenbar erhebliche Querverbindungen und Abhängigkeiten zwischen den sechs Merkmalen gibt, die das Modell nicht erfasst, wie auch Eckel selbst feststellt. Die Konstellation um Figur, Zeit und Raum ist in erster Linie auf die Story bezogen, während die Story nur ‹über› den Plot (vgl. Eckel 2021, S. 89) und vielleicht den Stil erschlossen wird. Für die Analyse hat

dies zur Folge, dass man zwar durchaus eine Analyse etwa von INCEPTION ausgehend vom Stil vorlegen kann, aber ebenso gut die Story als Ausgangspunkt nehmen könnte. Zudem gibt es auch im Verhältnis von Story und Plot während des Ablaufens des Films immer wieder erhebliche Variationen. Einer der Beschreibungen inhärenten Unschärfe ist damit nicht zu entkommen.

Eine etwas andere Perspektive auf zeitliche Komplexität verfolgt Kreuzer (2021), indem sie sich auf einen Extremfall von (Nicht-)Beziehungen zwischen Story und Plot konzentriert: den der Achronie. Genettes (1972) oben erwähnte Formen der ‹Anachronie› umfassen die gut etablierten Techniken der Rückblenden und *flashforwards* im Film (Kuhn 2011). Nun aber wird sein extremerer Begriff der ‹Achronie› auch für die Analyse komplexer Erzählungen herangezogen. Es geht hier um eine Erzählung, in unserem Fall um einen Film, der sich jeder klaren Beziehung zwischen Plot und dargestellter Zeit entzieht (Kreuzer 2021, S. 247). Wie Kreuzer anmerkt, führt dies schnell zu narrativer Komplexität, weil die zeitlichen Beziehungen in der Storyworld sehr viel schwieriger oder gar nicht hergestellt werden können. Viele narratologische Ansätze seit Genette haben die Achronie jedoch als Randphänomen betrachtet (ebd.); und so wurden Filme, die Merkmale der Achronie aufweisen, üblicherweise zusammen mit anderen nicht-linearen Erzählstrukturen behandelt. Dagegen argumentiert Kreuzer, dass die für die Achronie typische radikale Verweigerung der zeitlichen Organisation etwas ganz anderes ist als eine mehr oder weniger komplexe Erzählung, die zumindest mit hinreichendem Aufwand noch eine Auflösung der zeitlichen Beziehungen erlaubt. Der Unterschied zwischen Achronie und anderen nicht-linearen Erzählformen ähnelt auch der Unterscheidung, die manchmal zwischen ‹Puzzlefilmen›, die eine ‹Lösung› haben, und Filmen, die wirklich nicht auflösbar sind – zum Beispiel aufgrund verschiedener, nicht zeitlich aufeinander bezogener Perspektiven oder in sich widersprüchlicher Situationen –, getroffen wird.

Kreuzer schlägt eine Typologie verschiedener Arten von Achronie im Film vor und legt nahe, dass sie tatsächlich häufiger vorkommen, als gemeinhin angenommen wird, und daher einer genaueren Betrachtung wert sind. Sie identifiziert vier verschiedene achrone Erzählweisen: (1) zeitliche Widersprüche und Inkongruenzen, (2) metanarrative Hinweise und Kommentare, (3) multiperspektivische Erzählweisen und (4) verzerrte subjektive (Figuren-) Perspektiven (Kreuzer 2021, S. 249f.). Es folgen illustrative Beschreibungen einzelner Filme, die jede dieser Formen in der Praxis zeigen. Kreuzer stellt fest, dass die besprochenen Filme trotz unterschiedlicher Erzählweisen in der Regel sowohl ähnliche formale Muster als auch Gemeinsamkeiten in ihren Erzählabsichten aufweisen. Einerseits gibt es die gemeinsame Strategie, am Ende auf den Anfang zu verweisen und damit eine ‹formale Geschlossenheit› zu etablieren, die wiederum eine ‹Rundung der Handlung› nahelegt (Kreuzer 2021, S. 302); die Filme erscheinen damit in dem Plot formal vollständig und ganz, während ihre ‹Zeitlogik› ein anderes Bild zeichnet. An-

dererseits gibt es eine bestimmte Bandbreite an kommunikativen Intentionen (die dann tatsächlich realisiert werden):

Grundsätzlich vermag Achronie im Hinblick auf ihre ästhetischen Darstellungsqualitäten in besonderem Maße subjektiven und möglicherweise verzerrten Zeiterlebnisqualitäten zu entsprechen, wie sie etwa in existenziellen Grenzsituationen und psychischen sowie physischen Ausnahmesituationen [...] vorkommen können. (Kreuzer 2021, S. 305)

Dies passt gut zu unserem Ziel, Filmorganisationen zu finden, die ungewöhnliche Zeiterfahrungen hervorrufen; aber es scheint unwahrscheinlich, dass dies nur auf die Auswirkungen von Achronie beschränkt werden kann. Erstens zeigt sich, dass filmische Strukturen, ähnlich wie die von Kreuzer beschriebenen, immer dann auftreten können, wenn Zeit thematisiert wird, auch bei Filmen, die keineswegs achronisch sind (ein Beispiel dafür wird im folgenden Abschnitt näher erläutert). Es könnte sein, dass die von Kreuzer vorgeschlagene Beschreibung gar nicht den Kern der zu analysierenden, zeitlich anomalen Narrative trifft. Zweitens können – wie Kreuzer selbst anmerkt – unterschiedliche Segmente eines Films einen unterschiedlichen Status hinsichtlich ihrer Achronie haben. Drittens erzeugen anomale Ereignisse nicht immer notwendigerweise eine «achronische Zeitstruktur» eines Filmes, sondern begründen «eine diffuse Unsicherheit im Hinblick auf die Beschaffenheit der filmischen Diegese» (Kreuzer 2021, S. 305). Zeitliche Komplexität kann also an vielen Stellen in einen Film und seine Rezeption einfließen, unabhängig von einer vermeintlichen Chronologie. In der Tat scheint es so, dass «filmische Achronie Zeit nicht in ihrer Chronologie abbildet, sondern vielmehr durch Verstöße gegen das Prinzip zeitlicher Sukzessivität und Linearität zu charakterisieren ist» (ebd.).

Damit sind wir wieder bei dem Problem der Kluft zwischen bestimmten filmischen Plot-Strategien einerseits und soziokulturell relevanten umfassenderen Erzählbögen und deren Beziehung zur komplexen Zeit andererseits. Die meisten der von Kreuzer vorgelegten Analysen bleiben daher weitgehend deskriptiv und beispielhaft. Sie stellen Fälle dar, in denen bestimmte filmische Strategien eingesetzt werden, die Darstellung von Zeit oder deren Entfaltung betreffen, liefern aber keine systematische Behandlung. Dies fällt unter die Kritik an narrativ orientierten Charakterisierungen von Komplexität, die Eckel (2021) – wie oben erwähnt – angesprochen hat. Narratologisch ausgerichtete Interpretationen sind tendenziell *post hoc*-Beschreibungen, die nur auf der Grundlage einer bereits erfolgten filmischen Interpretation und Reaktion angewendet werden können. Viele Analysen stützen sich auf «logische» Herausforderungen, die sich beim Versuch ergeben, eine kohärente Storyworld zu schaffen, anstatt die anomalen Erfahrungen zu erklären, die bereits während der Rezeption eines Films entstehen. Die Kluft zwi-

schen individuellen Mikrovariationen der Zeiterfahrung durch lokale filmische Effekte und größeren Erzählungen bleibt folglich unterbelichtet.

Um sich der besonderen zeitlichen Organisation anzunähern, die sowohl von Augenblick zu Augenblick in der Entfaltung eines Films als auch über längere Erzählbögen hinweg konstruiert wird, kann es nützlich sein, sich speziell auf die sich dynamisch entfaltende raum-zeitliche Organisation des Films zu konzentrieren, und zwar in einer Weise, die dennoch in der Lage ist, frei zwischen unseren beiden methodologischen Polen zu operieren und diese so in eine produktivere Wechselbeziehung zu bringen. Im folgenden Abschnitt wird eine Notation eingeführt, die genau diese Art von Zugang zu jedem zu analysierenden Film ermöglicht. Mit ihr können die besprochenen Beispiele direkt auf ihre spezifisch zeitliche Struktur hin kontrastiert werden. Dieser Ansatz bietet so eine solidere Basis, um auch größere, narrativ motivierte Kategorien zu untersuchen.

### **3 Zeitliche Konstruktion im Film**

Eine Vielzahl von filmischen Eigenschaften trägt dazu bei, die Konstruktion zeitlicher Beziehungen im Film zu steuern. Auf der einen Seite gibt es lokale zeitliche Unstimmigkeiten und stilbedingte Anomalien, auf der anderen Seite gibt es größere narrative Konstruktionen, bei denen die Zeit durch die Beziehung zwischen Plot und Story auf vielfältige Weise manipuliert wird. Einen nützlichen Rahmen für unsere Untersuchung bietet wiederum Eckel, welche die folgenden spezifischen Fragen aufwirft: «Wie stellen Filme zeitliche Komplexität in ihrer Beziehung dar? Welche narrativen und stilistischen Mechanismen und Muster lassen sich erkennen, die zur Inszenierung komplexer Zeitstrukturen dienen? Und mit welchen Begrifflichkeiten lassen sich diese Strukturen beschreiben?» (Eckel 2021, S. 79)

Um diese Fragen zu beantworten, wird in diesem Abschnitt eine grafische Notation eingeführt, die es uns ermöglicht, uns ganz speziell auf die Zeit und ihre Konstruktion durch filmische Mittel zu konzentrieren. Wie in der Filmwissenschaft seit Eisenstein üblich, lehnt sich diese Notation lose an Partituren an. Genauer gesagt knüpft sie direkt an die Entwicklung der Versuche zur Erfassung der syntagmatischen Organisation des Films, die zunächst von Möller (1978) entworfen und in einer Reihe von Artikeln von Karl-Heinrich Schmidt und Kolleg:innen (Schmidt/Strauch 2002) weiterentwickelt und formalisiert wurde. Die hier verwendete Form ist diejenige, die in Bateman/Schmidt (2012, S. 209 f., 224) ausführlich dargestellt ist.

Der Wert einer solchen Notation für unsere Zwecke liegt gerade in ihren diagrammatischen Eigenschaften im strengen Peirce'schen Sinne. Diagramme wurden von mehreren Autoren auf Plot- und Erzählstrukturen angewandt, wie von

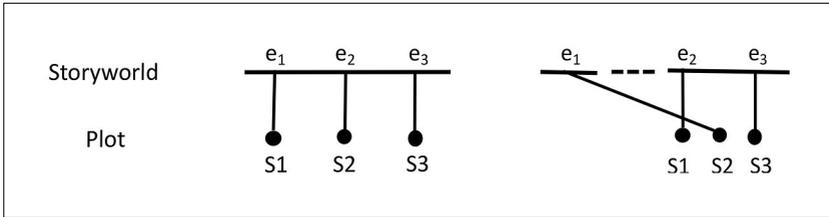
Lehnert (1981), Ryan (2007) und Bauer/Ernst (2010) ausführlich erörtert. Ein Diagramm ist wirksam, weil es «von einzelnen Situationen und bestimmten materiellen Bedingungen *absehen* kann und aus Operationen besteht, die sich a) von einem Fall auf andere Fälle übertragen, b) virtualisieren und c) kreativ einsetzen lassen» (Bauer 2014, S. 34).

Der Vorteil eines Diagramms liegt in der Unterstützung von Vorhersagen über den Untersuchungsgegenstand und geht damit über eine einfache Beschreibung hinaus. Diagramme nach Peirce sind, ähnlich wie Deleuzes Betrachtung von Filmen, Werkzeuge zum Denken. Im weiteren Verlauf werden wir die Beschreibung bestimmter Filmsegmente in dieser Notation als allgemeine Hinweise dafür verwenden können, welche Arten von Interpretationen vorgeschlagen werden und an welchen Stellen bestimmte Stilentscheidungen relevant sind. Dies sind einige der relevanten «Operationen», welche die Notation unterstützt.

Unterschiedliche Diagramme konzentrieren sich auf bestimmte Arten von Informationen; sie versuchen nicht, «alle» Informationen zu einem bestimmten Objekt von Interesse zu erfassen, sondern vielmehr eine bestimmte Perspektive auf bestimmte Phänomene zu veranschaulichen. Die hier verwendeten Diagramme konzentrieren sich recht eng auf zeitliche Aspekte von Story, Plot und Stil. Das bedeutet, dass für andere Forschungsfragen andere Formen von Diagrammen durchaus besser geeignet sein können. Wie Ryan (2007, S. 37) warnt, ist das Hinzufügen von mehr Informationen in ein Diagramm nicht unbedingt von Vorteil, da die Gefahr besteht, dass ein unüberschaubares Durcheinander entsteht. Für unsere Zwecke beschränken wir uns daher auf die Informationen, die für die Auseinandersetzung mit der Zeit und ihrer filmisch vermittelten Erfahrung notwendig sind.

Erstens ist es in Medien, welche die für Erzählungen typische doppelte Zeitstruktur aufweisen, immer notwendig, die Story-Ebene und die Art und Weise, wie die Geschichte konstruiert wird, zu unterscheiden. Folglich macht die Notation den zeitlichen Ablauf des Diskurses explizit: sowohl in Bezug auf die Storyworld als auch auf die filmische Zeitkonstruktion dieser erzählten Welt, das heißt die zeitlichen Eigenschaften des Plots, indem sie die Storyworld und ihre filmischen Realisierungen im Plot, etwa als Einstellungen, grafisch voneinander trennt. Und zweitens ist jede dieser Realisierungseinheiten mit einem bestimmten Punkt oder einem bestimmten Intervall auf der Zeitachse der dargestellten Story verbunden. Eine solche Notation hebt die zeitlichen Eigenschaften hervor, die für den vorliegenden Zweck der Analyse erforderlich sind; dies bedeutet nicht, dass andere Eigenschaften der filmischen Konstruktion weniger wichtig sind, sondern bietet nur eine bestimmte Sicht auf die zeitliche Entfaltung eines Films.

Der einfachste Fall einer filmischen Sequenz ist dann der links in Abb. 1 dargestellte. Sowohl die zeitliche Entwicklung der Story als auch die des Plots sind horizontal über die Seite verlaufend dargestellt, wie es in vielen Diagrammen üblich



1 Grundlegende syntagmatische Notation für die zeitliche Filmentwicklung. Links: Standard-Erzählung; rechts: eine einfache Rückblende.

ist (vgl. Ryan 2007). Die zeitliche Entfaltung der Storyworld ist die ununterbrochene obere Linie; die darunter angebrachten schwarzen Punkte entsprechen den Einstellungen. Die Positionen auf der Storyworld-Linie, die mit Einstellungen aus dem Plot verbunden sind, geben die zeitliche Positionierung der in der Einstellung dargestellten Ereignisse innerhalb der Storyworld an. Das linke Beispiel zeigt die «Standardsituation», in der sich die Ereignisse in der Storyworld in derselben Sukzession wie die Einstellungen entfalten. Um dies zu verdeutlichen, werden in der Abbildung zusätzlich die zeitlich aufeinanderfolgenden Ereignisse  $e_1$ ,  $e_2$  und  $e_3$  in die Storyworld eingefügt, die durch die aufeinanderfolgenden Einstellungen  $S_1$ ,  $S_2$  und  $S_3$  realisiert werden:  $e_1$  wird in  $S_1$  dargestellt,  $e_2$  in  $S_2$  und so weiter.

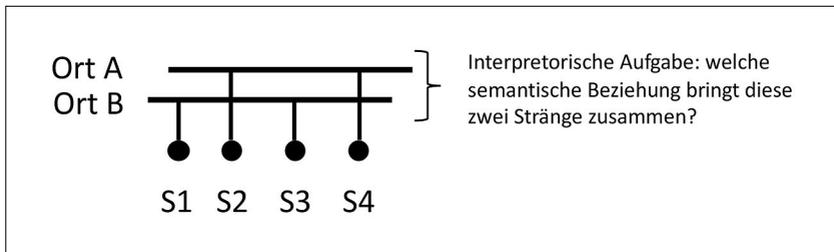
Diese Grundstruktur kann komplexer werden, wenn die Filmemacher:innen mit den Möglichkeiten spielen, die der Film bietet, die Chronologie von Geschichte und Plot zu variieren. Die sich daraus ergebenden komplexen Möglichkeiten entsprechen ziemlich genau den Variationen von Eckels Charakterisierung der Diversifizierung des Plots, die wir im vorigen Abschnitt gesehen haben. Die einfachste der möglichen Abweichungen von der Grundstruktur ist rechts in Abb. 1 dargestellt, die eine Rückblende in einer Einstellung darstellt. Hier sehen wir, dass die aufeinanderfolgenden Einstellungen  $S_1$ ,  $S_2$  und  $S_3$  nicht mehr als eine entsprechende Abfolge von Ereignissen abgebildet werden, sondern dass die *zweite* Einstellung, die Rückblende, in einem Ereignis verankert ist, *das* den Ereignissen von  $S_1$  und  $S_3$  in der Storyworld *vorausgeht*, nämlich dem Ereignis  $e_1$ . Der gestrichelte Teil der Storyworld-Linie zeigt an, dass möglicherweise nicht bekannt ist, wie weit in der Vergangenheit dieses Ereignis liegt, aber es liegt definitiv vor  $e_2$ .

Einfache Rückblenden können natürlich weit mehr als nur einzelne Einstellungen beinhalten. Sequenzen von Einstellungen können dann nach Bedarf in die grafische Darstellung eingefügt werden, da die Struktur im Allgemeinen rekursiv ist (vgl. Bateman/Schmidt 2012); man kann demgemäß Sequenzen von Sequenzen haben und so weiter. Für unsere Zwecke werde ich jedoch im Allgemeinen auf eine solche interne Strukturierung verzichten und nicht zwischen einzelnen Einstellungen und einfachen, chronologisch zusammenhängenden Sequenzen von Einstellungen unterscheiden. Auch werde ich etwa Rückblenden nicht ausson-

dern, wie es Eckel (2012, S. 32) tut, weil sie diese als zu etabliert empfindet, um als Indiz für nichtlineares Erzählen gelten zu können. Eine solche Bewertung der Plot-Organisation auf der einen Seite und die Zuordnung zu Erzählkategorien auf der anderen Seite werden von mir als strikt getrennte Schritte betrachtet. Wichtig ist, dass festgestellt wird, wie ein Film Zeit organisiert und konstruiert, unabhängig davon, ob dies auf etablierte Weise geschieht oder nicht; zeitliche Komplexitäten können dann alle gleich behandelt werden, um einen systematischen Vergleich zu ermöglichen.

Die vorgeschlagene Notation bietet einen Ausgangspunkt für die Steuerung der Diskursinterpretation, indem explizite «Lücken» oder Leerstellen (vgl. Iser 1994 [1976], S. 284–315) identifiziert werden, an denen spezifische Diskursarbeit von den Zuschauer:innen geleistet werden muss, um Kohärenz zu erreichen. Um etwa die Rolle von S2 als Rückblende zu erkennen, ist es notwendig, dass der oder die Rezipierende eine entsprechende Interpretation vornimmt. Eine solche Diskursinterpretation kann durch verschiedene Stilmerkmale unterstützt werden: wie die frühere Verwendung bestimmter Arten von Einstellungsübergängen im Film, die auf eine Zeitverschiebung hindeuten könnten. Aber dies ist nicht notwendig – der oder die Rezipierende kann auch andere Gründe für die Annahme haben, dass eine Zeitverschiebung stattgefunden hat. Wie bei jeder Diskursinterpretation besteht die grundlegende Aufgabe eines Interpreteten oder einer Interpretin darin, die Kohärenz zu erhöhen, indem sie oder er Interpretationshypothesen aufstellt, die aus dem gegebenen Material «den meisten Sinn ergeben» (vgl. Wildfeuer 2013).

Wir können nun die Komplexität der erfassten zeitlichen Beziehungen einfach erweitern. In der hier verwendeten Notation erfassen Storyworld-Linien im Allgemeinen räumlich-zeitliche Segmente oder Teile, die zusammengehören. Das bedeutet, dass eine sich entwickelnde Storyworld auch eine Vielzahl von gegensätzlichen internen Komplexitäten aufweisen kann, die wir ebenfalls mit der Notation darstellen können. Zum Beispiel sehen wir in Abb. 2 die Darstellung einer filmischen Sequenz, in der zwei Handlungsstränge in einer einzigen Schnittfolge miteinander verbunden sind. Eine ähnliche diagrammatische Darstellung wird

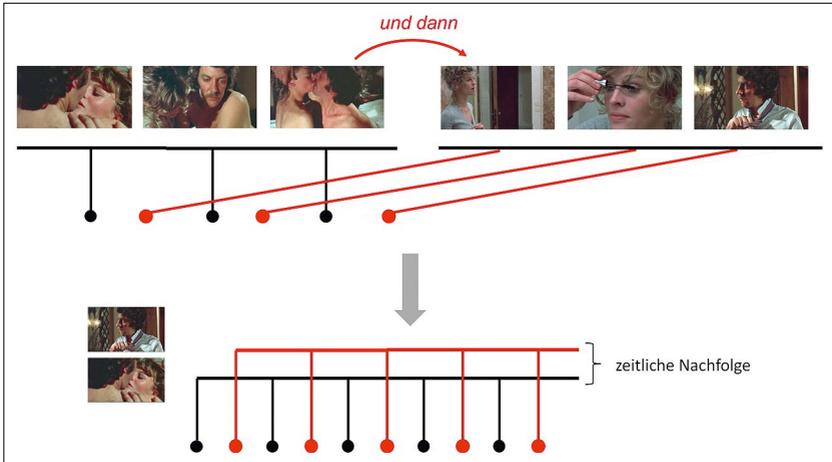


2. Zwischengeschnittenes alternierendes Segment.

bei Möller (1981, S. 267) verwendet; in Schmidt (2024) finden wir die neueste syntagmatische Charakterisierung von alternierenden Strukturen in dieser Perspektive. Hier sind die aufeinanderfolgenden Einstellungen jeweils an verschiedene ›Spuren‹ und damit an verschiedene Facetten einer intern komplexen Storyworld gebunden.

Solche alternierenden Strukturen werden üblicherweise verwendet, um die Rezipienten auf eine Reihe wahrscheinlicher Interpretationen hinzulenken, einschließlich – aber nicht beschränkt auf – zeitlicher Interpretationen wie die weitgehende Gleichzeitigkeit bei Verfolgungsszenen, Telefongesprächen und dergleichen. Auch nicht-zeitliche Interpretationen sind möglich, wie formale Kontrast- oder Vergleichskonstruktionen, auf die hier jedoch nicht weiter eingegangen werden soll. Immer wenn solche unterschiedlichen ›Zeitlinien‹ konstruiert werden, stellt sich für die oder den Rezipierenden die ganz besondere Aufgabe der Diskursinterpretation, das heißt eine kohärente *Erklärung* für die Existenz der gezeigten Welten zu finden, indem eine Diskursrelation zwischen ihnen postuliert wird. Die Hypothese einer solchen Beziehung dient dann dazu, die Handlungsstränge in einen gemeinsamen Rahmen zu stellen, wie zum Beispiel eine Handlungsperspektive, die sich auf jemanden konzentriert, der gejagt wird, und die andere Perspektive, die sich auf den Verfolger konzentriert. In solchen Fällen unterstützt die Interpretation eine Erfahrung der Gleichzeitigkeit. Daraus ergibt sich also eine narrative Konstruktion, die sowohl wesentlich komplexer ist als eine einfache zeitliche Abfolge, als auch explizit von der Form des Films gesteuert wird.

Eine solche Charakterisierung der ästhetischen und narrativen Entwicklung im Sinne einer Diskursinterpretation ermöglicht es, mehrere Diskussionsansätze in der Fachliteratur zu vereinheitlichen. Die Konstruktion von Gleichzeitigkeit im Film wird auch von Zubarik (2021) als Diskursphänomen angesehen, weil im vorliegenden Material keine faktische Gleichzeitigkeit vorhanden ist; jede wahrgenommene Gleichzeitigkeit muss von den Rezipierenden geschaffen werden. Zubarik schlägt aus diesem Grund vor, dass es sich bei der Gleichzeitigkeit eher um eine ›Simulation‹ als um eine tatsächliche Gleichzeitigkeit handelt, und im Folgenden werden wir dies weiter ausführen und vorschlagen, dass eine solche Gleichzeitigkeit auch eine Simulation im tieferen Sinne der Verkörperung ist. Zubarik unterscheidet außerdem sinnvollerweise zwischen Quellen der Gleichzeitigkeit im Material selbst, in der Montage und in inhaltsbezogenen Indikatoren wie dem gleichen Setting, der gleichen Musik, der Wiederholung von Dialogen und Ähnlichem (Zubarik 2021, S. 151). Die hier gewählte Notation ergänzt diese Sichtweise, indem sie deutlich macht, welche Interpretationsakte von den Rezipierenden verlangt werden, um das Gesehene (und Gehörte) zu verstehen. Dabei ist es wichtig, dass nicht nur Gleichzeitigkeit diskursiv konstruiert werden kann.



3 Zeitsynthese, wie sie von Wulff (2021) diskutiert wird. Der obere Teil spiegelt die vermeintlich einfachste Zeitleiste wider, in der die Ereignisse der Storyworld linear zueinander angeordnet sind. Die untere Darstellung konzentriert sich darauf, wie die abwechselnden Einstellungen die verschiedenen Zeitabschnitte zu einer neuen Synthese zusammenführen. Die obere Darstellung ist zwar formal korrekt, versäumt es aber, die rezeptionsrelevanten Effekte der Alternation hervorzuheben.

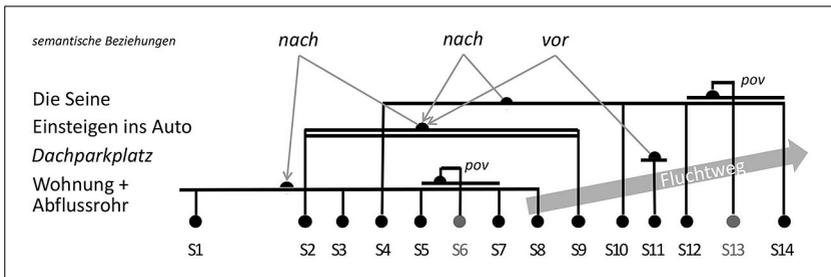
Um dies zu zeigen, wenden wir uns komplexeren Konstruktionen von Zeit zu, von denen einige durchaus in gewisser Hinsicht als «anomal» angesehen, aber dennoch systematisch eingeordnet werden können. Besonders hilfreich ist hier Wulffs (2021) Vorschlag der *Zeitsynthesen*. Wulff schreibt: «Werden etwa in einer Parallelmontage verschiedene Bildreihen nach verschiedenen Prinzipien der Zeitordnung miteinander verbunden, werden sie dennoch zu einer *synthetischen Zeit* verbunden» (Wulff 2021, S. 121; Hervorhebung im Original). Das bedeutet, dass unterschiedliche Zeitverläufe in einer Parallelmontage zu einer neuen Zeiterfahrung führen können. Während der einfachste Fall, den wir bisher gesehen haben, die Parallelmontage ist, die ein ausgeprägtes Gefühl der Gleichzeitigkeit vermittelt, zeigt Wulff, wie dies wesentlich weiter gehen kann, indem er eine Szene aus *WENN DIE GONDELN TRAUER TRAGEN* analysiert. Darin werden zwei zeitlich getrennte Episoden, die plausibel als *aufeinanderfolgend* interpretiert werden können, ineinander geschnitten. Die eine zeigt eine Liebeszene mit den beiden Hauptdarstellern des Films, die andere besteht aus Einstellungen, welche die beiden beim Anziehen zeigen. In diesem Fall stellt sich die Frage nach der Gleichzeitigkeit der beiden Storyworld-Linien nicht. Ein vorläufiger Vorschlag, wie diese Szene diagrammatisch beschrieben werden könnte, ist im oberen Teil von Abb. 3 dargestellt.

Obwohl das obere Diagramm formal korrekt ist, da es eine einzige Storyworld-Linie zeigt, die in zwei zeitlich getrennte Segmente unterteilt ist, für welche

die Story jeweils eine Beziehung der zeitlichen Abfolge nahelegt, werden wichtige Aspekte der Strukturierung und somit der Erfahrung des Films nicht deutlich. Behandelt man die Zwischenschnitte wie eine Abfolge von Rückblenden, geht der lokale Aspekt der Interpretation von Parallelmontagen verloren und wird durch eine, wie Ryan es nennt, ‹unlesbare Spaghetti-Logik› (Ryan 2007, S. 23) ersetzt. Die Verwendung der Notation im oberen Diagramm ist damit nicht ideal diagrammatisch in Bezug auf die vorliegenden Phänomene. Stattdessen sollte das *intercutting* als eine Art ‹textueller› Gleichzeitigkeit erfasst werden, bei der Vergleiche explizit über die gezeigten Ereignisse hinweg angestoßen werden (Bateman 2013b; Zubarik 2021; Kreuzer 2021). Eine solche Gleichzeitigkeit steht in einer ganz anderen Ordnung als die einfache zeitliche Gleichzeitigkeit. Wulff charakterisiert diese und verwandte komplexe Zeitlichkeiten so: ‹Unter Umständen können Zeitordnungen miteinander gekreuzt werden, die kognitiv zu einer ‹Bedeutungszeit› synthetisiert respektive zusammengefügt werden.› (Wulff 2021, S. 121)

Dies wird im unteren Teil von Abb. 3 anschaulich dargestellt, wo der Film anstelle einer zeitlich ausgedehnten einzigen Storyworld-Linie zwei Zugänge zur Storyworld eröffnet, die gleichzeitig präsentiert werden und damit wesentlich klarer das Rezeptionserlebnis spiegeln. Die logische Beziehung der Sukzessivität bleibt bestehen, aber in ähnlicher Weise wie bei der in Abb. 2 gezeigten Parallelmontage.

Die zeitlichen Konfigurationen können noch wesentlich komplexer werden. Als Beispiel ist eine besonders interessante Konstruktion aus Godards *PIERROT LE FOU* in Abb. 4 dargestellt. Die Notation ist dieselbe wie zuvor, zeigt aber, wie eine Storyworld sowohl zeitlich als auch räumlich mehrfach fragmentiert werden kann. Der gezeigte Filmausschnitt umfasst eine Episode, in der die zwei Hauptfiguren auf der Flucht vor Verfolgern ihre Pariser Wohnung verlassen. Der Ausschnitt besteht aus 14 Einstellungen, die sich auf vier Hauptschauplätze verteilen: die Wohnung und ein Abflussrohr, das die Protagonisten hinunterklettern, um ihren Verfolgern zu entkommen; der Parkplatz auf dem Dach des Wohnkomplexes, auf dem sich das Auto der Protagonisten befindet; das Auto selbst, das den Wohnkomplex verlässt,



4 Zeitlich verschobene Sequenz in Godards *PIERROT LE FOU* und ihre syntagmatische Repräsentation.<sup>2</sup>

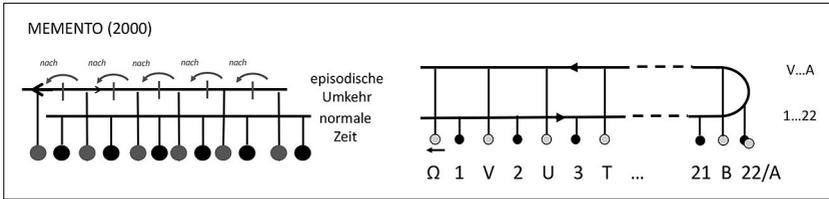
2 Für weitere Diskussionen siehe Bateman (2013b).

und eine Straße entlang der Seine, welche die Protagonisten anschließend entlangfahren. Statt einer einfachen zeitlichen Aneinanderreihung springt das Segment nicht nur zwischen den Orten, sondern auch zwischen den Zeiten hin und her, wobei einige Ereignisse sogar zweimal gezeigt werden. Auf diese Weise entsteht eine Vielzahl von Zusammenhängen, welche die Rezipierenden während des Betrachtens enträtseln müssen, um das Segment kohärent zu deuten. Diese Beziehungen sind in erster Linie zeitlicher Natur, ähnlich wie in Wulffs Beispiel aus WENN DIE GONDELN TRAUER TRAGEN, aber wesentlich komplexer.

Die verschiedenen Storyworld-Fragmente, die zeitlich in Beziehung gesetzt werden müssen, werden im Diagramm wie üblich durch horizontale Linien dargestellt. Die Diskursinterpretationen, die diese Beziehungen herstellen, sind ebenfalls in der oberen Zeile des Diagramms dargestellt. Diese zeigen zum Beispiel, dass auf die Einstellungen in der Wohnung (S1, S3, S5, S7, S8) die beiden Einstellungen folgen, die das Auto beim Verlassen des Wohnkomplexes zeigen (S2 und S9). Diese beiden Einstellungen zeigen jedoch *dasselbe* Zeitintervall und *dasselbe* Ereignis; dies ist in der Abbildung durch eine doppelte horizontale Linie zwischen S2 und S9 gekennzeichnet. Die Einstellungen mit dem Auto, das die Seine entlangfährt (S4, S10, S12, S13, S14), folgen logischerweise auf die Einstellungen vom Einsteigen ins Auto. Außerdem gibt es zwei *point-of-view*-Einstellungen innerhalb der Sequenz (S6, S13) sowie eine späte Aufnahme (S11), die das Auto *vor der* Ausfahrt aus dem Wohnkomplex in S2 und S9 zeigt. Auffallend ist, dass sich trotz der zeitlichen Komplexität ein zunehmendes Gefühl der Abkehr von der Wohnung und von Paris abzeichnet, wie in der Abbildung durch den Fluchtweg-Pfeil zwischen den Einstellungen S8 und S14 angedeutet wird.

Wie eine solche fragmentierte Darstellung dennoch eine Erfahrung des zeitlichen Fortschreitens vermitteln kann, bedarf noch weiterer Untersuchungen. In einer frühen Diskussion dieses Segments argumentiert Christian Metz, dass es eine «neue» Art von temporalem Syntagma aufweise, das nicht in seinem bekannten Katalog syntagmatischer Konstruktionen enthalten ist (Metz 1974, S. 217–219; siehe dazu auch Bateman 2013b). Empirische Studien könnten hier helfen, indem sie die Rezipienteneffekte für die originale und zeitlich weniger ungeordnete Versionen der Sequenz explizit gegenüberstellen. Unsere Notation bietet eine klare Möglichkeit, solche unterschiedlichen zeitlichen Konstruktionen zu charakterisieren, so dass wir die zeitliche Organisation von Filmen besser vergleichen können.

Die Idee der Konstruktion von Zeitsynthesen wie in PIERROT LE FOU wird im Folgenden weiter ausgebaut, wobei wir uns speziell auf die Zeitlinien der konstruierten Geschichten konzentrieren. Eine geeignete Metapher für diesen Interpretationsprozess ist das «Verformen» der Zeitachse der Storyworld, um einen direkteren Kontakt zu den Einstellungen zu erhalten, die diese Zeitachse tragen. Dies bietet nicht nur eine leichter zugängliche Darstellung komplexer Zeitbeziehungen, sondern kann auch einer tatsächlichen Fragmentierung in der Rezeption



5 Filmische syntagmatische Struktur von MEMENTO. Links: zeigt eine Zwischeninterpretation, bei der die Schwarz-Weiß-Sequenzen und die Farbsequenzen nicht miteinander in Beziehung gesetzt wurden. Rechts: unter Verwendung der von Klein (2001) angegebenen Szenennummerierung. Schwarze Punkte bezeichnen Szenen, die in Schwarz-Weiß gedreht wurden; graue Punkte sind Szenen in Farbe. Der Pfeil unter dem Eröffnungssegment  $\Omega$  zeigt an, dass die Zeit innerhalb des Segments selbst rückwärts läuft.

entsprechen, bei der verschiedene Interpretationsmöglichkeiten als separate, aber dennoch gleichzeitig relevante Erzählstränge weiterverfolgt werden: trotz weit voneinander entfernter oder ungelöster (oder unauflösbarer) zeitlicher Beziehungen. Ein nahezu ideales Beispiel dafür ist Nolans MEMENTO, dessen zeitliche Struktur im vorigen Abschnitt kurz erwähnt wurde.

Auf der linken Seite von Abb. 5 ist die Grundstruktur von MEMENTO grafisch als Alternation zwischen zwei Storyworld-Linien dargestellt. Hier ist die bekannte Doppelstrukturierung von MEMENTO zu sehen, bei der Schwarz-Weiß-Szenen, die in Bezug auf die diegetische Zeit hintereinander angeordnet sind, mit Szenen in Farbe geschnitten werden, die nicht chronologisch angeordnet zu sein scheinen. Es handelt sich also um eine zeitliche Abwandlung der in Abb. 2 gezeigten traditionellen Parallelmontage, mit dem Unterschied, dass in einem der Tracks die zeitliche Beziehung zwischen den aufeinanderfolgenden Segmenten eher vorher als nachher ist. Die obere Zeitleiste zeigt, dass wir einen Fall von episodischer oder blockweiser Umkehr (Chatman 2009, S. 33) haben, wie er auch von Brüsch (2021) diskutiert wird; außerdem ist das erste Segment buchstäblich «rückwärts», mit einer Umkehrung der Zeit, dargestellt.

Es gibt also zwei Hauptstellen, an denen die Rezipierenden Diskursinterpretationen vornehmen müssen: Erstens sollten die Rezipierenden den blockumgekehrten Charakter der oberen Spur erkennen, und zweitens stehen die Rezipierenden vor der Herausforderung, die beiden Spuren in Beziehung zueinander zu setzen. Die letztgenannte Aufgabe ist keineswegs einfach und stellt die größte (zeitliche) Herausforderung des Films dar. Nolan hat die notwendige Struktur als «haarnadelartige» zeitliche Organisation beschrieben («hairpin», zit. in Mottram 2002, S. 33). Das kann man so bezeichnen, weil sich die vorwärtslaufenden und die rückwärts laufenden Szenen tatsächlich treffen. Dies ist auf der rechten Seite der Abbildung grafisch dargestellt. Unter Verwendung der von Klein (2001) gegebenen umfassenden Segmentierung des Films findet diese Zusammenführung der Spuren in Szene 22/A statt. Die Szene beginnt (in Schwarz-Weiß) auf der unteren

ren Spur (nach Szene 21) und geht innerhalb einer einzigen Einstellung in die früheste Szene der oberen Spur über (also vor Szene B). Im Diagramm bedeutet dies einen Richtungswechsel: In der unteren Spur läuft die Zeit von links nach rechts, in der oberen Spur von rechts nach links (zwischen den Szenen). Die Pfeile auf der Zeitleiste in der Abbildung dienen als visuelle Erinnerung daran, in welche Richtung die Zeit läuft – was bei der Betrachtung weiterer Beispiele von Nolan im Folgenden immer wichtiger wird.

Formal wäre es zwar möglich, wie im obigen Beispiel von WENN DIE GONDELN TRAUER TRAGEN, einfach eine einzige gerade Zeitlinie für die Storyworld beizubehalten. Aber das würde eine beträchtliche Anzahl von sich kreuzenden Linien bedeuten, die eingeführt werden müssten und wäre sowieso nur unter der Voraussetzung möglich, dass die zeitlichen Beziehungen des Films bereits erfolgreich aufgelöst worden sind. Die Verbindung der beiden Zeitleisten ermöglicht eine bessere Veranschaulichung der besonderen zeitlichen Organisation dieses Films sowohl auf der Ebene des Plots, als auch auf der Ebene der Story. Zudem veranschaulicht das Diagramm die unmittelbaren lokalen Interpretationsaufgaben eines Rezipierenden, die so genauer zu dokumentieren sind.

Die Notation bietet auch ein detailliertes Gerüst, um die Platzierung der entsprechenden Stilmittel zu motivieren. Immer wenn der Plot-Aufbau erheblich von der neutralen ‹Standard›-Entwicklung abzuweichen beginnt, kommt es zu einer Zunahme spezifischer Stilentscheidungen, die zur Orientierung des Betrachters dienen (Brütsch 2021; Bordwell 2002b). Hierbei kann es sich durchaus um eine oberflächliche, auf Kohäsion basierende Orientierung handeln, in der die Rezipierenden den Eindruck gewinnen, dass die Kohärenz durch das Wiederauftauchen ähnlicher Figuren, Schauplätze oder anderer audiovisueller Merkmale aufrechterhalten wird, was oft ausreicht, um dem Film weiter folgen zu können. Der Rolle dieser Art von Kohäsion in MEMENTO wird konkret in Tseng/Bateman (2012) nachgegangen. Es ist nur natürlich, dass komplexere zeitliche Organisationen und lokale stilistische Entscheidungen im Filmdesign kombiniert werden, um die Interpretation zu unterstützen. Damit können wir dann auch Eckels obige Fragen zu Stil und Zeit direkt behandeln. Die gewählte Notation zeigt genau, welche Art von Designarbeit an welcher Stelle notwendig ist, um die Interpretation zu leiten, und verbindet so ästhetisches Design und narrative Entwicklung.

Auch wenn in diesem Zusammenhang häufig von eher schwierigen Beispielen die Rede ist, muss darauf hingewiesen werden, dass vieles von dem, was bisher beschrieben wurde, ein Aspekt jeder Filminterpretation ist – die Entfaltung eines Films stellt immer wieder Anforderungen an die Diskursinterpretation, die oft direkt vom Stil geleitet werden. Diese Anforderungen sind keineswegs immer komplex. Sie können sogar so einfach sein, dass sie unbemerkt bleiben; dies ist die grundlegende Funktion des sogenannten *continuity editing*. Aber nur weil sie unbemerkt bleiben, bedeutet dies nicht, dass sie nicht aufgegriffen und gelöst wer-

den. Aufgrund der Notwendigkeit der Diskursinterpretation kann eine Pluralität von zeitlichen Konstruktionen beim Rezipierenden entstehen, von denen viele gar nicht anomal, wenn auch in dem Sinne «markiert» sind, dass sie von der links in Abb. 1 gezeigten «Standardentwicklung» abweichen. In der Diskussion werden diese Punkte jedoch manchmal verwechselt: Alle diese Variationen unter Bezeichnungen wie «Puzzlefilme» oder die verschiedenen Arten von Erzählstrukturen, die im vorigen Abschnitt genannt wurden, zusammenzufassen, ist dann weniger hilfreich, da es dadurch schwieriger werden kann, ausreichend nuancierte Beschreibungen zu liefern, um genau zu lokalisieren, wo die zeitlichen Effekte tatsächlich liegen.

Als letztes Beispiel in diesem Abschnitt werden wir daher kurz einige der zeitlichen Konstruktionen analysieren, die in Angelopoulos' *DIE WANDERSCHAUSPIELER* vorkommen. Angelopoulos' fast vierstündige Reflexion über die Zeit, die Erinnerung, die Wiederkehr und die Zusammenhänge von Ereignissen und Situationen stellt eine besonders offensichtliche Auseinandersetzung mit der Zeit dar. Dieser Film ist insbesondere deshalb von Interesse, weil sich in ihm zwar bestimmte formale Eigenschaften finden, die Kreuzer als Achronie einordnen würde, die zeitlichen Beziehungen im Film aber keineswegs unauflösbar sind – ganz im Gegenteil. Dennoch werden die Zeitlinien der Story durch die Plot-Abfolge und viele andere stilistische Entscheidungen effektiv in verschiedener Hinsicht «gebogen». Dies ist eine deutliche Aufforderung an die Rezipierenden, inhaltliche Beziehungen zwischen verschiedenen Zeitpunkten herzustellen, selbst wenn diese nicht anomal sind.

Wie im vorangegangenen Abschnitt erwähnt, stellt Kreuzer fest, dass achronische Filme dazu neigen, ihren Anfang mit ihrem Ende abzustimmen. Abb. 6 zeigt die sich ähnelnde Eröffnungs- und Schlusseinstellung, die beide in *DIE WANDERSCHAUSPIELER* gezeigt werden. Sie finden am gleichen Ort statt, mit einer ähnlich agierenden Personengruppe (den Wanderschauspielern), aber mit einer Zeitdifferenz von 13 Jahren. Zudem ist der zeitliche Bezug das Gegenteil von dem, was man «naiverweise» erwartet hätte. In beiden Einstellungen setzt ein *voice-over*, das

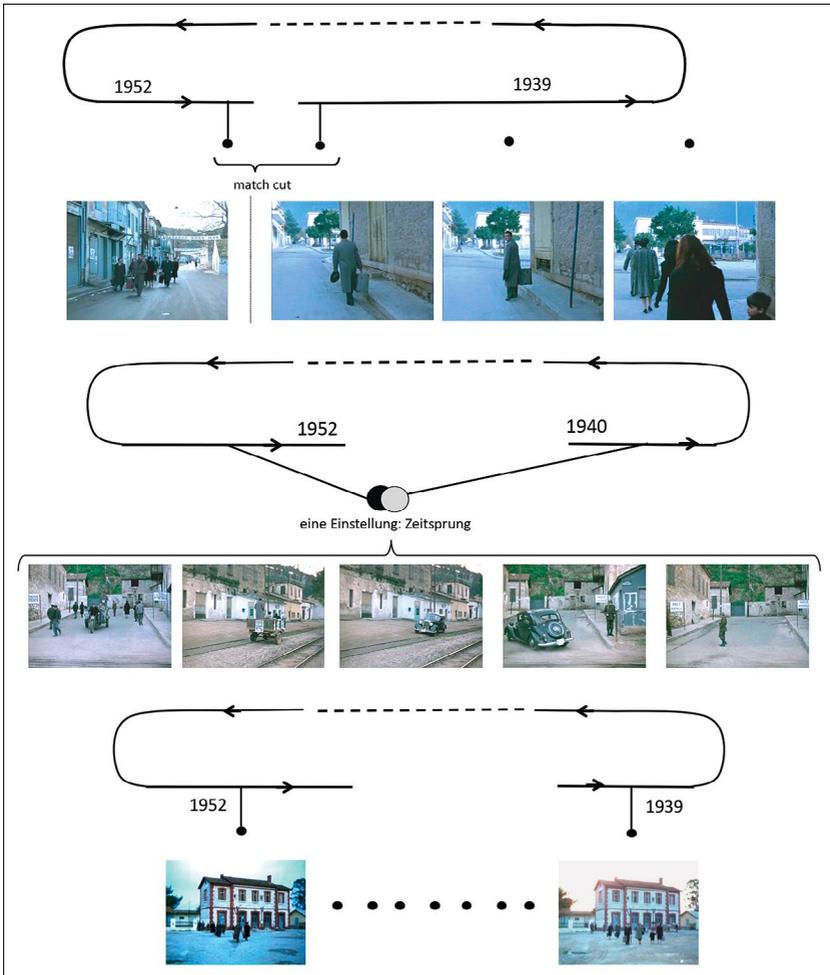


6 Anfangs- (1952) und Schlusszene (1939) aus *DIE WANDERSCHAUSPIELER* (O THIASOS, 1975).

vermutlich das Gezeigte identifiziert, erst nach etwa 40 Sekunden ein und lässt daher die Rezipierenden zunächst im Unklaren darüber, wann das Gezeigte stattfindet. Das *voice-over* im Eröffnungssegment beginnt: «Im Herbst 1952 kehrten wir nach Aegion zurück. Ein paar Veteranen, aber hauptsächlich jüngere Schauspieler. Wir waren müde; wir hatten zwei Tage lang nicht geschlafen»; und im letzten Abschnitt: «Im Herbst 1939 kehrten wir nach Aegion zurück. Wir waren müde; wir hatten zwei Tage lang nicht geschlafen».

Ähnliche Unsicherheiten in Bezug auf genaue zeitliche Zusammenhänge werden an mehreren Stellen des Films gesetzt, was auf eine starke zyklische Verketzung der historischen Interpretation hindeutet. Auch diese Unsicherheiten passen gut zu Kreuzers Ausführungen über «Verstöße gegen das Prinzip zeitlicher Sukzessivität und Linearität» (Kreuzer 2021, S. 305), trotz der sehr deutlichen zeitlichen Markierungen, die aber keineswegs auf eine Achronie hindeuten. Zwei ausgewählte Beispiele aus dem Film werden im Folgenden erläutert. Das erste zeigt etwas von den stilistischen Möglichkeiten der Zeitverschiebung durch Schnitte zwischen den Einstellungen; das zweite zeigt eine Zeitverschiebung innerhalb einer Einstellung. Die beiden Ausschnitte mit ihren Plot- und Stilkonstruktionen sind in dem oberen und dem mittleren Diagramm in Abb. 7 dargestellt.

In der ersten Sequenz, die unmittelbar auf die Ankunft der reisenden Schauspieler in Aegion folgt, werden diese von vorn gezeigt, wie sie müde eine Straße entlanggehen. Dann erfolgt ein Schnitt auf eine Perspektive von hinten auf den Anführer, der sich danach umdreht, und damit zeigt, dass es sich in Wirklichkeit um einen anderen Anführer als in der ersten Einstellung handelt. Auch die Tonqualität ändert sich, aber ansonsten verdeckt der passende Schnitt mit Farbton, Kamerabewegung und Inhalt den Wechsel, der stattgefunden hat: von 1952 zurück nach 1939. Bei der grafischen Darstellung dieser zeitlichen Struktur könnte man einfach, wie oben gesehen, sich kreuzende Linien verwenden, die anzeigen, dass die Einstellungen zeitlich «außer der Reihe» sind. Aber wie bereits erwähnt, würde dies eher zu einer Situation passen, in der man bereits weiß, dass eine große zeitliche Spanne zu berücksichtigen ist, sodass ein Sprung zurück nach 1939 sich darauf stützen kann, dass 1939 bereits als Referenzzeit in der Welt der Geschichte «verfügbar» ist. Dies ist nicht der Fall, wenn diese Rückkehr in eine frühere Zeit – wie hier – zum ersten Mal stattfindet. Um zu verstehen, dass wir uns durch den Schnitt 13 Jahre in die Vergangenheit bewegen, müssen die Rezipierenden also mehr leisten. Dies wird wieder – wie bei *MEMENTO* – durch das «Verbinden» der Zeitlinien für 1939 und für 1952 veranschaulicht. Wenn es dem Zuschauer oder der Zuschauerin gelungen ist, die sich entfaltenden Einstellungen mit dem Jahr 1939 in Verbindung zu bringen, anstatt die Ereignisse im Jahr 1952 fortzusetzen, wird die Zuschauerin oder der Zuschauer an den Anfang eines längeren Zeitraums zurückgeworfen, der sich in die Zukunft erstreckt, zumindest bis 1952.



7 Verdeckte Zeitverschiebungen zwischen (oben) und innerhalb (Mitte) von Einstellungen aus DIE WANDERSCHAUSPIELER sowie der zeitliche Erzählbogen des gesamten Films (unten).

Eine sehr ähnliche zeitliche Konstruktion wird in der abgebildeten Sequenz verfolgt, die eher in der Mitte des Films stattfindet. In dieser Sequenz gibt es eine durchgehende Einstellung, die zeigt, wie die reisenden Spieler eine Kreuzung überqueren und eine Straße hinaufgehen, die Kamera folgt dann einem kleinen Fahrzeug, das Wahlflugblätter verteilt, bis es aus dem Bild verschwindet. Die Kamera bleibt dann stehen, bis ein schwarzes Auto, das die Straße zurückfährt, die ursprüngliche Kreuzung passiert, die nun Zeichen der viel früheren deutschen Besatzung aufweist. In diesem Fall gibt es also einen ähnlichen Übergang *inner-*

*halb der* Einstellung wie in *MEMENTO*, aber hier wird eine Zeitverschiebung zurück in die 1940er-Jahre ohne jegliche formalen Hinweise realisiert.

Mehrere Zeiten in einer einzigen Einstellung zu zeigen, kann auf verschiedene Weise erreicht werden mit jeweils unterschiedlichen stilistischen und kognitiven Konsequenzen. Diese reichen von der einfachen Interaktion von Figuren aus verschiedenen Zeiten in einer einzigen Umgebung, wie in der berühmten Neujahrsfeier-Szene in *DER BLICK DES ODYSSEUS* (Angelopoulos, 1995), die sich über mehrere Jahre erstreckt, mitsamt der anachronistischen Teilnahme des Protagonisten, bis hin zu offensichtlicheren filmischen Konstruktionen wie *split screens*. In allen Fällen wird dies durch die Kombination verschiedener Zeitpunkte der Story in einzelnen Einstellungen erfasst, so wie im Diagramm dargestellt. Wie im folgenden Abschnitt über die Verkörperung noch deutlicher werden wird, funktioniert eine solche Kombination auf eine etwas andere Art und Weise als der Effekt, der durch Parallelmontage erzielt wird. Dies wird auch Krämers (2021) Hinweis auf die Bedeutung der ‚somatischen Empathie‘ bei *split screens* und ähnlichen Konstruktionen zeigen.

Schließlich ist im unteren Teil von Abb. 7 das Diagramm für den vollständigen Film zu finden. Hier sehen wir genau dieselbe Organisation der Gesamtstruktur, wie sie für die gerade beschriebenen Einzelfälle auftritt. Die Biegung der Erzählzeitlinie wird für den Film insgesamt durchgehalten. Doch obwohl die zeitliche Konstruktion, die der Film als Ganzes und an verschiedenen Stellen innerhalb des Films vornimmt, auffällig ist, macht die Analyse deutlich, dass die interpretatorischen Herausforderungen, die sich während der Filmbetrachtung von Moment zu Moment stellen, eng an die feinkörnige filmische Gestaltung gebunden sind. Die textuelle Konstruktion des Films fungiert also explizit zur Lenkung der Interpretation. Die Arbeit an den aufgeworfenen Interpretationsaufgaben unterstützt die beabsichtigten ästhetischen und narrativen Effekte, die offenbar stark mit der Zeit verbunden sind.

## 4 Film und Erfahrung

Das letzte Puzzlestück, das für die aktuelle Diskussion notwendig ist, betrifft die Beziehung zwischen den bisher beobachteten strukturellen Konfigurationen der zeitlichen Entwicklung im Film und der Konstruktion von zeitlichen *Erfahrungen*. Das bedeutet, dass die Auseinandersetzung der Rezipierenden mit dem Film nicht als logischer oder intellektueller Prozess der Ableitung formaler Diskursbeziehungen zu verstehen ist (obwohl auch dies möglich wäre), sondern in erster Linie als eine sich entfaltende Erfahrung. Dabei geht es um die Überbrückung einer seit vielen Jahren in der Filmwissenschaft diskutierten Spaltung zwischen einer eher form- und inhaltsorientierten ‚textuellen‘ Analyse (Bateman/Wildfeuer

2017) einerseits und eher erfahrungsbasierten, ‹phänomenologischen› Ansätzen zur Erfahrung des Filmsehens (Sobchack 1992, 2004; Voss 2013) andererseits. In jüngster Zeit wird zunehmend anerkannt, dass beide Facetten der Beschäftigung mit Film beachtet werden müssen. Aber es gibt nach wie vor erhebliche Unterschiede zwischen den eher phänomenologischen, erfahrungsbasierten Darstellungen und Untersuchungen, die narrative Strukturen einbeziehen.

Mroz (2012, S. 27–29) weist beispielsweise darauf hin, dass für Sobchack, in Anlehnung an Merleau-Ponty, die Wahrnehmung so unmittelbar und ‹unvermittelt› ist, dass kaum Raum für eine narrative Organisation bleibt. Kurzum: ‹Was bei einer solchen Analyse fehlt, ist die Bedeutung des Kontextes und der zeitlichen Verortung [einer] Szene› (Mroz 2012, S. 30), also genau der Aspekt der Beschreibung, der im vorherigen Abschnitt angesprochen wurde. Viele Forscherinnen und Forscher sehen diese Abkopplung inzwischen als problematisch an und fordern, auch größere textuelle Phänomene als partielle Determinanten des emotionalen Affekts zu berücksichtigen, obwohl es bisher wenige Modelle gibt, die genau erklären, wie dies erreicht werden könnte (vgl. Garwood 2013; Hven 2022). Eine ausführlichere Diskussion der Vorschläge und Herausforderungen sowie einige illustrative Analysen finden sich in Bateman (2019).

Biologische und neuronale Mechanismen für solche Effekte erhalten ebenfalls zunehmend Aufmerksamkeit als potenzielle Beiträge zu leistungsfähigeren Erklärungsrahmen in diesem Bereich. Vittorio Gallese und Kolleg:innen argumentieren beispielsweise ausführlich für Erklärungen in Form von Spiegelneuronen (vgl. Gallese/Guerra 2012, 2020), während Gal Raz und Talma Hendler (2014) die Diskussion auf Korrelationen zwischen ganzen Netzwerken von Gehirnaktivitäten ausweiten. Auf einer abstrakteren Ebene, aber in ähnlicher Weise, gibt es auch Vorschläge zur Überbrückung zwischen technischen Merkmalen von Filmen, die für detaillierte textuelle Beschreibungen typisch sind (wie Farbe und räumliche Beziehungen), und emotionalen Reaktionen (wie eine ‹dunkle› Atmosphäre oder Gefühle von ‹Eingeschlossenheit› oder ‹Freiheit›), indem auf multimodal erweiterte Begriffe der verkörperten Metapher (Fahlenbrach 2016) oder andere ähnlich erfahrungsverankerte Darstellungen zurückgegriffen wird (Preußner 2015; Weber 2015). Folglich versuchen mehrere aktuelle Ansätze, emotionale Zustände ‹innerhalb› erweiterter narrativer Strukturen zu verorten (Kappelhoff/Bakels 2011; Eder 2016; Sittel 2024).

Die dadurch entstehende scheinbare ‹Dualität› zwischen Perspektiven, die von neurokognitiven Mechanismen ausgehen, und solchen, die von der Textualität ausgehen, wird von Steffen Hven (2017) explizit angesprochen. Hven bietet eine Rekonzeptualisierung des klassischen narrativen Begriffs der Fabula (Story) an, die nicht nur die traditionell konzipierte *Geschichte* umfasst, die Hven als ‹analytische Fabula› (ebd., S. 128) bezeichnet, sondern auch einen sich entfaltenden Ort der verkörperten Wahrnehmung und Handlung – als ‹verkörperte Fabula› (ebd.,

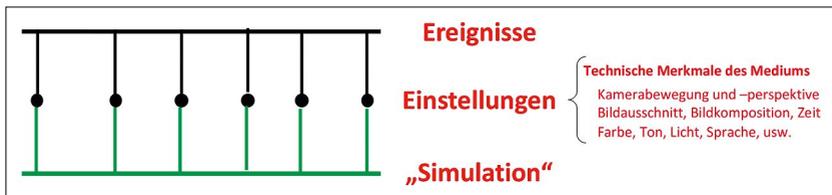
S. 111). Entscheidend ist, dass diese strukturierenden Ebenen als inhärent koexistent angesehen werden, sodass ein Film sich narrativ entwickeln und gleichzeitig (und notwendigerweise) den Affekt organisieren kann. Dies deckt sich gut mit Vorschlägen zum Verhältnis von Hirnforschung und soziokognitiven Deutungsebenen im Allgemeinen (vgl. Gallese/Cuccio 2015, S. 11; Morsch 2011, S. 173, 204). Morsch drückt das folgendermaßen aus:

Das *körperliche Verstehen* der filmischen Materialität stellt einen wesentlichen Aspekt des filmischen Erlebens dar. Es lässt sich nicht durch einen, wie immer auch affektiv unterfütterten kognitiven Begriff des Verstehens ersetzen. Die symbolisch-diskursive Dimension des Films ist wesentlich im Körper, in einem primären körperlichen Verstehen, fundiert [...]. Das Somatische ist aber nicht allein als Voraussetzung von Signifikationsprozessen *«höherer»* Ordnung zu werten, sondern konstituiert eine in sich bereits sinnhafte Form der Erfahrung. (Morsch 2011, S. 173; *Hervorhebung im Original*)

Dies wird auch von Krämer in Bezug auf Erfahrungen zeitlicher Interpretationen filmisch dargebotener Materialien direkt aufgegriffen, da wir, wie oben angemerkt, «die präreflexive, vorkognitive, somatische Ebene als wesentlichen Teil der Filmerfahrung begreifen müssen» (Krämer 2021, S. 194).

Die Aufrechterhaltung einer engen Verbindung zwischen diesen Beschreibungsebenen wird daher für eine angemessene weitere Theoriebildung von wesentlicher Bedeutung sein. Der hier verfolgte Ansatz besteht darin, dass wir die komplexen Strukturen, die durch die Mechanismen der Diskursinterpretation aufgebaut werden, niemals von ihrer verkörperten *«Instanzierung»* durch die Rezipierenden trennen können. Das heißt, dass die Betrachter:innen von Filmen notwendigerweise Erfahrungen mit dem Film machen, wobei ihre verkörperten Reaktionen durch das Design des Films orchestriert werden, aber genau diese Orchestrierung ist selbst eine reich strukturierte Organisation, wie sie im vorherigen Abschnitt dargestellt wurde.

Diese *«doppelte»* Entfaltung der Textorganisation und der *verkörperten Simulation*, wie sie von Hven und anderen diskutiert wird, ist in Abb. 8 grafisch dargestellt. Simulationen können in ihrem Ausmaß, ihrer Lebendigkeit, ihrer Im-



8 Doppelte Form-Embodiment-Strukturierung für Film.

mersion *et cetera* variieren, sind aber immer präsent. Diese Formalisierung zeigt dann interessante Ergänzungen zu der von Kappelhoff/Bakels (2011) entwickelten und in Müller/Kappelhoff (2018, S. 235–246) ausführlich dargestellten Analysemethode zur Untersuchung der emotionalen Reaktionen des Publikums auf Filme. Es werden mehrere Beschreibungsebenen unterschieden, die sowohl feinkörnige Charakterisierungen der verschiedenen technischen und stilistischen Merkmale, die im Film zum Einsatz kommen, als auch größere Muster von katalogisierten filmischen ‹Ausdrucksbewegungseinheiten› abdecken, die als direkte Widerspiegelung und Auswirkung der verkörperten Erfahrung gelten. Filmische Ausdrucksbewegungen sind eine logische Erweiterung der Idee, dass körperliche Ausdrücke und Bewegungen eines Gesprächspartners oder einer Gesprächspartnerin direkt mit ihrer verkörperten Aufnahme in der Interaktion verbunden sind. Im Falle des Films werden die Materialien solcher Ausdrucksformen über die verkörperte menschliche Präsenz hinaus verallgemeinert und umfassen alle filmtechnischen Merkmale, die dem Medium Film zur Verfügung stehen. Darauf aufbauend gilt für die Zuschauer eines Films während der Entfaltung dieses Films: «Diese Figuration ausdrucksstarker Bewegungen wird zu einem Verlauf affektiver Stimmungsschwankungen, die sie buchstäblich in ihrer Wahrnehmung des audiovisuellen Bildes als eine Abfolge von gefühlten Empfindungen, als eine körperliche Erfahrung, realisieren.» (Kappelhoff/Müller 2011, S. 143; meine Übersetzung)<sup>3</sup>

Ein Hauptunterschied zu dem hier entwickelten Ansatz liegt in der Aufmerksamkeit, die der aktuelle Ansatz der filmischen Struktur und der Diskursinterpretation widmet. Die Orchestrierung der verkörperten Simulation, die das Design eines Films bietet, wird folglich selbst als eine intern fein und reich strukturierte Organisation der im vorherigen Abschnitt dargestellten Art angesehen. Bateman (2019) bietet mehrere Beispiele für diese Analyse, bei der affektive Reaktionen, die durch Simulationen hervorgerufen werden, in die sich entfaltende Diskursentwicklung eingebunden sind und sich nicht einfach über rein zeitlich determinierte Segmente erstrecken. Inwieweit sich solche Strukturen mit den relativ flachen zeitlichen Filmsegmentierungen, die von Kappelhoff und Kolleg:innen übernommen wurden, verbinden und diese unterstützen können, bleibt eine interessante Frage für die weitere Forschung.

Diese Verankerung von Diskursstrukturen in der Verkörperung verleiht den Analysen des vorherigen Abschnitts deutlich mehr Tiefe, da die Vielfalt der konstruierten zeitlichen Beziehungen nun auch im Hinblick auf die verkörperte Erfahrung betrachtet werden muss. Immer wenn wir analytische Strukturen unter

3 «[T]his figuration of expressive movements becomes a course of affective mood alterations, which they literally realize in their perception of the audiovisual image as a sequence of felt sensations, as a bodily experience.» (Kappelhoff/Müller 2011, S. 143)

Verwendung der oben eingeführten Notation zeichnen, müssen diese Strukturen auch als in einer korrespondierenden Simulation ablaufend betrachtet werden.<sup>4</sup>

Um auf die Zeitsprünge zurückzukommen, wie sie etwa in *DIE WANDERSCHAUSPIELER* und Abb. 7 dargestellt werden: Die fortlaufende verkörperte Simulation aus diegetisch späteren Zeiten (wie 1952) ist noch wirksam, wenn nach den Übergängen die Simulation die Ereignisse diegetisch früherer Zeiten (etwa 1939) instanziiert. Der Betrachter oder die Betrachterin befindet sich also sowohl in der diegetischen Gegenwart *als auch* in der Vergangenheit. Die textuellen Erwartungen schränken die verkörperte Simulation ein, und zwar sowohl in der theoretischen Beschreibung als auch in den aktiven Rezeptionsprozessen des Publikums, wodurch die Erzählung durchgängig in einer Auseinandersetzung mit der verkörperten Simulation verankert wird. Hven beschreibt diesen Sachverhalt auf ähnliche Art und Weise wie den hier vorgeschlagenen:

[...] Film zeigt daher ein weiteres allgemeines Merkmal narrativer Welten, nämlich dass sie durch den verkörperten Betrachter inszeniert werden müssen, um sich zu verwirklichen. Damit die narrative Architektur eines Films als erzählte Welt *«lebendig»* wird, muss sie mit einem kognitiv und affektiv ausgestatteten Rezipienten gekoppelt sein. Aus der Perspektive der Aktualisierung des Films als Welt kann eine zweite doppelte zeitliche Artikulation formuliert werden. (Hven 2022, S. 69; *meine Übersetzung*)<sup>5</sup>

Die Verkörperung ist in der Themenstruktur des Diskurses verankert, die während der Beschäftigung mit dem Film konstruiert wird, um ihm eine Gesamtkohärenz zu verleihen (wiederum sowohl in theoretischer als auch in rezeptionsbezogener Hinsicht).

Damit wird eine natürliche Verbindung zwischen den im vorigen Abschnitt dargelegten Charakterisierungen des Diskurses und der *Erfahrung* der dargestellten Situationen hergestellt. Entscheidend ist, dass dies dann auch die *zeitliche* Erfahrung mit einbezieht, die Tarkowski als einen treibenden ästhetischen Mechanismus der Filmgestaltung bezeichnet. Komplexe formale Strukturen sind also

4 Darüber hinaus, wie in Bateman (2021) erläutert, ist eine solche verkörperte Simulation eine allgemeine Eigenschaft aller semiotischen Modi und keineswegs auf Film oder dynamische Medien beschränkt. Der Film weist jedoch einige medienspezifische Eigenschaften auf, nämlich die Unmittelbarkeit der Beziehung zwischen der organisatorischen Funktion der Montage und anderen filmtechnischen Eigenschaften einerseits und dem zeitlichen Verlauf von Simulationen andererseits.

5 «[...] film therefore evidences another general trait of narrative worlds, namely, that they must be enacted by the embodied spectator to become actualized. For a film's narrative architecture to come *«alive»* as a narrated world it must be coupled with a cognitively and affectively equipped spectator. From the perspective of a film's actualization as world a second double temporal articulation can be formulated.» (Hven 2022, S. 69)

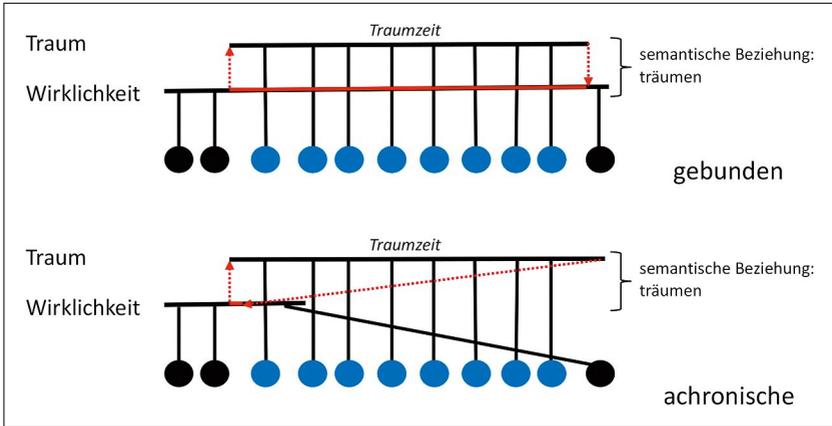
gleichzeitig komplexe Erfahrungen. Wenn diese Strukturen die Zeit einbeziehen, können wir in ähnlicher Weise vorhersagen, dass auch Zeiterfahrungen mitberücksichtigt werden müssen.

## 5 Formale Experimente mit zeitlicher Erfahrung

Wir haben bisher gesehen, wie wir Aspekte der filmischen Komposition und Strukturierung hervorheben können, die für Raum und Zeit besonders relevant sind, wobei wir uns für die Zwecke des vorliegenden Kapitels auf die Zeit konzentrieren. Wir haben auch gesehen, wie in dem verwendeten Modell des Films die syntagmatische filmische Organisation als notwendigerweise verwoben mit einer Erfahrungs- und Körper-Komponente betrachtet werden muss, die oft mit dem Begriff der verkörperten Simulation bezeichnet wird. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass sowohl die Diskursstruktur als auch die Affekte in die Analyse einbezogen werden. Im Allgemeinen werden bei der Rezeption eines Films beide Komponenten in einer sich gegenseitig verstärkenden Weise zusammenwirken.

Die letzte Frage, die nun behandelt werden soll, betrifft die Herausforderungen für verkörperte Simulationen, wenn Filme sich immer mehr ‚Freiheiten‘ bei der Konstruktion der Zeit nehmen, indem sie sich von nicht standardmäßigen zeitlichen Darstellungen zum explizit ‚Anormalen‘ bewegen. Dies ist ein umfangreiches Forschungsgebiet für sich, und daher wird sich dieser Abschnitt speziell auf einige ausgewählte Filme von Christopher Nolan konzentrieren, da diese eine ungewöhnlich systematische Auseinandersetzung mit Variationen in der Zeitkonstruktion zeigen. Dies könnte eine interessante Grundlage für eine Reihe von empirischen Studien über zeitliche Erfahrung und die Grenzen dieser Erfahrung bieten. In vielerlei Hinsicht spielt Nolan explizit mit Variationen des Themas der zeitlichen Konstruktion und spannt den Raum der Möglichkeiten auf eine ganz neuartige Weise auf.

Wir haben bereits oben bei der Besprechung von *MEMENTO* gesehen, wie Nolan die technischen Details des Films, die sich über eine vielfältige Handlungs-konstruktion und entsprechende stilistische Entscheidungen erstrecken, zur Unterstützung der Interpretation und zur ‚Beugung‘ oder Gestaltung der zeitlichen Organisation des Films einsetzt. Insbesondere die blockweise Umkehrung der oberen Spuren in Abb. 5 wird oft so kommentiert, dass sie die Rezipierenden in einen ähnlichen Zustand der Unkenntnis über ihren aktuellen Kontext versetzt wie der, in dem sich der Protagonist mit seiner anterograden Amnesie (Kania 2009) befindet. Aber, wie Steffen Hven (2015; 2017, S. 190–193) besonders deutlich macht, handelt es sich hierbei keineswegs nur um einen intellektuellen Mangel an Wissen, sondern um einen erlebten, körperlich verankerten Zustand der filmisch erzeugten Verwirrung. Der Grund dafür wurde nun im vorherigen Abschnitt auf



9 Zwei traditionelle Strukturen für die Darstellung von Träumen im Film.

die immanente Kopplung der Diskursorganisation eines Films mit der verkörperten Simulation dieser Organisation zurückgeführt. Ähnliche Abweichungen von der standardmäßigen zeitlichen Entwicklung finden sich auch in vielen anderen Filmen Nolans, jedoch auf ganz unterschiedliche Weise, die jeweils andere Fragen nach den Auswirkungen auf die Verkörperung aufwerfen. Wir werden uns hier speziell auf die ausgeprägten zeitlichen Experimente in *INCEPTION* (2010), *DUNKIRK* (2017) und *TENET* (2020) konzentrieren.

Wie bereits erwähnt, basiert *INCEPTION* auf dem Standard-Filmtopos der Träume und der Träume im Traum. Nolan erweitert diese Idee jedoch erheblich, sowohl in der Organisation des Plots als auch im unterstützenden Stil. Erstens wird, wie in Nolans Filmen üblich, ausgiebig mit Alternationen gearbeitet, um die oben beschriebene «textuelle» Gleichzeitigkeit zu erzeugen. Zweitens wird die Zeit selbst zum Thema gemacht, indem sie in den einzelnen Traumwelten unterschiedlich schnell abläuft: Je «tiefer» der Traum, desto langsamer läuft die Zeit ab. Daraus ergeben sich eine Vielzahl komplexer Zusammenhänge und entsprechende Möglichkeiten für besondere filmische Konstruktionen. Um die genaue Art von Nolans Entwicklungen hier zu charakterisieren, ist es sinnvoll, zunächst die eher übliche, traditionelle Plot-Organisation mit Träumen zu betrachten. Hierfür gibt es zwei einfache Varianten, die in unserer Notation in Abb. 9 grafisch dargestellt sind.

Wie bei «mehrspurigen» Erzählungen üblich, besteht die Herausforderung darin, die «Spuren» miteinander in Beziehung zu setzen. Im vorliegenden Fall ist diese Beziehung die eines Traums. Eine oder mehrere Figuren in der «realen» Welt werden so dargestellt, dass sie die Ereignisse in der Traumspur träumen. Es besteht jedoch keine Notwendigkeit, dass sich die Zeit in den beiden Spuren gleich verhält. Die einfachste, obgleich eher unübliche Variante, besteht darin, die

Traumzeit und die reale Zeit synchron zu halten: Wenn die Ereignisse im Traum eine Stunde dauern, dann sollte in der realen Welt auch eine Stunde vergangen sein, wenn der Träumer oder die Träumerin aufwacht. Dies ist im oberen Diagramm dargestellt. An einem bestimmten Punkt, der durch den roten vertikalen Pfeil ganz links angezeigt wird, verschieben sich die dargestellten Ereignisse in den Traum. Um solche Verschiebungen zu suggerieren, hat sich eine Reihe von filmischen Standardtechniken herausgebildet, die aber auch weggelassen werden können, um die mittlerweile klischeehafte überraschende Auflösung zu ermöglichen, wenn der Traum als solcher enthüllt wird.

Eine typischere Alternative dazu zeigt das untere Diagramm. Hier wird, wie zuvor, eine semantische Beziehung des Träumens angenommen, um die Spuren zusammenzuhalten, aber es gibt keine Annahme, dass die Zeit im Traum irgendeinen Bezug zurzeit in der realen Welt hat. Es handelt sich also um einen der von Kreuzer (2021) diskutierten Fälle von Achronie, wenn auch um einen relativ harmlosen, da es im Allgemeinen nicht notwendig ist, zeitliche Beziehungen zwischen Ereignissen in der realen Welt und Ereignissen im Traum herzustellen. In letzterem Fall können die dargestellten Traum-Ereignisse in einem Zeitraum stattfinden, der wesentlich länger ist als der, der in der realen Welt vergangen ist, wenn der Schläfer oder die Schläferin aufwacht und der Traum endet. Dies wird in der Abbildung durch einen nach unten zeigenden roten Pfeil dargestellt, der vom Ende des Traums zurück zu einem Zeitpunkt in der realen Welt führt. Die tatsächlich geträumte Zeit wird im Diagramm durch den roten Teil der entsprechenden Linie angezeigt. Dies ist auch eine Möglichkeit, zusätzliche Zeiträume zu konstruieren, in der sich die Ereignisse entfalten könnten: mehr, als streng genommen zugelassen ist. Deshalb ist die Linie im Diagramm, welche die reale Zeit darstellt, viel kürzer und endet viel früher als die Linie, die den Traum darstellt – das ist dann übrigens genau die umgekehrte zeitliche Beziehung, wie wir sie bei INTERSTELLAR vorfinden.

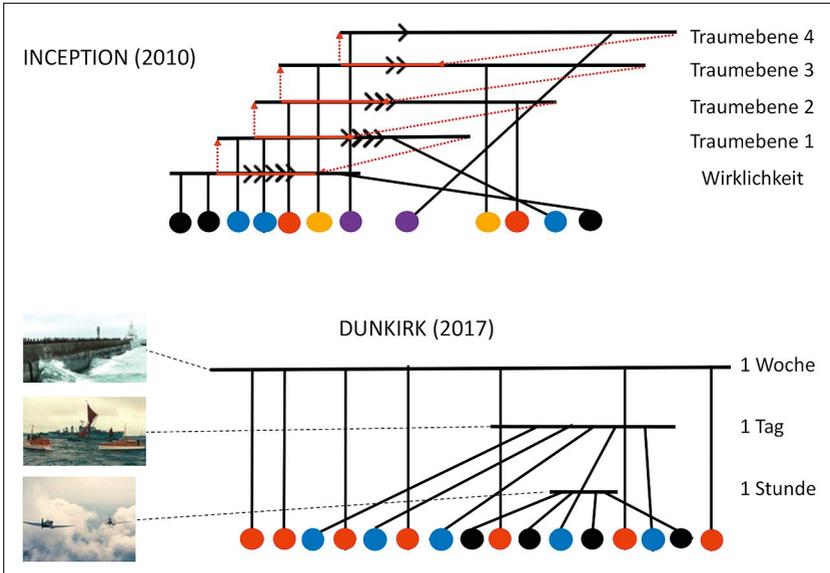
Was sich in INCEPTION abspielt, ist sehr viel komplexer. Erstens gibt es mehrere Traumebenen, was relativ häufig vorkommt und daher noch nicht außergewöhnlich ist. Zweitens geht Nolan aber den Schritt, die Traumzeit mit der Realzeit synchron zu halten, aber trotzdem einen Zusammenhang zwischen der Zeitlinie der Traumwelt und der Zeitlinie der realen (fiktiv-filmischen) Welt, wie im unteren Diagramm von Abb. 9, herzustellen. Dies kann nur dadurch geschehen, dass er die Zeit in den jeweiligen «Welten» diegetisch unterschiedlich schnell ablaufen lässt. Das üblicherweise für INCEPTION angegebene Verhältnis beziffert diese Differenz auf Werte zwischen 1:12 und 1:20, das heißt, eine Zeiteinheit auf einer Ebene entspricht zwischen 12 und 20 Zeiteinheiten auf der nächsttieferen Ebene. Man geht davon aus, dass dieses Verhältnis sich innerhalb von Träumen multipliziert, was eine relativ komplexe Reihe von zeitlichen Beziehungen zwischen den Ebenen ergibt.

Dies ist in unserer grafischen Notation im oberen Diagramm in Abb. 10 dargestellt. Die Beziehungen zwischen den Ebenen sind wie zuvor repräsentiert, allerdings mit dem Zusatz von Pfeilen auf die einzelnen Welten, die ihre *relative* «Richtung und Geschwindigkeit» angeben. Wenn sich also die filmische Realität mit einer bestimmten Geschwindigkeit bewegt, bewegt sich jede weitere Traumebene langsamer. Es kann durchaus sein, dass die Rezipierenden nicht sofort eine solche Umsetzung dessen, was sie, durch die Leinwand vermittelt, erleben, realisieren und rekonstruieren. Sie werden vermutlich zunächst die verschiedenen Traumlinien wie eine einfache Parallelmontage aufbauen. Dies entspricht Situationen, in denen die Traumlinien wie die in Abb. 2 gezeigten einfachen Schnittfolgen aussehen. Je klarer die Gestaltung des Filmes den Zuschauer:innen beim Anschauen wird, wird das Ergebnis der Rekonstruktion in eine Form «gebogen», die eher dem hier gezeigten Diagramm entspricht.

Nolan verwendet, wie so oft in seinen Filmen, beträchtliche Leinwandzeit darauf, die Konventionen zu erklären, die zum Einsatz kommen. Wie Bateman (2013a) ausführlich erörtert, werden in den ersten 15 Minuten von *INCEPTION* diese Konventionen für drei klar organisierte Ebenen und eine weitere, filmisch eingebettete Ebene durchgespielt, deren Auflösung erst viel später im Film erfolgt. Ein Großteil der verwendeten stilistischen Konventionen betrifft die Art der Interaktionen zwischen den Ebenen, die David Bordwell in Bezug auf sich verzweigende Handlungsstränge beobachtet hat: «Makers of forking-paths plots seem unable to resist contaminating one by another» (Bordwell 2002a, S. 98). Sowohl Zubarik als auch Eckel erörtern die Funktion, die dies für die Konstruktion von textueller und manchmal diegetischer Gleichzeitigkeit verschiedener Art hat. Eckel (2021, S. 101–103) bezieht sich auf diese Technik für *INCEPTION* wie folgt:

Während die Idee der zeitlichen Verschachtelung von Träumen (Diversität und Konnektivität) bereits auf der Story-Ebene angelegt ist, werden ihre besondere relationale Beschaffenheit und Qualität vor allem in ihrer filmstilistischen Umsetzung als komplex rezipierbar. So liefert der Plot zunächst über die parallelmontierten Wechsel der Ebenen eine ständige Möglichkeit zum Abgleich, während schließlich die Bildmittel der Zeitlupe (ebenso wie des verlangsamten Tons) respektive der Inszenierung von Langsamkeit und Schwerelosigkeit die abweichenden Zeitlichkeiten im Bild selbst erfahrbar machen. (Ebd., S. 103)

Die Verbindungen und Resonanzen zwischen den Ebenen dienen also nicht nur der diegetischen Verknüpfung der Welten, sondern auch der Verankerung der Unterschiede der zeitlichen Entfaltung in der verkörperten Erfahrung. Hier ist es besonders wichtig, Zubariks Hinweis zu berücksichtigen: «Mein Argument ist hier, dass es genau diese Kontaminationen sind – der Einbruch der einen Version



10 Allgemeine zeitliche Handlungsstruktur für Nolans INCEPTION und DUNKIRK.

in die andere –, die den Effekt der Gleichzeitigkeit überhaupt erst evozieren.» (Zu-  
barik 2021, S. 154)

In vielen seiner Filme konstruiert Nolan explizit begrenzte Zeitspannen, innerhalb derer bestimmte Handlungen parallel ausgeführt werden müssen, um Spannung zu erzeugen. In *INCEPTION* geschieht dies auch durch bestimmte Handlungen (etwa ein Van, der von einer Brücke in einen Fluss stürzt), die einen klaren zeitlichen Endpunkt haben, die aber durch die zeitliche Verlangsamung aus der Perspektive «tieferer» Traumbenen innerhalb der Diegese «natürlich» verlängert werden, um eine «Parallelhandlung» zu ermöglichen. Obwohl oft beobachtet, wird die genaue Natur des stilistischen Mechanismus, um den es hier geht, nur selten deutlich gemacht: Im Wesentlichen werden die Ereignisse in einer bestimmten Traumbene aus der Perspektive einer *anderen* Traumbene gefilmt. Der in den Fluss stürzende Lieferwagen bewegt sich also nur in Zeitlupe *im Hinblick auf die Erfahrung derjenigen, die sich im Traum darunter befinden*.

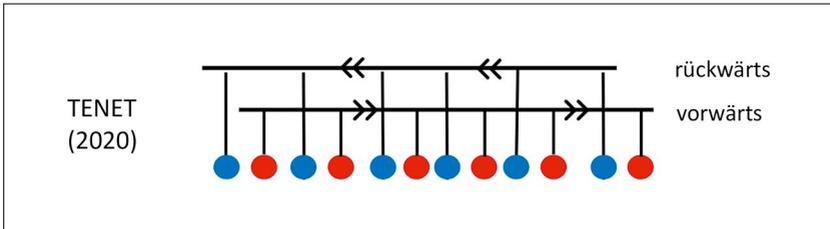
Dies ist eine interessante Variante der narrativen Fokalisierung: Es ist nur das Zeitgefühl, das subjektiv fokalisiert wird. Das Eröffnungssegment des Films bietet den Rezipierenden auch in Bezug auf diesen spezifischen Aspekt des Filmstils eine Schulung, indem der Film allmählich verlangsamt oder beschleunigt wird, wenn sich die Perspektiven zwischen den Ebenen bewegen. Die Zeit verlangsamt sich, wenn sich die Fokalisierung in tiefere Traumbenen bewegt, und beschleunigt sich, wenn sich die Fokalisierung in weniger tiefe Traumbenen bewegt: in

beiden Fällen unabhängig von der diegetischen Platzierung der dargestellten Ereignisse in Bezug auf diese Ebenen. Auf diese Weise konstruiert Nolan eine Reihe von sehr verschiedenen zeitlichen Erfahrungen.

Im nächsten zu betrachtenden Film, *DUNKIRK*, wird diese Idee um eine verwandte, aber andere Richtung erweitert. Der Film zeigt Episoden aus den historischen Ereignissen rund um die Evakuierung der alliierten Soldaten aus Dünkirchen im Zweiten Weltkrieg. Wie zuvor beruht die Struktur des Plots primär auf Alternationen, in diesem Fall zwischen drei großen Strängen: der Evakuierung vom Strand in Dünkirchen, dem Einsatz kleiner Privatschiffe, die über den Ärmelkanal fahren, und der Unterstützung aus der Luft. Obwohl die Zeit in jedem dieser Bereiche standardmäßig abläuft und nicht wie in *INCEPTION* variiert wird, haben die in jedem dieser Stränge dargestellten Ereignisse ein sehr unterschiedliches zeitliches Ausmaß. Die Strandevakuierung erstreckt sich über eine ganze Woche, die Seerettung über einen Tag, während die Ereignisse in der Luft nur eine Stunde umfassen. Dies wird durch das untere Diagramm in Abb. 10 angedeutet, das allerdings nicht maßstabsgetreu gezeichnet ist, da sich die längsten und kürzesten Zeiträume nur schwer grafisch zusammenfügen lassen.

Der Effekt ist hier wesentlich subtiler, und es ist unklar, inwieweit sich die unterschiedlichen zeitlichen Beziehungen, die sich entfalten, auch auf die Zeiterfahrung auswirken. Möglicherweise handelt es sich hier um ein Beispiel, das keine so starken Auswirkungen auf das Erleben hat, obwohl relativ klar ist, was logisch geschieht. Das Ausmaß der dargestellten zeitlichen Bögen ist vielleicht einfach zu groß. Die verschiedenen Spuren werden wie üblich an bestimmten Punkten zusammengeführt, an denen sich die Story-Linien überschneiden, aber diese Episoden können durchaus auf eine alltäglichere zeitliche Erfahrung zurückfallen – der Unterschied liegt dann in der zeitlichen Ausdehnung der Hintergründe, vor denen diese Ereignisse stehen. Weitere Studien sind hierzu eindeutig erforderlich.

Schließlich wenden wir uns *TENET* zu. Der Film erweitert die Konstruktion von Zeit auf eine ganz andere Weise als in den zuvor untersuchten Beispielen, indem *TENET* Szenen konstruiert, in denen mehrere Akteure, Objekte und Ereignisse jeweils zeitlich umgekehrt zueinander ablaufen können. Eine erste Version, wie dies diagrammatisch aussehen könnte, ist in Abb. 11 dargestellt. Die Zeitrichtung innerhalb jeder ‚Weltlinie‘ ist durch die Pfeile angedeutet; beide laufen mit der ‚gleichen Geschwindigkeit‘, aber in zeitlich entgegengesetzter Richtung. Nolan weist den beiden Spuren gelegentlich unterschiedliche Farben zu, wobei rot beleuchtete Szenen vorwärts und blau beleuchtete Szenen rückwärts laufen, um die Interpretation zu erleichtern. Wenn dies alles wäre, wäre es jedoch wiederum fraglich, ob es den Rezipierenden gelingen würde, die beiden Spuren in Beziehung zu setzen oder Simulationen zu konstruieren, die auf interessante Weise interagieren. In der einen Welt bewegen sich die Dinge vorwärts, in der anderen

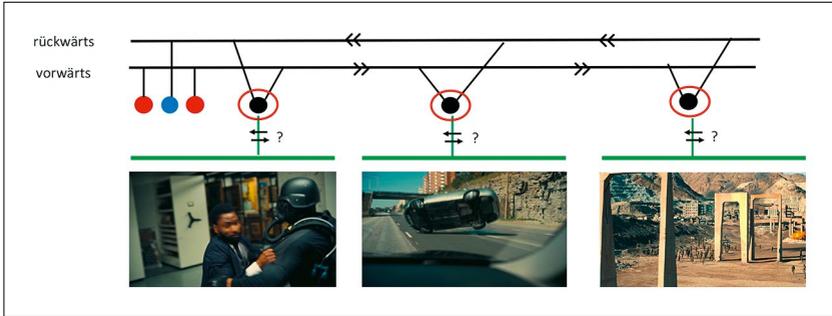


11 Erste Annäherung an eine zeitliche Handlungsstruktur für Nolans *TENET*

rückwärts. Es ist also von entscheidender Bedeutung, sich Gedanken darüber zu machen, wie die beiden Spuren produktiv miteinander verknüpft werden können.

Nolan meistert diese Herausforderung, indem er die beiden Spuren *innerhalb* einzelner Einstellungen zusammenführt. Das heißt, die Figuren, Objekte und Ereignisse aus den beiden Spuren spielen sich alle innerhalb von einzelnen Einstellungen ab und interagieren somit. Dies macht Brütschs (2021, S. 203) Beobachtung, dass «bei Rückwärtsabläufen in der fiktiven Welt immer danach gefragt werden muss, was genau rückwärts läuft und für wen» besonders relevant. Was die Interaktionen zwischen den Figuren anbelangt, so ähnelt diese in *TENET* in gewisser Hinsicht den im Theater möglichen Aufstellungen für die Kombination von Figuren aus verschiedenen Zeitabschnitten in einzelnen Einstellungen (wie oben erwähnt für *DER BLICK DES ODYSSEUS*). Das kann (und wurde in Nolans Produktion in der Regel auch) dadurch erreicht werden, dass Schauspieler:innen, die fiktiv aus verschiedenen Zeitrichtungen stammen, in einzelnen Live-Action-Szenen miteinander interagieren. Aber in der Wahrnehmung kann es natürlich auch ganz anders aussehen, da einige dieser Akteure (und ihre Handlungen und betroffenen Objekte) sich nun im Vergleich zu anderen in der Szene rückwärts zu bewegen scheinen. Dies wird besonders deutlich, wenn die Interaktanten vor einer realweltlichen Kulisse stehen, in dem die Zeit in eine andere Richtung läuft; solche Szenen sind in ihrer Konstruktion rein filmisch.

Die Frage, was dies für mögliche Simulationen der dargestellten Ereignisse bedeuten könnte, bleibt völlig offen – wie dies diagrammatisch aussieht, wird in Abb. 12 angedeutet. Dies ist eine so anomale Situation, dass es fraglich ist, ob es dem Publikum überhaupt gelingt, die Zeitkomponenten zu simulieren. Dies ist sicherlich beim ersten Ansehen des Films nicht der Fall, wenn etwa nicht einmal klar ist, dass es sich bei zwei kämpfenden Personen um Versionen ein und derselben Person handelt, von denen sich die eine in der Zeit vorwärts und die andere rückwärts bewegt. Zuschauer:innen werden dies im Allgemeinen als zwei Personen simulieren, die sich in der Zeit vorwärts bewegen, bis der Film *TENET* bestimmte Ungereimtheiten in der Bewegung und in den «Ursache-Wirkung»-Beziehungen ausreichend deutlich macht. Es ist daher unklar, ob dieses spezielle Ex-



12 Zeitliche Handlungsstruktur für Nolans TENET mit kombinierten Zeitspuren und Simulation, illustriert mit drei signifikanten Szenen.

periment die Rezipierenden zu weit zu führen versucht. In diesem Fall könnte der Ratschlag, «Versuchen Sie nicht, es zu verstehen, fühlen Sie es» (Barbara, gespielt von Clémence Poésy), der dem Protagonisten gegeben wird, wenn er zum ersten Mal mit Materialien mit umgekehrten zeitlichen Eigenschaften konfrontiert wird, durchaus zutreffend sein.

Aber das könnte sich in Zukunft ändern. Nach dem Erscheinen von TENET haben mehrere Computerspieldesigner:innen versucht, Spiele zu entwickeln, die viele der zeitlichen Eigenschaften von TENET aufweisen. Spiele sind bekanntlich eine Quelle für verkörperte Erfahrungen, die in Trainingsszenarien gut eingesetzt werden können. Es wäre also möglich, dass Spieler:innen, die mit solchen Spielen trainiert werden, ihr körperliches Verständnis dafür erweitern, was es bedeutet, sich mit einer Welt zu beschäftigen, in der sich die Zeit in beide Richtungen frei bewegen kann, so wie sich ähnliche Umgebungen bereits als wirksam für die Erweiterung des räumlichen Denkvermögens erwiesen haben (Uttal et al. 2013). Vielleicht können zeitliche Fähigkeiten in ähnlicher Weise verbessert werden. Die zunehmende Bereitschaft des Publikums, sich auf zeitlich komplexe, ja sogar anormale Filme einzulassen, könnte eventuell ein Hinweis darauf sein, dass dies bereits geschieht.

Interessanterweise sind TENET-ähnliche Computerspiele für Einzelspieler:innen relativ leicht zu konstruieren, weil die Zeit und ihre programmierte Umsetzung symmetrisch sind, während nach dem derzeitigen Stand der Diskussion TENET-ähnliche Spiele für mehrere Spieler:innen praktisch unmöglich sind. In diesem Fall liegen die Schwierigkeiten möglicherweise nicht in den Herausforderungen der Vorstellungskraft, sondern in grundlegenden zeitlichen Paradoxien. Wohin solche Überlegungen führen könnten und wie weit, ist eine interessante Frage.

## 6 Schlussfolgerungen und Ausblick

Obwohl alle zeitgebundenen semiotischen Modi bis zu einem gewissen Grad ikonische Variationen in ihrem zeitlichen Ausdruck zulassen (wie Verlangsamung der Sprache für bestimmte Effekte oder Variationen des *Tempos* in der Musik), zeichnet sich der Film durch die schiere Bandbreite an möglichen Effekten aus, die zur Manipulation sowohl der Zeit als auch der Bedeutungen des Dargestellten zur Verfügung stehen. Derartige Manipulationen des filmischen Materials scheinen oft auch als *direkte* Manipulationen der Zeiterfahrungen der Rezipierenden zu funktionieren. In diesem Beitrag haben wir erörtert, wie Zeit in Filmen mit nicht-standardmäßigen Eigenschaften ‹anomal werden› kann, und eine Notation für die Konzentration auf zeitliche Eigenschaften eingeführt. Damit lassen sich Filme erfassen, die auf unterschiedliche Weise mit Zeit umgehen. Darüber hinaus wurde ein Bezug zur verkörperten Wahrnehmung und Simulation hergestellt. Die Konstruktion herausfordernder filmischer Texte, die mit Zeit zu tun haben, ist dann auch gleichzeitig eine Einladung zu herausfordernden verkörperten Simulationen aufseiten der Rezipierenden.

Die sich daraus ergebenden Beschreibungen verallgemeinern sich über die Fälle bestimmter narrativer Strukturen mit Zeitbezug hinaus, sodass zeitliche Anomalien überall dort aufgespürt werden können, wo sie im Film auftreten. Damit werden Kreuzers Vorschläge zum Einsatz der Achronie in der Erzählung deutlich erweitert:

Zudem geht Achronie oftmals mit unterschiedlichen experimentierenden Erzählweisen einher. Durch zeitliche Irritationen, durch Verstöße gegen die Chronologie, durch extreme Zeitdehnung und -raffung vermag Achronie besondere Zeiterlebnisqualitäten zu veranschaulichen. Achronisches Erzählen kann somit allgemein als Möglichkeit verstanden werden, ein darstellungsbezogenes Äquivalent für ungewöhnliche Zeitwahrnehmungen zu erzeugen. (Kreuzer 2021, S. 305)

Die vorgestellte diagrammatische Darstellungsmethode ist nicht auf bestimmte narrative Strukturen mit Zeitbezug beschränkt; es können damit zeitliche Anomalien überall dort aufgespürt werden, wo sie im Film auftreten.

Die Bindung der filmischen Zeitkonstruktion an die verkörperte Kognition auf allen Ebenen der Gestaltung und Komposition eines Films lässt vermuten, dass ungewöhnliche Zeiterfahrungen sowohl in ihren Ursachen als auch in ihrem Ausmaß deutlich vielfältiger sein können und in einem weitaus größeren Spektrum von Situationen auftreten als in solchen, in denen Achronie gilt. Ein Wert des von uns vorgeschlagenen Rahmens besteht darin, die Erforschung solcher Situationen für jedes filmische Material, das mit der Zeit spielt, zu unterstützen und so die umfassenden Fähigkeiten von Filmen, als Denkwerkzeuge für zeitliche Erfahrungen zu fungieren, umfassender aufzuzeigen und insbesondere die Grenzen solcher Erfahrungen auszuloten.

## Filmverzeichnis

- DER BLICK DES ODYSSEUS (GR/F/I 1995, TO VLEMMΑ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ), Regie: Theodoros Angelopoulos, Drehbuch: Theodoros Angelopoulos, Tonino Guerra, Petros Markaris, Giorgio Silvagni.
- DUNKIRK (UK 2017), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.
- INCEPTION (USA/UK 2010), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.
- INTERSTELLAR (USA/UK/CDN/IS 2014), Regie: Christopher Nolan, Drehbuch: Jonathan Nolan, Christopher Nolan.
- MEMENTO (USA 2000), Regie: Christopher Nolan, Drehbuch: Christopher Nolan, Jonathan Nolan.
- PIERROT LE FOU (F 1965), Regie: Jean-Luc Godard, Drehbuch: Rémo Forlani, Jean-Luc Godard, Lionel White.
- TENET (USA/UK 2020), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.
- DIE WANDERSCHAUSPIELER (GR 1975, Ο ΘΙΑΣΟΣ), Regie und Drehbuch: Theodoros Angelopoulos.
- WENN DIE GONDELN TRAUER TRAGEN (UK/I 1973, DON'T LOOK NOW), Regie: Nicholas Roeg, Drehbuch: Daphne Du Maurier, Allan Scott, Chris Bryant.

## Literaturverzeichnis

- Bateman, John A. (2013a): «Dynamische Diskurssemantik als allgemeines Modell der Semiose. Überlegungen am Beispiel des Films». In: *Zeitschrift für Semiotik* 35, Heft 3–4, S. 249–284.
- Bateman, John A. (2013b): «Hallidayan Systemic-functional Semiotics and the Analysis of the Moving Audio-visual Image». In: *Text & Talk. An Interdisciplinary Journal of Language, Discourse & Communication Studies* 33, Heft 4–5, S. 641–663. doi:dx.doi.org/10.1515/text-2013-0029.

- Bateman, John A. (2019): «Multimodality and Materiality: The Interplay of Textuality and Textuality in the Aesthetics of Film». In: *Poetics Today* 40, Heft 2, S. 235–268. doi:10.1215/03335372-7298536.
- Bateman, John A. (2021): «Text-Bild-Beziehungen aus der Perspektive der Multimodalitätstheorie: die Visualität des Textes und die Textualität des Visuellen». In: Bateman, John A. / Kapuscinska, Anna (Hg.): *Sprache und Bild in der öffentlichen Kommunikation. Sprache – Medien – Innovationen*. Berlin: Lang, S. 175–222.
- Bateman, John A. / Schmidt, Karl-Heinrich (2012): *Multimodal Film Analysis. How Films Mean*. London: Routledge.
- Bateman, John A. / Wildfeuer, Janina (2017): «Introduction: Bringing Together New Perspectives of Film Text Analysis». In: Wildfeuer, Janina / Bateman, John A. (Hg.): *Film Text Analysis. New Perspectives on the Analysis of Filmic Meaning*. New York, NY / Abingdon: Routledge, S. 1–23.
- Bauer, Matthias (2014): «Plot, Master-Plot, and Related Matters. Überlegungen zu einer Diagrammatik der Narration». In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 44, S. 31–50.
- Bauer, Matthias / Ernst, Christoph (2010): *Diagrammatik: Einführung in ein kultur- und medienwissenschaftliches Forschungsfeld*. Bielefeld: Transcript.
- Bíro, Yvette (2008): *Turbulence and Flow in Film: The Rhythmic Design*. Bloomington, IN: Indiana University Press. Übers. aus d. Ung. von Paul Sallamon.
- Bordwell, David (2002a): «Film Futures». In: *Substance* 31, Heft 1, S. 88–104.

- Bordwell, David (2002b): «Intensified Continuity. Visual Style in Contemporary American Films». In: *Film Quarterly* 55, Heft 3, S. 16–28.
- Bordwell, David / Thompson, Kristin (2013): *Film Art: An Introduction*. 10. Aufl. New York, NY: McGraw-Hill.
- Brütsch, Matthias (2021): «Verkehrte Welt? Rückwärtserzählen in Film, Fernsehserie und Literatur». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 197–224.
- Buckland, Warren (2009) (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Cameron, Allan (2008): *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Chatman, Seymour (1990): *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Chatman, Seymour (2009): «Backwards». In: *Narrative* 17, Heft 1, S. 31–55.
- Deleuze, Gilles (1986): *Cinema 1. The Movement-image*. Übers. aus d. Frz. von Hugh Tomlinson und Barbara Haberjam. London: Athlone.
- Deleuze, Gilles (1989): *Cinema 2. The Time-image*. Übers. aus d. Frz. von Hugh Tomlinson und Barbara Haberjam. London: Athlone.
- Doane, Mary Ann (2002): *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, the Archive*. Cambridge, MA / London: Harvard University Press.
- Eckel, Julia (2012): «Die Überwindung der Zeit im Fluss der Bilder – Achronologien des Films». In: Spangenberg, Peter M. / Westermann, Bianca (Hg.): *Im Moment des «Mehr»*. Mediale Prozesse jenseits des Funktionalen. Berlin: LIT, S. 29–52.
- Eckel, Julia (2013): «Twisted Times: Non-linearity and Temporal Disorientation in Contemporary Cinema». In: Dies. et al. (Hg.): *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld: Transcript, S. 275–292.
- Eckel, Julia (2021): «Zeitlich komplexes Erzählen im Film». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 77–112.
- Eder, Jens (2016): «Films and Existential Feelings». In: *Projections. The Journal for Movies and Mind* 10, Heft 2, S. 75–103.
- Fahle, Oliver (2001): «Zeitspaltungen. Gedächtnis und Erinnerung bei Gilles Deleuze». In: *Montage/AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 11, Heft 1, S. 97–111.
- Fahlenbrach, Kathrin (2016) (Hg.): *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games. Cognitive Approaches*. New York, NY / London: Routledge.
- Gallese, Vittorio / Cuccio, Valentina (2015): «The Paradigmatic Body. Embodied Simulation, Intersubjectivity, the Bodily Self, and Language». In: *Open Mind* 14, Heft 1. Hg. von T. Metzinger and J.M. Windt, S. 1–22.
- Gallese, Vittorio / Guerra, Michele (2012): «Embodying Movies. Embodied Simulation and Film Studies». In: *Cinema. Journal of Philosophy and the Moving Image* 3, S. 183–210.
- Gallese, Vittorio / Guerra, Michele (2020): *The Empathic Screen. Cinema and Neuroscience*. Oxford: Oxford University Press.
- Garwood, Ian (2013): *The Sense of Film*

- Narration*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Genette, Gérard (1972): «Strukturalismus und Literaturwissenschaft». Übers. aus d. Frz. von Erika Hönisch. In: Blumensath, Heinz (Hg.): *Strukturalismus in der Literaturwissenschaft*. Köln: Kiepenheuer & Witsch, S. 71–88.
- Genette, Gérard (1994): *Die Erzählung*. Übers. aus d. Frz. von Andreas Kopp. München: Fink.
- Gordejuela, Adriana (2021): *Flashbacks in Film: A Cognitive and Multimodal Analysis*. Abingdon / New York, NY: Routledge.
- Hven, Steffen (2015): «Memento and the Embodied Fabula: Narrative Comprehension Revisited». In: *Acta Universitatis Sapientiae. Film and Media Studies* 11, Heft 1, S. 93–110.
- Hven, Steffen (2017): *Cinema and Narrative Complexity: Embodying the Fabula*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Hven, Steffen (2022): *Enacting the Worlds of Cinema*. Oxford: Oxford University Press.
- Iser, Wolfgang (1994): *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung* [1976]. 4. Aufl. München: Fink.
- Johnson, Neil F. (2009): *Simply Complexity. A Clear Guide to Complexity Theory*. Oxford: Oneworld.
- Kania, Andrew (2009): «What is *MEMENTO*? ONTOLOGY AND INTERPRETATION IN Mainstream Film». In: Kania, Andrew (Hg.): *MEMENTO. PHILOSOPHERS ON FILM*. London: Routledge, S. 167–188.
- Kappelhoff, Hermann / Bakels, Jan-Hendrik (2011): «Das Zuschauergefühl – Möglichkeiten qualitativer Medienanalyse». In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 5, Heft 2, S. 78–95.
- Kappelhoff, Hermann / Greifenstein, Sarah (2017): «Metaphorische Interaktion und empathische Verkörperung: Thesen zum filmischen Erfahrungsmodus». In: Hagener, Malte / Vendrell Ferran, Ingrid (Hg.): *Empathie im Film. Perspektiven der Ästhetischen Theorie, Phänomenologie und Analytischen Philosophie*. Bielefeld: Transcript, S. 167–194.
- Kappelhoff, Hermann / Müller, Cornelia (2011): «Embodied Meaning Construction. Multimodal Metaphor and Expressive Movement in Speech, Gesture, and in Feature Film». In: *Metaphor and the Social World* 1, Heft 2, S. 121–153.
- Klein, Andy (2001): «Everything You Wanted to Know about *MEMENTO*». salon.com: <https://is.gd/y6tmtb>. Letzter Zugriff: 28.10.2024.
- Krämer, Lucia (2021): «Effekte von Gleichzeitigkeit». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 175–196.
- Kreuzer, Stefanie (2021): «Filmische Achronie: Entwurf einer Typologie. BEFORE THE RAIN (MK/F/GB 1994), RECONSTRUCTION (DK 2003), MULHOLLAND DR. (USA/F 2001) und STAY (USA 2005)». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 245–310.
- Kuhn, Markus (2021): «Zwischen Unmittelbarkeit und Nachzeitigkeit. Zum Zeitpunkt des Erzählens im narrativen Spielfilm am Beispiel von *CIDADE DE DEUS* (BR/F/USA 2002)». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 41–76.
- Kuhn, Markus (2011): *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin / New York, NY: de Gruyter.

- Lehnert, Wendy G. (1981): «Plot Units and Narrative Summarization». In: *Cognitive Science* 5, Heft 4, S. 293–331.
- Metz, Christian (1974): *Film Language. A Semiotics of the Cinema*. Übers. aus d. Frz. von Michael Taylor. Oxford/Chicago, IL: Oxford University Press / Chicago University Press
- Möller, Karl-Dietmar (1978): «Diagrammatische Syntagmen und einfache Formen». In: Fledelius, Karsten (Hg.): *Untersuchungen zur Syntax des Films*. Münster: Münsteraner Arbeitskreis für Semiotik, Publikationen, S. 69–117.
- Möller, Karl-Dietmar (1981): «Syntax und Semantik in der Filmsemiotik». In: Bentele, Günter (Hg.): *Semiotik und Massenmedien*. München: Ölschläger, S. 243–279.
- Morsch, Thomas (2011): *Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino*. München: Fink.
- Mottram, James (2002): *The making of MEMENTO*. London: Faber & Faber.
- Mroz, Matilda (2012): *Temporality and Film Analysis*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Preußner, Heinz-Peter (2015): «Affektive Gewaltdarstellung und moralische Wertung. Zur Rezeptionslenkung in DIE STILLE NACH DEM SCHUSS (2000)». In: Ders.: (Hg.): *Sinnlichkeit und Sinn im Kino. Zur Interdependenz von Körperlichkeit und Textualität in der Filmrezeption*. Marburg: Schüren, S. 129–153.
- Ramírez-Berg, Charles (2006): «A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films. Classifying the Tarantino Effect». In: *Film Criticism* 31, Heft 1–2, S. 5–61.
- Raz, Gal / Hendler, Talma (2014): «Forking Cinematic Paths to the Self. Neurocinematically Informed Model of Empathy in Motion Pictures». In: *Projections. Journal for Movies and Mind* 8, Heft 2, S. 89–114.
- Rothmund, Kathrin (2013): *Komplexe Welten. Narrative Strategien in US-amerikanischen Fernsehserien*. Berlin: Bertz + Fischer.
- Runge, Indra (2008): *Zeit im Rückwärtsschritt. Über das Stilmittel der chronologischen Inversion in MEMENTO, IRRÉVERSIBLE und 5 x 2*. Stuttgart: Ibidem.
- Ryan, Marie-Laure (2007): «Diagramming Narrative». In: *Semiotica* 165, Heft 1, S. 11–40.
- Schmidt, Karl-Heinrich (2024): «How Films Convey Meaning through Alternating Structures (with an Illustrative Analysis of THE SUNBEAM)». In: *Frontiers in Communication* 9. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1338813>.
- Schmidt, Karl-Heinrich / Strauch, Thomas (2002): «Zur chronologischen Syntagmatik von Bewegtbilddaten». In: *Kodikas/Code. Ars Semeiotica* 25, Heft 1–2, S. 65–96.
- Shone, Tom (2020): *The Nolan Variations. The Movies, Mysteries, and Marvels of Christopher Nolan*. London: Faber & Faber.
- Sittel, Julian (2024): *Angsterleben im Horrorfilm. Wege zur softwarebasierten Analyse und Interpretationen von Spannungsinhalten*. Wiesbaden: Springer VS.
- Sobchack, Vivian (1992): *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Sobchack, Vivian (2004): *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, CA / Los Angeles, CA / London: University of California Press.

- Tarkowski, Andrej (2021 [1984]): *Die versiegelte Zeit. Gedanken zur Kunst, zur Ästhetik und Poetik des Films*. Berlin: Alexander Verlag. Neuausgabe. Aus dem Russischen und mit einem Nachwort von Hans-Joachim Schlegel. Übersetzung der Ergänzungen von Yvonne Griesel.
- Tseng, Chiaoi / Bateman, John A. (2012): «Multimodal Narrative Construction in Christopher Nolan's *MEMENTO*: A DESCRIPTION OF METHOD». In: *Journal of Visual Communication* 11, Heft 1, S. 91–119. doi:10.1177/1470357211424691.
- Turim, Maureen (1989): *Flashbacks in Film: Memory and History*. London: Routledge.
- Uttal, David H. / Meadow, Nathaniel G. / Tipton, Elizabeth / Hand, Linda L. / Alden, Alison R. / Warren, Christopher / Newcombe, Nora S. (2013): «The Malleability of Spatial Skills. A Meta-analysis of Training Studies». In: *Psychological Bulletin* 139, Heft 2, S. 352–402. <https://doi.org/10.1037/a0028446>.
- Voss, Christiane (2013): *Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion*. München: Fink.
- Weber, Thomas (2015): «IMPORT EXPORT (2007). Kinoerfahrung zwischen Aisthesis und Neuer Soziologie». In: Heinz-Peter Preußner (Hg.): *Sinnlichkeit und Sinn im Kino. Zur Interdependenz von Körperlichkeit und Textualität in der Filmrezeption*. Marburg: Schüren, S. 216–237.
- Wildfeuer, Janina (2013): «Formale Zugänge zur Diskursanalyse». In: *Zeitschrift für Semiotik* 35, Heft 3–4, S. 393–417.
- Wulff, Hans Jürgen (2021): «Kaleidoskop der Zeitanomalien im Film. Rezeptionsästhetische Überlegungen». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 113–132.
- Zubarik, Sabine (2021): «Das Simulacrum der Gleichzeitigkeit». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 149–174.

Britta Sommer

## «You have a future in the past»

### Die temporale Nonlinearität in Christopher Nolans TENET

#### Einleitung

«Sie haben eine Zukunft in der Vergangenheit»<sup>1</sup> (2:22:06), sagt eine Figur in TENET, die in der Originalsprache als Titel dieses Beitrages fungiert: «You have a future in the past». Allein derartige – in der Erzählung zahlreich vorkommende – Gesprächsbeiträge offenbaren die ungewöhnliche Zeitpräsentation in einem der jüngsten Werke Christopher Nolans, in dem die Charaktere der Handlung auf zwei differenten Strängen durch die Zeit reisen: Einerseits können sie sich vorwärtsgerichtet in die Zukunft und andererseits rückwärts gerichtet in die Vergangenheit bewegen. Für Christopher Nolan ist das Produzieren von Narrationen, die sich mit dem Faktor Zeit auf besondere Art und Weise auseinandersetzen und in denen komplexe Strukturen entworfen werden, alles andere als untypisch. Paradigmatisch bewegen sich die fiktiven Figuren in INCEPTION zwischen verschachtelten Traumebenen, die in einem bestimmten zeitlichen Verhältnis zueinander stehen. Die Menschen in INTERSTELLAR werden während einer Weltraummission mit unterschiedlichen Ausprägungen der Vergänglichkeit von Zeit konfrontiert und können in einem Tesseract mit der Zukunft kommunizieren.

In diesem Zusammenhang fällt allerdings auf, dass TENET in der Forschung bisher nur wenig Aufmerksamkeit erhalten hat. Dies schildert auch Arno Ruß-

1 In diesem Beitrag wird aus der deutschsprachigen Synchronfassung des Films zitiert.

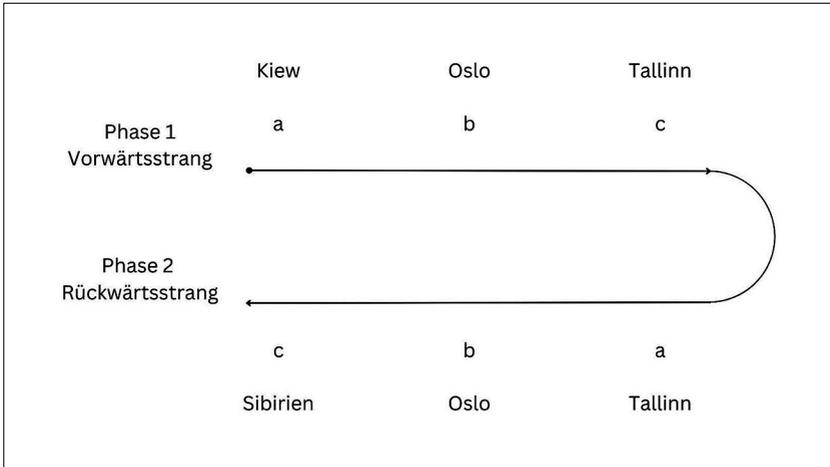
egger in seinem Beitrag *Metaleptische Abenteuer*, wenn er schreibt, dass sich der «heuristische Diskurs über die Zeitschleifenstruktur der Handlung [...] diesmal in Grenzen [hielt], als wäre visuelle Opulenz ein Selbstzweck» (Rußegger 2021, S. 76). Vor dem Hintergrund dieser Forschungslücke werde ich mich im Folgenden mit dem Zeitkonzept in TENET beschäftigen und der Frage nachgehen, ob sich in dieser Erzählung eine nonlineare Komplexität ausmachen lässt und wie diese filmisch dargestellt wird. Als erstes soll die Handlungsstruktur der Narration deutlich gemacht werden, um sich dem charakteristischen zeitlichen Aufbau der Inszenierung anzunähern. Auf dieser Grundlage werde ich in einem zweiten Abschnitt die Kernfrage dieser Abhandlung angehen und begründet darlegen, ob und in welcher Form TENET durch eine temporale Nonlinearität<sup>2</sup> geprägt ist. Ein Fazit fasst die wichtigsten Ergebnisse zusammen.

## 1 Zur Handlungsstruktur des Films

Wie im nachfolgenden Schaubild ersichtlich – und in der Einleitung bereits erklärt –, zeichnet sich TENET vor allem dadurch aus, dass zwei Zeitstränge existieren, zwischen denen die Figuren innerhalb der Erzählung wechseln können: ein Vorwärtsstrang und ein Rückwärtsstrang. Mithilfe dieser Stränge lässt sich eine erste Gliederung bezüglich der Handlungsstruktur vornehmen, durch die sich die Narration in zwei Phasen unterteilen lässt.<sup>3</sup> Die erste Phase des Films findet überwiegend auf dem Vorwärtsstrang statt und bewegt sich im Wesentlichen in der Zeit nach vorne. Innerhalb der zweiten Phase, die genau in der Mitte der medialen Inszenierung beginnt, kehrt die Erzählung in Bezug auf die Zeitlichkeit im Film um und in Richtung des Ausgangspunktes zurück, sodass sie sich hauptsächlich auf dem Rückwärtsstrang ereignet.<sup>4</sup>

Zusätzlich können diese beiden Phasen anhand des Auftretens von drei «Schlüsselorten» differenziert werden, welche der namenlose Hauptcharakter<sup>5</sup> bereist und die wesentlich für die Geschichte sind. Sobald die Rückwärtswelt in der zweiten Phase inszeniert wird, werden die teilweise schon vorwärts sich ereignen-

- 2 Der Begriff «Nonlinearität» wird hier gemäß der Definition von Julia Eckel verwendet und beschreibt eine Erzählweise, die sich stark von einer linearen Struktur entfernt und stattdessen zahlreiche Zeitsprünge aufweist, sodass die tatsächliche Chronologie der Narration schwerer nachzuvollziehen ist (vgl. Eckel 2012, S. 11–14).
- 3 Die erste Phase beginnt nach dem Intro und endet ungefähr in der Filmmitte (0:00:27–1:28:33), und die sich daran anknüpfende zweite Phase schließt mit dem Abspann (1:28:33–2:24:28).
- 4 Dabei bleiben zwei Ausschnitte, die sich in der Phase 2 dennoch auf dem Vorwärtsstrang ereignen, zunächst unberücksichtigt: eine Sequenz (1:43:30–1:51:00) aufgrund der geringen Länge im Film und eine andere (1:56:45–2:24:28) wegen der häufigen Wechsel zwischen den Strängen.
- 5 Im Folgenden wird dieser – entsprechend der Typologie des Films – lediglich als Protagonist bezeichnet.



1 Die temporale Zangenstruktur des Handlungsverlaufes von TENET.

den Geschehnisse noch einmal in entgegengesetzter Chronologie wiedergegeben. Auch die auf dem Vorwärtsstrang bereits abgebildeten Orte (Kiew, Oslo, Tallinn) treten nun in umgedrehter Reihenfolge (Tallinn, Oslo, Sibirien) im Rückwärtsstrang auf. Die beiden Schauplätze Kiew und Sibirien unterscheiden sich zwar geografisch deutlich, die Begebenheiten dort entwickeln sich aber zeitgleich, so dass sie dennoch als ein gemeinsamer Schlüsseltopos gelten können. Dementsprechend ergeben sich je Phase insgesamt drei Abschnitte *a*, *b*, *c* (Abb. 1).<sup>6</sup>

Die Zeitvorstellung, die TENET auf der Handlungsebene thematisiert, impliziert also die Möglichkeit, die Geradlinigkeit der Zeit aufzuheben, indem die bereits vorwärts verlaufenden Geschehnisse erneut rückwärts erlebt werden können. Schon der Titel (als Palindrom: Tenet) spielt mit dieser Struktur. Für dieses temporale Phänomen bietet der Film selbst eine passende Begrifflichkeit an. In der Phase 2c kommt es zu einem Kampf, bei welchem die Mitglieder von TENET eine Mission ausführen, die sie als eine sogenannte «temporale Zangenbewegung» (1:57:00) benennen: Die eine Hälfte des Teams bewegt sich vorwärts durch die Zeit, die andere Hälfte ist invertiert<sup>7</sup> und bahnt sich vom Ende des Kampfes einen Weg zum Anfang. In diesem Zusammenhang lässt sich erkennen, dass nicht einzig diese letzte Kampfszene, sondern die gesamte Handlungsstruktur von TENET einer derartigen

6 Der Film lässt sich demnach in die folgenden Phasen unterteilen: Phase 1a (0:00:27–0:34:13), Phase 1b (0:34:13–1:08:38), Phase 1c (1:08:38–1:28:33), Phase 2a (1:28:33–1:35:12), Phase 2b (1:35:12–1:56:30), Phase 2c (1:56:30–2:24:28).

7 Als invertiert werden in der medialen Inszenierung belebte und unbelebte Objekte bezeichnet, die durch eine Maschine von dem Vorwärtsstrang auf den Rückwärtsstrang gelangen und sich gegen den regulären Zeitverlauf bewegen.

temporalen Zangenbewegung gleicht: Sie schreitet für eine bestimmte Dauer in der Zeit voran und kehrt nach der Phase 1c wieder sukzessiv in die Vergangenheit und zum Ausgangspunkt zurück. Diesem Aufbau entsprechend, nimmt selbst der Handlungsverlauf eine zangenartige Form an, sodass sich eine Schleifenstruktur ausmachen lässt, welche im Fortgang der Analyse – in Anlehnung an die beschriebene Szene – konsequent als ‹temporale Zangenstruktur› bezeichnet werden soll.

## 2 Zeit-Komplexität in Christopher Nolans TENET

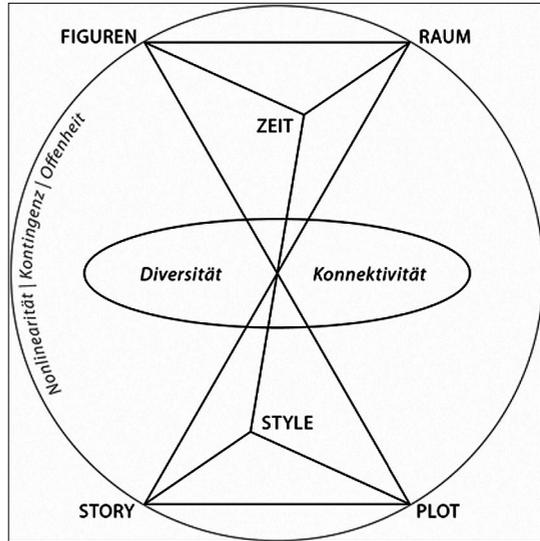
### 2.1 Style-basierte Zeit-Komplexität: Verschmelzung des Vor- und Rückwärtslaufes

Im Folgenden wird zu klären sein, ob, und auf welche Art und Weise, nonlineare Komplexität entsteht. Dafür wird das narrationstheoretische Untersuchungsmodell von Julia Eckel aus ihrem Beitrag *Zeitlich komplexes Erzählen im Film* herangezogen und – aufgrund der begrenzten Länge dieser Abhandlung – in komprimierter Form vorgestellt (Abb. 2; vgl. Eckel 2021, S. 77–112).

Dieses Schema bietet differente Einstiegspunkte, um eine produktive Untersuchung komplexer Medien durchzuführen: Die Kategorien Story, Plot und Style (unteres Analyse-Dreieck) und die Faktoren Zeit, Figuren und Raum (oberes Analyse-Dreieck). Durch diese Eckpunkte kann laut Julia Eckel untersucht werden, «auf welcher Ebene die Chronologie (zu)erst vielfältige und vielzählige Strukturen ausbildet» (ebd., S. 89) und somit Diversität und Konnektivität hergestellt wird.<sup>8</sup> Denn erwähnenswert ist, dass die Grundflächen der Pyramiden zwar alle für die Bildung komplexer Systeme verantwortlich sein können, aber gewisse Ebenen einen größeren und andere wiederum einen kleineren Anteil zu diesem Prozess beitragen. Daher kann eine Story-, Plot-, oder Style-basierte Zeit-Komplexität entstehen. Demzufolge entwickeln sich gemäß Eckel je nach Narration «unterschiedliche Effekte und Muster von Komplexität, abhängig davon, wie die Faktoren konkret gestaltet sind und zueinander im Verhältnis stehen» (ebd., S. 97). Wegen der gebotenen Kürze werde ich lediglich auf das untere Dreieck und auf den Faktor Zeit des oberen Dreiecks eingehen.<sup>9</sup>

8 Die Begrifflichkeiten ‹Diversität› und ‹Konnektivität› können in dem Oval der Abbildung 2 abgelesen werden, welches das Zentrum der Sanduhr umrandet. In dem Knotenpunkt, in welchem sich die Dreiecke berühren, stellt sich laut Eckel letztlich die Komplexität ein, sodass die Faktoren in ihrer Gesamtheit für dieses Phänomen verantwortlich sind. Die Merkmale ‹Nonlinearität›, ‹Kontingenz› und ‹Offenheit› sind in einem Kreis angeordnet, welcher die vorherigen Bestandteile umschließt, und geben Einblick in die systemische Makrostruktur der filmischen Erzählung. Für eine genauere Definition vgl. Eckel 2021, S. 84–86.

9 Die Faktoren Raum und Figuren werden demnach nicht weiter ausgeführt. Es kann allerdings festgehalten werden, dass eine Diversität auf Story-Ebene in Bezug auf den Raum zum Beispiel



2 Schema des narrationstheoretischen Konzepts zur Untersuchung komplexer Filme nach Julia Eckel.

In *TENET* werden durch Zeitreisen nicht nur die Zukunft oder die Vergangenheit dargestellt, es kommen darüber hinaus Szenen vor, die sich auf Style-Ebene durch eine parallele Vorwärts- und Rückwärtsorientierung auszeichnen. Dieses Phänomen lässt sich in die Typologie von Matthias Brütsch einordnen, welche in dem Beitrag *Verkehrte Welt?* vorgestellt wird (vgl. Brütsch 2021, S. 197–223).

Die erste der zwei Differenzierungen seiner Typologie bezieht sich auf die Frage, ob der Rückwärtslauf durch die erzählerische Vermittlung (Variante 1) oder durch die Erlebnisse in der Geschichte (Variante 2) in Erscheinung tritt (vgl. ebd., S. 199). Diesbezüglich lässt sich erkennen, dass die Inversionen in *TENET* auf der Handlungsebene realisiert und sowohl von den Rezipierenden als auch von den fiktiven Figuren der Diegese als solche wahrgenommen werden (Variante 2). Es lässt sich allerdings eine deutliche Diskrepanz zwischen der Perspektive der invertierten und der nicht invertierten Personen ausmachen (quantitative und qualitative Diversität). Während die Zeitreisenden die gesamte Welt rückwärts erleben und nur sie selbst der Vorwärtsnorm entsprechen, verhält es sich für die Figuren auf dem Vorwärtsstrang genau andersherum: Alles entspricht ihrem gewöhnlichen Zeitempfinden, und einzig die invertierten Personen oder Objekte fallen aus diesem Muster. Als zum Beispiel der Protagonist in der Phase 2a zum ersten Mal in die Außenwelt des Rückwärtsstranges eintritt, kann er Mö-

durch die Vervielfältigung der Handlungsorte gegeben ist und in Bezug auf die Figuren durch die quantitative Vervielfältigung der Charaktere, indem verschiedene temporale Versionen der Figuren abgebildet werden.

wen und Schiffe beobachten, die in umgekehrter Richtung fliegen respektive fahren (1:31:03–1:31:41). Als er jedoch kurz darauf durch die Straßen von Tallinn fährt, werden ihm von den nicht invertierten Passant:innen verwirrte Blicke zu- geworfen, da er sich aus der Perspektive des Vorwärtsstranges mit seinem Auto rückwärts bewegt und auffällt (1:32:03–1:32:17). Zudem findet der Rückwärts- gang – neben der visuellen Ebene – auf der auditiven Ebene statt. So werden bei der soeben wiedergegebenen Szene auch das Kreischen der Möwen oder die Rede- beiträge der nicht invertierten Menschen umgekehrt abgespielt.

Die zweite Unterscheidung von Matthias Brütsch betrifft den Aufbau der Rück- wärtserzählungen, weil diese entweder eine episodische/blockweise (Variante a) oder eine durchgängige (Variante b) Umkehr aufweisen können (vgl. ebd., S. 199). In Anlehnung an die obigen Ausführungen lässt sich zunächst anmerken, dass der Protagonist in *TENET* nicht konstant, sondern in regelmäßigen Abständen durch die Zeit reist und die Erzählung vor allem von diesen rückwärts gerichteten Episoden geprägt ist. Trotzdem werden die Inversionen über die gesamte Dauer des Filmes thematisiert und gestaltet. Dies lässt sich bereits daran erkennen, dass direkt zu Beginn der Narration, als noch keine Zeitreise stattgefunden hat, der erste Rückwärtslauf inszeniert wird: Der Abzug einer Pistole wird gedrückt, eine invertierte Patrone fliegt aus einem Loch in der Wand und landet in der Waffe (0:06:03–0:06:32). Zusätzlich wird zwar nicht eine bestimmte Eigenschaft einer Person durchgängig verkehrt, wie das beispielsweise in *THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON* der Fall ist, dafür aber der gesamte Rückwärtsstrang. Wie die obigen Beschreibungen demonstriert haben, bewegen sich in dieser Dimension einzig die invertierten lebten und unbelebten Objekte normal, die restlichen Elemente sind vollständig von dem Umkehrungsprozess gekennzeichnet. Dabei handelt es sich um Menschen, Gegenstände, Geräusche, Handlungskausalitäten, physikalische Gesetze *et cetera*. Darüber hinaus sind die kontra-kausalen Bewe- gungen der Invertierten einzig auf dem Vorwärtsstrang zu sehen und wirken sich dementsprechend auf diesen aus. Je nachdem von welcher der Zeitlinien ein Ge- schehen präsentiert wird, laufen folglich unterschiedliche Aspekte der Diegese rückwärts ab. Die filmische Technik der temporalen Umkehr tritt somit am deut- lichsten während der Inszenierung des Rückwärtsstranges hervor, aber auch auf dem Vorwärtsstrang sind immer wieder Gegenstände oder Menschen invertiert, sodass mit Brütsch die Erzählung *TENET* insgesamt der Variante 2b zuzuordnen wäre – und so die Abläufe der fiktiven Welt durchgängig umgekehrt erscheinen.

Aufbauend auf diesen Erkenntnissen soll nun geklärt werden, wie die Ebenen Story, Plot und Style durch den Faktor Zeit des oberen Analyse-Dreiecks inhaltlich ausgearbeitet sind und temporale Komplexität verursachen. Wie deutlich wurde, hebt das temporale Konzept, das in der medialen Inszenierung entworfen wird, das gewohnte lineare Zeitempfinden der Rezipierenden auf (Nonlinearität). Christopher Nolan bietet eine völlig neue und auf Kontingenz gründende Variante der Zeitreise

an: Sobald die Figuren von dem Vorwärtsstrang auf den Rückwärtsstrang gelangen, bewegen sie sich gegen den regulären Zeitverlauf. Das bedeutet konkret, dass sie sich ab dem Moment der Zeitreise in der Vergangenheit befinden und jeden gerade erst vorwärts erfahrenen Augenblick noch mal rückwärts wahrnehmen. Folglich können sie – im Kontrast zu *BACK TO THE FUTURE* oder anderen Zeitreisefilmen – nicht auf Anrieb bestimmte und weit entfernte Zeitpunkte erreichen, sondern sie reisen sukzessive auf einem Rückwärtsstrang in der Zeit zurück. Diese durchaus neuartige Form der temporalen Bewegung bezeichne ich als ‚inverse Zeitreise‘.

Trotz der Möglichkeit der Zeitreise erweckt die Erzählung den Anschein, dass die Zeit ein statischer, unveränderbarer Faktor ist und die Figuren nichts an den eingetroffenen Geschehnissen korrigieren können. Der Protagonist erlebt beispielsweise die in der Phase 1c stattgefundene Verfolgungsjagd in der Phase 2a erneut (Schlüsselort Kiew), um zu verhindern, dass der Antagonist, Andrei Sator, eine Kapsel erhält, und dennoch tritt alles auf dieselbe Weise ein (1:08:38–1:35:12). Dies liegt daran, dass die drei Zeitformen in der Narration parallelisiert sind und sich die vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Geschehnisse gleichzeitig ereignen. Dadurch sind die Zeitformen so eng miteinander verbunden, dass die Charaktere in der Vergangenheit zwar Veränderungen anstoßen können, diese Korrekturen jedoch bereits Teil der Gegenwart waren und folglich nicht als solche auffallen. Dass eine Beeinflussung der diegetischen Vorgänge nicht immer – wie in der Phase 2a – scheitern muss, sondern auch positive Effekte erzielen kann, wird vor allem am Ende des Films deutlich. Als die Frau des Antagonisten, Katherine Barton, das Gefühl hat, dass sie in Gefahr schwebt, ruft sie den Protagonisten an. Dieser begibt sich auf den Rückwärtsstrang, um zu dem Zeitpunkt ihres Telefonats zu gelangen, und tötet die Waffenhändlerin, Priya Singh, die Barton tatsächlich erschießen wollte (2:22:53–2:24:20). Obwohl das vergangene Selbst des Protagonisten im Moment von Katherine Bartons Anruf also nicht vor Ort ist und sie beschützen kann, existiert in der Diegese aufgrund der Gleichzeitigkeit der drei Zeitformen keine Version, in welcher sein zukünftiges Selbst nicht anwesend ist.

Der Protagonist verändert das Ereignis somit nicht nur, er verhindert es vollständig in der Gegenwart und Vergangenheit. Dieses Phänomen lässt sich durch eine Aussage von Neil, dem engsten Gehilfen des Protagonisten, zusammenfassen, wenn er über die Mitglieder der Organisation Tenet<sup>10</sup> spricht: «Wir sind die, die die Welt vor dem retten, was hätte sein können» (2:22:47). Dementsprechend wird in *TENET* das «Motiv der zweiten Chance» (ebd., S. 212), was nach Matthias Brütsch typisch für Rückwärtserzählungen ist, thematisiert, indem die Figuren sowohl eine Chance auf dem Vorwärts- als auch eine auf dem Rückwärtsstrang

10 Tenet ist eine Geheimorganisation, die einen temporalen Weltkrieg verhindern will, der sich nicht nur zwischen verschiedenen Ländern, sondern auch zwischen der Gegenwart und der Zukunft ereignet.

erhalten und sie diese in jedem Augenblick der Diegese bereits genutzt oder ver-  
tan haben. Allein diese Gesetzmäßigkeiten der Narration in Gänze zu verstehen,  
gestaltet sich für die Rezipierenden – insbesondere wegen der innewohnenden  
Komplexität und der späten sowie unpräzisen Erklärungen der diegetischen Cha-  
raktere – äußerst schwierig.

Ein temporales Phänomen, das aus der Rückwärtsabfolge resultiert, ist die  
Umkehrung von Ursache und Wirkung. Dies wird dem Protagonisten und damit  
den Zuschauenden direkt in der Phase 1a anhand einer invertierten Patrone  
vorgestellt (0:13:00–0:16:55). Der Protagonist führt zunächst eine Bewegung aus,  
als ob er eine invertierte Munition fallen lässt, dabei befindet sich diese auf dem  
Tisch vor ihm und nicht in seiner Hand. Anschließend fliegt sie zu ihm und er  
fängt sie auf. Aus der Sicht dieser Dimension erfolgt die Bewegung der Patrone  
(Wirkung) somit vor der Berührung des Protagonisten (Ursache). Aus der Pers-  
pektive des Rückwärtsstranges hat er die Munition jedoch erst in der Hand gehal-  
ten und danach losgelassen (Ursache), sodass sie auf den Tisch gefallen ist (Wir-  
kung). Die andersartige Kausalität ist außerdem dafür verantwortlich, dass die  
Auswirkungen lange vor ihrer Entstehung existieren und aufgehoben werden, so-  
bald sie tatsächlich verursacht werden. Dies lässt sich zum Beispiel daran erken-  
nen, dass in der Phase 2c eine invertierte Leiche wieder lebendig wird (Wirkung),  
als auf sie geschossen wird (Ursache) (2:13:58–2:14:04).

Doch nicht nur einzelne Handlungen entwickeln sich non-kausal, sondern ges-  
amte Ereignisstränge entfalten sich innerhalb der beiden Zeitdimensionen in-  
vertiert. Exemplarisch kann dies anhand der von Andrei Sator ausgeführten tem-  
poralen Zangenbewegung der Phase 1c und 2a deutlich gemacht werden: Aus der  
Perspektive des Vorwärtsstranges sitzt der Antagonist während der Verfolgungs-  
jagd mit seiner Frau in einem Auto, bekommt einen Koffer überreicht (Ursache)  
und flieht mit diesem in einem anderen Wagen (Wirkung). Als er erkennt, dass der  
Koffer leer ist (Ursache), möchte er in einem Gespräch mit dem Protagonisten her-  
ausfinden, wo die Kapsel ist (Wirkung). Nachdem der Protagonist ihm diese Infor-  
mation gegeben hat (Ursache), verschwindet er durch die Zeitmaschine (Wirkung).  
Auf dem Rückwärtsstrang werden diese kausalen Zusammenhänge allerdings in  
umgekehrter Reihenfolge dargestellt: Sator betritt die Lagerhalle durch die Appa-  
ratur (Wirkung), der Protagonist teilt sein Wissen (Ursache), er überprüft diese  
Aussage in einer Unterhaltung (Wirkung) und startet dann eine Verfolgungsjagd,  
um die Kapsel zu suchen (Ursache). Dabei steigt er aus einem Wagen in das Auto  
seiner Frau ein (Wirkung) und gibt dem Protagonisten den leeren Koffer (Ursache).

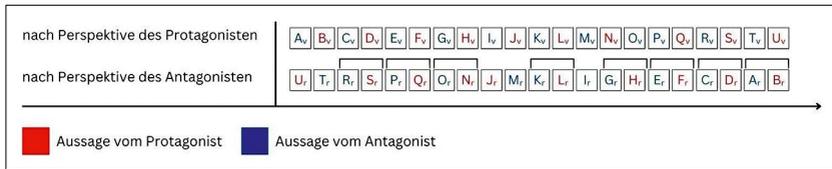
Dasselbe Phänomen offenbart sich, wenn der grundlegende Handlungsstrang  
des Filmes betrachtet wird. Am Anfang wird der Protagonist für die Geheimorga-  
nisation TENET rekrutiert und die Geschehnisse der Erzählung werden ausgelöst.  
Die Ereignisse der Narration beruhen somit auf der Tatsache, dass die Mission  
existiert. Geegründet wird diese jedoch in der Vergangenheit während einer Zeit-

reise des zukünftigen Protagonisten: Sein früheres Selbst kann also nur Teil der Organisation werden (Wirkung), da sein späteres Ich diese aufgebaut hat (Ursache). Dies wird dem Protagonisten und damit auch den Rezipierenden erst kurz vor Ende des Films eröffnet, wodurch sie die temporale Ordnung auf Story-Ebene erneut überdenken müssen. Wie diese Beschreibungen zeigen, werden die Geschehnisse nicht lediglich rückwärts abgespielt, es wird darüber hinaus die Kausalität umgekehrt. Die Zuschauenden müssen sich jeden Moment, in dem sich die beiden Stränge treffen, aus zwei differenten Perspektiven erschließen, sodass TENET deutlich diverses und konnektives Potenzial aufweist.

Des Weiteren kann diese Umkehrung von Ursache und Wirkung auf der auditiven Ebene für Komplexität sorgen. Während der Unterhaltung der Phase 2a, die in der Lagerhalle nach der Verfolgungsjagd geführt wird, entwickelt sich das Gespräch für den Protagonisten sowie den invertierten Antagonisten wegen der entgegengesetzten Zeitrichtungen und der daraus resultierenden andersartigen Kausalität auf unterschiedliche Art und Weise (1:22:50–1:25:47). Aufgrund der oben dargestellten Diskrepanz – zwischen den Blickwinkeln der invertierten und der nicht invertierten Personen – spricht der Antagonist aus der Sicht des Vorwärtsstranges rückwärts und der Protagonist aus der Perspektive des Rückwärtsstranges rückwärts. Damit sie ihre Beiträge dennoch nachvollziehen können, werden sie auf der jeweiligen Dimension in ihrer chronologischen Reihenfolge erneut abgespielt, wodurch sie vorwärts und rückwärts zu hören sind (qualitative und quantitative Diversität). Allerdings sind durch die Gegensätzlichkeit der beiden Stränge Gesprächsanfang und -ende vertauscht, sodass die Aussagen, welche zu Beginn auf dem Vorwärtsstrang respektive Rückwärtsstrang getätigt werden, auf dem jeweils anderen Strang schon geäußert wurden.

Dies lässt sich zum Beispiel daran erkennen, dass der Protagonist am Anfang des Dialogs fragt, woher der Antagonist den Ort der verlorenen Kapsel kennt, dabei verriet er es ihm kurz vor Beendigung der Unterhaltung selbst und Andrei Sator hat es auf dem Rückwärtsstrang bereits zu Beginn der Auseinandersetzung erfahren. Aufgrund der Tatsache, dass die Beiträge erst nach ihrer Artikulation übersetzt werden können und diese gegensätzliche Chronologie zwischen den Dimensionen herrscht, sind die Übersetzungen auf den Zeitsträngen entweder vor oder nach der tatsächlichen Realisation zu hören. Die Aussagen sind somit zwar aufgrund der gegenläufigen Zeitlichkeit der Stränge konträr zueinander angeordnet, jedoch bleiben sie wegen der verzögerten Übersetzung paarweise miteinander verbunden: So kommt auf beiden Zeitlinien Gesprächsbeitrag A vor B, genau wie C vor D steht (Abb. 3).<sup>11</sup>

11 Zur besseren Übersicht wurde jeder Satz des Gespräches mit einem Buchstaben versehen. Dabei symbolisiert in der Abbildung 3 das tiefgestellte V die Botschaften auf dem Vorwärtsstrang (Beiträge des Protagonisten und die übersetzten Aussagen von Sator) und das tiefgestellte R die auf dem Rückwärtsstrang (Beiträge von Sator und die übersetzten Aussagen des Protagonisten).



3 Chronologie des Gesprächs der Phase 1c und 2a nach der Perspektive des Protagonisten auf dem Vorwärtsstrang und des Antagonisten auf dem Rückwärtsstrang.

Der Dialog ist auf dem Rückwärtsstrang also nicht einfach andersherum aufgebaut (wie F, E, D, C, B, A), sondern es ereignet sich mit deutlicher Dominanz etwas, das ich als ›blockweise Umkehr‹ (etwa EF, CD, AB) bezeichne und in Abbildung 3 durch die schwarzen Klammern ersichtlich wird. Auf diese Weise bleibt zwar das Verhältnis von Sender und Empfänger gleich, allerdings werden diese Paare – je nach Dimension – unterschiedlich aneinandergereiht. Auf beiden Zeitsträngen stellt beispielsweise Andrei Sator die Frage (C) vor der Antwort des Protagonisten (D), aber diese Aussagen werden von unterschiedlichen Beiträgen eingerahmt: Auf dem Vorwärtsstrang lässt sich die Reihenfolge ABCDEF und auf dem Rückwärtsstrang EFCDAB bestimmen, sodass sich die Kombination CD einerseits nach B und vor E und andererseits nach F und vor A lokalisieren lässt (Abb. 3).<sup>12</sup> Im Ergebnis belegen diese durchaus komplexen Ausführungen, dass der Schlagabtausch, auch wenn er aus zwei Sichten gezeigt wird und lediglich eine Minute dauert, äußerst schwierig zu verstehen ist. Den Zuschauenden wird durch die Übersetzung zwar der grundlegende Inhalt der Unterhaltung vermittelt, die Ursache für diesen besonderen Gesprächsaufbau können sie aber erst nach einer expliziteren Analyse erkennen. Dabei müssen die nacheinander angeordneten, durchaus unterschiedlichen Dialoge (qualitative und quantitative Diversität) zunächst in eine Gleichzeitigkeit gebracht (Konnektivität auf Plot-Ebene) und anschließend nachvollzogen werden, was die Unterhaltung für den Protagonisten oder für Sator bedeutet (Konnektivität auf Story-Ebene). Christopher Nolan inszeniert auf diese Weise ein außergewöhnliches Aufeinandertreffen des Vorwärts- und Rückwärtslaufes, welches sich nicht nur auf der Bildebene, sondern auch auf der Audioebene widerspiegelt und eindrücklich demonstriert, mit welchen Herausforderungen

12 Wie in Abbildung 3 deutlich wird, lassen sich aus der Perspektive des Rückwärtsstranges in der Mitte und am Anfang der Unterhaltung Ausnahmen von dieser Regel feststellen. Aus der Sicht des Protagonisten wird das Gespräch beispielsweise mit einem Beitrag von Sator (T) und der Antwort des Protagonisten (U) beendet. Wegen des Rückwärtslaufes beginnt die Unterhaltung für den Antagonisten jedoch mit genau diesem Austausch, sodass seine Aussage (T) nach dem Beitrag des Protagonisten (U) fällt und das Verhältnis von Aktion und Reaktion – beziehungsweise Ursache und Wirkung – umgedreht wird. Nichtsdestoweniger sind die Inkongruenzen – wie beispielsweise die Distanz zwischen den Aussagen I und J – in einigen Fällen so stark, dass der Ursprung für diese Ausnahmen nicht endgültig ergründet werden kann und die Erzählung an dieser Stelle als offen deklariert werden muss.

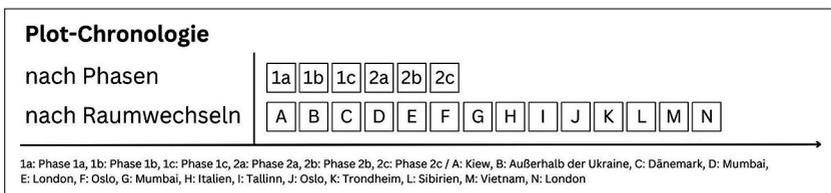
die Zuschauenden konfrontiert werden, wenn invertierte und nicht invertierte Personen im Film ein Gespräch führen.<sup>13</sup>

Zusammenfassend hat dieses Kapitel gezeigt, dass in Christopher Nolans TENET eine Style-basierte Komplexität besteht, die vor allem darauf beruht, dass in einer Szene nicht nur vorwärts, sondern auch rückwärts gerichtete Verläufe dargestellt werden und nach der Typologie von Matthias Brüts Inversionen der Variante 2b stattfinden. Insbesondere aus dieser audiovisuellen Manipulation des gewöhnlichen Zeitempfindens, die innerhalb der zweiten Phase ihren Höhepunkt hat, resultiert die diverse und verbindungsreiche Struktur des Mediums. Marcus Stiglegger verweist in seinem Artikel *Kino im Angesicht des Virus* (2021) darauf, dass eine derartige Rückwärtserzählung noch «nie [...] auf vergleichbare Weise gesehen» (Stiglegger 2021, S. 119) wurde, was in Anbetracht der Tatsache, wie umfassend diese Technik mit all ihren Auswirkungen und Eigenheiten (Umkehrung von Ursache und Wirkung, gleichzeitige Rückwärts- und Vorwärtsabfolge, Parallelität der drei Zeitformen *et cetera*) inszeniert wird, kaum verwunderlich ist.

## 2.2 Story- und Plot-basierte Zeit-Komplexität: Zwischen Nach- und Gleichzeitigkeit

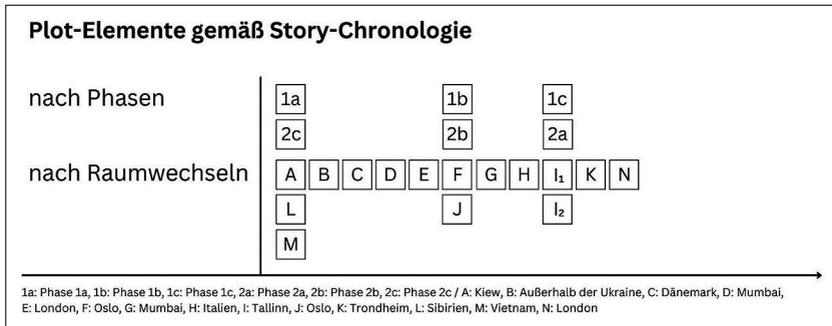
Da die Story- und Plot-Ebene zwar einen der Style-Ebene untergeordneten, aber dennoch ausschlaggebenden Einfluss auf die Komplexität des Films nehmen, sollen sie nun genauer untersucht werden. Um uns zunächst der Plot-Chronologie anzunähern, bringe ich die Reihenfolge der Phasen 1a–2c aus der Abbildung 1, in welcher die temporale Zangenbewegung der Handlungsstruktur von TENET festgehalten ist, in die für Julia Eckel typische Form, sodass sich die obere Variante in Abbildung 4 ergibt (vgl. Eckel 2012, S. 33).

Diese Grafik offenbart die in der medialen Inszenierung geschilderte Abfolge der Geschehnisse: An den Phasen 1a, 1b und 1c schließen sich die Phasen 2a, 2b und 2c an. Die Ortswechsel in TENET ereignen sich jedoch nicht nur zwischen den drei Städten Kiew, Oslo und Tallinn, welche als bedeutend herausgestellt und zur



4 Darstellung der Plot-Chronologie nach den Phasen der Handlungsstruktur und den Raumwechseln.

13 Abgesehen von diesen Zeitspielereien finden in Tenet auch (konventionelle) Ellipsen, Pro- und Analepsen statt.



5 Darstellung der Plot-Elemente gemäß der Story-Chronologie nach den Phasen der Handlungsstruktur und den Raumwechselln.

Gliederung der Phasen herangezogen wurden, sondern zwischen insgesamt vierzehn Räumen, die sich teilweise wiederholen. Um eine spezifischere Wiedergabe des Filmaufbaus zu ermöglichen, sollen nun all diese Raumwechsel<sup>14</sup> beachtet werden. Diese zweite Variante ist in Abbildung 4 direkt unter der ersten angeordnet und fügt sich aus einer Abfolge von Großbuchstaben zusammen, die jeweils für einen Raum in der Diegese stehen.<sup>15</sup>

Um weitere Rückschlüsse aus der sich ergebenden Ordnung ziehen zu können, ist laut Julia Eckel vor allem das «Verhältnis von Story- und Plot-Chronologie relevant, das sich als Ausgangspunkt für die Analyse anbietet» (Eckel 2021, S. 100). Aus diesem Grund werden die Plot-Elemente gemäß der Story-Chronologie in Abbildung 5 dargestellt und nach der Gliederung der Abbildung 4 strukturiert.

Wie die Beschreibung der Handlungsstruktur in Kapitel 1 gezeigt hat, werden in TENET auf Story-Ebene zunächst «Zeit-Universen verdoppel[t]» (ebd., S. 88), da nicht nur ein Vorwärts-, sondern auch ein Rückwärtsstrang existiert und die Möglichkeit gegeben ist, in der Zeit zu reisen. Auf diese Weise lässt sich gemäß Julia Eckel eine «quantitative und qualitative Diversität von Zeitsträngen» (ebd.) erkennen, die in Bezug auf die Zeit im Film bereits temporale Komplexität bewirkt. Zusätzlich offenbart sich, wenn die Abbildungen 4 und 5 miteinander verglichen werden, dass zwischen der Story- und Plot-Chronologie eine erhebliche Diskrepanz besteht. Dies lässt sich darauf zurückführen, dass die mediale Inszenierung auf Plot-Ebene von einem Nacheinander geprägt ist, obwohl sich einige Ereignisse hinsichtlich der Story-Ebene simultan vollziehen. Wie in Kapitel 1 angedeu-

14 In diesem Zusammenhang wird auf die Bezeichnung *Raumwechsel* zurückgegriffen, da in einigen Fällen einzig das Land und kein genauer Ort ersichtlich wird, wodurch sich eine Kombination aus Städte- und Ländernamen ergibt.

15 Die durch Pro- und Analepsen bedingten Raumwechsel bleiben im Schaubild unberücksichtigt und die Raumwechsel, welche durch die Parallelmontage von örtlich getrennten Szenen entstehen, werden trotz ihrer Wiederholungen lediglich einmal dargestellt.

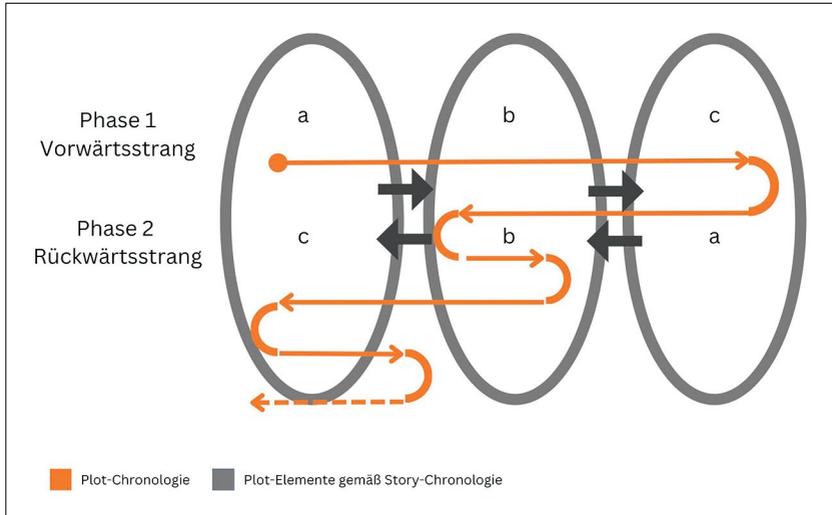
tet, läuft der finale Kampf in Sibirien und Vietnam (Phase 2c / Elemente L und M) zeitgleich mit der Einstiegsszene des Films in Kiew (Phase 1a / Element A) ab. Gleiches lässt sich für die beiden Sequenzen am Flughafen in Oslo (Phase 1b und 2b / Elemente F und J) und auf der Straße in Tallinn (Phase 1c und 2a / Elemente I<sub>1</sub> und I<sub>2</sub>) ausmachen, wobei sich der Protagonist sogar am selben Ort befindet und die Vorfälle am Flughafen und die Verfolgungsjagd insgesamt zwei Mal erlebt. Diese «zeitliche Wiederholungsstruktur» wird in dem Schema durch die Formation der Kästchen ersichtlich, die in Abbildung 4 ausschließlich nebeneinander und in Abbildung 5 teilweise untereinander angeordnet sind.

Die Filmemacher:innen verfügen über Strategien, um die Simultanität der Story-Ebene auch auf Plot-Ebene zu inszenieren, und trotzdem setzen sie derartige Gestaltungsmittel in TENET nur bedingt ein. So werden insbesondere während der Actionszenen zwar differente Handlungen mithilfe von Parallelmontagen zeitlich verbunden, aber einzig um die Aktivitäten der beteiligten Personen abzubilden und nicht die gleichzeitig passierenden Ereignisse eines weiteren temporalen Stranges. Stattdessen halten sie auf der Plot-Ebene vorwiegend an «herkömmlichen, linearen Zeitvorstellungen» (ebd., S. 100) fest und entscheiden sich bewusst für eine andere Art der Inszenierung: Sie zeigen den Rezipierenden, wie der Protagonist die Geschehnisse zwei Mal erlebt, indem er den Vorfällen zunächst auf dem Vorwärtsstrang und anschließend aufgrund der Zeitreise auf dem Rückwärtsstrang beiwohnt. Die Zuschauenden verfolgen die Vorgänge der Diegese immer aus der Perspektive seiner gegenwärtigen Version und begleiten ihn dabei, wie er zu seinem späteren Ich wird. Die Ereignisse der Zukunft werden auf dem Vorwärtsstrang also nur beachtet, wenn sie sich mit den aktuellen Vorfällen der Diegese überschneiden und die beiden Zeitstränge aufeinandertreffen.

Werden die bisherigen Erkenntnisse in das in Kapitel 1 angeführte Schaubild zur Handlungsstruktur eingefügt, lässt sich der Kontrast zwischen den Ebenen in einer gemeinsamen Grafik wie folgt festhalten (Abb. 6). Der orangene Pfeil zeigt die Chronologie der Plot-Ebene an (1a → 1b → 1c → 2a → 2b → 2c) und die grauen Pfeile die Abfolge der Ovale, welche die Elemente der Story-Ebene miteinander verbinden (1a/2c → 1b/2b → 1c/2a → 1c/2a → 1b/2b → 1a/2c).<sup>16</sup>

Der starke Kontrast zwischen der Story- und der Plot-Ebene verursacht allerdings nicht nur ein diverses, sondern auch ein konnektives System, da die Rezipierenden zwischen den nacheinander dargestellten Ereignissen Verbindungen generieren müssen. Julia Eckel führt in Bezug auf *forking-path*-Narrationen, in

16 In dieser Abbildung sind – im Gegensatz zur Abbildung 1 – nun alle explizit wiedergegebenen Zeitreisen des Protagonisten respektive Wechsel zwischen den Strängen berücksichtigt. Der letzte Übergang wird in gestrichelter Form abgebildet, da nicht genau ersichtlich wird, zu welchem Zeitpunkt er stattfindet. Die Plot-Chronologie lässt jedoch darauf schließen, dass sich dieser Abschnitt, welcher den Mord an Priya Singh thematisiert, kurz nach dem Kampf in Sibirien ereignet.



6 Darstellung der Plot-Chronologie und der Plot-Elemente gemäß der Story-Chronologie nach den Phasen der Handlungsstruktur.

denen ein Handlungsstrang ab einem gewissen Zeitpunkt vervielfacht und in alternativen sowie simultanen Versionen fortgesetzt wird, Folgendes aus: «Die Gleichzeitigkeit beziehungsweise Parallelität, die im Plot wiederum meist als lineare Abfolge präsentiert wird, lässt [...] die Verbindungen zwischen den Strängen als vielfältig und somit komplex erscheinen.» (Ebd., S. 88)

Bei TENET handelt es sich zwar nicht um eine *forking-path*-Narration, dennoch lässt sich eine vergleichbare Wirkung im Film ebenfalls erkennen. Aufgrund der Simultanität zwischen dem Vorwärts- und Rückwärtsstrang können wir vor allem während der Geschehnisse in den beschriebenen Schlüsselorten ein diverses Beziehungsgeflecht ausmachen. Dies soll anhand der Phase 1c veranschaulicht werden, in der acht Handlungsabschnitte ersichtlich werden, die in der Legende zur Abbildung 7 angegeben sind (1:08:38–1:24:23).

Aus der Abbildung 7 ergibt sich, dass den Zuschauenden – nach Sators Auftritt (H) – die Verhandlung erneut gezeigt wird, doch dieses Mal nicht aus der Sicht des Protagonisten, sondern aus der Perspektive des invertierten Sators. Auf diese Weise offenbart sich, dass das Gespräch für den Protagonisten das Ende der gesamten Verfolgungsjagd und für Andrei Sator den Beginn darstellt. Nachdem sein nicht invertiertes Ich in die Maschine geflüchtet ist, kommt er invertiert auf dem Rückwärtsstrang heraus und wird erst in diesem Moment zu der Version, die sich nun gegenläufig durch das vom Protagonisten schon erlebte Geschehen bewegt. Dementsprechend ereignen sich die angeführten Handlungsabschnitte der Phase 1c (A–H) für ihn in umgekehrter Reihenfolge (H–A). Doch abgesehen von

## Chronologie der Phase 1c

nach Perspektive des Protagonisten

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

nach Perspektive des Antagonisten

H	G	F	E	D	C	B	A
---	---	---	---	---	---	---	---

A: Diebstahl des Koffers, B: Verfolgungsjagd, C: Kofferübergabe, D: Schießerei und Festnahme, E: Verhandlung, F: Schuss, G: Geständnis, H: Auftritt des nicht invertierten Sators

7 Chronologie der Ereignisse der Phase 1c aus der Perspektive des Protagonisten auf dem Vorwärtsstrang und des Antagonisten auf dem Rückwärtsstrang.

dem kurzen Ausschnitt (G–E), welcher direkt aus der Perspektive von Sator inszeniert wird, und drei weiteren Wechseln zu seinem Handlungsstrang (D), werden den Rezipierenden alle anderen Begebenheiten aus der Sicht des Protagonisten gezeigt. Die Verbindungen zwischen den beiden Strängen und die Chronologie der Geschehnisse müssen die Zuschauenden sich daher selbst erschließen, indem sie die Story- und die Plot-Chronologie miteinander vergleichen. Diese Notwendigkeit drängt sich das erste Mal auf, als der Protagonist in der Phase 1c durch die Zeit reist und die qualitative und quantitative Diversität offenbart wird. Denn ein derartiger Kontrast zwischen der Story- und der Plot-Ebene des Films verursacht nach Julia Eckel «einen ständigen Drang zur (Wieder)Herstellung seiner Chronologie und zur Relinearisierung seiner Einzelteile» (ebd., S. 100).

Wie mit dem vorherigen Beispiel jedoch demonstriert werden kann, gestaltet sich diese Relinearisierung sowohl beim erstmaligen als auch beim mehrfachen Rezipieren schwierig. Wiederholt befinden sich die fiktiven Personen innerhalb eines Vorfalls in unterschiedlichen Zeitdimensionen, sodass beispielsweise unklar ist, was für ein Ziel die invertierten Figuren anstreben, aus welchem Moment der Zukunft sie kommen und was für sie in der Vergangenheit liegt. Die Zuschauenden müssen die Ereignisse der Wiederholungen miteinander abgleichen und vereinen, einen zeitlichen und räumlichen Bezug zwischen ihnen herstellen und in ihrer Gesamtheit verstehen. Während die Komplexität bei *forking-path*-Narrationen also gemäß Eckel durch «die Unvereinbarkeit der einzelnen Zeitstränge» (ebd., S. 88) bewirkt wird, ist bei dem hier zu analysierenden Film genau das Gegenteil der Fall: Sie fügen sich ineinander. Die Rezipierenden müssen diese Verbindung und die tatsächliche Simultanität auf der Story-Ebene allerdings erst erkennen, da ihnen auf Plot-Ebene die Geschehnisse nacheinander präsentiert werden. Die Stränge erscheinen daher «als von der eindimensionalen Gerichtetheit der Zeit abweichende, nonlineare Phänomene [...], deren Abspaltung auf Kontingenz gegründet scheint» (ebd.).

Weitere zeitliche Inkongruenzen ergeben sich, wenn die Zuschauenden – wie oben beschrieben – die aufeinanderfolgenden Darstellungen der zeitlichen Wie-

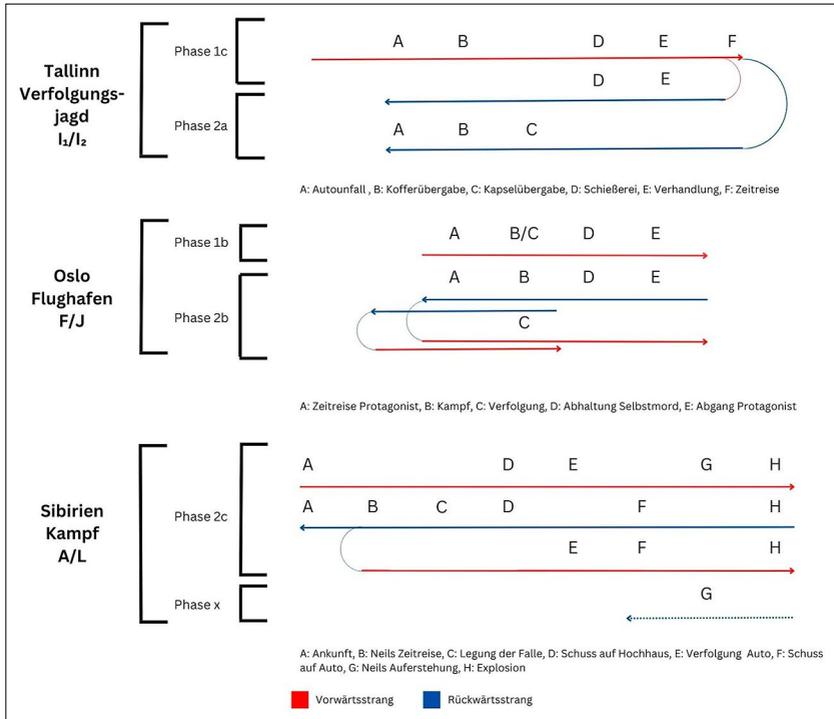
derholungsstruktur vergleichend gegenüberstellen und so in eine Simultanität bringen. Diese können mithilfe von Sabine Zubariks Beitrag *Das Simulacrum der Gleichzeitigkeit* entschlüsselt werden, die sich mit der Inszenierung von Parallelität in narrativen Medien befasst und daraus resultierende Besonderheiten erläutert (Zubarik 2021, S. 149–174). Bei *forking-path*-Filmen wird der Moment, in dem die «Idee der Simultanität [...] eingeführt» (ebd., S. 152) und die Handlung in gleichzeitig sich ereignenden Variationen fortgesetzt wird, als «Knotenpunkt» bezeichnet (ebd.). Obwohl in *TENET* derartige, alternative Realitäten nicht thematisiert werden, beschreiben die Begriffe adäquat die Entstehung der Gleichzeitigkeit zwischen den temporalen Strängen: Im Zuge der Zeitreisen treffen der Vorwärts- und Rückwärtsstrang in einem gemeinsamen Punkt aufeinander, und es entwickeln sich zwei – aufgrund der entgegengesetzten Chronologie – differente und dennoch simultane Varianten eines Vorfalles, da die Figuren das eben Geschehene sowohl vorwärts als auch rückwärts erleben können. Im Gegensatz zu den meisten *forking-path*-Narrationen existiert allerdings nicht nur ein einziger Gabelungspunkt, sondern es lassen sich durch die zahlreichen Inversionen und der damit verbundenen Verdopplung der Ereignisse quantitativ und qualitativ unterschiedliche Knotenpunkte ausmachen (Diversität). Diese Verzweigungspunkte werden in Abbildung 6 anhand der Halbellipsen ersichtlich, welche die dargestellten Übertritte des Protagonisten auf einen neuen Strang markieren. Darüber hinaus kann es nach Sabine Zubarik zwischen den beiden Dimensionen zu «Kontaminationen» (ebd., S. 154) kommen, was sie als «Ansteckung oder Verschmelzung von Bestandteilen von an sich getrennten Einheiten» definiert (ebd.). Dies kann beispielsweise beobachtet werden, wenn ein fiktiver Charakter über Kenntnisse seines anderen Selbst verfügt, obwohl sich dieser in einer eigentlich unzugänglichen Parallelwelt aufhält (vgl. ebd., S. 155).

In *TENET* können die Aktivitäten auf den Strängen nicht so wie in Zubariks Definition separat voneinander gedacht werden, da sich diese grundsätzlich gegenseitig beeinflussen und ergänzen. Daher soll mit dem Begriff der «Kontamination» hier der Moment erfasst werden, in dem sich die Handlungen der nicht getrennten, vielmehr miteinander verflochtenen Versionen stärker annähern und berühren. Dies ist der Fall, wenn sich die Vorgänge eines Stranges auf den anderen auswirken und ihre tatsächliche Parallelität angedeutet wird. Paradigmatisch kann die Szene betrachtet werden, in welcher der Protagonist auf dem Rückwärtsstrang eine Schusswunde an seinem Arm entdeckt, die ihm durch eine Person auf dem Vorwärtsstrang später noch zugefügt werden wird (ab 1:36:48). Laut der Ansicht von Zubarik sind es «diese Kontaminationen [...], die den Effekt der Gleichzeitigkeit überhaupt erst evozieren, und nicht die bloße Tatsache, dass es [...] gleichzeitig verlaufende Handlungsstränge gibt» (ebd., S. 154). Wird jedoch der Ausschnitt herangezogen, in welchem der Protagonist von seinem früheren Ich schließlich tatsächlich angeschossen wird, tritt die Kontamination deutlicher als

bei dem vorherigen Beispiel in Erscheinung. Dies liegt nach Sabine Zubarik darin begründet, dass die beiden «narrativen Linien [...] an einem Ort zum selben Zeitpunkt aufeinandertreffen» (ebd.). Während die differenten Versionen des Protagonisten in der zuerst angesprochenen Szene räumlich voneinander getrennt sind und die Schnittstelle zu der anderen Dimension lediglich anhand der Verletzung ersichtlich wird, befinden sie sich in Hinsicht auf das zweite Exempel zeitgleich in ein und demselben Raum und die Stränge sind von einer intensiven Wechselbeziehung geprägt, da die Figuren miteinander kämpfen (1:41:39–1:43:26). Diese – aufgrund der hohen Diversitäten und Konnektivitäten – durchaus komplexeren Verflechtungen lassen sich in Bezug auf die Schlüsselorte der Handlungsstruktur erkennen.

Wie in den obigen Beschreibungen erklärt, werden Ereignisse wiederholt und aus der Perspektive der unterschiedlichen Dimensionen gezeigt. Dementsprechend sind die dargestellten Räume und Zeiten identisch und der Vorwärts- und Rückwärtsstrang fusionieren. So finden in der Phase 1c und 2a die Verfolgungsjagen in Tallinn und in der Phase 1b und 2b die Geschehnisse am Flughafen in Oslo statt. Phase 1a und 2c spielen zwar zu derselben Zeit und es vollziehen sich Kontaminationen – wenn beispielsweise eine in der Phase 2c passierende Explosion bereits in der Phase 1a von den Charakteren wahrgenommen wird – aber die Begebenheiten lassen sich einmal in Kiew und einmal in Sibirien verorten. Wird allerdings die Phase 2c unabhängig von der Phase 1a in den Fokus gerückt, offenbart sich, dass in dieser ebenfalls die Sicht von konträren Zeitsträngen wiedergegeben wird und Verdopplungen entstehen. Auf diese Weise kommen in TENET insgesamt drei Abschnitte vor, in denen sich derartige Kontaminationen einstellen und die im Anschluss genauer analysiert werden sollen (Abb. 8–10).

Dazu werden auf struktureller Ebene zunächst die nacheinander arrangierten Wiederholungen in eine Gleichzeitigkeit gebracht, sodass die Plot-Elemente gegenübergestellt sind und sich die zusammengehörigen Phasen in Schaubilder übertragen lassen. In Anlehnung an die Abbildungen 5 und 6, welche sich auf den gesamten Film beziehen – und die Verbindungen lediglich in Form der untereinander angeordneten Räume (A/L/M, F/J, I<sub>1</sub>/I<sub>2</sub>) oder Zeitlinien demonstrieren –, werden die einzelnen Szenen, welche diese raumzeitlich kongruenten Kontaminationen beinhalten, nun im Detail aufgeschlüsselt. Dafür sind – wie in Abbildung 7 – die relevanten Handlungsabschnitte mit Buchstaben versehen und entsprechend ihres Auftretens auf dem Vorwärtsstrang (rot) oder Rückwärtsstrang (blau) angeführt. Hierbei ist zu beachten, dass die Ereignisse zwar Bestandteile jedes Zeitstrahls sind, dennoch werden die Buchstaben nur dann angegeben, wenn eine Kontamination stattfindet und das Geschehen auch aus der Perspektive der Figur des Handlungsstranges inszeniert wird. Außerdem sind alle temporalen Wechsel, welche die Rezipierenden in der Diegese begleiten können, ausgestaltet und nicht – wie in Abbildung 6 – einzig die des Protagonisten.



8-10 Parallelisierung der nacheinander arrangierten Wiederholungen.

Vergleichen wir in einem ersten Schritt alle drei Abbildungen miteinander, offenbaren sich Unterschiede zwischen den Abständen der Wiederholungen: In Tallinn wird das Ereignis auf dem Vorwärtsstrang gezeigt, und direkt anschließend auf dem Rückwärtsstrang (Phase 1c/2a). In Oslo liegen zwischen den Darstellungen der Geschehnisse im Flughafen die Vorgänge der Phase 1c und 2a, sodass sich dieses Mal eine größere zeitliche Distanz zwischen den Wiedergaben identifizieren lässt und die Rezipierenden hinsichtlich ihres Erinnerungsvermögens herausgefordert werden (Phase 1b/2b). In Sibirien erfolgt schließlich der Höhepunkt: Der Vorfall ist – statt nacheinander – parallel aus den Perspektiven des Rückwärtsstranges und des Vorwärtsstranges abgebildet, wodurch die konträren Sichten miteinander verschmelzen. Den Zuschauenden wird bezüglich ihres Verständnisprozesses zunehmend mehr abverlangt. Dieses übergeordnete Muster des Films soll als ‹strukturelle Komplexitätssteigerung› bezeichnet werden. Betrachten wir die Abbildungen in einem zweiten Schritt einzeln, indem der Aufbau der jeweiligen Stränge genauer analysiert wird, lässt sich eine weitere Erkenntnis gewinnen: Die einzelnen Szenen unterscheiden sich nicht nur



11–12 Ellipse durch Auslassung des Blickkontaktes zwischen den differenten Versionen des Protagonisten auf dem Vorwärtsstrang (1:20:16) und die Ergänzung der Ellipse durch Darstellung des Blickkontaktes aus der Sicht des invertierten Protagonisten auf dem Rückwärtsstrang (1:34:09).



wegen der kontrakausalen Abfolge, es kommt überdies zu dem Einsatz von Ellipsen.

In Abbildung 8 können die vorwärts und rückwärts gerichteten Aktivitäten des Protagonisten (roter Strang 1 und blauer Strang 3) und die teilweise durch Parallelmontage mit den Rezipierenden geteilten Handlungen des invertierten Andrei Sators (blauer Strang 2) betrachtet werden. In Bezug auf den zweiten Strang lässt sich eine Kontamination ausmachen, als nach dem Knotenpunkt (Abb. 8, roter Halbkreis) der invertierte Protagonist zu der Verfolgungsjagd zurückkehrt, die sich nun rückwärts abspielt (1:33:50–1:34:16). Dabei erhalten die Zuschauer:innen – trotz der ihnen bekannten Begebenheiten – neue Informationen: Das vergangene Ich des Protagonisten sieht sein zukünftiges Selbst im Auto (analog zur Möbiusbandstruktur) und wirft die Kapsel zu diesem statt zu dem Antagonisten (Abb. 12). Diese Interaktion, die mit dem Buchstaben C versehen ist, ist von Besonderheit, da sie in der Phase 1c nicht dargestellt wird (1:19:53–1:20:35). Obwohl die Verfolgungsjagd aus der Perspektive des Protagonisten gezeigt wird, verzichten die Filmemacher:innen auf die Inszenierung dieses entscheidenden Moments (Abb. 11). Das wird in Abbildung 8 dadurch ersichtlich, dass der Buchstabe C einzig auf der unteren Linie platziert ist. Diese bewusste Auslassung sorgt für Komplexität, weil die Rezipierenden rückblickend ihre Wahrnehmung der Phase 1c und des Informationsstandes des Protagonisten korrigieren müssen.<sup>17</sup>

17 Lediglich in der Phase 2a sieht man, dass Andrei Sator und der Zukunftsprotagonist ebenfalls Blickkontakt haben und der Antagonist für den Autounfall des Protagonisten – der in der Phase 1c nur angedeutet wird – verantwortlich ist.



13-14 Elliptische Auslassung bei der Enttarnung des Protagonisten in der Phase 1b (0:46:39) und deren Ergänzung in der Phase 2b (1:43:42).

Des Weiteren können die Kontaminationen in Abbildung 9 untersucht werden. In diesem Schema wird der versuchte Kunstraub aus der Sicht des Protagonisten in der Phase 1b abgebildet (roter Strang 1) und in der Phase 2b aus der Sicht des invertierten Protagonisten (blauer Strang 2) und des invertierten Neils (blauer Strang 3), deren Zeitreisen hintereinander gezeigt werden. Das Besondere hierbei ist, dass auf dem ersten Strang gleichzeitige Ereignisse (B/C) anschließend nacheinander erlebt werden. So wird das invertierte Selbst des Protagonisten in den Kampf mit seinem anderen Ich verwickelt (B), reist dann auf den Vorwärtsstrang und wird dort von Neils Vergangenheits-Ich verfolgt und durch das Abreißen des Helmes enttarnt (C). Diese Parallelität der Handlungen liegt in der zeitversetzten Struktur der Dimensionen begründet, sodass aus der Sicht des ersten Stranges die Versionen des Protagonisten simultan auftreten. Zusätzlich wird die angesprochene Enttarnung erst in der Phase 2b inszeniert (1:43:29–1:43:49), obwohl das Ereignis aus Neils Perspektive schon in der Phase 1b geschildert wird (46:31–46:39). In beiden Sequenzen verschwindet der Protagonist hinter einer Wand, als er demaskiert wird. In der Phase 1b wird allerdings einzig Neil und in der Phase 2b schließlich auch den Rezipierenden ein Einblick hinter diesen Sichtschutz und damit auf den Protagonisten gewährt (Abb. 13–14).

Nach dieser verspäteten Informationsvergabe können die Zuschauenden verstehen, weshalb Neil in der Phase 1b den Protagonisten davon abhält, sein Gegenüber zu erschießen: Er weiß, dass der Protagonist sich ansonsten selbst töten würde (D). Um dieses Paradoxon begreifen zu können, müssen die Rezipierenden aber zunächst die Verbindungen zwischen den Strängen herstellen, da sich diese

aufgrund der entgegengesetzten Kausalität an unterschiedlichen Erzählmomenten befinden. Für den Protagonisten der Phase 2b ist der Konflikt beendet, und er verlässt nach der Enttarnung durch Neil den Flughafen. Der Protagonist in der Phase 1b ist hingegen in den noch andauernden Kampf (B) verwickelt, sodass Neil zu diesem zurückkehren und den Mord (D) an der anderen Version des Protagonisten verhindern kann. Folglich realisieren der Protagonist und damit die Zuschauenden während der sich wiederholenden Sequenz, dass er in der Phase 1b gegen sich selbst gekämpft hat und Neil bereits davon wusste. Zwischen dem Protagonisten und Neil besteht somit ein Wissensgefälle, das erst aufgehoben wird, als der Protagonist zu seinem späteren Ich wird.

Letztlich soll in Abbildung 10 die Phase 2c betrachtet werden. Das Besondere an diesem Abschnitt ist, dass die Kontaminationen zwischen den sich wiederholenden Ereignissen nicht entstehen, indem diese in einer Phase vorwärts und in einer anderen rückwärts erlebt werden. Beide Dimensionen werden in einer einzigen Phase vereint (erneut eine Möbiusbandstruktur), und die Geschehnisse werden währenddessen aus unterschiedlichen Perspektiven thematisiert. In diesem Zusammenhang soll zunächst die erste (roter Strang 1) und zweite Zeitlinie (blauer Strang 2) in Abbildung 10 untersucht werden. Zwischen den Handlungen auf diesen Strängen besteht eine Verbindung, da die Charaktere eine temporale Zangenbewegung ausführen: Das blaue Team (Strang 2) arbeitet sich rückwärtig durch die Mission und bahnt sich vom zeitlichen und räumlichen Ende des Kampfes (H) einen Weg zum Anfang (A), wohingegen das rote Team (Strang 1) vorwärtsgerichtet ist und vom Anfang (A) bis zum Ende (H) voranschreitet. Anstatt diese Zangenbewegung nun in linearer Reihenfolge und die simultanen Aktivitäten der Mannschaften im Wechselschnitt zu zeigen, verknüpfen die Filmemacher:innen den Anfang aus der Sicht der roten (A) und das Ende aus der Sicht der blauen Gruppe miteinander (H) und erzeugen durch diese Parallelmontage der kontrakausalen Dimensionen das Gefühl einer Gleichzeitigkeit, die auf Story-Ebene nicht existent ist (eine Syllepse, 2:00:15–2:01:58).<sup>18</sup>

Derselbe manipulative Einsatz der Parallelmontage lässt sich auch in Bezug auf den dritten Zeitstrang (roter Strang 3) in Abbildung 10 erkennen. Dieser entsteht, indem in der eben beschriebenen temporalen Zangenbewegung eine weitere ausgeführt wird: Neil startet zwar auf dem Rückwärtsstrang in der Mannschaft mit den blauen Armbinden, aber ungefähr im letzten Drittel des Kampfes wechselt er die Dimension, um die gerade rückwärts erlebten Momente vorwärts wahrzunehmen und ein gesehenes Ereignis – das gegnerische Legen einer Falle (C) – zu verhindern

18 Lediglich in der Mitte berühren sich die Dimensionen in einem Schnittpunkt, weil sich dort die Stränge durch ihre entgegengesetzte Abfolge treffen. Dieser gemeinsame Punkt wird auch in der medialen Inszenierung durch eine zeitliche und räumliche Kontamination (der Schuss auf ein Hochhaus, D) realisiert.

(2:10:45–2:22:52). Nach seiner Zeitreise (B) werden seine Handlungen erneut mit denen des Protagonisten ins Verhältnis gesetzt, als würden sie simultan geschehen. Da diese jedoch vorab schon nicht synchronisiert waren und Neil eine gewisse Zeit zu dem Drehkreuz benötigt hat, in der er sich noch weiter von dem Protagonisten entfernt hat, nimmt er ab seinem Eintritt auf den Vorwärtsstrang an einem für den Protagonisten bereits vergangenen Zeitpunkt teil.<sup>19</sup> Folglich verzichten die Filmemacher:innen in diesem Fall nicht auf den Einsatz der Parallelmontage, doch sie setzen diese Technik bewusst als Mittel zur Inszenierung von simulierter Gleichzeitigkeit ein, und nutzen so das Zeitempfinden, das dieses kinematografische Verfahren bei den Zuschauenden bewirkt, aus, um temporale Komplexität zu erzeugen. Weil der Film auf die Präsentation der tatsächlichen Parallelität verzichtet, wird zwar die chronologische Abfolge der Stränge bewahrt, aber um ein Gesamtbild des Kampfes zu erhalten, müssen sich die Rezipierenden über die fehlerhafte Simultanität klar werden und das Auftreten der nacheinander angeordneten Elemente auf den insgesamt drei Strängen vergleichen.<sup>20</sup> Auf diese Weise wird «durch die Parallelmontage der verschiedenen Zeitebenen [...] das komplexe Verhältnis, das zwischen den Zeitebenen und damit zwischen den Figuren besteht» (Eckel 2021, S. 105), ersichtlich.

Abgesehen davon offenbaren sich während der Phase 2c ebenfalls elliptische Auslassungen. Einerseits wird wiedergegeben, wie der Protagonist von einem Wagen verfolgt wird (E) und andererseits, wie Neil auf ein gegnerisches Auto schießt (F) (2:07:10–2:07:28 und 2:03:16–2:03:60; Abb. 15–16), doch erst als Neil den Strang wechselt und die Momente sich duplizieren, kann von den Zuschauenden erkannt werden, dass in beiden Fällen die zukünftige Version von Neil im Fahrzeug sitzt (2:12:21–2:12:41 und 2:14:05–2:14:20). Somit wird diese Lücke mit dem Eintritt in die Perspektive des späteren Neil gefüllt. Im Kontrast zu den vorherigen Ellipsen hat Neils zukünftige Version allerdings keinen direkten Blickkontakt mit den Charakteren, sodass das Fehlen der Ausschnitte aus keiner manipulierten Sicht einer Figur resultiert.

19 Außerdem werden die Rezipierenden in ihrem Eindruck bestärkt, dass eine Parallelität zwischen den Darstellungen der verschiedenen Handlungsstränge herrscht, weil die Uhren der Teams denselben Countdown von zehn Minuten anzeigen, obwohl diese Angaben je nach Strang mit unterschiedlichen Zeitpunkten verknüpft sind. Die Uhren können durchaus als Hilfestellung dienen, indem sie die differenten Zeiten der Stränge visualisieren, hier werden sie allerdings als zusätzliche Verwirrungsstrategie eingesetzt.

20 Die Phase x in Abbildung 10 symbolisiert einen Zeitstrahl, dessen Existenz lediglich implizit in der Diegese angedeutet wird. Auf dem Vorwärtsstrang trifft der Protagonist auf eine invertierte Leiche, die von den Toten aufersteht und eine verschlossene Tür für ihn öffnet (2:13:50–2:14:50). Durch einen eingblendeten Anhänger, der sowohl an dem Rucksack des Toten (2:09:46) als auch an dem des gegenwärtigen Selbst von Neil befestigt ist (2:21:13), und durch die Tatsache, dass Neil erwähnt, dass nur er die Tür hätte öffnen können (ab 2:20:55), wird inkludiert, dass es sich bei diesem Unbekannten um eine weitere Version von Neil handelt, der dem Kampf erneut auf dem Rückwärtsstrang beiwohnt und von einem Kontrahenten umgebracht wird.



15-16 Wiederholung der Verfolgung durch Neil auf dem Strang 1 (2:07:14) und auf dem Strang 3 (2:12:27).

Eine weitere Ellipse, die in dieser Phase eine bedeutende Rolle einnimmt, findet am Ende des Kampfes statt. Die durch die Montage zwar als parallel inszenierten, aber tatsächlich von einer temporalen Distanz geprägten Vorwärtsstränge, gleichen sich kurz vor dem finalen Ausgang der Mission (H) zeitlich gesehen an und vereinen sich in ihrer wirklichen Simultanität (2:16:05–2:17:57). Als der Countdown der gesamten temporalen Zangenbewegung endet, zieht Neil den Protagonisten und seinen Gehilfen aus einer Höhle, bevor diese explodiert (H). Diese Gleichzeitigkeit kann aufgrund des vorherigen Abstandes nur realisiert werden, indem – im Gegensatz zu dem Handlungsstrang des Protagonisten – ein größerer Zeitraum von Neils Mission ausgelassen wurde. Falls die Zuschauer die inexistente Parallelität der Stränge erkannt haben sollten, sorgt dieses Finale und der damit einhergehende Wechsel von nicht gleichzeitigen zu plötzlich gleichzeitigen Abschnitten für zusätzliche Komplexität.

In dem Film *CIDADE DE DEUS*, den Markus Kuhn in seinem Beitrag «Zwischen Unmittelbarkeit und Nachzeitigkeit» (2021) analysiert, kommt es ebenfalls zu «entschiedene[n] Ellipsen [...], die handlungsentscheidende Details aus[...]sparer[en]» (Kuhn 2021, S. 58). Diese werden erst zu einem späteren Zeitpunkt mittels der Darstellung von *flashbacks* ergänzt, sodass Kuhn von «kompletiven Analepsen» (ebd., S. 58) spricht. Wie die obigen Beschreibungen zeigen, werden die Ellipsen in *TENET* nicht durch Rückblenden ergänzt, sondern durch die Möglichkeit der Zeitreisen: Die fiktiven Figuren können zu einem temporalen Moment zurückkehren, sodass die Ereignisse aus einer anderen Perspektive präsentiert und in diesem Zuge vervollständigt werden. Der von Markus Kuhn (mit Rekurs

auf Genette) etablierte Begriff der ‹kompletiven Analepse› soll daher in Bezug auf TENET durch den Terminus ‹kompletiver Perspektivwechsel› ersetzt werden und als Komplexitätserzeugendes, narratives Muster des Plots festgehalten werden. Sabine Zubarik merkt in diesem Zusammenhang an, dass ‹die Kontaminationen [...] der parallelen Versionen untereinander die eigentlich sinngenerierenden Momente› (Zubarik 2021, S. 151) sind. So können in TENET allein aus den Kontaminationen, die in der Zeit und im Ort übereinstimmen, die kompletiven Perspektivwechsel und die für die Rezipierenden erkenntnisreichen Enthüllungen resultieren. Deswegen sollen die oben beschriebenen Wiederholungsszenen – wegen ihrer minimalen, aber entscheidenden Variationsstruktur – als ‹Schlüsselsequenzen› bezeichnet werden.<sup>21</sup>

### **3 Fazit: Die nonlineare Zeitstruktur in TENET – eine Fortführung des komplexen Werkes von Christopher Nolan**

In dem Film TENET konnten insbesondere zwei Faktoren identifiziert werden, welche die Zeitstruktur der Erzählung maßgeblich beeinflussen. Zum einen ist TENET wegen des technischen Gestaltungsmittels der Inversion von einer Style-basierten Komplexität geprägt, die auf innovative Art und Weise inszeniert wird. Dabei konnte erwiesen werden, dass Abläufe der fiktiven Welt – gemäß der Variante 2b der Typologie von Matthias Brütsch – durchgängig umgekehrt werden, und zwar nicht nur auf der visuellen, sondern auch auf der auditiven Ebene. Weil jedoch nicht alle Aspekte der Diegese invertiert sind, ließ sich eine außergewöhnliche Vereinigung von Vorwärts- und Rückwärtsnormen beschreiben, sodass die Zuschauenden mit gegenläufigen Handlungs- und Gesprächslogiken sowie konträren Kausalitäten konfrontiert werden. Zudem konnte eine sogenannte temporale Zangenstruktur festgestellt werden, durch die sich der Rückwärtslauf neben der Style-Ebene in dem gesamten Aufbau der Erzählung widerspiegelt.

Zum anderen wurde ersichtlich, dass durch eine Nachzeitigkeit auf der Plot-Ebene und durch eine Simultanität auf der Story-Ebene eine Diskrepanz existiert, welche die Rekonstruktion der tatsächlichen Chronologie erschwert. Die Verbindungen zwischen den Geschehnissen der beiden kontra-kausalen Stränge müssen die Zuschauenden sich erst selbst erschließen, indem sie die aufeinanderfolgenden Darstellungen eines Vorfalls vergleichend gegenüberstellen und so in eine Gleichzeitigkeit bringen. Dementsprechend müssen die Rezipierenden

21 Dennoch lassen sich eine Vielzahl an audiovisuellen Orientierungshilfen bestimmen, welche als Teil eines übergeordneten Schemas beschrieben werden können, in welchem sich die spezifische und detailreiche Gestaltung der Zeitlichkeit auf Mikro- und Makroebene der Erzählung widerspiegelt (z. B. stark ausgeprägte Symbolik, rückwärtslaufende Filmmusik, striktes Farbmuster).

jede Kontamination aus der Sicht von zwei verschiedenen Zeitflüssen nachvollziehen. Hierbei konnten zwei stilistische Strategien offenbart werden, welche die Komplexität der Narration weiter steigern. Einerseits kommt es während der als Schlüsselsequenzen bezeichneten Wiederholungsstruktur in der ersten Phase der Erzählung zu elliptischen Auslassungen und damit einhergehend in der zweiten Phase zu kompletiven Perspektivwechseln, durch welche das Wissensgefälle zwischen den Figuren und den Rezipierenden geschlossen werden. Andererseits wurde herausgearbeitet, dass die Filmemacher:innen eine künstlich hergestellte Simultanität inszenieren, wodurch die Wahrnehmung der Zuschauenden mit parallelmontierten Wechseln manipuliert und das ungleiche Verhältnis zwischen den Zeitlinien verschleiert wird.

Folglich liegt der vorwiegend Style-induzierten Komplexität ein äußerst diverses und konnektives Zeit-Konzept zugrunde, das von einer nonlinearen, kontingenten und offenen Struktur geprägt ist, sodass TENET vor allem nach der Erstrezeption nicht in all seinen Facetten verstanden werden kann und ein nachhaltiger Drang zur Herstellung der Konnektivitäten bestehen bleibt. TENET fügt sich somit zweifelsohne in das eingangs als komplex beschriebene Gesamtwerk von Christopher Nolan ein. In dem Film wird also – um die Ausgangsfrage dieser Analyse abschließend zu beantworten – ein nonlineares Komplexitätsmuster entworfen, das aufgrund der Inversionen auf besonders eindrückliche Art und Weise visuell wahrgenommen werden kann und das demonstriert, welche umfassenden Möglichkeiten die Filmemacher:innen hinsichtlich des Einsatzes dieses kinematografischen Verfahrens besitzen und wie die Zuschauenden mit einem zeitlichen Puzzle herausgefordert werden können. Denn um sich den Rückwärtslauf von TENET erschließen zu können, müssen die Rezipierenden aufhören, in ihren gewöhnlichen sowie linearen Strukturen zu denken, und sich stattdessen in die Perspektive von rückwärts gerichteten Protagonisten hineinversetzen, sodass sie – im metaphorischen Sinne – letztlich selbst zu invertierten Zeitreisenden werden.

### Filmverzeichnis

BACK TO THE FUTURE (USA 1985, ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT), Regie: Robert Zemeckis, Drehbuch: Bob Gale, Robert Zemeckis.

CIDADE DE DEUS (BR/F/USA 2002, CITY OF GOD), Regie: Fernando Meirelles, Kátia Lund, Drehbuch: Bráulio Mantovani, Paulo Lins.

INCEPTION (USA 2010), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.

INTERSTELLAR (USA/UK/CDN/IS 2014),

Regie: Christopher Nolan, Drehbuch: Christopher Nolan, Jonathan Nolan.

TENET (USA/UK 2020), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.

THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON (USA 2008, DER SELTSAME FALL DES BENJAMIN BUTTON), Regie: David Fincher, Drehbuch: Eric Roth, Robin Swicord.

### Literaturverzeichnis

Brütsch, Matthias (2021): «Verkehrte Welt? Rückwärtserzählen in Film,

- Fernsehserie und Literatur». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 197–223.
- Eckel, Julia (2012): *Zeitwende(n) des Films. Temporale Nonlinearität im zeitgenössischen Erzählkino*. Marburg: Schüren.
- Eckel, Julia (2021): «Zeitlich komplexes Erzählen im Film». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 77–112.
- Kuhn, Markus (2021): «Zwischen Unmittelbarkeit und Nachzeitigkeit. Zum Zeitpunkt des Erzählens im narrativen Spielfilm am Beispiel von *CICADE DE DEUS* (BR/F/USA 2002)». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 41–75.
- Rußegger, Arno (2021): «Metaleptische Abenteuer. Über Christopher Nolans *Inception*». In: *Film-Konzepte* 62, *Christopher Nolan* (2021), Heft 62, S. 3–13.
- Stiglegger, Marcus (2021): «Kino im Angesicht des Virus». In: *Pop. Kultur und Kritik* 10, Heft 18, S. 118–121.
- Zubarik, Sabine (2021): «Das Simulacrum der Gleichzeitigkeit. Synchronizität und Simultaneität im zeitgenössischen Spielfilm». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 149–174.

Jonas Nesselhauf

## Alles schon mal ges(ch)ehen

### Zur Typologie des filmischen *time loop*

Der filmische *time loop*, mit den in einer potenziell infiniten Zeitschleife gefangenen Protagonist:innen, stellt «simultaneously a conventional and exceptional type of narrative» (Hermann 2011, S. 160) dar. Es ist ein längst etabliertes Genre mit einer allerdings zutiefst ungewöhnlichen, realweltlich paradoxen narrativen Zeitgestaltung: Verzeichnete die IMDb im Sommer 2023 noch 403 Titel unter dem Stichwort «Time Loop», sind es ein Jahr später bereits 446 Filme<sup>1</sup> – auch wenn die Kriterien für die Listung eher vage sind und etwa die Abgrenzung zu ähnlichen Phänomenen wie der Zeitreise unklar scheint.<sup>2</sup>

Auf der Grundlage der wegweisenden Produktionen *12:01 PM* (1990) und *GROUNDHOG DAY* (1993) sind in den vergangenen wenig mehr als drei Jahrzehnten zahlreiche *loop*-Filme erschienen, die sich zwischen Konstanz und Varianz bewegen. Sie tun dies einerseits sowohl makroskopisch mit vergleichbaren Prämissen, einem ähnlichen Aufbau, aber auch innovativen Experimenten, sowie andererseits mikroskopisch mit den für eine Zeitschleife zwangsläufigen binnenserialisierten Handlungselementen und Plotmustern zwischen Wiederholung und Veränderung durch individuelle Lernprozesse der Figuren. Auf diese Weise sind

- 1 Vgl. IMDb: «Most Popular Movies and TV Shows tagged with keyword «Time-Loop»». imdb.com: <https://is.gd/PVgpf0>, letzter Zugriff: 30.6.2023; 30.6.2024.
- 2 Vgl. dazu auch 1.5 unten. – Deutlich knapper ist hier eine «List of Films featuring Time Loops» in der englischsprachigen Wikipedia, die 71 Produktionen zwischen 1947 und 2023 umfasst. wikipedia.org: <https://is.gd/su78zk>, letzter Zugriff: 30.6.2024.

filmische *time loops* insgesamt ein strukturell schematisches und narrativ konventionalisiertes Genre, können so jedoch überhaupt erst metafikcional mit den erzählerischen Normen und Erwartungen spielen.

Gerade diese ästhetischen Ambivalenzen machen es spannend, sich dieser spezifischen Zeitanomalie in vergleichender Übersicht zu nähern – sowohl mit Blick auf die diachrone Entwicklung seit den 1990er-Jahren, als auch mit dem Versuch einer Typologie jenes stark formalisierten Werkzeugkastens zentraler motivischer und narratologischer Elemente.

## 1 *Déjà-vu*: Eine kurze Geschichte des narrativen *time loop*

Im *time loop*, so die basale Definition, wiederholt sich ein bereits erzählter Handlungsablauf quasi identisch, wobei in der Regel lediglich die Hauptfigur sowohl ein Bewusstsein über dieses Paradox, als auch die agentielle Fähigkeit hat, die weiteren Zeitschleifen individuell zu beeinflussen: So bietet jeder Neustart die hoffnungsvolle Möglichkeit, bisherige Fehler zu vermeiden, um etwa in der *trial and error*-Optimierung des eigenen (moralischen) Verhaltens, der (strategischen) Entscheidungen und/oder der (körperlichen) Leistung den ewigen *loop* zu durchbrechen.

### 1.1 «The entire world snapping backwards...»

Als alle Schlachten geschlagen, alle Kriege gewonnen sind, überkommt die siegreichen Herrscher des Demonland in E. R. Eddisons Fantasy-Roman *The Worm Ouroboros* (1922) mit der ‚Langeweile‘ des Friedens zugleich die Erkenntnis eines Zwangs zur lebenslangen Untätigkeit: ««Would [the Gods] might but give us our great enemies alive and whole again. For better it were we should run hazard again of utter destruction, than thus live out our lives like cattle fattening for the slaughter, or like silly garden plants.»» (Eddison 1922, S. 433)<sup>3</sup>

Dem durchaus überraschenden Wunsch des Dämonen-Lords wird nach Gebeten der Königin Sophonisba an die Götter tatsächlich stattgegeben: Der Roman endet mit der Ankunft eines Boten aus dem Witchland, und damit so, wie er begonnen hatte (vgl. ebd., S. 439 und S. 7): Der Handlungsablauf  $H_1$  – als Geschichte bestehend aus aufeinander bezogenen Geschehnissen (vgl. Martínez/Scheffel 2019, S. 117) – setzt ein weiteres Mal ein, wobei der abbrechende Roman offenlässt, ob  $H_2$  nun in der Kausalität der aufeinanderfolgenden Ereignisse (konkret:

3 Dieser frühe Roman von Eric Rücker Eddison (1882–1945) gilt als einflussreiches Beispiel einer «proto-fantasy» (Kristjansen 2023, S. 39), die später etwa J. R. R. Tolkien (1892–1973) stark beeinflussen wird.

Feindschaften und Schlachten) exakt gleich verlaufen oder beispielsweise durch andere politische Strategien und militärische Entscheidungen entsprechend des Vorwissens variiert wird; ebenso offenbleibt etwa, ob denn alle Figuren der Diegese über ein Bewusstsein der Wiederholung verfügen.<sup>4</sup>

Was als agentielle Möglichkeit des ›Durch-Spielens‹ und erneute ›Chance‹ der aktiven Veränderung eines sonst fix(iert)en *status quo* erscheint, mag sich problemlos in die Fantasy-Diegese einfügen, und würde hingegen – wie etwa im vielleicht frühesten filmischen Beispiel, REPEAT PERFORMANCE von 1947 – als seltener ›Einbruch‹ des Fantastischen irritieren.<sup>5</sup> Und auch die für das *loop*-Genre einflussreiche, die späteren Filme in der basalen Strukturalität gewissermaßen als Hypotext begründende Erzählung 12:01 P.M. (1973) von Richard A. Lupoff erscheint wohl nicht zufällig erstmals im 1949 gegründeten *Magazine of Fantasy and Science Fiction*: Der einfache Angestellte Myron Castleman findet sich in einer Zeitschleife wieder, was für die Lesenden erst mit einer weiteren ›Runde‹ erkennbar wird, eingeläutet von der mittäglichen Uhrzeit am Grand Central Tower in Manhattan.<sup>6</sup> Er versucht Kontakt aufzunehmen mit einem Experimentalphysiker, dessen Annahme «[that] a disfiguration of time would shortly take place, with the entire world snapping backwards for the period of an hour» (Lupoff 1973, S. 49), offenbar für Castleman, aber nicht für die anderen Menschen um ihn herum tatsächlich eingetreten ist.

Bereits hier finden sich viele der zentralen narrativen Elemente des *time loop* erstmals durchgespielt: Der Protagonist hat ein Bewusstsein für die Zeitschleife, erkennt die Wiederholungen als solche und erinnert vorhergegangene Begebenheiten:<sup>7</sup> «The peculiarity of the time bounce, as he mull'd it over, was that the resumption of the earlier state of being not only set physical objects back to their former positions, it actually wiped out the events of the last hour.» (Ebd., S. 55)

- 4 Zumindest für die Herrscher des Dämonenlandes ist dies anzunehmen, die mit einer gespannten Vorfreude auf die erneuten Möglichkeiten der (diplomatischen, gar kriegerischen) Auseinandersetzung blicken und zugleich über ein Bewusstsein dieses Neustarts verfügen. Inwiefern sowohl das Wissen wie auch die Antizipation für die letztlich kämpfenden Soldaten oder die ›Feinde‹ aus dem Hexenland gilt, ob zuvor entstandene materielle Schäden im *loop* nun rückgängig gemacht und die Gefallenen wieder ›auferstanden‹ sind *et cetera*, ist allerdings unklar.
- 5 In diesem *film noir* bekommt eine Ehefrau an Silvester die Möglichkeit, nach ihrem Mord am toxischen Ehemann das letzte Kalenderjahr nochmals zu durchleben und damit vorgängige Ereignisse (mit dem Wissen um das fatale Ende) zu verändern. Vgl. zum ›Gabelfilm‹ in narrativer Nähe zum *time loop* auch 1.5 unten.
- 6 Erst jetzt erklären sich auch seltsame Handlungen und Anspielungen – etwa jene für die Lesenden zunächst rätselhafte Vermutung des Protagonisten, «[that] if he took off his tie in the basement washroom of Hamburger Heaven, he'd find it back knotted around his neck, clean and dry» (Lupoff 1973, S. 45).
- 7 Mit dem erneuten Handeln trotz der Erinnerung an die vorherigen (wenn auch ›überschriebenen‹) Aktionen unterscheidet sich das Verhalten der Figuren im *time loop* vom psychopathologischen «Wiederholungszwang» (vgl. Freud 1975 [1914], S. 210f.).

Umgekehrt bleibt offen, inwiefern etwa das Mittagessen des diegetisch ersten *loop* auf ein gleichfalls wiederkehrendes Hungergefühl zurückgehen dürfte,<sup>8</sup> Castleman entsprechend auch keine Müdigkeit empfindet, oder wie lange diese Zeitschleife bereits andauert. So besteht der *final plot twist* der kurzen Erzählung ausgerechnet darin, dass Castlemans fataler Herzinfarkt ihm nicht die – im Moment des Sterbens erhoffte – Erlösung ermöglicht, «death» und «oblivion» als «escape from the maddening trap» (ebd., S. 57), sondern ihn nur wieder (zugleich mit dem Ablauf der Stunde) an den Beginn einer weiteren «Runde» setzt.

## 1.2 «Try again. Fail again. Fail better.»

Trotz der literarischen Vorläufer wird die Zeitschleife in der Folge, und besonders ab den 1990er-Jahren, ein primär filmisches Genre, lassen sich die wiederholten Handlungselemente in ihrer Detailhaftigkeit und Abwandlung offenbar besonders gut visuell darstellen, und ohnehin besteht ja eine gewisse Nähe zum in dieser Zeit populär werdenden Video- respektive Computerspiel (vgl. Koubek 2023): Beginnt das Level erneut, wenn die Ziele nicht vollständig erreicht werden («Game Over»), so ermöglicht das «Scheitern» – ähnlich des berühmten Zitats aus Samuel Becketts kurzem Prosastück *Worstward Ho* von 1983 (Beckett 1983, S. 7) – ja gerade einen Restart und dabei ein Austesten «anderer» Handlungsoptionen sowie ein abermaliges Durch-Spielen entsprechend des bisher (im ludisch-hermeneutischen Zirkel) erlangten Wissens.

Eingeläutet wird dieses erste «Golden Age» des filmischen *time loop* tatsächlich mit einer Adaption von Lupoffs *short story*: Der Kurzfilm 12:01 PM (1990) von Regisseur Jonathan Heap greift die grundlegende Prämisse auf, spezifiziert jedoch einige Elemente<sup>9</sup> – vor allem die emotionalen Stadien von Idealismus und Resignation, zwischenzeitlicher Hoffnung und blinder Aggression<sup>10</sup> –, ehe der Fern-

8 Vgl. den intern fokalizierten Kommentar der heterodiegetischen Erzählinstanz: «If he couldn't get served and finish his meal by one o'clock, it was a waste.» (Lupoff 1973, S. 45)

9 So hat der Protagonist offenbar bereits 30 oder 40 *loops* durchlebt (0:08:08) und kann Ereignisse in seiner Umgebung – eine Einkaufsstüte mit Lebensmitteln bricht, eine Gruppe von Männern verhöhnt einen Bettler, ein Mann auf einer Sitzbank wird von Vogelkot getroffen – exakt vorhersagen sowie antizipierend darauf reagieren. Vgl. dazu auch 2.1 unten.

10 Nachdem Myron Castleman (gespielt von Kurtwood Smith) in der diegetisch ersten Runde ein freundschaftliches Gespräch mit Dolores (Laura Harrington) führt, erinnert sich die junge Frau auf der Parkbank im zweiten *loop* zwangsläufig nicht mehr an ihn (0:10:59); die misch dritte und vierte Schleife sind von einer gewissen Resignation geprägt; in der fünften Wiederholung nutzt er sein Wissen über die Umgebung für gute Taten, bevor er im sechsten und siebenten *loop* zunehmend aggressiv wird, und in der achten Runde schließlich Kontakt mit dem Wissenschaftler aufnimmt, der seinen Zustand als Beweis für die These von «consciousness being an independent variable outside the machinery of the universe» (0:15:18) versteht, ihm aber letztlich nicht zu helfen vermag. In der Schlusszene dreht der Protagonist seine Machtlosigkeit um und erklärt: «The rest of you are doomed to repeat the same stupid hours over and over

sehfilm 12:01 drei Jahre später unter der Regie von Jack Sholder das Handlungskonzept weiter ausbaut, inklusive der Möglichkeit, den *loop* tatsächlich zu durchbrechen.<sup>11</sup> Allerdings hatte einige Wochen zuvor bereits eine andere Produktion ihre Kinopremiere, die fortan als Arche- und Prototyp des Genres gelten dürfte: *GROUNDHOG DAY* von Regisseur Harold Ramis wird zu einem Kassenschlager – und die wundersame Geschichte des egozentrischen Wetterreporters zur Blaupause aller weiteren *loop*-Filme. Mit dem Kameramann Larry (Chris Elliott) und der Produzentin Rita (Andie MacDowell) unterwegs zum jährlichen «Murmeltiertag» nach Punxsutawney, Pennsylvania, erlebt der zynisch-mürrische Phil Connors (Bill Murray) jenen verschneiten zweiten Februartag immer und immer wieder – bis er am Ende geläutert ist.

Mit diesem Gedanken der (moralischen) Selbstoptimierung ist *GROUNDHOG DAY* «as much like a videogame as a linear film can be» (Murray 2017, S. 43), und zugleich im ökonomischen (Spekulations-)Denken der 1990er-Jahre verortet (vgl. Röcke 2021, S. 52–57, S. 146 f.): Indem jede «Runde» im Zustand externer Geschichtslosigkeit das bisherige Geschehen ohne nachgängige Folgen überschreibt, findet der neokapitalistische *homo oeconomicus* mit den (im Gegensatz dazu: individuellen wie ich-bezogenen) Möglichkeiten des Lernens und Ausprobierens einen idealen Experimentalraum zur eigenen (Gewinn-)Perfektionierung bei gleichzeitiger Risikominimierung.<sup>12</sup> Dass dies jedoch (wenngleich nicht-monetären) Einsatz und (metaphorisch: spekulative) Fantasie kostet, muss auch Phil Connors erkennen, diese Herausforderung erst nach mehreren emotionalen Phasen von Auflehnung, Hedonismus und Resignation an- und ernstnehmend.<sup>13</sup>

Zugleich konstituieren diese frühen Filme bereits einen Katalog an strukturellen wie narrativen Merkmalen, die fortan das Genre prägen, wenn auch nicht

again. Except when I interfere, me! I am the only one who can change anything. Myron Castleman: God!» (0:23:15): nur, um sich wenige Sekunden später – und damit endet der 1991 für den Oscar nominierte Kurzfilm – erneut am Beginn eines *loop* zu finden.

- 11 Der abendfüllende Spielfilm hat kaum noch etwas mit der Handlung der *short story* und des Kurzfilms gemein. Erzählt wird die Geschichte des einfachen Büroangestellten Barry Thomas (gespielt von Jonathan Silverman), der sich plötzlich in einer Zeitschleife wiederfindet, offenbar ausgelöst durch ein fehlgeschlagenes Experiment mit einem Teilchenbeschleuniger des gleichen Unternehmens, der *UTREL Corporation*: Um eine Minute nach Mitternacht spult der Tag zurück, und Barry erwacht stets wieder am Dienstag, den 27. April 1993 um 7:35 Uhr. Über fünf Wiederholungen hinweg versucht er die Wissenschaftlerin Lisa Fredericks (Helen Slater) vom *time loop* zu überzeugen, mit ihr den Komplott aufzudecken und so die Zündung des Beschleunigers zu verhindern.
- 12 Zumindest unter der Prämisse, dass eine im *loop* «gefangene» Figur nicht altert, keine Verletzungen in die nächste Zeitschleife mitnimmt oder – wie etwa Tree in *HAPPY DEATH DAY* (2017) von Regisseur Christopher Landon – mit jeder neuen Runde körperlich schwächer wird. In *RUSSIAN DOLL* wiederum werden die Zeitschleifen für Nadia in S1, E7 zunehmend instabil (vgl. dazu in anderem Verständnis auch Schniedermann 2023, S. 296), wenn die bisher verlässlich auftauchenden Personen darin plötzlich verschwinden und die *loops* zunehmend «leerer» werden.
- 13 Vgl. dazu auch 2.2 unten.

apodiktisch definieren werden. Dazu gehört unter anderem eine feste Abfolge von Mikroelementen, scheinbar nebensächlichen Ereignissen und banalen Begegnungen, die als wiedererkennbare Fixpunkte dienen und mit denen sich die Figur in den zahlreichen *loops* auseinandersetzen muss,<sup>14</sup> vor allem aber Aussicht und Anreiz der (geradezu heilsgeschichtlichen) Erlösung im Gegensatz zur Erfahrung nihilistischer Hoffnungslosigkeit.<sup>15</sup>

### 1.3 «There is no love here and there is no pain / Every day is exactly the same»

Seit dem Erfolg von *GROUNDHOG DAY* sind eine Vielzahl von Kino- und Fernsehfilmen wie auch einzelnen Serienepisoden mit narrativen Zeitschleifen entstanden, die ihre Figuren – wie der Refrain des Songs «Every Day is Exactly the Same» vom *With Teeth*-Album der Nine Inch Nails (2005) beschreibt – in der ewigen Wiederholung den jeweils «besten» oder «schlimmsten» Tage ihres Lebens (und häufig beides zugleich) erleben lassen. Der filmische *time loop* entwickelt sich zu einem veritablen Genre mit bestimmten Konventionen, allerdings auch einer thematischen und erzählerischen Variabilität. Auffällig häufig sind es gerade nicht die alltäglich «gleichen», sondern ausgerechnet besondere Zeitpunkte im Leben der Figuren, die nicht zu vergehen scheinen – etwa der eigene Geburtstag (*HAPPY DEATH DAY*, *ONE MORE TIME*, *RUSSIAN DOLL*), eine Hochzeitsfeier (*NAKED*, *NAKEN*, *PALM SPRINGS*), eine Urlaubsreise (*CAMP SLAUGHTER*, *KOKO-DI KOKO-DA*, *MINE GAMES*, *TRIANGLE*), der bevorstehende erste Sex in der Highschool (*BEFORE I FALL*, *PREMATURE*), der letzte Tag der Schulferien (*THE LAST DAY OF SUMMER*), vor allem aber die Weihnachtstage.<sup>16</sup> Neben der eigenen Befreiung aus der fatalistischen Zeitschleife müssen die Protagonist:innen teils übergreifende Rätsel lösen, gar ihren eigenen Tod verhindern oder Schaden von Familienangehörigen abwenden, was die remedialisierte Nähe zum Computerspiel und dessen *quests* als zu erreichendes Gaming-Ziel innerhalb einer Levelstruktur unterstreicht (etwa besonders in *BOSS LEVEL* und *EDGE OF TOMORROW*).

14 Vgl. dazu auch 2.1 unten.

15 Damit stehen etwa 12:01 oder *GROUNDHOG DAY* durchaus in der Tradition der ja gleichsam zyklischen «Heldenreise», wobei jeder *loop* als Binnen-Kreislauf zur Lernerfahrung der Figur beiträgt, und in der «perfekten» Runde – wenn etwa Barry und Lisa durch taktisches Geschick die Sabotage verhindern können oder sich der geläuterte Phil Connors gleichsam in den Dienst der Stadtgemeinschaft wie seinem *love interest* Rita stellt – die schicksalhafte Wiederholung durchbrechen kann.

16 Eine filmwissenschaftliche Übersicht schlägt gar eine binäre Klassifikation zwischen «Christmas Looping» und «Non-Christmas Time Loops» vor (vgl. Sherman 2017, S. 194–200) und zählt auf: *AS CHRISTMAS EVERY DAY* (1996), *MICKEY'S ONCE UPON A CHRISTMAS* (1999), *12 DAYS OF CHRISTMAS EVE* (2004), *CHRISTMAS DO-OVER* (2006), *12 DATES OF CHRISTMAS* (2011) sowie *PETE'S CHRISTMAS* (2013). Neueren Datums ist *CHRISTMAS... AGAIN?!* (2021).

Viele der Filme dieser zweiten Hochphase der 2000er- und 2010er-Jahre experimentieren allerdings auch mit innovativen Plotterweiterungen und neuen Herausforderungen – so befinden sich nun teils mehrere Personen in derselben Zeitschleife (PALM SPRINGS, REPEATERS, THE MAP OF TINY PERFECT THINGS) oder es existieren verschiedene *loop*-Varianten gleichzeitig (HAPPY DEATH DAY 2U, LOS CRONOCRÍMENES, MINE GAMES, RUSSIAN DOLL), die Beklemmung des *loop* potenziert sich in der räumlichen Klaustrophobie (ARQ, GAME OVER, THE FARE, TRIANGLE)<sup>17</sup> oder der absoluten Ausweglosigkeit (BEFORE I FALL).<sup>18</sup>

#### 1.4 «Il faut imaginer Sisyphe heureux»

Dieses seltsame Gefühl des raumzeitlichen Eingesperrt-Seins und der drögen Wiederholung immer gleicher Abläufe dürfte viele Menschen während der globalen Coronapandemie heimgesucht haben, als Schulen und Unternehmen geschlossen und zur Vermeidung von Ansteckungen rigide Kontaktbeschränkungen erlassen wurden. So war es wohl keine Überraschung, dass ausgerechnet Filme wie GROUNDHOG DAY eine erhöhte Nachfrage auf den Streaming-Plattformen verzeichneten und das Genre der Zeitschleife eine ungeahnte Aktualität erfuhr (vgl. Nesselhauf 2023, S. 340 f.).

Und tatsächlich sind um das Jahr 2020, zeitlich vor (also eher zufällig) wie nach (und damit darauf reagierend) den Covid-19 Lockdowns, zahlreiche *time loop*-Filme und -Serien entstanden, die plötzlich eine erschreckende Aktualität im gesellschaftlichen Zeitgeist erhalten haben (vgl. Secor/Blum 2023, S. 252), und die – durchaus an die Figur des Sisyphos in der Existenzphilosophie von Albert Camus angelehnt (vgl. Metz 2020)<sup>19</sup> – als «allegory for our current state in quarantine» (Tannenbaum 2020) die «Absurdität» des menschlichen Lebens reflektieren. So bestehe die größte Freiheit darin, die «Sinnlosigkeit» der Welt (und ihrer all-täglichen Wiederholungen) zu erkennen und anzunehmen:

17 Vgl. den Beitrag von Sabine Schlickers zu EL INCIDENTE im vorliegenden Band.

18 Mit dem *final plot twist* stellt BEFORE I FALL (2017, Regie: Ry Russo-Young), zurückgehend auf den gleichnamigen Jugendroman (2010) von Lauren Oliver, tatsächlich eine radikale Ausnahme dar: Samantha kann nach mehreren *loops* eine von ihr und ihren Freundinnen gemobbte Mitschülerin vom Selbstmord abhalten, kommt dabei aber selbst ums Leben. Damit ist die Zeitschleife beendet, ohne allerdings wieder genrekonventionell zur linearen Handlung zurückzukommen, und Samanthas *voice-over* stellt sich überraschenderweise als ein Erzählen aus dem Jenseits heraus.

19 Die mythologische Gestalt des Sisyphos ist in der Unterwelt zur Unsterblichkeit wie zur stets gleichen Aufgabe verdammt, einen großen Felsblock bergaufwärts zu rollen. So beobachtet der reisende Odysseus in Homers Epos aus dem achten vorchristlichen Jahrhundert diese «Sisyphos-Arbeit»: «Auch den Sisyphos sah ich, der, starke Qualen ertragend, / Einen gewaltigen Stein mit beiden Händen daherschob. / [...] doch wenn er ihn grade / Über den Gipfel zu wälzen gedachte, dann trieb seine Wucht ihn / Immer zurück, und der tückische Stein rollt' wieder zu Tale.» (Homer 2010, S. 363)

Toute la joie silencieuse de Sisyphe est là. Son destin lui appartient. [...] L'homme absurde dit «oui» et son effort n'aura plus de cesse. S'il y a un destin personnel, il n'y a point de destinée supérieure ou du moins il n'en est qu'une dont il juge qu'elle est fatale et méprisable. Pour le reste, il se sait le maître de ses jours. [...] Il faut imaginer Sisyphe heureux. (Camus 1942, S. 167f.)<sup>20</sup>

Zwei innovative Produktionen der vergangenen Jahre seien exemplarisch kurz herausgehoben, die ebenjene Auseinandersetzung mit der Camus'schen «Absurdität» des menschlichen Lebens auf die gesellschaftliche Gegenwart aktualisieren. Der unmittelbar vor der Pandemie auf dem Sundance Film Festival vorgestellte und dann während des ersten Lockdowns vom Streamingdienst Hulu distribuierte Film *PALM SPRINGS* (2020, Regie: Max Barbakow) erzählt die Geschichte des naiv-unbesorgten Nyles (gespielt von Andy Samberg), der stets im kurzärmeligen Hawaiihemd den Tag der Hochzeitsfeier eines befreundeten Paares durchlebt, zu der er seine Freundin begleitete. Sobald er nach dem Einschlafen wieder aufwacht, beginnt die Ereigniskette von vorne – bis er eines Tages einen weiteren Hochzeitsgast, Sarah (Cristin Milioti), in den *loop* zieht, die ihm in eine mysteriöse Höhle folgt und in einen seltsamen Strudel gezogen wird (0:13:48, 0:15:34).

Nun mit Nyles in der ewigen Zeitschleife gefangen,<sup>21</sup> durchläuft Sarah verschiedene emotionale Phasen,<sup>22</sup> nimmt die hoffnungslose Situation zwischenzeitlich auch an (was zu zahlreichen kuriosen Experimenten und Spielen der beiden führt), lehnt sich aber schließlich doch gegen diesen Fatalismus auf und beginnt, sich mit Quantenphysik auseinanderzusetzen, deren Prinzipien sie hinter dem geheimnisvollen Höhlenportal vermutet (1:05:25, 1:06:34). Nyles wiederum kann dieser Aussicht auf «Erlösung», einem Ende des ewigen *loop*, wenig abgewinnen: «We kind of have no other choice but to live. So, I think your best bet is just to learn how to suffer existence.» (0:24:13)

Deutlich stärker hervorgehoben als in bisherigen Filmen wird hier also das existenzialistische Dilemma zwischen Unfreiheit und Ungewissheit, Sicherheit und Selbstbestimmung – wobei Nyles sich offenbar für die aus seiner Sicht «bequemere» Variante entscheidet, nämlich für immer in den verlässlichen Grenzen und unter den «absurden» Regeln des *loop* zu leben. Denn keine Kontrolle über

20 «Darin besteht die verborgene Freude des Sisyphos. Sein Schicksal gehört ihm. [...] Der absurde Mensch sagt ja, und seine Anstrengung hört nicht mehr auf. Wenn es ein persönliches Geschick gibt, dann gibt es kein übergeordnetes Schicksal oder zumindest nur eines, das er unheilvoll und verachtenswert findet. Darüber hinaus weiß er sich als Herr seiner Tage. [...] Wir müssen uns Sisyphos als einen glücklichen Menschen vorstellen.» (Camus 2000, S. 159 f.)

21 Dieser interessante Sonderfall einer weiteren, allerdings erst später in den *loop* hinzu gekommenen, Figur eröffnet ontologische Fragen nach dem Verhältnis von Zeitschleife und «Realität», etwa: Wäre die Zeit für Sarah eigentlich linear weitergelaufen, oder hat sie nun lediglich ein Bewusstsein für die beständige Wiederholung des gleichen Tages?

22 Vgl. auch 2.2 unten.

die Situation zu besitzen, bedeutet nicht, innerhalb und durch die jeweilige ›Sisyphos-Aufgabe‹ keine Handlungsmacht zu haben, und so etwa zum ›Wächter‹ dieses immer gleichen Tages zu werden:<sup>23</sup> «What we do to other people matters. [...] It doesn't matter that everything resets and people don't remember, we remember. We have to deal with the things that we do.» (0:51:51)<sup>24</sup>

Im gleichen Jahr wie PALM SPRINGS erschien der Kurzfilm TWO DISTANT STRANGERS (Regie: Travon Free und Martin Desmond Roe), der dem Streaminganbieter Netflix 2021 (s)einen ersten Oscar einbrachte: Der afroamerikanische Designer Carter James (gespielt von Joey Badass) wacht jeden Morgen im New Yorker Apartment seines *love interest* Perri auf und möchte eigentlich nur nach Hause zu seinem Hund – doch jedes Mal (gleich einer *self-fulfilling prophecy*, egal wie sehr er sein Verhalten anpasst) kommt es auf der Straße zu jener verhängnisvollen Begegnung mit dem Polizisten Merk (Andrew Howard), der ihn während einer Personenkontrolle erschießt.<sup>25</sup>

Später, es geht offenbar bereits auf die einhundertste ›Begegnung‹ zu, versucht Carter den Polizisten direkt anzusprechen und ihn (mit dem *loop*-Wissen um Mikroereignisse im Umfeld) von seiner Situation zu überzeugen: «Look, man, I'm not sure what the fuck is going on. Maybe some racist déjà vu shit, but I think we're stuck in some kinda loop where I keep running into you and you keep fucking killing me, man.» (0:16:58) Emotional bewegt fährt Merk den jungen Mann im Dienstwagen nach Hause (0:20:07), beide scheinen sich im Gespräch sogar anzufreunden – doch urplötzlich bricht die Hoffnung auf ein Ende der Zeitschleife, als der Polizist sich abschließend an Carter wendet: «I gotta say, man, that was a real fun one, whoo! The way you were all charming and trying to appeal to my better nature as a human being and shit, that was primo. You're never short on courage, kid. Only time.» (0:25:10)

Ein weiteres Mal erschießt er den unschuldigen Afroamerikaner auf offener Straße, ein weiteres Mal erwacht Carter wie aus einem Albtraum, und sieht sich machtlos der ›Absurdität‹ dieser grotesken Wiederholung – aus dem Rollen des Steins wird das Durch-Leben des eigenen Todes – in der Alltäglichkeit des systemischen Rassismus der USA gegenüber. Und so tritt der junge Mann, der in seinen Handlungen explizit gewaltlos bleiben möchte, am Ende des kurzen Films erneut durch das Treppenhaus seinem unvermeidlichen Schicksal entgegen, während die Kamera an den Stufen zurückbleibt: Unterlegt mit dem Song «The Way It

23 Vgl. zum Code des moralisch-selbstlosen Verhaltens im *loop* auch 2.2 unten.

24 Dass Nyles sich schließlich doch – mit allen Unsicherheiten bezüglich der möglichen Konsequenzen – an Sarahs physikalischem Experiment beteiligt, ermöglicht das genrekonventionelle *happy ending*, denn tatsächlich sind ihre Bemühungen am Ende erfolgreich, und beide Figuren können die Zeitschleife verlassen.

25 In der diegetisch dritten Schleife wird Carter sogar bei einer unbegründeten Polizei-Razzia in der Wohnung von Perri getötet (0:13:01).

Is» (1986) von Bruce Hornsby<sup>26</sup> läuft eine Liste von mehr als vier Dutzend Namen durch das Standbild, jeder einzelne ein tatsächlicher Fall und ein spezifisches Einzelschicksal symbolisierend, nämlich eine *person of color*, die in den vergangenen Jahren durch Polizeikugeln starb.<sup>27</sup>

Damit wird in *TWO DISTANT STRANGERS* die soziale Kategorie *race* zum dedizierten Faktor,<sup>28</sup> für beide Figuren gleichermaßen und doch unter sehr unterschiedlichen Vorzeichen: Carter entscheidet sich dafür, die fatalistische Unausweichlichkeit anzunehmen und der polizeilichen Über-Macht, die in jedem *loop* erneut Gründe und Möglichkeiten finden wird, ihn zu töten, in moralisch-pazifistischer Resilienz gegenüberzutreten. Zwar ist auch der rassistische Cop gleichermaßen in der Zeitschleife gefangen und in seinem Da-Sein zur ewigen Wiederholung «verdammte», allerdings besteht der offensichtliche Unterschied in der *agency* als ««any thing» that does modify a state of affairs by making a difference» (Latour 2005, S. 71): Die Handlungsmacht liegt bei Merk, sowohl aufgrund von Uniform und Waffe als Insignien der exekutiven Gewalt, wodurch seine Gewalt-Tätigkeit zum hoheitlichen Akt und *pars pro toto* für die USA wird, als auch aufgrund seines unveränderten und offenbar unveränderlichen Verhaltens gegenüber Carter.<sup>29</sup>

### 1.5 «Oops! ... I Did it Again»

Der über die «normale», physikalischen Gesetzen entsprechende Welt- und Zeiterfahrung hinausgehende *time loop* stellt, narratologisch betrachtet, trotz der sequenziellen Wiederholung von Abläufen – vor allem aus Perspektive der in der Schleife gefangenen Figuren, durch deren *agency* potenziell aber ebenso des Umfelds – tatsächlich jedoch ein singulatives Erzählen dar; schließlich variiert jeder «Durchlauf» durch veränderte Handlungen in unterschiedlichem Grad. Damit gehen  $H_1$  bis  $H_n$  sowohl über den «einfachen» Kreislauf der filmischen Rückblende hinaus, wo das Erinnerungsbild (*image-souvenir*) ja lediglich einen analeptischen

26 Wirkt der Song zunächst von der musikalischen Stimmung her eher überraschend, gar deplatziert, spielt die dritte Strophe auf die Bürgerrechtsbewegung und den wegweisenden Civil Rights Act von 1964 an: «Well, they passed a law in '64 / To give those who ain't got a little more / But it only goes so far / Because the law don't change another's mind».

27 Als letzter Name erscheint George Floyd (1973–2020), dessen gewaltsamer Tod in Minneapolis, Minnesota im Frühsommer 2020 zu den landesweiten Black Lives Matter-Protesten führte.

28 Bereits 2016 erschien der etwa vierminütige Kurzfilm *GROUNDHOG DAY FOR A BLACK MAN* (Regie: Cynthia Kao) mit einer ähnlichen Prämisse: Ein afroamerikanischer Mann wacht, wie auch Phil Connors, jeden Morgen um 6:00 Uhr zum Song «I got you, Babe» von Sonny & Cher auf – und wird im Laufe des Tages bei einer Personenkontrolle erschossen, unabhängig von seinem Verhalten oder seiner Kleidung.

29 Deutet die konsequente Unfähigkeit einer Handlungsveränderung noch auf eine soziale Determinierung wie (mit Blick auf seine Arbeit bei der Polizei) einen binnengesellschaftlich institutionalisierten Rassismus hin, entpuppt sich sein Verhalten mit dem Bewusstsein für die Zeitschleife als sadistisches «Spiel».

Blick in die lineare Vergangenheit darstellt (vgl. Deleuze 1985, S. 62–75), und lassen sich gleichfalls weder dem iterativen noch dem repetitiven Erzählen zurechnen (vgl. Genette 1972, S. 146–149; Martínez/Scheffel 2019, S. 47–50).<sup>30</sup>

Von diesem ›klassischen‹ *time loop* wiederum sind verwandte Phänomene abzugrenzen, die eine gewisse Ähnlichkeit aufweisen, allerdings narratologisch anders funktionieren. Dazu gehört der ›Gabelfilm‹ (*forking-path film*<sup>31</sup>) – etwa mit Witeks drei unterschiedlichen Leben in PRZYPADK (1981) von Regisseur Krzysztof Kieslowski wie auch den drei Versionen des Handlungsablaufs in LOLA RENNT (1998, Regie: Tom Tykwer): Meist nur durch eine marginal veränderte Ausgangslage oder Handlungsentscheidung ausgelöst, werden alternative Lebens-Läufe kontrastierend nebeneinandergestellt, die potenziell möglich sind (›Was wäre, wenn...?‹), und daher kein festgelegter Zeitabschnitt in zunehmender Optimierung (*trial and error*), sondern ein Plot in wiederholender Varianz erzählt (vgl. Heidbrink 2007, S. 128f.).<sup>32</sup>

Mit dem ›Zurückspringen‹ zu einem Startpunkt weist der *time loop* darüber hinaus eine gewisse Nähe zum narrativen Genre der Zeitreise (*time travel*) auf, die sich in manchen Fällen freilich auch mit der Zeitschleife vermischt: So ist beispielsweise der abgehalfterte Vertreter Paul Lohmann im Fernsehfilm WER AUFGIBT IST TOT (2011, Regie: Stephan Wagner) nach einem tödlichen Autounfall in der Zwischenwelt gefangen und reist zu unterschiedlichen Zeitpunkten innerhalb seines letzten Lebensstages, um von dort aus den Handlungsverlauf, damit verbunden ebenso das dysfunktionale Verhältnis zu seiner Ehefrau wie zu seiner Tochter, mit dem Wissen um die ›Zukunft‹ zu verändern.<sup>33</sup> In WHEN WE FIRST

30 So wird in GROUNDHOG DAY zwar der kalendarische Tag, jener 2. Februar, repetitiv wiederholt – stets aber singular erzählt (und von Phil Connors auch so erfahren): «Nur so ist zu erklären, dass er sich überhaupt entwickeln kann.» (Kuhn 2013, S. 242)

31 Vgl. zu einer Klassifizierung filmischer ›forking-path tales‹ etwa Bordwell 2008, S. 174–184. – Diese Bezeichnung geht auf die kurze Erzählung *El jardín de senderos que se bifurcan* (1941) von Jorge Luis Borges zurück, worin verschiedene Handlungsvarianten beschrieben werden: «En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras; en [este relato] opta – simultáneamente – por todas. «Crea», así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan.» (Borges 1995, S. 113) / «In allen Fiktionen entscheidet sich ein Mensch angesichts verschiedener Möglichkeiten für eine und eliminiert die anderen; [in dieser Erzählung jedoch] entscheidet er sich – gleichzeitig – für alle. Er ›erschafft‹ so verschiedene Zukünfte, verschiedene Zeiten, die ebenfalls auswuchern und sich verzweigen.» (Borges 2011, S. 86)

32 Auf diese Weise lassen sich etwa auch SLIDING DOORS (1998, Regie: Peter Howitt), MELINDA AND MELINDA (2004, Regie: Woody Allen) oder NOTRE UNIVERS IMPITOYABLE (2008, Regie: Léa Fazer) als «philosophische Etüden über Kontingenz und Fatum verstehen» (Liebrand 2007, S. 28). – Vgl. zur filmnarratologischen Schwierigkeit einer klaren Abgrenzung zwischen *forking-path* und *loop* auch Schenk 2013, S. 114f. sowie Zubarik 2021, S. 157.

33 Dabei steht der Geschäftsmann stark in der ökonomischen Logik der Selbstoptimierung, indem er zunächst versucht, den Unfall als faktisches Ereignis zu vermeiden – «Ich geb' nicht auf, hab' ich noch nie und jetzt erst recht nicht.» (0:20:52) –, bevor er diese *self-fulfilling prophecy* annimmt und sich im letzten Durchlauf nur noch selbstlos um seine Familie und sein potenzielles Vermächtnis (als Organspender) bemüht.

MET (2018, Regie: Ari Sandel) kann Noah über eine magische Fotokabine immer wieder in der Zeit zurückreisen, und auch in SOURCE CODE (2011, Regie: Duncan Jones) begibt sich der Protagonist mehrfach zum Beginn der Mission zurück, um sein taktisches Vorgehen zur Vermeidung des Anschlags in verschiedenen Durchläufen zu optimieren.<sup>34</sup>

Gleichfalls in gewisser Nähe zum *loop* steht die narrative Multiperspektivität, wenn ein gleiches Ereignis mehrfach aus verschiedenen Blickwinkeln erzählt wird – so etwa der Anschlag auf den US-amerikanischen Präsidenten in VANTAGE POINT (2008, Regie: Pete Travis) in der fragmentarischen Informationsvermittlung einzelner Fokalisierungsfiguren, deren Handlungen und Wahrnehmungen sich nacheinander wie einzelne Puzzleteile zu einem Gesamtbild zusammensetzen. Wie bereits im genrebegründenden Hypotext, RASHŌMON (1950) von Regisseur Akira Kurosawa, handelt es sich dabei aber stets um Rückblicke auf ein tatsächlich bereits abgeschlossenes Geschehen, dessen Ablauf nicht etwa weiter beeinflusst werden könnte.

Einen spannenden Sonderfall wiederum stellt der *«falsche loop»* dar: Filme wie THE DUKE OF BURGUNDY (2014, Regie: Peter Strickland) oder THE ASSISTANT (2019, Regie: Kitty Green) betonen die repetitive Eintönigkeit des Alltags durch ein gleichsam ermüdendes singulatives Erzählen, oder unterstreichen die entindividualisierende Austauschbarkeit innerhalb stets identischer Abläufe, wie in MOON (2009) von Regisseur Duncan Jones. 50 FIRST DATES (2004, Regie: Peter Segal) wiederum kehrt die Zeiterfahrung um: Hier kann sich die unter Amnesie leidende Lucy (gespielt von Drew Barrymore) nach dem Aufwachen nicht mehr an die Ereignisse des vergangenen Tages erinnern, sodass Henry (Adam Sandler) stets erneut um sie werben oder ihr später die gemeinsame Tochter vorstellen muss.

Kommt der *time loop* auch im filmisch-seriellen Erzählen (und dabei gleichfalls vor allem im Bereich der Fantasy)<sup>35</sup> vor, stellt die binnenzyklische Wiederholung – etwa in einzelnen *«Sonderepisoden»* bei THE X-FILES,<sup>36</sup> STAR TREK: VO-

34 In dieser Vermischung ist SOURCE CODE streng genommen weder ein *«reiner» loop-* noch eindeutig ein Zeitreise-Film, er spielt vielmehr die Möglichkeit eines *«time reassignment»* (so die binnenfiktionale Erklärung von Dr. Rutledge, 0:34:30) durch.

35 Eine der wenigen Ausnahmen eigentlich *«realistischer»* (wenn auch sonst in den narrativen Experimenten durchaus *«verspielter»*) Formate dürfte DER TATORTREINIGER (2011–2018) darstellen: In der Episode *«Der Fluch»* (S4, E4) wird Schotty zu einem Anwesen gerufen, das ihn zum konsequenten Sprechen in Reimen zwingt, da er sich ansonsten erneut vor der Eingangstüre wiederfindet.

36 In der Episode *«Monday»* (S6, E14) erlebt der FBI-Agent Fox Mulder *«one of those days you want to rewind and start over again»* (0:19:54), nachdem sein Wasserbett am Morgen ausgeht, was zu einer ganzen Kette von unglücklichen Ereignissen führt, die mit seinem Tod während eines Banküberfalls endet. Tatsächlich jedoch sind Mulder und Scully in den *loop* der jungen Pam geraten, die jenen Tag, an dem ihr gewalttätiger Freund die Bank überfällt, bereits unzählige Male durchlaufen hat, und die beiden FBI-Agenten als die veränderliche Größe ausmacht: *«You're the variable. It has to be you. I have tried everyone else.»* (0:32:48)

YAGER<sup>37</sup> oder THE SIMPSONS<sup>38</sup> – als spielerisches Experiment zugleich eine auffällige Ausnahme von der gewohnt linearen Narration einer Folge wie eine fast schon metafiktionale Auseinandersetzung mit der häufigen Gleichförmigkeit von *case of the week*-Serien dar (vgl. Schleich/Nesselhauf 2016, S. 132–136). So zum Beispiel, und angesichts des sonstigen «Realismus» der Krimireihe durchaus überraschend, in der TATORT-Episode «Murot und das Murmeltier» (2019, Regie: Dietrich Brüggemann), wenn der Kommissar Felix Murot (gespielt von Ulrich Tukur) am Morgen stets vom gleichen Anruf geweckt wird:<sup>39</sup> Er eilt zur Geiselnahme in eine Bank und stirbt – trotz zahlreicher Versuche – mit der einzig verbliebenen Hoffnung: «Es gibt also Variationen, es ist nicht alles festgelegt.» (0:41:16) – immer wieder, bis er in der zwölften Wiederholung den *loop* schließlich durchbrechen kann.<sup>40</sup>

## 2 Narrative Elemente des filmischen *time loop*

Konnte bereits die zuvor skizzierte diachrone Entwicklung der filmischen Zeitschleife einige thematische Entwicklungen über die letzten drei Jahrzehnte hinweg aufzeigen, sollen daran anschließend nun die Formen und Funktionen von zentralen Plotelementen dieses standardisierten Genres exemplarisch beleuchtet werden.

- 37 In der Episode «Coda» (S3, E15) vermischen sich (unnötigerweise?) Zeitschleife und Nah-toderfahrung: Als Captain Kathryn Janeway und Commander Chakotay mit einem Shuttle abstürzen, stellen sie fest «[that] we may have wandered into some kind of repeating time loop» (0:09:53); in einem der Durchläufe stirbt Janeway, und eine mysteriöse «alien presence within her cerebral cortex» (0:42:30) versucht sie zu überreden, ihr ins «Jenseits» zu folgen.
- 38 In der Episode «Be Nine, Rewind» innerhalb der Halloween-Folge «Treehouse of Horror 31» (S32, E4, 0:14:49–0:20:43) steckt Lisa Simpson an ihrem neunten Geburtstag gemeinsam mit Nelson in einer Zeitschleife fest. Hilfe suchen sie unter anderem beim Comicbuchverkäufer, der mürrisch darauf aufmerksam macht: «The temporal loop is simultaneously the most ambitious and laziest of the science fiction tropes.» (0:18:41)
- 39 Auch eine Serienkritik schlug zur Erstaussstrahlung vor, diesen siebenten Einsatz des LKA-Kommissars Murot «einfach als blutigen Befreiungsschlag gegen die Sonntagsroutine» (Buß 2019) zu verstehen, zumal die nächste, im Oktober 2019 ausgestrahlte Episode «Angriff auf Wache 08» jenes seltsame, außerhalb physikalischer Gesetze stehende Geschehen in keiner Weise erwähnt oder reflektiert.
- 40 Durchaus ambivalent bleibt die Rolle des Geiselnahmers, der neben dem Kommissar ebenfalls über ein Bewusstsein des *time loop* verfügt, diese Zeitschleifen womöglich gar auslöst und kontrolliert: «Sie haben jetzt die Wahl: Sie können uns beide erschießen, dann geht alles wieder von vorne los, und wir sitzen wieder in der Bank. Oder Sie lassen uns am Leben. Dann ist jeder Tag neu, und die Chance besteht, dass es ein beschissener Tag wird, oder auch mal ein schöner. Oder ein ganz normaler Tag, mit wechselnder Bewölkung und 30 Prozent Regenwahrscheinlichkeit.» (1:24:11)

## 2.1 Narrative Schablonen

Ausgangspunkt für die potenziell infinite zyklisch-serielle Wiederholung der Zeitschleife ist ein erster, den *status quo* konstituierender Handlungsdurchlauf  $H_1$ , anhand dessen sich die räumliche «Kulisse» und die fatalistischen Begegnungen erstmalig entfalten, besitzen doch nur die (über das Bewusstsein, in einer Zeitschleife festzustecken, verfügenden) Protagonist:innen überhaupt die *agency*, durch ihre intersubjektiven Handlungen und Reaktionen die Umwelt zu beeinflussen. Fast immer ist diese Schablone  $H_1$  die filmnarrativ umfangreichste Variante aller späteren *loops*  $H_{1+n}$ , welche die repetitive Abfolge von Ereignissen dann nicht mehr in dieser Ausführlichkeit, sondern zunehmend selektiv erzählen oder darstellen. Ebenso ist den Figuren zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar,<sup>41</sup> dass sie in eine solche fatale Zeitschleife eintreten und es genau jene Momente und Ereignisse sein werden, die sie fortan in scheinbar ewiger Wiederholung erfahren werden.<sup>42</sup> Dabei muss der Beginn des Films nicht zwangsläufig auch der Start des ersten *loop* sein und kann stattdessen – wie häufig auch am Ende mit dem erfolgreichen «Ausbruch» und der Fortsetzung der linearen Handlung – einen narrativen Rahmen bilden.

Wie häufig die Figur die Schleife dann tatsächlich durchlebt, lässt sich nicht in allen Filmen genau bestimmen, zumal manche der Durchläufe stark verkürzt dargestellt werden – was zweifellos nicht der subjektiven Zeiterfahrung der Figur entspricht, auf diese Weise allerdings eindrücklich die Quantität von Wiederholung und Dauer unterstreicht.<sup>43</sup> Jede neue «Runde» innerhalb des *loop* setzt an einem (stets gleich bleibenden) Moment ein,<sup>44</sup> vor allem dem Aufwachen der Figur.<sup>45</sup> Entsprechend sind etwa das Klingeln des Weckers – wie in *GROUNDHOG DAY* (06:00 Uhr), *REPEATERS* (07:29 Uhr), *12:01* (07:35 Uhr), *PALM SPRINGS* (09:40 Uhr) –, ein früher Telefonanruf («Murot und das Murmeltier»), das Schlagen der Kirch-

41 Nur in Ausnahmefällen befindet sich die Figur bereits im *loop*, sodass der narrativ erste Durchlauf diegetisch lediglich eine weitere «Runde» der Zeitschleife darstellt.

42 Dies umso mehr, wenn erst am Ende von  $H_1$  ein die Zeitschleife auslösendes und kausal begründendes Moment – etwa ein Blitzschlag – stattfindet (vgl. auch 2.4 unten).

43 So etwa, wenn Phil Connors in *GROUNDHOG DAY* bei jedem Treffen mit Rita an der Bar dazu lernt (0:44:59–0:46:29), aber ebenso von ihr auch achtmal hintereinander an ganz unterschiedlichen Orten eine Ohrfeige kassiert (0:54:05). Um an diese jeweiligen (Zeit-)Punkte seiner «Eroberung» zu gelangen, musste der Wetterreporter dennoch achtmal aufwachen und den Tag bis zum Abend «durchspielen».

44 Mit dieser formalen Konvention wird kaum gebrochen, denn dadurch würden die *loops* schließlich unberechenbar werden. In *BEFORE I FALL* wird die in der Zeitschleife gefangene Hauptfigur am Morgen vom Handywecker wach, allerdings verändert sich die Uhrzeit.

45 Neben dem (hochsymbolischen) Aufwachen nutzen Filme manchmal auch ein anders gelagertes «Erwecken» der jeweiligen Figur, etwa ein Klopfen an die Badezimmer-Türe in *RUSSIAN DOLL* oder das Zu-Bewusstsein-Kommen nach einem Sturz im Kaufhaus (12 *DATES OF CHRISTMAS*).

turmuh (HAPPY DEATH DAY) oder das morgendliche Geburtstagsständchen der Eltern (ONE MORE TIME) episodische Markierungen, die sowohl die Wiederholung/en ankündigen, von denen aus in der Regel aber dann auch das erfolgreiche Durchbrechen der Zeitschleife und die lineare Fortsetzung erzählt werden kann.<sup>46</sup>

Gemeinsam mit der Schablone H<sub>1</sub> gibt dieser verlässliche Startpunkt den Rezipierenden eine gewisse Orientierung, und auch jeder *loop* wiederum setzt sich aus binnennarrativen Fixpunkten zusammen: kleine, in ihrer Alltäglichkeit meist eher unbedeutende Momente, deren stets gleiche Abfolge die Zeitschleife für die Protagonist:innen als solche erkennbar macht (sowie, daran gespiegelt, ebenso für die Zuschauenden).<sup>47</sup> Mit der erinnerten Erfahrung und dem Bewusstsein um diese dauerhaft wiederkehrenden Einzel-Ereignisse können die Figuren dann andere Personen der Diegese von ihrem Zustand überzeugen – auch wenn diese es am nächsten Tag zwangsläufig wieder vergessen haben werden.<sup>48</sup>

## 2.2 Emotionale Phasen

Mit Beginn des zweiten *loop* als erster Wiederholung des bereits <Ges(ch)ehenen> setzt bei den Protagonist:innen eine ungläubige Verwirrung, eine ontologische Unsicherheit ein, die nochmalige Abfolge der Ereignisse sowie der narrativen Fixpunkte etwa <vorausgeträumt> zu haben.<sup>49</sup> Erneut ist es die identische Abfolge der einzelnen Fixpunkte, die jene Zeitanomalie markiert<sup>50</sup> – und neben dem grund-

- 46 Häufig ist diese Markierung auch akustisch mit einem Geräusch oder Song verbunden – etwa den Songs «I got you, Babe» von Sonny & Cher (GROUNDHOG DAY) oder «Gotta Get Up» von Harry Nilsson (RUSSIAN DOLL) –, sodass sich die beständigen Wiederholungen auch für die Zuschauenden über einen (zunehmend nervig werdenden) «Ohrwurm» spiegeln.
- 47 Exemplarisch für GROUNDHOG DAY: (a) Phil Connors erwacht vom Radiowecker, (b) wäscht sich das Gesicht, (c) schaut aus dem Fenster, (d) trifft einen anderen Hotelgast auf dem Flur und (e) die Hotelwirtin beim Frühstücksbuffet, (f) läuft an einem Bettler vorbei, (g) wird vom Versicherungsmakler Ned Ryerson angesprochen, (h) tritt in eine Pfütze und (i) kommt schließlich bei Gobbler's Knob an (erstmalig 0:07:37–0:11:54). Interessant ist nun, dass (f) und (g) auch dann konstant bleiben, wenn Connors in der dritten «Runde» das Hotel früher verlässt. In den weiteren *loops* kommen die Mikroereignisse nur noch vereinzelt vor – so wird (h) etwa irrelevant, nachdem Phil Connors die Pfütze in der vierten Schleife (und danach vermutlich allen weiteren) vermeidet.
- 48 Ein zentrales Problem der beständig zurückgedrehten Zeit ist das Fehlen eines materiellen Gedächtnisses: Die Figuren können weder Gegenstände dauerhaft aufbewahren, sondern müssen diese in jeder Runde neu sammeln, noch Listen, Notizen, Karten oder Briefe anfertigen, die hilfreich sein könnten. Vielmehr dienen spezifische Angaben wie Lieblingsfarbe, -essen, -zahl und -band (12:01 0:57:29) oder eine höchstpersönliche «Abraham Lincoln sex fantasy» (PREMATURE 1:07:07) als Insider-Informationen, um auch in späteren *loops* schnell andere Personen von der seltsamen Situation zu überzeugen.
- 49 Vgl. zum Begriff des «Déjà-vu» auch 2.3 unten.
- 50 Bezeichnenderweise fällt Sonia, Kyle und Michael im gefängnisartigen Drogenentzugszentrum die Zeitschleife zunächst gar nicht auf, sind die Tage doch stets nahezu identisch strukturiert (REPEATERS, 0:14:20).

sätzlichen Zweifel(n) an der eigenen Wahrnehmung in den ersten Schleifen häufig zu einer gewissen Panik führt, schließlich handelt es sich dabei um ein zutiefst «unnatürliches» Phänomen.<sup>51</sup>

Alle *time loop*-Filme spielen danach verschiedene emotionale Phasen der Protagonist:innen durch, die teilweise nur über eine, manchmal über mehrere Schleifen andauern, und deren Reihenfolge durchaus variieren kann:<sup>52</sup> Auf die Ungläubigkeit folgen Aggression und blinde Wut, das hedonistische Ausnutzen der Situation, depressive Resignation und Verzweiflung, eine Auflehnung gegen das «Schicksal» und so weiter. Diese, etwa an die Stadien der Trauerbewältigung (vgl. Koubek 2023, S. 70) erinnernden Entwicklungsprozesse der Figuren kulminieren dann in aller Regel im Versuch der «perfekten Runde», mit der jener infinite Kreislauf durchbrochen und in eine lineare Zeitlichkeit zurücküberführt werden kann.<sup>53</sup>

Zugleich dürfte wohl gerade das «Durchleben» verschiedener psychischer Zustände die filmischen Charaktere an die Realität der Zuschauenden zurückbinden, die selbst noch nie in einer Zeitschleife gefangen waren, wohl aber emotional auf Herausforderungen reagieren, und sich nun die Frage nach dem eigenen Verhalten in einer vergleichbaren Situation stellen können. Denn hebt die zwangsläufig ins Leere laufende cholertisch-aggressive Auflehnung, jedoch «unproduktive» Raserei nur die willkürliche Alternativlosigkeit des *time loop* hervor, führen auch pessimistische Frustration und absolute Gleichgültigkeit zwar zu (selbst-)destruktiven Handlungen bis hin zum Suizid, starten dadurch allerdings nur einen weiteren Durchlauf des ewigen Zyklus. Und auch das exzessive, hedonistische wie egoistische Ausleben der «Vorteile» einer solch zukunftslosen Zeitschleife, nämlich das konsequenzlos bleibende Handeln,<sup>54</sup> dürfte aus Perspektive der Zuschauenden nachvollziehbar, vielleicht sogar reizvoll erscheinen – und stellt womöglich bereits einen ersten Schritt dar, den schicksalhaften Zustand anzunehmen, gar positiv wenden zu wollen.<sup>55</sup>

51 Dies zeigt sich filmästhetisch etwa in der visuellen Vignettierung des Filmbildes in *HAPPY DEATH DAY* (0:36:48).

52 In ihrer (chronologisch austauschbaren) Episodenhaftigkeit stellen die emotionalen Phasen – neben der generellen Zeitschleife mit ihren regelmäßig wiederkehrenden *loops* sowie den an das Prinzip der Heldenreise angelehnten *quests* – damit ein weiteres zyklisches Prinzip dar.

53 Interessant ist, dass die im *loop* gefangenen Figuren von sich aus zu dieser Annahme kommen, schließlich gibt es ja in aller Regel keine rationale Begründung für die Zeitschleife und ebenso keine «Anleitung» oder «Vorgabe». Vgl. zum Sonderfall von Protagonist:innen, denen *time loops* zumindest über Filme bekannt sind und die ihr Verhalten entsprechend daran ausrichten, als Metafikionalität auch 2.3 unten.

54 Ein wiederkehrender Topos ist die sonst albraumhafte Nacktheit in der Öffentlichkeit – so etwa im siebenten *loop* von *HAPPY DEATH DAY* (0:42:04) oder auch im schwedischen Film *ONE MORE TIME* (0:49:29).

55 Auch wenn viele (vor allem männliche) Figuren – etwa bereits Phil Connors nach spezifischen Informationen über Nancy fragend (0:37:21), die er dann in der nächsten Schleife «ausspielen» kann – die Möglichkeit der zeitlichen Überschreitung durchaus für «Eroberungen» nutzen, werden dabei gewisse moralische Normen nicht verletzt. Eine Ausnahme stellt *REPEATERS* dar:

So ist es überhaupt erst dieser ›Spielraum‹ quasi unendlicher Wahlmöglichkeiten und Entscheidungsfreiheiten, der schließlich die Figuren dazu motiviert, ihre nihilistische Resignation<sup>56</sup> oder existenzialistische Verzweiflung<sup>57</sup> aufzugeben und stattdessen ein ›Ziel‹ zu erreichen – den zyklischen Kreislauf also in eine teleologische Linearität umzudeuten, auch auf die Gefahr hin, in verschiedenen Anläufen immer wieder zu scheitern.<sup>58</sup> Damit wird der Camus'schen Absurdität des Lebens die eigene Handlungsmacht als letztlich einzig verbleibendes Moment der Sinnstiftung entgegengestellt, um etwa in der Perfektionierung der kulissenhaften Umgebung, der *éducation morale* der jeweiligen Hauptfigur, der Wiedergutmachung von vergangenen Fehlern oder der (Auf-)Lösung eines Rätsels zur gleich mehrfachen (je nachdem: moralischen, exkulpistischen und vor allem zeitlichen) ›Befreiung‹ zu gelangen.<sup>59</sup>

### 2.3 Metafiktionalität

Eine Gemeinsamkeit wohl aller *time loop*-Filme ist die Wendung «Déjà-vu», von den in der Zeitschleife gefangenen Protagonist:innen als eigene Umschreibung und damit Deutung für den seltsamen Zustand gebraucht.<sup>60</sup> Die vermeintliche Gedächtnistäuschung als Erinnerung an ein bereits ges(ch)ehenes, aber autobiografisch nicht fundiertes Ereignis wird von den Figuren häufig als eine Art des prophetischen ›Voraus-Träumens‹ gedeutet, dessen Probehandeln nun in der ersten Wiederholung fruchtbar gemacht werden kann.

Ein besonderes ›Déjà-vu‹ wiederum stellen intertextuelle Anspielungen auf die filmische Tradition des *time loop* dar, besonders auf *GROUNDHOG DAY*: Wenn in der schwedischen Netflix-Produktion *ONE MORE TIME* (2023, Regie: Jonathan

Michael quält und ermordet mehrere Menschen, vergewaltigt sogar eine minderjährige Frau (auch wenn dies nicht visuell gezeigt wird), und verteidigt sein egoistisches Verhalten: «Tomorrow it'll be like it never happened» (0:43:03).

- 56 So Sonja in *REPEATERS*, nachdem offenbar weder gutes Verhalten noch schlechte Taten eine Auswirkung auf den *loop* haben: «What does it really matter what we do?» (0:57:20)
- 57 Der offenbar bereits seit Jahren in der Zeitschleife gefangene Nyles bemerkt in *PALM SPRINGS*: «We kind of have no choice but to live. So, I think your best bet is just to learn how to suffer existence.» (0:24:13)
- 58 Und das vor allem, weil ja dieses ›Ziel‹ häufig nicht als solches definiert ist, wie in Filmen, in denen der (eigene) Tod aufgeklärt (*HAPPY DEATH DAY*) oder verhindert (*A DAY, BOSS LEVEL*) werden muss.
- 59 Dabei werden die Hauptfiguren allerdings auch mit existenzialistischen Grenzen konfrontiert – etwa, wenn der geläuterte Phil Connors in *GROUNDHOG DAY* trotz verschiedener Bemühungen den Tod des Bettlers nicht verhindern kann (1:15:38), oder Samantha in *BEFORE I FALL* den *loop* nur durchbricht, indem sie selbst stirbt (1:31:01).
- 60 Vgl. etwa *GROUNDHOG DAY* (0:46:40) und 12:01 (0:12:48) sowie danach, unter vielen: 12 *DATES OF CHRISTMAS* (0:37:11), *HAPPY DEATH DAY* (0:17:10), «Monday» (0:27:33), «Murot und das Murmeltier» (0:17:39), *PREMATURE* (0:29:15), *WER AUFGIBT, IST TOT* (0:39:10).

Etzler) die Hauptfigur Amelia (gespielt von Hedda Stiernstedt) gegenüber ihrer Schulfreundin erwähnt, sie stecke in einem nicht enden wollenden «*tidsloop*» (0:39:06), die von Fiona (Miriam Ingrid) angeführte Referenz auf den Murmeltier-Tag allerdings nicht versteht (0:39:38), schauen beide am Abend zusammen den Film, wobei gerade die erlösende Schlusszene (0:44:24) auf die Möglichkeit eines *happy ending* vorausdeutet.<sup>61</sup> Und auch die im *loop* feststeckende Tree scheint in *HAPPY DEATH DAY* den berühmten Hypotext nicht zu kennen (1:25:02), wobei diese konkreten Referenzen ja zugleich die Diegese als eine mögliche Welt darstellen, in der bereits ein zumindest fiktionales Wissen von Zeitschleifen (und einem möglichen Ausbruch) existiert.<sup>62</sup>

Ohnehin zeichnen sich viele der *loop*-Filme durch einen sehr auffälligen «Realismus» aus, durch eine Überbetonung des Alltags und der Alltäglichkeit, wodurch die zeitlichen wie narrativen Anomalien den «Einbruch» des Fantastischen (in der Nähe zu den filmischen Konventionen von Fantasy und Mystery) in eine sonst «normale» Umgebung hervorheben. Auf diese Weise lässt sich auch die Metafiktionalität als ein Mittel der Verortung in der «tatsächlichen» Welt verstehen,<sup>63</sup> etwa mit der Thematisierung der mythologischen Figur des Sisyphos im Schulunterricht (*BEFORE I FALL*) oder dem Spiel mit paratextuellen Elementen: So setzt etwa das *TATORT*-Intro zu Beginn der *loop*-Episode «Murot und das Murmeltier» ein weiteres Mal ein, nun aber verfremdet und mit verzerrter Musik (0:00:33), und auch der ikonische «Universal Pictures»-Vorspann zu Beginn von *HAPPY DEATH DAY* hängt sich auf und muss bis zum vollständigen Durchlauf insgesamt drei Mal neu ansetzen (0:00:00–0:00:35).<sup>64</sup>

## 2.4 Begründungen und Auflösungen

Fast jede Zeitschleife umfasst eine klar festgelegte Zeitspanne, die in der wohl häufigsten Ausprägung einen Kalendertag beträgt und deren Kreislauf etwa um 12:01 Uhr mittags (12:01 PM), um 02:13 Uhr nachts (*ANOTHER MONDAY*) oder um

61 In *THE MAP OF TINY PERFECT THINGS* (2021, Regie: Ian Samuels) wiederum finden sich gleich mehrere Anspielungen auf jenen Film «where Bill Murray's stuck in the same day till he has sex with his hot boss» (0:07:44; vgl. auch 0:57:54, 1:12:18) sowie auf die neuere Produktion *EDGE OF TOMORROW* (vgl. 1:15:14).

62 So erklärt Nyles in *PALM SPRINGS* der gerade erst im *time loop* gefangenen Sarah: «This is today, today is yesterday, and tomorrow is also today. It's one of those infinite time loop situations you might have heard about.» (0:18:24)

63 Einen spannenden Sonderfall der metafictionalen Auseinandersetzung mit dem filmischen Medium sowie den Genrekonventionen des Horrors stellt *THE FINAL GIRLS* dar (2015, Regie: Todd Strauss-Schulson), bei dem drei Figuren aus der «realen» Welt in den fiktiven Horrorfilm «Camp Bloodbath» gelangen, wo sich die Geschehnisse alle 92 Minuten wiederholen.

64 Auf ähnliche Weise wiederholt der Trailer zur ersten Staffel von *RUSSIAN DOLL* das Netflix-Logo mehrfach.

06:00 Uhr am Morgen (GROUNDHOG DAY) beginnt, respektive endet.<sup>65</sup> Damit ist die Dauer eines jeden *loops* einerseits zwischen dem Aufwachen und dem ‹natürlichen› Ende verlässlich wie berechenbar definiert, sodass für die Protagonist:innen die Zeit regelrecht ‹heruntertickt›, doch kann andererseits das Intervall durch die *agency* der Figuren häufig auch neu gestartet werden – besonders durch ein Herbeiführen des eigenen Todes.<sup>66</sup> Bei jenen Schleifen, die nur einen festen Startmoment haben, zeitlich also variabel sein können und ausschließlich im ‹Game Over› der Hauptfigur enden, scheint sich wiederum das (Macht-)Verhältnis zwischen den Protagonist:innen und der Umwelt radikal zu verkehren – nun ist die im *loop* gefangene Figur doch nicht mehr durch ihr alleiniges Bewusstsein für die ewige Wiederholung hervorgehoben, sondern sie scheint im Gegenteil (und womöglich als einzige Person der Diegese) nicht über einen bestimmten Zeitpunkt hinauszukommen.<sup>67</sup>

Damit verbunden ist die Frage nach der Kausalität des *loop*: Wird die Zeitschleife auffällig häufig nicht konkret begründet – was in der Abweichung von den physikalischen Grundsätzen auch (natur-)wissenschaftlich kaum möglich wäre – und verbleibt damit ein rätselhaftes Phänomen,<sup>68</sup> entscheiden sich andere Filme dafür, diese narrative Leerstelle explizit auszufüllen. Auf diese Weise kann die (mehr oder weniger nachvollziehbare) Erklärung eines atmosphärischen Eingriffs – gleich drei Personen bekommen während des Gewitters einen elektrischen Schlag (REPEATERS 0:09:07) – nicht nur den *loop* auslösen, sondern mit dem für Science-Fiction- oder Mystery-Filmen durchaus typischen Topos eines außer Kontrolle geratenen wissenschaftlichen Experiments (etwa in 12:01) sogar das zu erreichende Ziel definieren.

- 65 Kürzere Zeitspannen reichen von 59 Minuten (12:01 PM) bis zu lediglich acht Minuten (im Zeitschleifen/Zeitreise-Film SOURCE CODE).
- 66 Bereits in GROUNDHOG DAY steigt Phil Connors mit einem Toaster in die Badewanne, lässt sich von einem Lkw überfahren und springt von einem Turm (1:01:50) – nur, um stets wieder vom immer gleichen Song aus dem Radiowecker zu erwachen. Die absichtlich ‹suizidale› Möglichkeit eines solchen ‹Game Over› wird teilweise auch gewählt, um etwa anderer Gefahr zu entgehen, und dies selbst im ohnehin pubertär-sexistischen Film PREMATURE, in dem jeder *loop* mit der Ejakulation des Schülers Rob einsetzt: Als er von älteren Schülern verfolgt wird, startet er durch Onanie die Zeitschleife neu (0:38:11).
- 67 So dauert der Tag in der TATORT-Episode ‹Murot und das Murmeltier› unterschiedlich lange, nämlich bis zum Tod von Murot oder des Geiselnähmers. Und auch Nyles versuchte in PALM SPRINGS bereits, das Einschlafen durch Aufputzmittel hinauszuzögern – ‹One time I smoked a bunch of crystal meth and made it all the way to Equatorial Guinea. It was a huge waste of time.› (0:25:29) –, was allerdings suggeriert, dass die diegetische ‹Welt› entweder potenziell unendlich weiter existieren könnte (da es offenbar keinen festen Moment des zeitlichen ‹reset› gibt), oder dies auch bereits seit Langem tut, und nur die jeweilige Figur immer wieder zurückgeworfen wird.
- 68 Gerade aber der konsequente Verzicht, gar die Verweigerung einer Erklärung (und sei es nur über ein Wetterphänomen oder eine psychische Anomalie) unterstreicht die Willkürlichkeit der Zeitschleife insgesamt.

Doch so sehr jeder neue Beginn einer Schleife die Protagonist:innen zunächst resignieren lässt, so stark ist damit stets jedoch auch das ambivalente Gefühl zwischen Hoffnung und Unsicherheit verbunden, den *loop* nun vielleicht in dieser Runde beenden zu können.<sup>69</sup> Und je unklarer das dafür zu erreichende (Spiel-) Ziel definiert ist, desto größer die Ungewissheit über den Erfolg: schließlich gibt es (anders als im Computerspiel) keine Anzeige über den Fortschritt oder die Lebensenergie, wohingegen den Figuren fast immer die zeitliche Limitierung der jeweiligen Schleife bewusst ist. Denn auch wenn seit *GROUNDHOG DAY* sehr häufig die individuelle Veränderung zum selbstlosen Verhalten die Zeitschleife durchbrechen kann – in *RUSSIAN DOLL* erkennen Alan und Nadia «[that] the loop started, because we didn't help the other person» (S1.E7 0:02:07) –, müssen die Figuren auf ihrem Weg immer wieder feststellen, dass Moral und Zeit ja beide relativ sind.

### 3 «Life is like a box of time lines»: Der «entfesselte» *time loop*

Nadias positive Deutung «ihrer» Zeitschleife, das Leben bestehe aus verschiedenen Strängen mit entsprechenden Handlungs- und Verknüpfungsmöglichkeiten (*RUSSIAN DOLL* S1, E8 0:05:16), ist keinesfalls verallgemeinerbar für die Erfahrungen anderer filmischer Figuren in einer solch existenzialistischen Ausnahme-situation – und selbst innerhalb der Serie auch nur eine Momentaufnahme ihrer sehr unterschiedlichen emotionalen Phasen zuvor und danach. Vielmehr dürften vor allem die verschiedenen Charaktertypen und individuell determinierten Biografien den Variationsreichtum einer sonst stark schematischen Anlage ausmachen: Seit den 1990er-Jahren, nach den stilprägenden Produktionen *12:01 PM*, *12:01* und *GROUNDHOG DAY*, hat sich der Zeitschleifen-Film zu einem Genre und Erzählverfahren, einer eigenständigen Kategorie und einem narrativen Prinzip zugleich herausgebildet.

Doch ähnlich wie der Detektivroman «durch ein System von Gattungskonventionen «gefesselt»» (Broich 1998 [1978], S. 99) und doch variabel ist, gerade aus der strukturellen Formalisierung heraus innovative Experimente und metafiktionale Spielereien wagen kann, erfindet sich auch der filmische *time loop* stets neu, wird gesellschaftlich aktualisiert und auf die unterschiedlichsten Genres übertragen. Mit der Nähe zum Computerspiel – eine wohl paradigmatische narrative Form

69 Vor allem in der emotionalen Phase des konsequenzlosen Handelns stellt sich für die Protagonist:innen paradoxerweise die Frage, welche (materiellen, körperlichen etc.) Folgen das Ausbleiben einer weiteren Schleife haben würde. Bereits im zweiten Durchlauf fragt Sonja verängstigt: «What if it doesn't repeat?» (*REPEATERS* 0:24:22) – eine Angst, die in der Folge mehrfach wiederholt wird (vgl. ebenso 0:35:32, 0:36:18), und die sich im *final plot twist* des Films schließlich bewahrheitet.

des späten 20. und frühen 21. Jahrhunderts –, bleibt gewöhnlich eine Frage unbeantwortet: Wie ist es eigentlich den Protagonist:innen nach der Rückkehr in die lineare Zeitdimension ergangen? Konnten die Figuren ihre Erfahrungen der ‹Heldenreise› nutzen, oder leiden sie unter der beständigen Angst eines erneuten *loop*? Vielleicht wäre es Zeit für eine posttraumatische Perspektive auf ein Phänomen, das in der ‹Realität› sicherlich niemanden stressfrei zurücklassen würde.

### Filmverzeichnis

- 12:01 (USA 1993), Regie: Jack Sholder, Drehbuch: Philip Morton.
- 12:01 PM (USA 1990), Regie: Jonathan Heap, Drehbuch: Stephen Tolkin, Jonathan Heap.
- 12 DATES OF CHRISTMAS (USA 2011), Regie: James Hayman, Drehbuch: Aaron Mendelsohn, Janet Brownell.
- 12 DAYS OF CHRISTMAS EVE (USA 2004), Regie: Martha Coolidge, Drehbuch: Jean Abounader, J.B. White.
- 50 FIRST DATES (USA 2004), Regie: Peter Segal, Drehbuch: George Wing.
- A DAY (ROK 2017), Regie: Cho Sun-ho, Drehbuch: Cho Sun-ho, Lee Sang-hak.
- ANOTHER MONDAY (D 2022), 6 Episoden in 1 Staffel, Showrunner: Karsten Rühle, Fritz Wildfeuer.
- ARQ (USA/CDN 2016), Regie: Tony Elliott, Drehbuch: Tony Elliott.
- BEFORE I FALL (USA 2017), Regie: Ry Russo-Young, Drehbuch: Maria Maggenti, Gina Prince-Bythewood.
- BOSS LEVEL (USA 2020), Regie: Joe Carnahan, Drehbuch: Chris Borey, Eddie Borey, Joe Carnahan.
- CAMP SLAUGHTER (USA 2005), Regie: Alex Pucci, Drehbuch: Draven Gonzales.
- CHRISTMAS... AGAIN?! (USA 2021), Regie: Andy Fickman, Drehbuch: Doan La.
- CHRISTMAS DO-OVER (USA 2006), Regie: Catherine Cyran, Drehbuch: Trevor Reed Cristow, Jacqueline David.
- CHRISTMAS EVERY DAY (USA 1996), Regie: Larry Pearce, Drehbuch: Stephen Alix, Nancey Silvers.
- «Coda» (STAR TREK: VOYAGER S3, E15, USA 1997), Regie: Nancy Malone, Drehbuch: Jeri Taylor.
- «Der Fluch» (DER TATORTREINIGER S4, E4, D 2014), Regie: Arne Feldhusen, Drehbuch: Mizzi Meyer.
- EDGE OF TOMORROW (USA 2014), Regie: Doug Liman, Drehbuch: Christopher McQuarrie, Jez Butterworth, John-Henry Butterworth.
- GAME OVER (Indien 2009), Regie: Ashwin Saravanan, Drehbuch: Ashwin Saravanan, Kaavya Ramkumar.
- GROUNDHOG DAY (USA 1993), Regie: Harold Ramis, Drehbuch: Danny Rubin, Harold Ramis.
- GROUNDHOG DAY FOR A BLACK MAN (USA 2016), Regie und Drehbuch: Cynthia Kao.
- HAPPY DEATH DAY (USA 2017), Regie: Christopher Landon, Drehbuch: Scott Lobdell.
- HAPPY DEATH DAY 2U (USA 2019), Regie und Drehbuch: Christopher Landon.
- KOKO-DI KOKO-DA (S/DK 2019), Regie und Drehbuch: Johannes Nyholm.
- LOLA RENNT (D 1998), Regie und Drehbuch: Tom Tykwer.
- LOS CRONOCRÍMENES (E 2007), Regie und Drehbuch: Nacho Vigalondo.
- MELINDA AND MELINDA (USA 2004), Regie und Drehbuch: Woody Allen.

- MICKEY'S ONCE UPON A CHRISTMAS (USA 1999), Regie: Alex Mann, Drehbuch: Richard Cray.
- MINE GAMES (USA 2012), Regie: Richard Gray, Drehbuch: Michele Davis-Gray, Richard Gray, Ross McQueen.
- «Monday» (THE X-FILES S6, E14, USA 1999), Regie: Kim Manners, Drehbuch: Vince Gilligan, John Shiban.
- MOON (UK 2009), Regie: Duncan Jones, Drehbuch: Nathan Parker.
- «Murot und das Murmeltier» (TATORT 1084, D 2019), Regie und Drehbuch: Dietrich Brüggemann.
- NAKED (USA 2017), Regie: Michael Tiddes, Drehbuch: Cory Koller, Marlon Wayans, Rick Alvarez.
- NAKEN (S 2000), Regie: Torkel Knutsson, Märten Knutsson, Drehbuch: Torkel Knutsson, Märten Knutsson.
- NOTRE UNIVERS IMPITOYABLE (FRA 2008), Regie und Drehbuch: Léa Fazer.
- ONE MORE TIME (S 2023), Regie: Jonatan Etzler, Drehbuch: Sofie Forsman, Tove Forsman, Mikael Ljung.
- PALM SPRINGS (USA 2020), Regie: Max Barbakow, Drehbuch: Andy Siara.
- PETE'S CHRISTMAS (CDN 2013), Regie: Nisha Ganatra, Drehbuch: Peter McKay, Greg Rossen, Brian Sawyer.
- PREMATURE (USA 2014), Regie: Dan Beers, Drehbuch: Dan Beers, Mathew Harawitz.
- PRZYPADK (PL 1981), Regie und Drehbuch: Krzysztof Kieślowski.
- RASHŌMON (J 1950), Regie: Akira Kurosawa, Drehbuch: Shinobu Hashimoto, Akira Kurosawa.
- REPEATERS (CDN 2010), Regie: Carl Besai, Drehbuch: Arne Olsen.
- REPEAT PERFORMANCE (USA 1947), Regie: Alfred L. Werker, Drehbuch: Walter Bullock.
- RUSSIAN DOLL (USA 2019), 15 Episoden in 2 Staffeln, Showrunner: Natasha Lyonne, Leslye Headland, Amy Poehler.
- SLIDING DOORS (UK/USA 1998), Regie: Peter Howitt, Drehbuch: Peter Howitt.
- SOURCE CODE (USA 2011), Regie: Duncan Jones, Drehbuch: Ben Ripley.
- THE ASSISTANT (USA 2019), Regie und Drehbuch: Kitty Green.
- THE DUKE OF BURGUNDY (UK 2014), Regie und Drehbuch: Peter Strickland.
- THE FARE (USA 2018), Regie: D. C. Hamilton, Drehbuch: Brinna Kelly.
- THE FINAL GIRLS (USA 2015), Regie: Todd Strauss-Schulson, Drehbuch: M. A. Fortin, Joshua John Miller.
- THE LAST DAY OF SUMMER (USA 2007), Regie: Blair Treu, Drehbuch: Kent Pierce.
- THE MAP OF TINY PERFECT THINGS (USA 2021), Regie: Ian Samuels, Drehbuch: Lev Grossman.
- «Treehouse of Horror 31» (THE SIMPSONS S32, E4, USA 2020), Regie: Steven Dean Moore, Drehbuch: Julia Prescott.
- TRIANGLE (USA 2009), Regie und Drehbuch: Christopher Smith.
- TWO DISTANT STRANGERS (USA 2020), Regie: Travon Free, Martin Desmond Roe, Drehbuch: Travon Free.
- VANTAGE POINT (USA 2008), Regie: Pete Travis, Drehbuch: Barry L. Levy.
- WER AUFGIBT IST TOT (D 2016), Regie: Stephan Wagner, Drehbuch: Christian Jeltsch.
- WHEN WE FIRST MET (USA 2018), Regie: Ari Sandel, Drehbuch: John Whittington.

**Literaturverzeichnis**

- Beckett, Samuel (1983): *Worstward Ho*. London: Calder.
- Bordwell, David (2008): *Poetics of Cinema*. New York, NY: Routledge.
- Borges, Jorge Luis (1995): «El jardín de senderos que se bifurcan». In: *Ficciones*. Barcelona: Debolsillo, S. 101–117.
- Borges, Jorge Luis (2011): «Der Garten der Pfade, die sich verzweigen». In: *Fiktionen. Erzählungen, 1939–1944*. Übers. aus d. Sp. von Karl August Horst, Wolfgang Luchting und Gisbert Haefs. Frankfurt a. M.: Fischer, S. 77–89.
- Broich, Ulrich (1998): «Der entfesselte Detektivroman [1978]». In: Vogt, Jochen (Hg.): *Der Kriminalroman. Poetik, Theorie, Geschichte*. München: Fink, S. 97–110.
- Buß, Christian (2019): «Das Murmeltier-Massaker. Zeitschleifen-TATORT mit Tukur». In: *Spiegel Online* vom 15.2.2019. [spiegel.de: https://is.gd/4sNVet](https://is.gd/4sNVet), letzter Zugriff: 30.6.2024.
- Camus, Albert (1942): *Le mythe de Sisyphe*. Paris: Gallimard.
- Camus, Albert (2000): *Der Mythos des Sisyphos*. Übers. aus d. Fr. von Vincent von Wroblewsky. Reinbek: Rowohlt.
- Deleuze, Gilles (1985): *L'image-temps. Cinéma 2*. Paris: Minuit.
- Eddison, E. R. (1922): *The Worm Ouroboros. A Romance*. Illustrated by Keith Henderson. London: Cape.
- Freud, Sigmund (1975): «Erinnern, Wiederholen und Durcharbeiten. Weitere Ratschläge zur Technik der Psychoanalyse 2 [1914]». In: *Schriften zur Behandlungstechnik*. Studienausgabe, Ergänzungsband. Frankfurt a. M.: Fischer, S. 205–215.
- Genette, Gérard (1972): *Figures 3*. Paris: Seuil.
- Heidbrink, Henriette (2007): «Wie der Sinn über die Runden kommt. Zu den Grenzen der Integration von Spielformen». In: Leschke, Rainer / Venus, Jochen (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld: Transcript, S. 117–153.
- Hermann, Martin (2011): «Hollywood Goes Computer Game. Narrative Remediation in the Time-Loop Quests GROUNDHOG DAY and 12:01». In: Alber, Jan / Heinze, Rüdiger (Hg.): *Unnatural Narratives, Unnatural Narratology*. Berlin: de Gruyter, S. 145–161.
- Homer (2010): *Odysee. Griechisch/Deutsch*. Übers. von Roland Hampe. Stuttgart: Reclam.
- Koubek, Jochen (2023): «Time-Loop-Filme und Remediationen von Computerspielen». In: *Augenblick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft* 87/88, S. 65–82.
- Kristjansen, Thomas (2023): «A Biocultural Taxonomy». In: Gomel, Elana / Gurevitch, Danielle (Hg.): *The Palgrave Handbook of Global Fantasy*. Cham: Palgrave, S. 31–46.
- Kuhn, Markus (2013): *Film-Narratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin: de Gruyter.
- Latour, Bruno (2005): *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Liebrand, Claudia (2007): ««Here, we'll start all over again». Game Over und Restart in Screwball Comedies mit dem Fokus auf Preston Sturges' UNFAITHFULLY YOURS». In: Leschke, Rainer / Venus, Jochen (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld: Transcript, S. 21–40.
- Lupoff, Richard A. (1973): «12:01 P.M.».

- In: *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* 25.12, S. 44–58.
- Martínez, Matías / Scheffel, Michael (2019): *Einführung in die Erzähltheorie*. 11. Aufl. München: Beck.
- Metz, Thaddeus (2020): «Why Sisyphus Comes to Mind in My Daily Struggles against Coronavirus». In: *The Conversation* vom 15.4.2020. [theconversation.com: https://is.gd/MVyUGy](https://is.gd/MVyUGy), letzter Zugriff: 30.6.2024.
- Murray, Janet H. (2017): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition. Cambridge, MA: MIT Press.
- Nesselhauf, Jonas (2023): «Viral Narrations. Aesthetic Knowledge and the Co-presences of a Pandemic». In: Brodowski, Dominik / Nesselhauf, Jonas / Weber, Florian (Hg.): *Pandemisches Virus, nationales Handeln. Covid-19 und die europäische Idee*. Wiesbaden: Springer 2023, S. 331–351.
- Röcke, Anja (2021): *Soziologie der Selbstoptimierung*. Berlin: Suhrkamp.
- Schenk, Sabine (2013): *Running and Clicking. Future Narratives in Film*. Berlin: de Gruyter.
- Schleich, Markus / Nesselhauf, Jonas (2016): *Fernsehserien. Geschichte, Theorie, Narration*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Schniedermann, Wibke (2023): «The Narrative Features of Involuntary Time Loops». In: *Narrative* 31.3, S. 290–307.
- Secor, Anna J. / Blum, Virginia (2023): «Lockdown Time, Time Loops, and the Crisis of the Future». In: *Psychoanalysis, Culture & Society* 28, S. 250–267.
- Sherman, Fraser A. (2017): *Now and Then We Time Travel. Visiting Pasts and Futures in Film and Television*. Jefferson, NC: McFarland.
- Tannenbaum, Emily (2020): «PALM SPRINGS is the Perfect Vacation from Your Infinite Quarantine Time Loop». In: *Glamour* vom 10.7.2020. [glamour.com: https://is.gd/pd2jqL](https://is.gd/pd2jqL), letzter Zugriff: 30.6.2024.
- Zubarik, Sabine (2021): «Das Simulacrum der Gleichzeitigkeit. Synchronizität und Simultaneität im zeitgenössischen Spielfilm.» In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 149–174.

Sabine Schlickers

## Gefangen in der seltsamen Schleife und verdoppelt im Möbiusband

EL INCIDENTE (2014) von Isaac Ezban

EL INCIDENTE<sup>1</sup>, der erste Film des mexikanischen Regisseurs Isaac Ezban, ist ein *puzzle*-Film, der vernichtende Kritiken erntete: «Die Hälfte des Saals verließ die Vorführung innerhalb der ersten 50 Minuten des Films [...]. Einerseits unstrukturiert, andererseits überstrukturiert, [...] lächerlich und ohne Handlungszusammenhang, mit einigen schauspielerischen Fehlern und mit einem langgezogenen, erzwungenen und herausgeschnittenen Ende.»<sup>2</sup>

Ich führe dieses ablehnende Urteil darauf zurück, dass der hochkomplexe Film viele seiner Zuschauer überfordert. Denn er besteht aus zwei seltsamen Schleifen oder *strange loops*<sup>3</sup> und einem doppelten Möbiusband. Die seltsame Schleife ist ein metaleptisches Verfahren, «a paradoxical level-crossing feedback loop» (Hofstadter 2007, S. 10f.). Weil die seltsame Schleife die Erzählebenen paradoxal überschreitet und sich unendlich fortsetzt, besitzt sie die Eigenschaften einer Penrose-Treppe (Abb. 1, vgl. Schlickers 2017, S. 164).

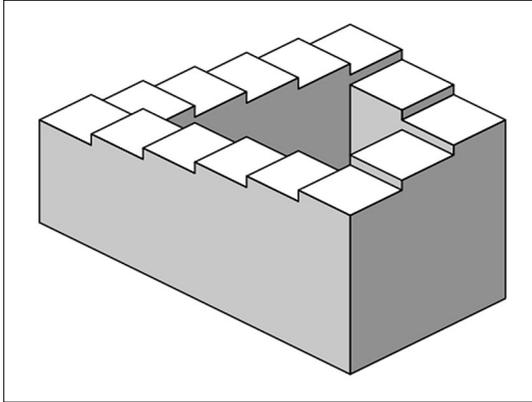
Auch die Serie WESTWORLD<sup>4</sup> (2016–2022) arbeitet mit seltsamen Schleifen. In beiden filmischen Texten versuchen die Figuren stets aufs Neue, den immer wie-

1 Zit. in facebook.com: <https://is.gd/9gayoG> (letzter Zugriff: 2.1.2025)

2 So der filmkritische Beitrag des Users El Fett auf *Cinescopia* (2015).

3 Am Schluss deutet EL INCIDENTE noch weitere seltsame Schleifen an, die aber nicht vollständig präsentiert werden.

4 Den Stoff entwickelte Jonathan Nolan, der jüngere Bruder von Christopher Nolan, zusammen mit Lisa Joy.



1 Penrose-Treppe.

derkehrenden Kreisläufen zu entkommen. In *WESTWORLD* jedoch wird auf einer Metaebene über die seltsamen Schleifen reflektiert und die intradiegetischen Figuren interagieren mit ihren künstlichen Geschöpfen, den Figuren der Hypodiegese, die in den seltsamen Schleifen gefangen sind. Diese Metaebene fehlt in *EL INCIDENTE*. Aus narratologischer Sicht ist der mexikanische Film faszinierend. Der nachfolgende Beitrag versucht daher, die verschachtelten und verwobenen filmischen Erzählstrukturen dieses mexikanischen Films zu erläutern und unter Zuhilfenahme einiger Schaubilder abzubilden. Dabei wird sich zeigen, dass die Komplexität von *EL INCIDENTE* auf einer Kombination von zwei *strange loops* mit einem *doppelten* Möbiusband beruht.<sup>5</sup>

In der Filmwissenschaft wird das Möbiusband oft mit einer seltsamen Schleife gleichgesetzt und auf paradoxe Zeitstrukturen reduziert, welche die Zeitebenen so verschmelzen, dass der Eindruck entsteht, die Geschichte würde sich ewig wiederholen (Stutterheim 2014, S. 144). In der nachfolgenden Analyse werden diese beiden Verfahren jedoch voneinander getrennt: Im Unterschied zur seltsamen Schleife ist das Möbiusband in sich selbst um  $180^{\circ}$  verdreht. Das Möbiusband ähnelt zwar einer seltsamen Schleife, ist aber komplexer, wie die folgende Reproduktion einer Zeichnung M. C. Eschers zeigt (Abb. 2).

Das Möbiusband hat die Besonderheit, ein nicht orientierbares Objekt zu sein: Es ist ein Band mit einer einseitigen, einkantigen Oberfläche, sodass es nicht möglich ist zu bestimmen, «which narrative level is hierarchically superior, which subordinate» (McHale 1987, S. 120). McHale bezieht sich in dieser Definition jedoch nicht auf das Möbiusband, sondern auf die «Klein bottle-structure», die er definiert als «three-dimensional figure whose inside surface is indistinguishable from its

5 Der Beitrag beruht im Wesentlichen auf meiner spanischsprachigen Analyse, die ich in meiner narratologischen Monografie *La narración perturbadora* 2017 veröffentlicht habe (Schlickers 2017, S. 181–189).

outside» (McHale 1987, S. 14). Obwohl das Möbiusband diese Eigenschaften mit der Klein'schen Flasche teilt, hat Letztere keinen Rand.<sup>6</sup> Das Möbiusband muss nicht immer zwei Erzählebenen aufweisen, sondern es reicht, wenn sich der Handlungsstrang verdoppelt und verdreht dargestellt wird.

Ich möchte dies anhand eines Kurzfilms demonstrieren, bevor ich in die Analyse von *EL INCIDENTE* einsteige: In *MÖBIUS* (2011) von Vincent Laforet fährt ein junger ausländischer Fotograf mit einem Jeep in Begleitung eines Mexikaners durch die nordmexikanische Wüste. Bald kommen sie in «die Zone», einen geheimnisvollen Ort, der den Mexikaner so sehr erschreckt, dass er eilig aus dem Fahrzeug aussteigt. Der Fotograf fährt allein weiter, hält irgendwo an, klettert auf einen Felsen und beobachtet aus der Ferne die Hinrichtung eines Mannes, die er mit seiner Kamera festhält. Die beiden Mörder bemerken dies durch einen starken Lichtreflex, der durch die



2 M. C. Escher, «Möbius strip».

Spiegelung der Sonne auf der Kameralinse des Fotografen hervorgerufen wird. Daran schließt sich eine klassische Verfolgungsszene an, die zunehmend alpträumlicher gerät. Plötzlich wird es dunkel und alles ist von dichtem Rauch erfüllt; eine beschleunigte Montage transportiert schließlich den verwundeten Körper des Fotografen mitten auf die Straße. Die Erzählung kehrt zum realistischen Modus zurück: Vor dem Verwundeten hält ein Auto an, die beiden Mörder steigen aus und nehmen ihn mit. Als sie die Fotos sehen, die er gemacht hat, bringen sie ihn zu einem Ort, an dem sie ihn hinrichten wollen. Der Mann kniet vor seinen Schergen und bemerkt in diesem Moment die Reflexion der Sonne auf einer Kameralinse, die seine Hinrichtung von einem Felsen aus ablichtet. Mit diesem paradoxalen Ende, in dem der Protagonist zugleich das Subjekt (Fotograf) wie auch das Objekt (Opfer) ist<sup>7</sup> und sich zeitgleich an zwei ver-

6 Vgl. wikipedia.org: <https://is.gd/WC3hng> und <https://is.gd/R1oM04> sowie youtube.com: <https://is.gd/jKySEm> (letzter Zugriff: 2.1.2025).

7 Diese paradoxale Doppelung der Figur erinnert an *LA JETÉE* (1962) von Chris Marker, wo der Protagonist als Kind seinem Tod als Erwachsener beigewohnt hat.



3 EL INCIDENTE

schiedenen Orten befindet, hat das Möbiusband erneut die Schlaufe gewechselt<sup>8</sup> – und die Tortur beginnt stets wieder von vorne. Was dieses Ende jedoch von einer unendlichen Schleife unterscheidet, die ebenfalls einen ewiggleichen Ablauf ohne Variation darstellt,<sup>9</sup> ist die Verdoppelung des Handlungsstrangs, durch die der Protagonist gleichzeitig zwei verschiedenen ontologischen Ordnungen zugehörig ist, die zudem simultan existieren und horizontal zu modellieren sind.

Der mexikanische Langfilm *EL INCIDENTE* besteht, wie schon gesagt, aus einem doppelten Möbiusband, das mit zwei seltsamen Schleifen kombiniert wird. Der Wechsel des Möbiusbandes wird durch relativ gleichbleibende Einstellungen aus der intradiegetischen Rahmenhandlung angezeigt: Der Film setzt mit einer traumhaften Szene ein, in der eine alte Frau gezeigt wird, die auf einer Rolltreppe liegt und sich an eine Hochzeit erinnert, möglicherweise an ihre eigene (Abb. 3). Diese hypodiegetische Hochzeitssequenz erscheint im Verlauf des Films noch einmal und beendet diesen auch.

Die alte Frau hält ein rotes Heft in ihren Händen; dieses taucht später erneut auf, in zwei Geschichten, die unterschiedlichen Handlungssträngen zugehören und die beide zeitlich vor der Hochzeit anzusiedeln sind. Diese zwei Geschichten werden zunächst hintereinander präsentiert und durch Schwarzblenden von-

8 Ein weiterer filmischer Hypotext könnte *LOST HIGHWAY* (1997) von David Lynch sein: Zu Beginn erhält der Protagonist Fred über die Sprechanlage seiner Wohnung die Nachricht «Dick Laurent is dead»; am Ende wird gezeigt, dass Fred selbst derjenige ist, der diese Nachricht in die Anlage spricht. Der Empfänger ist also paradoxerweise zugleich der Sender.

9 Dieses Kriterium wiederum unterscheidet eine unendliche Schleife von einer unendlichen *mise en abyme*. Ich habe dies anhand des Kurzfilms *VEXATION ISLAND* (1997) von Rodney Graham (<https://is.gd/F0UL5D>) veranschaulicht (Schlickers 2017, S. 241): Der Film setzt mit dem Bild eines Mannes ein, der unter einer Kokospalme liegt. Auf seiner Stirn klafft eine Wunde. Der Mann erwacht, steht auf und schaut sich um. Er hat Schiffbruch erlitten und ist alleine auf einer Insel, nur ein Papagei leistet ihm Gesellschaft. Da er hungrig und durstig ist, rüttelt er den Stamm der Palme. Eine Kokosnuss fällt direkt auf seine Stirn. Der Mann verliert das Gleichgewicht und das Bewusstsein. Als er nach neun Minuten aufwacht, steht er auf und schaut sich um. Er rüttelt an der Palme und eine Kokosnuss fällt direkt auf seine Stirn... Limoges (2008, S. 279) kategorisiert dieses Erzählverfahren als unendliche *mise en abyme*. Da dieser Typus der *mise en abyme* jedoch den Spiegelungsgrad des «Mimetismus» (und nicht der «Identität») aufweist (vgl. Dällenbach 1977, S. 142), *VEXATION ISLAND* indes ein ewiggleiches Martyrium ohne Variation darstellt, klassifiziere ich das zugrunde liegende Verfahren als unendliche Schleife.

einander getrennt. In beiden Fiktionen sind die Figuren 35 Jahre lang in einer seltsamen Schleife gefangen; beide Handlungen sind symmetrisch in zwei Geschichten unterteilt, ich nenne diese «Treppe» und «Landstraße»: Geschichte a) umfasst die dargestellte Zeit vom Anfang bis zum zweiten Drittel der Projektionszeit; Geschichte b) beginnt mit einem Zeitsprung von 35 Jahren und umfasst die restliche dargestellte Zeit (Abb. 4).



4 Sequenzierung der zwei seltsamen Schleifen in EL INCIDENTE.

In der ersten Geschichte fliehen zwei Brüder vor einem Polizeiagenten, der einen von den beiden erschießt; der überlebende Bruder verbringt dann mit dem Polizeiagenten 35 Jahre in einem Treppenhaus, das wie eine Penrose-Treppe aufgebaut ist und daher keinen Eingang und keinen Ausgang hat (Abb. 5 und 6).

Die beiden Männer überleben dank eines Kühlschranks, in dem immer wieder aufs Neue, gleichsam magisch, Sandwiches und Getränke nachgefüllt sind. Der fantastische Intertext *Time out of Joint* von Philip K. Dick multipliziert sich eben-



5-6 EL INCIDENTE,  
35 Jahre im Treppenhaus.



7 EL INCIDENTE, 35 Jahre auf derselben Landstraße.

falls im Laufe der Jahre im Treppenhaus. Beide Männer bewältigen die Situation unterschiedlich: Der Jüngere trainiert seinen Körper täglich, der Polizeiagent indes lässt sich gehen und altert vorzeitig, er bemalt die Wände und versucht, Episoden aus seinem Leben zu rekonstruieren.

Die zweite Geschichte beginnt mit der symbolischen Einstellung eines Hamsters in einem Laufrad, ein Leitmotiv, das mehrmals verwendet wird. Hier ist ein Liebespaar mit zwei Kindern in einer seltsamen Schleife auf einer Landstraße gefangen. Immer wieder halten sie vor demselben Schild (Abb. 7) und an derselben verlassenen Tankstelle, in der sich ebenfalls fantastisch die Lebensmittel erneuern.

Eine weitere Parallele zur ersten Geschichte besteht in dem Tod einer der Figuren, hier ist es ein kleines Mädchen (Abb. 8), das erstickt, weil der Freund ihrer Mutter versehentlich ihren Inhalator mit dem Asthmaspray zerstört und ihr zudem ein Getränk dargeboten hat, auf das sie allergisch reagiert.

Eine kurze dazwischengeschaltete Sequenz mit der alten Frau auf der Rolltreppe indiziert den Wechsel des (horizontal zu modellierenden) Möbiusbandes, das von nun an die beiden bisher voneinander unabhängigen Geschichten miteinander verbindet: Eine akustische, metaleptische Brücke führt zu der ersten Geschichte im Treppenhaus zurück, 35 Jahre sind vergangen (1b). Der alte Polizist wiederholt unablässig: «Erinnere Dich, Marco Antonio Molina», wobei er sich selbst anspricht. Wieder wird die Frau auf der Rolltreppe eingeblendet, dann erscheint ein Junge, welcher ihr einen Hamster aus der Hand nimmt, womit in die



8 EL INCIDENTE, Der Junge Daniel mit seiner toten Schwester.

9 EL INCIDENTE, Der erwachsene Daniel auf der Landstraße.



intradiegetische Rahmengeschichte ein Element der zweiten Geschichte eingeflochten wird, mit der es nun wieder weitergeht. Damit aber wird die Logik der Erzählebenen ausgesetzt: Von diesem Moment an, dem zweiten Drittel der Projektionszeit, verschmelzen die narrativen Hierarchien, und die beiden bisher streng voneinander getrennten Geschichten<sup>10</sup> fundieren auf schwindelerregende Weise.

Auch in der zweiten Geschichte sind 35 Jahre vergangen (2b), noch immer fahren die Mutter und ihr Freund auf der Landstraße im Kreis, halten zuweilen an und haben im Auto miteinander Sex. Der Junge ist nun etwa 45 Jahre alt und ähnelt dem jungen Mann aus der ersten Geschichte (Abb. 9). Er hat sich ein geordnetes Leben an der Straße aufgebaut und pflegt sein Äußeres. Als er Roberto, dem Freund seiner Mutter, begegnet, erinnert er sich nicht an diesen; seine Mutter wiederum erinnert sich nicht an ihren Sohn.

Roberto sagt zu ihm: «Ich muss Dir etwas Wichtiges sagen, aber ich erinnere mich nicht, was es ist. So sind wir Alten, Daniel». Das Thema des Vergessens verbindet diese zweite Geschichte mit der ersten, ebenso wie die klassische extradiegetische Musik der Rahmenhandlung, die in der ersten Geschichte zu Beginn (intradiegetisch) im *on* erklingt und später dann ebenfalls in der zweiten Geschichte zu hören ist. Es handelt sich dabei um Schumanns Symphonie *Lebhaft*, deren Motive ebenfalls in zirkulären Strukturen angeordnet sind.

Der Alte, 1b, (Abb. 10) wiederholt die Worte des Alten aus 2b, doch wendet er sich dabei an sich selbst: «So sind wir Alten, Daniel» – das Möbiusband hat eine neue Wende genommen. Der Alte erinnert sich plötzlich, doch weiß er, dass der junge Mann sterben würde, wenn er es ihm erzählte. Der junge Mann fragt ihn, wer Daniel sei, und der Alte antwortet: «Verwandle Dich nicht in mich!» Dann wischt er seine auf die Wand gemalte Familie weg und sagt dabei, dass weder die Frau, noch er, noch Marco Antonio Molina (der Polizeiaгент aus 1a / der Alte aus 1b) existierten, sondern dass er Daniel sei.<sup>11</sup>

10 Die Geschichten sind bis zu diesem Moment nicht nur hinsichtlich Ort, Zeit und Figuren strikt voneinander getrennt, sondern auch filmästhetisch durch die Farbgebung: In der Treppenhausegeschichte dominieren kühle Grautöne, in der Landstraßengeschichte warme, natürliche Farben.

11 Aufgrund der Namensgleichheit der Figuren aus den beiden Geschichten kommt es zu (inten-



10 EL INCIDENTE, der Alte 1 nach 35 Jahren im Treppenhaus.

Der nächste Schnitt zeigt den 45-jährigen Daniel (2b) und schaltet eine Einstellung des Alten 1 (1b) dazwischen; danach zeigt die *Kamera*<sup>12</sup> den 10-jährigen Daniel (2a) und kehrt zum Alten 1 (1b) zurück. Dieser erkennt in der Anagnorisis, dass er den Bruder des Mannes, mit dem er im Treppenhaus gefangen ist, umgebracht hat, was der Adressat bereits weiß, nicht jedoch, dass er ihn unter anderer Identität getötet hat, die sich nun als falsch erweist, denn der Polizeiagent namens Marco Antonio Molina existiert nicht. Demnach liegt hier eine paradoxe Konstellation vor, der zufolge der Alte 1 der junge Mann auf der Landstraße ist (1b = 2b). Dann muss der Alte 1 zuvor auch der Junge Daniel (2a) gewesen sein<sup>13</sup> – und folglich wäre die zweite Geschichte zeitlich vor der erstgezeigten anzusiedeln: Daniel war zunächst 35 Jahre in der seltsamen Schleife auf der Landstraße gefangen, danach weitere 35 Jahre in der seltsamen Schleife des Treppenhauses. Der implizite Autor hat den impliziten Zuschauer durch diese Umstellung in der Chronologie getäuscht.<sup>14</sup> Doch erweist sich im Fortgang der Geschichte, dass diese zeitlich-logische Auflösung ebenfalls eine Täuschung oder ein induzierter Trugschluss ist. Denn nun wird die zweite Geschichte (2b) fortgesetzt: Die Frau stirbt und der Alte 2 erleidet simultan mit dem Alten 1 eine Todesattacke. Auch hier konfliktieren die beiden Geschichten paradoxal um die Figur des Daniel, der ja zugleich der Alte 1 und der 45-Jährige der zweiten Geschichte ist (1b = 2b). Nun erweist sich, dass Daniel *simultan* in zwei verschiedenen ontologischen, räumlichen und zeitlichen Ordnungen existiert, so wie die Figuren in Dicks Roman *Time out of Joint*. Diese paradoxe Gleichzeitigkeit wird durch eine Parallelmontage unterstützt: Beide Alten bitten die Jungen das, was sie ihnen erzählen, aufzuschreiben, damit

tionalen) Verwirrungen. Zur Identifikation unterscheide ich daher die Figuren wie folgt:

- 1a) = der junge Agent Molina aus dem Treppenhaus (Abb. 5, links),
  - 1b) = derselbe 35 Jahre später = der Alte 1 (Abb. 10),
  - 2a) = der junge Daniel auf der Landstraße mit seiner Mutter und deren Freund Roberto (Abb. 8),
  - 2b) = Daniel 35 Jahre später auf der Landstraße (Abb. 9) mit dem Freund seiner Mutter, Roberto = der Alte 2.
- 12 Ich setze *Kamera* kursiv, um auf die extraheterodiegetische audiovisuelle narrative Instanz des Films zu verweisen (Schlickers 1997).
- 13 Es bleibt jedoch offen, wer dann der falsche Agent Molina aus 1a ist.
- 14 Nach meiner Modellierung handelt es sich daher um eine verstörende Erzählung, denn es werden paradoxe Verfahren mit Verfahren des täuschenden Erzählens kombiniert, vgl. Schlickers (2017, 2018).

ihnen nicht dasselbe widerfähre wie ihnen. Der Alte 2 beichtet, dass er einen anderen Namen trage, und erinnert einen anderen «Zwischenfall», der dann visuell präsentiert wird. In dieser dritten Geschichte, die eine *mise en abyme* der anderen beiden Geschichten bildet, ist der Alte 2 nun 10 Jahre alt. Er wohnt einem Unfall bei, hervorgerufen durch seinen Lehrer, bei dem ein anderer Junge verblutet. Danach musste er 35 Jahre mit seinem Lehrer auf einem Floß verbringen, ohne jemals den Fuß an Land zu setzen. Nach dieser langen Zeit erzählt ihm sein Lehrer, dass er 35 Jahre in einem Zug unterwegs gewesen sei, der niemals anhielt – der vierte Spiegelreflex der Geschichte oder eine paradoxale *mise en abyme à l'infini*.

Die beiden Alten fassen zusammen, in zwei «Zwischenfällen» 70 Jahre lang gefangen gewesen zu sein; der Alte 1 (1b) wiederholt, dass er 35 Jahre lang auf der Landstraße mit Roberto zusammen gewesen sei; der zweite «Zwischenfall» bezieht sich auf die Zeitspanne von 35 Jahren, in der die beiden Alten mit den Jüngeren zusammen waren. Anhand dieser Daten lässt sich nun das doppelte Möbiusband rekonstruieren: «Du und ich sind nicht real», erklärt der Alte 2, und der andere ergänzt: «Das richtige Du und das richtige Ich sind an einem anderen Ort, [...] wir sind in diesen unendlichen Höllen». Die beiden Höllen der *Incidente/Zwischenfall*-Welten existieren parallel zur «realen» Welt und konstituieren damit die andere Seite des doppelten Möbiusbandes. Der Alte 2 erklärt, dass ein «Zwischenfall» durch ein Menschenopfer ausgelöst werde: Die Opfer waren ein junger Mann, ein Mädchen und ein Junge. Dann übergeben beide Alten den Jüngeren ein rotes Heft, wodurch ein Bezug zur Rahmenhandlung hergestellt wird, und sterben gleichzeitig.

Trotz der Warnung, nicht den Aufzug zu betreten, tut dies der Jüngere der ersten Geschichte, 1b (Abb. 11), und er findet darin eine rote Uniform (die bereits im Flur des Treppenhauses zu sehen war, siehe Abb. 10), während Daniel (2b) auf der Landstraße in ein Polizeifahrzeug einsteigt, was er nicht tun sollte, und er findet darin einen Koffer mit der Kleidung des Polizeiagenten aus 1a und eine Waffe. Beim Durchblättern des roten Hefts entdeckt Daniel ein Foto mit den beiden Brüdern aus 1a; der andere stößt auf ein Hochzeitsfoto, das auf die Erinnerung der alten Frau in der Rahmengeschichte verweist. Daniel schneidet sich die Haare, ra-

11 EL INCIDENTE, nach 35 Jahren im Treppenhaus betätigt sich Daniel als Liftboy.



siert sich den Bart und verwandelt sich in den Polizeiagenten (2b = 1a) – ein erneuter *twist* des Möbiusbands. Der andere zieht sich die Uniform an. Retrospektiv erweist sich, dass die Verwandlung der beiden Figuren *Rückverwandlungen* sind, denn beide sind weiterhin Gefangene in seltsamen Schleifen, die sie ab diesem Moment die Hölle erneut erleben lassen, in der sie bisher existiert haben. So eröffnet sich eine *forking-path narration*: Sowohl der Polizeiwagen als auch der Aufzug fungieren als Eintritt in die höllische Welt des «Zwischenfalls». Wenn die Figuren einen anderen Weg gewählt hätten, würden sie in Welten leben, die der Film nun in Form einer positiven und einer negativen Version präsentiert, wobei beide Geschichten erneut durch das Möbiusband miteinander überkreuzt werden.

Zunächst werden einzelne Einstellungen gezeigt, die voneinander durch Schwarzblenden getrennt sind und die «normal» von links nach rechts präsentiert werden. Zu Beginn knüpfen sie an den Anfang der zweiten Geschichte auf der Landstraße (2a) an und zeigen, wie der junge Daniel wächst, Abitur macht, sich verliebt, Polizeiaгент wird und glücklich mit seiner Familie lebt – eine kontrafaktische Version des Lebens, das Daniel hätte erleben können (2a → 1a). Dann wird gezeigt, wie die Mutter mit ihrem Freund Roberto streitet (2a), doch nun werden die Einstellungen umgekehrt von rechts nach links präsentiert und bilden zugleich die Rückseite der ersten Serie: Sie zeigen die Dekadenz des Liebhabers, der sich schließlich umbringt. Nach zwei Einstellungen der Jüngeren im Auto und im Aufzug (1b + 2b) wird die alternative Fassung der Geschichte fortgeführt; jetzt sind die einzelnen Einstellungen wieder durch Schwarzblenden voneinander getrennt: Der tödlich verwundete Bruder aus 1a stirbt nicht auf der Penrose-Treppe, sondern wird verwundet auf die Polizeistation gebracht, und der andere Bruder macht eine Therapie, studiert, verliebt sich, heiratet. Ohne Schnitt wird dann der Polizeiaгент (1a) mit seiner Familie gezeigt; dann wechselt wieder die Richtung, nun von rechts nach links, was bereits eine implizit gesetzte Regel ist, der zufolge nun Negatives gezeigt wird. Wieder erscheint der Polizeiaгент mit den Brüdern, die sein Büro verlassen. Der Agent erwischt seine Frau mit einem Liebhaber, den er erschießt, und landet im Gefängnis. Die nächste Einstellung zeigt ihn als Alten 1 am selben Ort (1a → 1b). Als er entlassen wird, ist er im fortgeschrittenen Verfallstadium angelangt.

Ein weiter Schnitt kehrt zum Jüngeren im Aufzug zurück (1b). Die Türen schließen sich, und in der nächsten Szene befindet sich der andere Jüngere (der Polizeiaгент) im Auto (2b). Der Epilog knüpft erneut an die Geschichte der Hochzeit aus der Rahmenerzählung an: Der Jüngere in Uniform begleitet als Liftboy ein frisch vermähltes Paar nach oben (Abb. 11). Als sie dort ankommen, fliegt aus seiner Uniform eine Wespe und sticht den Bräutigam, womit sich ein neuer «Zwischenfall» auftut. Die nächste Einstellung zeigt Schienen und einen darauf fahrenden Zug, eine Illustration der nur mündlich vorgetragenen Erinnerung des Alten 2 (2b); anschließend wird das Wasser einer Lagune gezeigt, danach die Land-

straße und, um die intrafiktionale Zusammenfassung zu vervollständigen, das Treppenhaus. Dann wird die Aufzug-Geschichte fortgesetzt und letztlich auch die Rahmengeschichte der alten Frau auf der Rolltreppe, die nun wieder das rote Heft in ihrer erhobenen Hand hält. So schließt sich der Kreis – und der mehrfache Höllenritt kann erneut beginnen.

EL INCIDENTE weist nicht nur zeitliche Anomalien und Täuschungen auf, sondern er ist vor allem ein hochgradig paradoxer Film. Alle Verfahren greifen ineinander und bedingen sich gegenseitig: Die zeitlichen Anomalien sind an räumliche Anomalien gebunden, denn sowohl das Treppenhaus wie auch die Landstraße (und die weiteren seltsamen Schleifen) sind wie eine Penrose-Treppe modelliert: Es gibt keinen Eingang und keinen Ausgang. Die beiden voneinander unabhängigen Hauptgeschichten werden ab dem zweiten Drittel der Projektionszeit durch ein doppeltes Möbiusband derartig miteinander verkoppelt, dass eine Figur simultan in zwei unterschiedlichen Welten oder seltsamen Schleifen existiert. Das offene Ende deutet eine Fortführung weiterer «Zwischenfälle» an, sodass der Film auch makrostrukturell die unendliche, zirkuläre Dimension der seltsamen Schleife und des Möbiusbandes aufweist.

### Filmverzeichnis

- EL INCIDENTE (MEX 2014), Regie und Drehbuch: Isaac Ezban.  
 LA JETÉE (F 1962), Regie und Drehbuch: Chris Marker.  
 LOST HIGHWAY (USA/F 1997), Regie und Drehbuch: David Lynch.  
 MÖBIUS (USA 2011), Regie: Vincent Laforet, Drehbuch: Jon Car, Justin Hamilton.  
 VEXATION ISLAND (CDN 1997), Regie und Drehbuch: Rodney Graham.  
 WESTWORLD (USA 2016–2022), Serie, Idee, Stoffentwicklung: Jonathan Nolan, Lisa Joy.

### Literaturverzeichnis

- Dällenbach, Lucien (1977): *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*. Paris: Seuil.  
 Dick, Philip K. (2002): *Time out of Joint* [1959]. New York, NY: Vintage.  
 Fett, El (2015): «EL INCIDENTE: Una insufrible y surrealista mentira me-

- xicana». In: *Cinescopia* 12, Heft 9. <https://is.gd/Kk4bGB>.  
 Hofstadter, Douglas (2007): *I am a Strange Loop*. New York, NY: Basic.  
 Limoges, Jean-Marc (2008): *Entre la croyance et le trouble: Essai sur la mise en abyme et la réflexivité depuis la littérature jusqu'au cinéma*. <https://is.gd/5ZiYWR>.  
 McHale, Brian (1987): *Postmodernist Fiction*. New York, NY / London: Methuen.  
 Schlickers, Sabine (1997): *Verfilmtes Erzählen. Narratologisch-komparative Untersuchung zu EL BESO DE LA MUJER ARAÑA (Manuel Puig / Héctor Babenco) und CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA (Gabriel García Márquez / Francesco Rosi)*. Frankfurt a.M.: Vervuert.  
 Schlickers, Sabine (unter Mitwirkung von Vera Toro) (2017): *La narración perturbadora. Un nuevo concepto narratológico transmedial*. Madrid: Iberoamericana.

- Schlickers, Sabine / Toro, Vera (2018) (Hg.): *Perturbatory Narration in Film. Narratological Studies on Deception, Paradox and Empuzzlement*. Berlin: de Gruyter.
- Stutterheim, Kerstin (2014): «SHUTTER ISLAND. Dialogizität, Imagination und implizite Dramaturgie». In: Preußner, Heinz-Peter (Hg.): *Anschauen und Vorstellen. Gelenkte Imagination im Kino*. Marburg: Schüren, S. 134–149.

Matthis Kepser

## BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES

### Eine *Sci-Fi-Romcom* als narratives Experiment und medienreflexives Tableau

#### 1 Einleitung

Zeitreisen sind in Literatur und Film ein bekanntes Sujet, das seit dem prototypischen Roman von H. G. Wells, *The Time Machine* (1895, dt. *Die Zeitmaschine* 1996), in zahlreichen Varianten durchgespielt worden ist (vgl. Willer 2014), zuletzt etwa in der Oscar-preisgekrönten Komödie *EVERYTHING EVERYWHERE ALL AT ONCE* (USA 2022). Auch Kinder und Jugendliche sind davon fasziniert, zumal sie in Kinder- und Jugendmedien eine ebenso prominente Rolle spielen wie in solchen, die überwiegend ein erwachsenes Publikum adressieren (vgl. Planka 2014, Hg.). Normalerweise werden dabei – vorwärts und auch zurück – große Zeiträume miteinander in Beziehung gesetzt, bei Wells etwa bis zu 30 Millionen Jahre. Das Besondere an dem hier zu analysierenden Film *BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES* (Orig. *DOROSUTE NO HATE DE BOKURA*,<sup>1</sup> J 2020) ist im Kontext der Genregeschichte, dass die *plot*-treibende Prämisse zunächst nur eine Zeitanomalie von zwei Minuten beinhaltet, wie im (englischen) Filmtitel schon angedeutet. So minimalistisch diese Setzung in der *possible cinematic world* ist, so minimalistisch war auch die Produktion: Es handelt sich um das erste Spielfilmprojekt der japanischen The-

1 Zu Deutsch: «Wir am Rande von Droste».

atergruppe *Europe Kikaku*, die normalerweise eine *Off*-Bühne in Kyoto bespielt. Regie, Kamera und Schnitt übernahm deren Mitglied Junta Yamaguchi, assistiert von Makoto Ueda, der das außergewöhnliche Drehbuch schrieb. Die Finanzierung erfolgte über einen *crowdfunding*-Aufruf, der sechs Millionen Yen (ca. 38.000 Euro) einbrachte. Gedreht wurde an lediglich zwei benachbarten Orten, nämlich in einem Kyotoer Café und dessen darüber liegenden Büro- und Lagerräumen sowie in einem benachbarten Friseursalon.<sup>2</sup> Als Kamera dienten ausschließlich Smartphones, deren Aufnahmen die Zuschauer:innen anscheinend ohne Schnitt folgen (*one shot*).<sup>3</sup> Tatsächlich handelt es sich aber um sieben knapp zehnminütige *takes* (Gesamtlaufzeit ohne Abspann 1:03:39), deren Schnitt geschickt kaschiert wird. Damit repliziert der Film ein Inszenierungsverfahren, das bereits Alfred Hitchcock für seinen experimentellen Kammerspielthriller *ROPE* (*COCKTAIL FÜR EINE LEICHE*, USA 1948) entwickelt hatte. In einem *one shot*, bei dem «Darstellungszeit» und «dargestellte Zeit» (vgl. Kuhn 2011, S. 195) in eins fallen, Zeitanomalien zu realisieren, scheint freilich zunächst unmöglich (vgl. Brössel 2020).

Im Folgenden wird der *plot* des Films zunächst unter narratologischen Gesichtspunkten vorgestellt, gefolgt von einer Genreeinordnung. Warum der Film auch medienhistorische Reflexionen anzustoßen vermag, wird im vierten Kapitel erörtert. Die Analysen sollen nicht zuletzt zeigen, dass sich *BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES* hervorragend für mediendidaktische *settings* an Schulen und Hochschulen eignet (Kapitel fünf).

## 2 Der Film als narratives *Sci-Fi*-Experiment

*BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES* wartet mit einem überaus raffiniert komponierten *plot* auf, dessen textuelle Analyse eine recht kleinteilige Beschreibung erforderlich macht:<sup>4</sup> Es ist Ladenschlusszeit in Kyoto und die Friseurtochter Megumi schließt den Salon ihres Vaters ebenso wie zwei Häuser weiter der junge Kato sein Café, auf den ab jetzt der *point of view* gerichtet ist. Kato verabschiedet sich von seiner Angestellten Aya und geht einen Stock höher in seine Wohnung, um mit seiner Gitarre für ein geplantes Konzert zu üben, kann aber sein Plektrum nicht finden. Da schaltet sich plötzlich sein Apple-Computer (iMac) an und stellt eine höchst merkwürdige Verbindung her: Auf dem Monitor erscheint er selbst in der Café-Stube und erklärt ihm, was er sehe, sei sein Ich in zwei Minuten. Als solches wisse es, wo sein Plektrum verloren gegangen ist – und richtig: Kato findet es unter dem Teppich (Abb. 1).

2 Vgl. das Interview mit Makoto Ueda in [tokion.jp: https://is.gd/7vga4](https://is.gd/7vga4).

3 Zum sogenannten «Echtzeitfilm» vgl. Brössel/Kaul 2020 Hg.

4 Einkürzt worden sind einige Wiederholungen, die – wie man sehen wird – die Prämisse unter den Bedingungen eines *one shot* notwendigerweise mit sich bringt.



1 Kato begegnet seinem Ich in zwei Minuten (0:02:46).

Verblüfft läuft er wieder hinunter ins Café, wo Aya noch mit Aufräumarbeiten beschäftigt ist. In einem dort aufgestellten Fernsehbildschirm sieht er sich selbst auf der Suche nach dem Plektrum im ersten Stock. Wie gerade gezeigt, nimmt er mit seinem Ich in der Vergangenheit Kontakt auf und verrät ihm, wo er es finden könne.<sup>5</sup> Ein Blick auf die Zeitanzeige des DVD-Players zeigt: Zwischen beiden Ereignissen sind exakt zwei Minuten Erzählzeit und erzählte Zeit vergangen.<sup>6</sup> Kato kommt zu dem Schluss, dass das alles nur ein verrückter Traum sein könne. Aber wieder zurück in seiner Wohnung meldet sich erneut der Monitor. Sein «Ich in zwei Minuten» belehrt ihn, das sei kein Traum, sondern «so 'ne Art Science-Fiction» (0:07:17). Gleich würde sein Freund Komiya auftauchen, der vor der Tür stehe. Tatsächlich betritt Komiya den Gastraum und entdeckt mit Aya, dass Kato auf dem Fernsehgerät des Cafés zu sehen ist. Man vermutet zunächst, dass sich Kato ein von ihm gedrehtes Video auf YouTube ansieht. Aber nachdem sie mit diesem Kato aus der Vergangenheit eine Unterhaltung führen können, ist schnell klar: Hier handelt es sich tatsächlich um eine «Zeitfernseher»-Verbindung mit dessen Wohnung. In dieser Konstruktion ist «post hoc ergo propter hoc» keineswegs ein logischer Fehlschluss (Köppe/Kindt 2022, S. 29).

Über ein Handy werden zwei weitere Freunde eingeladen, sich das Phänomen anzusehen: Tanabe und Ozawa. Den neu Hinzugekommenen wird der Mechanismus des «Zeitfernsehers» erklärt, und alle beschließen, den Zukunftsblick im ersten Stock weiterzuverfolgen. Auf dem Weg zu Katos Zimmer begegnen sie im Treppenhaus einem düsteren Mann, der telefoniert und dabei in Richtung zweiter Stock unterwegs ist. Über den Computermonitor nehmen die Freunde Ver-

- 5 Dass es sich um einen Fernseher und nicht um einen weiteren Apple-Monitor handelt, wird mehrfach im Film betont. Smart-TVs mit eingebauter Kamera und Mikrofon sind hierzulande noch eine Seltenheit, aber es gibt sie seit mindestens 2014. test.de: <https://is.gd/ogvrv6>.
- 6 Diese Akkuratess gilt auch für alle nachfolgenden Vorausdeutungen, die über den Apple-Monitor zu sehen sein werden. Ereignisse, die aus der Zukunft berichtet werden, treten in genau zwei Minuten oder später einem Vielfachen davon ein. Man kann über den Drehplan nur stauen, der solches möglich gemacht hat.

bindung mit der Zukunft auf, in der Tanabe und Ozawa bereits hinzugekommen sind. Man schickt sich per Smartphone und einen Messenger-Dienst einen Sticker und Komiya nutzt die Zeitverschiebung für einen Zaubertrick: Er lässt sich einen beliebigen Gegenstand nennen, den er dann vor dem verblüfften Publikum aus der Gesäßtasche zieht. Damit das gelingt, bekommt Komiyas Vergangenheits-Ich in der Gegenwart den Auftrag, sich eben jenen Gegenstand – eine Flasche Ketchup – zu besorgen. Ist dieser erste Versuch, die Zeitanomalie für sich zu nutzen, nur ein kleiner Spaß, geht Tanabe einen Schritt weiter: Er befragt sein Ich in zwei Minuten, welches Feld er auf einem Rubbellos freikratzen muss, um zu gewinnen. Das Experiment hat Erfolg, denn das freigelegte Feld offeriert einen Schlafsack, den Tanabe allerdings gar nicht brauchen kann.

Nicht nur materielle, sondern auch persönliche Vorteile aus der Situation zu schlagen, führt zur dritten Manipulation: Die Freunde überreden Kato, dessen Zukunfts-Ich danach zu fragen, ob es ihm gelingen wird, die Tochter des Friseurs in sein Konzert einzuladen. Noch bevor er sich dazu richtig entschließen kann, meldet Kato vom Apple-Monitor der Zukunft, dass sie ‚Ja‘ gesagt habe. Das aber wird sich nicht bewahrheiten, denn Kato bekommt von Megumi im Friseursalon einen Korb: Sie habe kein Interesse an Musik. Der Grund wird später offenbart: Megumi hatte schlechte Erfahrungen mit einem Musiker gemacht, mit dem sie früher zusammen gewesen war. Ihre Vergangenheit beeinflusst also die Gegenwart und mögliche Zukunft – auch ganz ohne Zeitanomalie (Abb. 2).

Trotz des Misserfolgs rät Aya aber dazu, gegenüber dem Zeitfernseher ‚Ja‘ zu sagen, um keine Widersprüche in der Zeitstruktur zu erzeugen. Damit wird ein typisches Motiv von Zeitreiseerzählungen aufgegriffen, nämlich die unbedingt einzuhaltende Regel, bei Reisen in die Vergangenheit die Geschichte nicht so weit zu verändern, dass sie die Zukunft – und damit die Gegenwart der Zeitreisenden – durcheinanderbringen könnte.<sup>7</sup> Kato erweist sich hier retrospektiv als

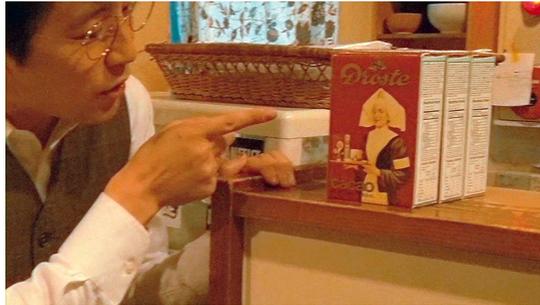


2 Kato holt sich – anders als aus der Zukunft angekündigt – bei Megumi eine Abfuhr, als er sie in sein Konzert einladen will (0:20:57).

7 Am bekanntesten ist diesbezüglich das Großvaterparadoxon: Ein Zeitreisender, der in der Vergangenheit seinen Großvater umbringt, könnte eine solche Tat gar nicht ausführen, da er unter diesen Umständen niemals geboren worden wäre. Fast alle Zeitreisegeschichten in Literatur und Film rekurren darauf in der einen oder anderen Weise. Zu dessen Auflösung werden



3 Ozawa erzeugt einen «Droste»-Effekt, indem er Apple-Monitor und Fernseher gegenüber positioniert. Er erläutert ihn anhand einer Kakaopackung des gleichnamigen niederländischen Herstellers. Die abgebildete Holländerin trägt ein Tablett, auf dem wiederum eine Packung des Kakaos steht, den eine Holländerin auf einem Tablett trägt... (0:29:01–0:30:55)



unzuverlässiger Erzähler (vgl. Köppe/Kindt 2022, S. 156–161), der nicht nur die Filmzuschauer:innen täuscht, sondern auch sich selbst.

Zwei Minuten sind offenbar zu kurz, um Sicheres aus der Zukunft zu erfahren. Deshalb kommt Ozawa als *«brain»* der Freundesgruppe auf die geniale Idee, den iMac aus dem ersten Stock gegenüber dem Fernseher im Café aufzubauen, sodass sich beide gegenseitig aufnehmen. Das Ergebnis ist eine aus der Heraldik bekannte *mise en abyme à l'infini* (vgl. Dällenbach 1977, S. 51), ein Bild im Bild, das sich theoretisch bis in die Unendlichkeit spiegeln kann. Ozawa erklärt den Effekt anhand einer Kakao-Packung des niederländischen Herstellers «Droste», auf den nicht nur die umgangssprachliche Bezeichnung der *mise en abyme* zurückgeht<sup>8</sup>, sondern auch der Titel des Films im japanischen Original (Abb. 3). Jene Vorrichtung führt nun dazu, dass in einem einzigen Raum Gegenwart (die im Café jeweils Anwesenden), Zukunft (Bilder des Fernsehers) und Vergangenheit (Bilder des Apple-Monitors) zugleich stattfinden.

Gegen den Rat Katos wagt man einen Blick in die fernere Zukunft: Der Apple-Bildschirm zeigt eine zerstörte Stadt. Dem Schock folgt aber gleich die erleich-

verschiedene physikalische Theorien diskutiert, die auch in die Science-Fiction-Literatur und Filme eingegangen sind, so in Robert Zemeckis *BACK TO THE FUTURE 1* (USA 1985). Vgl. wikipedia.org: <https://is.gd/BTtKoO>.

8 Vgl. wikipedia.org: <https://is.gd/LkI2tY>.



4 Ein erschreckender Blick in die Zukunft, der sich aber als Scherz herausstellt (0:32:26).

ternde Auflösung: ein Scherz der Clique aus der Zukunft, die ein Plakat mit dem Foto einer Industrie-Ruine in die Kamera gehalten hat.

Ozawa erfährt im Anschluss von seinem sechs Droste-Bildschirme entfernten Ich (zwölf Minuten), dass er am Spielzeugautomaten in der nahe gelegenen Tankstelle eine «Zebrarollassel» gewinnen wird. Auf das seltene Gadget hat er schon lange gewartet, und er stürzt sofort los (vierte Manipulation). Das freilich ist Aya, Tanabe und Komiya viel zu wenig; sie beratschlagen, wie man mithilfe des Zeitfernsehers an das ganz große Geld kommen könne und befragen dazu ihre Ichs in der vier Minuten entfernten Zukunft. Diese weissagen, dass sie in einem Müllhaufen am Bahnhof einen weggeworfenen Videorekorder finden würden, der ein dickes Geldbündel enthalte. Zwar könnten sie frei entscheiden, ob sie ihn suchen wollten, aber sie würden sowieso gehen – was die drei dann auch tun (fünfte Manipulation). Das Problem der Entscheidungsfreiheit im Allgemeinen und unter der Bedingung von möglichen Zeitreisen im Speziellen ist ein weiteres Thema des Films; es gehört ebenfalls zu den schon lange diskutierten Fragen, denen die Science-Fiction nachgeht.<sup>9</sup>

Der zurückgelassene Kato bleibt nicht lange allein: Megumi, welche die schroffe Abfuhr wohl bereut hat, besucht Kato und schenkt ihm zur Versöhnung

9 So in Kurt Vonneguts Roman *Slaughterhouse-Five or The Children's Crusade. A Duty-Dance with Death (Schlachthof 5 oder Der Kinderkreuzzug)* aus dem Jahr 1969. Als dessen Zeitreise-Antiheld Billy Pilgrim einen Außerirdischen vom Planeten Tralfamadore danach fragt, bekommt er zur Antwort: «Ich habe einunddreißig bewohnte Planeten im Weltall besucht und die Berichte über weitere hundert studiert. Nur auf der Erde wird vom freien Willen geredet.» (Vonnegut 2022, S. 87)

ein Schlagzeug-Becken, das ihr Ex-Freund bei ihr hinterlassen hat. Auch sie entdeckt schnell die Droste-Vorrichtung, deren Bilder aus der vier Minuten entfernten Zukunft allerdings Unheilvolles ankündigen: Wütende Gangster bedrohen Komiya und zerren die schreiende Megumi fort, während zwei Droste-Frames weiter (also acht Minuten in der Zukunft) Kato verspricht, sie zu retten. Angesichts dessen versucht Kato, Megumi nach Hause zu schicken. Aber die Zukunft lässt sich nun mal nicht so leicht verändern: Während er noch auf sie einredet, kommen Aya, Tanabe und Komiya mit dem Videorekorder samt darin entdecktem Geld zur Türe herein und zeigen ihren Ichs in der Vergangenheit über den Fernseher ihren Fund. Da betreten auch schon zwei finstere Männer das Café; einer von ihnen ist jene Gestalt, der sie zuvor im Treppenhaus begegnet sind. Die aufgebrachten Gangster berichten, dass sie von einem Jungen übers Ohr gehauen worden seien, der ihr Geld in einem Videorekorder versteckt habe. Mit der Herausgabe des Geldes geben sie sich jedoch nicht zufrieden, sondern sie fordern eine Erklärung für das Vorgefallene. Komiya versucht, den beiden ein Lügenmärchen aufzutischen, was die Männer erst recht in Rage bringt, und sie zerren die entsetzte Megumi aus dem Café.

Ozawa kommt als glücklicher Gewinner einer «Zebrarollassel» von der Tankstelle zurück und trifft auf die aufgeregten Freunde, die vermuten, dass die Gangster Megumi in die oberen Räume des Gebäudes verschleppt hätten. Erneut erweist er sich als *brain* mit einem *master plan* für ihre Rettung: Kato wird mit dem Fernseher in den Armen nach oben geschickt, sodass ihm die Zurückgebliebenen mit Zukunftsblick auf dem Apple-Monitor Hilfestellung leisten können (sechste Manipulation).<sup>10</sup> Auf dem Weg nach oben statten sie ihn mit eben jenen Gegenständen aus, die bereits in die Geschichte eingeführt worden sind: die Ketchup-Flasche, die sich Kato in die Hosentasche steckt, das Becken, das er sich in den Rücken unter das Hemd stopft, und die «Zebrarollassel» (Abb. 5).



5 Tanabe bringt Kato die «Zebrarollassel», mit der er später einen der Gangster erschrecken kann (0:48:15).

10 Dass dazu freilich eine rund hundert Meter lange Stromleitung mitgeschleppt werden müsste, ist einigen kritischen Zuschauer:innen als problematisches Loch im Skript aufgefallen. Vgl. etwa spydrebyte82 auf *reddit*: <http://bit.ly/4jisFx8>.



6 Die Agenten des «Time-and-Space-Bureau» (0:53:00).

Im Büro der Gangster rennt er zunächst einem von ihnen ins Messer, aber das Blut auf der herausgezogenen Waffe ist nur Ketchup. Während der Angreifer erschrocken glaubt, Kato umgebracht zu haben, kann ihn dieser niederschlagen. Gangster Nummer zwei schießt Kato in den Rücken, der aber durch das Becken geschützt ist. Kato drückt ihm die Zebrarollassel in die Hand, denn aus der Zukunft ist bekannt, dass er eine panische Angst vor Ungeziefer hat. Das gruselige Spielzeug tut seine Wirkung: Der Gangster sackt ohnmächtig zusammen, worauf Kato die gefesselte Megumi befreien kann.

Kann man hier leicht typische Märchenmotive finden – eine Heldenreise, auf welcher der Held drei Gegenstände bekommt, mit deren Hilfe er die Prinzessin aus den Klauen ihres Widersachers befreien kann –, so geht es auch märchenhaft weiter. Als Kato mit Megumi ins Café zurückgeht, scheinen seine Bewohner urplötzlich in einen Dornröschenschlaf verfallen zu sein. Auf dem Weg finden sie zunächst Tanabe und Komiya leblos am Boden liegen, im Café dann auch Aya und Ozawa. Ursächlich dafür ist indes keine Fee, sondern es sind zwei Herren, die sich als Agenten des «Time and Space-Bureau» aus der Zukunft vorstellen und die Freunde in einen amnestischen Tiefschlaf versetzt haben. Die beiden erklären, dass die gekoppelten Bildschirme eine «Wurmlochverwirbelung» (0:52:30) ausgelöst hätten, was ein Paradoxon auslösen könne und eine Straftat wäre (Abb. 6). Das müssten sie in Ordnung bringen.

Hier hat nun tatsächlich eine echte Zeitreise über eine große, nicht näher bestimmte Distanz stattgefunden. Zeitreisepolizisten gehören zum gut etablierten Repertoire der Science-Fiction, wir kennen sie etwa aus *TIMECOP* (USA 1994), und fast immer müssen sie sich auch mit möglichen Zeit-Paradoxa herumschlagen. Die beiden Agenten fordern von Kato und Megumi, ein Pulver einzunehmen, mit dem die Ereignisse der letzten Stunden aus ihrem Gedächtnis gelöscht werden.<sup>11</sup> Da dies ohnehin so vorgesehen sei, könnten sie auch gar nicht anders, als dieser Aufforderung zu folgen; der Apple-Monitor mit Zukunftsblick bestätigt das. Freilich wäre

11 Hier kann man einen weiteren Logikbruch des Films ausmachen: Wenn es den Agenten möglich ist, mit ihren Waffen die Freundesgruppe in einen Schlaf des Vergessens zu versetzen, warum nutzen sie dann nicht dieselbe Technologie in Bezug auf Kato und Megumi?

damit auch die sich anbahnende Liebesbeziehung der beiden getilgt: Sie verweigern den Befehl und niesen das angebotene Pulver auf den Boden, was nun das befürchtete Paradoxon auslöst und die Zeitpolizisten verschwinden lässt. «Wir haben die Zukunft verändert», stellt Megumi fest (0:58:29).

Während Kato und Megumi darauf warten, dass ihre Freunde wieder aufwachen, unterhalten sich beide über ihre Zeiterfahrungen. Kato enthüllt, dass er früher an Prophezeiungen zum Weltuntergang geglaubt und daher sein Leben nicht geplant habe. Aber nichts davon sei eingetreten und deshalb wolle er über die Zukunft nichts mehr wissen. Auch Megumi erzählt von schlechten Erfahrungen mit Zukunftsvoraussagen: Ihr Musiker-Freund habe immer von einer gemeinsamen Zukunft geredet. Aber nachdem seine Band plötzlich Erfolg gehabt habe, habe er sie nie mehr angerufen. Eine weitere Gemeinsamkeit entdecken die beiden in ihrer Leidenschaft für Science-Fiction-Mangas. Schließlich will Megumi wissen, wie denn der Ablauf der Geschichte mit dem Zeitfernseher genau gewesen sei.

Und Kato beginnt zu erzählen, was zu einer rekursiven Erzählkette führen muss, eine Form der *mise en abyme à l'infini*, die Sabine Schlickers als «unendliche Schleife» (*bucle infinito*; Schlickers 2017, S. 168) bezeichnet hat.<sup>12</sup> Sie ist narratologisch paradoxal, weil sie außer Kraft setzt, dass Erzählen stets einen Anfangs- und einen Endpunkt haben muss. Aufgehoben werden kann sie durch einen illusionsdurchbrechenden Erzählereingriff, mit dem der potenziell endlose Film dann doch seinen Ausgang findet: Die Kamera verlässt das Paar und schwenkt auf den Apple-Monitor mit Zukunftsblick, womit der bislang vorherrschende *continuity style* aussetzt<sup>13</sup> und eine autonome Kamera als «visuelle Erzählinstanz» (Kuhn 2011, S. 107) erkennbar wird. Immer noch sind vier verschachtelte Droste-Bildschirme zu sehen, von denen der letzte aber schwarz ist, denn es wurde ja ein Zeitparadoxon ausgelöst. Vor diesem *frame* erscheinen ein letztes Mal Megumi und Kato, die mit einer Fernbedienung den gegenüber positionierten Fernseher abschalten (Abb. 7).

- 7 Megumi und Kato schalten als Figuren oder Schauspieler den Fernseher aus (1:03:16). Die Droste-frames ergeben, dass dies in genau sechs Minuten der Fall sein soll.



- 12 Ein bekanntes Beispiel dafür ist das Kinderlied «Ein Mops kam in die Küche».  
 13 Es gibt auch vorher bereits einige Kameraschwenks weg von Kato, aber sie fallen im Gegensatz zu diesem kaum auf.

Das freilich können sie nicht als Figuren der Erzählung tun, denn als solche sitzen sie ja in der Erzählschleife fest. Das Thema des Zeitparadoxons hat also seine Entsprechung form-inhaltskongruent auf der Ebene des *discours*.

### 3 Der Film als romantische Komödie

Dass es sich bei *BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES* um eine Komödie handelt, wird dem Publikum schon nach wenigen Minuten deutlich: Die meisten Schauspieler:innen treten in einem unnatürlichen *overacting*-Modus auf, der für ein europäisches Publikum sehr gewöhnungsbedürftig ist, im asiatischen Raum aber eine durchaus gängige Spielweise für das Komödiengenre darstellt. Auch die verwendeten Requisiten lassen oft jeglichen Realismus vermissen. So können etwa die Laserpistolen, mit denen die Trenchcoat-Agenten des «Time and Space-Bureau» bewaffnet sind, ihre Herkunft aus dem Spielzeugladen kaum verbergen (vgl. Abb. 6). «Natürlich» agieren allerdings Megumi und Kato, die schon in der Eingangssequenz als eigentliche Hauptfiguren etabliert werden, obwohl sie erst nach etwa zwanzig Minuten im Friseursalon zum ersten Mal aufeinandertreffen. Von da ab sorgt die Zeitanomalie dafür, dass zusammenkommt, was zusammengehört.

Darin ähnelt *BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES* auffällig einem Welterfolg unter den Zeitanomalie-Filmen, nämlich der romantischen Komödie *GROUNDHOG DAY* (USA 1993): Bekanntlich sitzt dort Bill Murray als egomanischer und zynischer Wetteransager Phil Connors in einer Zeitschleife fest, bis er so weit persönlich herangereift ist, dass er sich als würdiger Liebhaber seiner TV-Produzentin Rita erweisen kann.<sup>14</sup> *BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES* folgt zwar nicht diesem klassischen Schema der altehrwürdigen Charakterkomödie, aber auch hier entwickeln sich die Protagonisten aufeinander zu: Megumi muss einen Schlussstrich unter ihre unglückliche Liebesgeschichte zu einem Musiker ziehen, um sich für eine neue Beziehung öffnen zu können. Kato wiederum hat die Aufgabe, seine fatalistische Einstellung aufzugeben und sein Leben aktiv in den Griff zu nehmen. Der entscheidende Schritt dazu besteht für beide darin, sich einer *self-fulfilling prophecy* zu entziehen, die mit der Zeitanomalie metaphorisiert wird (vgl. Adam 2023). Dass sie sich dafür einem Befehl zweier älterer Herren – die Agenten des «Time and Space-Bureau» – verweigern müssen, kann man auch als kulturkritischen Reflex nicht nur, aber insbesondere auf die japanische Gesellschaft interpretieren: Gemäß der konfuzianischen Tradition hat man sich dort dem Willen der Älteren unterzuordnen. Nicht das persönliche Glück ist entschei-

14 Zur narratologischen Analyse der Zeitstrukturen von *GROUNDHOG DAY* vgl. Brüssel 2020. Bei *BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES* verläuft die Zeit indes nicht zyklisch. Die Protagonisten sitzen, von der *bucle infinito* des Schlusses abgesehen, nicht in einer Zeitschleife fest.

dend, sondern das Wohl der (von den Alten dominierten) Gemeinschaft. Demgegenüber plädiert der Film für eine Durchbrechung scheinbar vorgegebener Wege, für die Freiheit persönlicher Entscheidungen und für ein gemeinsames Glück in der Partnerschaft. Das Fundament dafür legen beide Protagonisten – und auch das ist ein komisches Element des Films – am Ende ausgerechnet über die geteilte Vorliebe für einen Manga, dessen Held in einer Zeitschleife sein Ich vervielfacht (1:02:44): «Ich, ich und ich» (engl. «Me and Myself and I») von Fujiko F. Fujii.<sup>15</sup>

#### 4 Der Film als mediengeschichtliches Tableau

Bereits bei einer flüchtigen Sichtung kann man bemerken, dass Medien und Medialität in *BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES* eine besondere Rolle spielen. Das eröffnet eine weitere Interpretationsebene, welche der Kritik bislang entgangen ist: So wird schon die *plot*-treibende Prämisse durch eine Medienkonstellation ausgelöst, nämlich eine (geheimnisvolle) Verbindung zwischen einem audiovisuellen älteren (Fernsehgerät) und einem mediengeschichtlich neueren Medium (iMac), von denen das neuere Medium einen Blick in die Zukunft und das ältere in die Vergangenheit gewährt. Die Zeitanomalie ist generell medial bedingt, von der Zeitreise der Agenten des «Time-and-Space-Bureau» abgesehen.

Bekanntlich ist der Medienbegriff ein schillernder, weshalb für die folgenden Beobachtungen auf eine Systematisierung nach Siegfried J. Schmidt zurückgegriffen wird, der «Medium» als einen «Kompaktbegriff» auffasst (Schmidt 2003, S. 354; vgl. Frederking et al. 2018, S. 21 f.). Aufgelöst werden kann er nach Schmidt in mindestens vier Aspekte:

- a) Semiotische Kommunikationssysteme wie gesprochene Sprache, Schrift, Bilder und Töne, wobei man kombinierte, multimodale Systeme ergänzen kann. Hinzu kommen bestimmte Konventionen, die deren Gebrauch regeln, wie Grammatiken.
- b) Technische Dispositive «wie Schreib-, Druck-, Film- und Fernsehtechnologien» (Schmidt 2003, S. 354) zur Herstellung, Konservierung (Trägermedien), Distribution und Rezeption von Medien.
- c) Sozialsystematisch wirkmächtige Institutionen wie Verlage, Radiosender und Fernsehanstalten (vgl. ebd., S. 355), zu denen man heute auch alle Internetprovider hinzuzählen darf.
- d) Medienangebote wie Texte, Bücher, Radiosendungen *et cetera* (vgl. ebd.).

15 Bd. 3 von Fujiko F. Fujio's *SF Short Story. Perfect Edition* [1980]. Auch diese Idee ist in der Science-Fiction-Literatur nicht neu. Man findet sie zum Beispiel in Stanislaw Lems Kurzgeschichte «Siebente Reise» aus den Sterntagebüchern des Ijon Tichy (Lem 2021, S. 13–32).



8 Kato gibt seinem Vergangenheits-Ich das Okay für sein Treffen mit Megumi mit einer Zeigegeste (0:21:36).

BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES dekliniert Medien und Medialität in all diesen Aspekten mehr oder minder systematisch durch, wobei den Filmemachern erkennbar an einer historischen Perspektivierung gelegen ist: Das menschheitsgeschichtlich mutmaßlich älteste semiotische Kommunikationssystem, das auch ohne technische Dispositive auskommt,<sup>16</sup> dürften Zeigegesten gewesen sein, die wahrscheinlich auch relativ früh konventionalisierte Formen angenommen haben. Als Kato sein Vergangenheits-Ich *via* Bildschirm darüber informiert, dass sein Treffen mit Megumi erfolgreich sein wird, nutzt er dafür eine in Japan übliche Zeigegeste (vgl. Abb. 8). Sie signalisiert synchron, auch über eine größere Distanz hinweg, dass alles in Ordnung ist.<sup>17</sup>

Als eines der ältesten medientechnischen Dispositive kann man zweifellos Tafeln auffassen, auf die Zeichen eingeritzt oder geschrieben werden. So datiert etwa die Tontafel von Nuzi mit Kartendarstellungen auf den Zeitraum von etwa 2300 v. Chr.<sup>18</sup> Die Protagonisten des Films nutzen mehrfach eine Kreidetafel, um sich Phänomene der aufgetretenen Zeitanomalien zu erklären. Verwendet wird dafür ein ebenfalls sehr altes semiotisches Kommunikationssystem, nämlich die ikonische Repräsentation, die schon in der Höhlenmalerei vor 45.500 Jahren<sup>19</sup> einge-

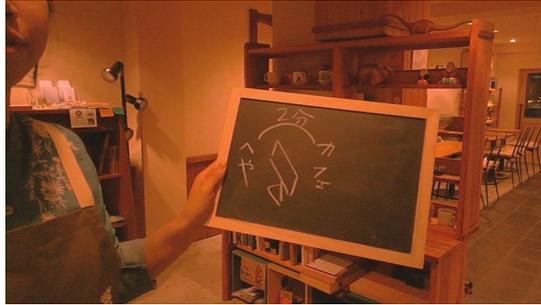
16 Nach Pross (1972, S. 145) ein sogenanntes «primäres Medium», im Gegensatz zu Sekundärmedien, deren Produktion technische Geräte erfordert (wie die Zeitung) und tertiären Medien, bei denen auch Technik zur Rezeption notwendig ist (etwa das Radio). Vgl. auch Frederking et al. 2018, S. 17–19.

17 Vgl. miruko.de: <https://is.gd/p2mtPa/>.

18 Vgl. wikipedia.org: <https://is.gd/eWoIv0>.

19 Vgl. wikipedia.org: <https://is.gd/F6wb3L>.

9 Aya erklärt den neu  
Hinzugekommenen die  
Zeitanomalie von zwei  
Minuten (Kreidetafel,  
ikonische Darstellung,  
japanische Silbenschrift;  
0:17:35).



10 Handschriftlich gestaltetes  
Plakat mit der Ankündigung  
von Katos Konzert (Papier,  
Filzstift, multimodales  
Kommunikationssystem;  
0:20:09).

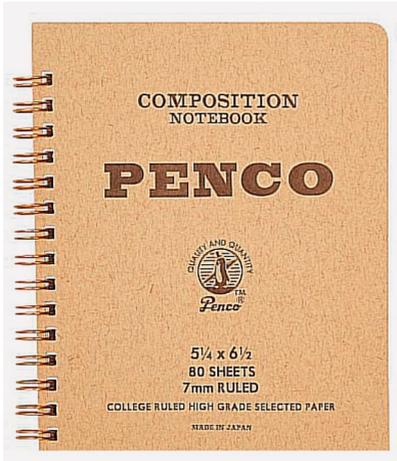


setzt worden ist (vgl. Abb. 9), wobei hier teilweise auch japanische Silben-Schriftzeichen (Kana) hinzukommen.<sup>20</sup>

Mediengeschichtlich neuer ist die handschriftliche Verwendung von Papyrus, Pergament und schließlich Papier als Trägermedien (600 v. Chr. – 200 n. Chr.), die mit Tuschen und Tinten beschrieben oder bemalt worden sind. Kato hat die Ankündigung für sein bevorstehendes, also in der Zukunft liegendes Konzert handschriftlich mit einem Filzstift auf einem Papierplakat verfasst und dem Ganzen eine lustige Zeichnung hinzugefügt (vgl. Abb. 10 und 2). Auch liegt ausgerechnet neben dem iMac in seinem Zimmer ein Notizbuch der in Japan sehr renommierten Firma *Penco*, die, ähnlich wie in das in Europa beheimatete Unternehmen *Moleskine*, für hochwertige Utensilien zum Handschreiben bekannt ist (vgl. Abb. 11 und 1). Notizbücher dienen üblicherweise als externes Gedächtnis, um einen aktuellen Gedanken für die Zukunft aufzubewahren.

Ein (scheinbar) mit modernen Drucktechniken hergestelltes Plakat kommt ins Medienspiel, wenn sich die Freunde einen Scherz mit sich selbst erlauben

20 Mit großer Sicherheit handelt es sich auch um eine Referenz auf die *BACK TO THE FUTURE*-Filme, die wohl zu den bekanntesten Zeitreisegeschichten gehören. Doc Brown erklärt dort Marty McFly ebenfalls mithilfe einer Kreidetafel und einer schematischen Darstellung Probleme der Zeitreisen. Vgl. Willer 2014, S. 49.



11 Notizbuch der Firma *Penco*<sup>21</sup>, das auf dem Tisch neben dem iMac liegt (vgl. Abb. 1).

«Dokumente» zu «Monumenten» des kulturellen Gedächtnisses werden und somit kollektive Identität begründen können (vgl. Assmann/Assmann 1994).<sup>22</sup>

und ihren Vergangenheits-Ichs ein darauf befindliches Foto mit verfallenen Gebäuden präsentieren – als dystopische Zukunftsaussicht (vgl. Abb. 12 und 4). Mediengeschichtlich ist damit das 19. und frühe 20. Jahrhundert abgedeckt, das mit Fotografie und Offsetdruck neue Formen für *public relation* und Werbung etablierte. Das Plakat bewirbt eine «Ruinenausstellung», die gerade nicht die Zukunft, sondern die Vergangenheit mithilfe von (scheinbar) alten Fotos zum Thema macht. Mit der Terminologie von Jan und Aleida Assmann gesprochen, führt eine solche Ausstellung dazu, dass als aus dem kommunikativen Gedächtnis ausgesonderte «Dokumente» zu «Monumenten» des kulturellen Gedächtnisses werden und somit kollektive Identität begründen können (vgl. Assmann/Assmann 1994).<sup>22</sup>



12 Plakat mit der Ankündigung einer «Ruinenausstellung». (Papier, ikonische Fotografien, symbolische Schriftsysteme in den japanischen Varianten Kanji [aus dem Chinesischen abgeleitete Schriftzeichen], Kana und Romaji [lateinische Schrift]; 0:34:13).<sup>23</sup>

21 Entnommen aus [penco.jp](https://is.gd/uyj8uY): <https://is.gd/uyj8uY>.

22 Das ist im Übrigen die Aufgabe aller Ausstellungen, die historische Artefakte präsentieren.

23 Eine Untersuchung mithilfe eines Tools zur rekursiven Bildersuche. [searchenginereports.net](https://is.gd/2Uzclp): <https://is.gd/2Uzclp> hat ergeben, dass das große untere Bild einer privaten Fotostrecke auf



13 Printmediale Angebote im Café (Bildausschnitte). Sie sind in japanischen, koreanischen und chinesischen Cafés, die sich an ein junges Publikum wenden, recht häufig zu finden.

Medienangebote, die ihre massenhafte Verbreitung ebenfalls technischen Entwicklungen des 19. und 20. Jahrhunderts verdanken, vor allem dem Rotationsdruck, sind im Café in allen möglichen Ecken zu finden: Bildbände, Bücher und Comics (vgl. Abb. 13). Auch sie gehören natürlich zum kulturellen Gedächtnis. Für Kato und Megumi sind in der Vergangenheit gelesene Mangas zunächst Teil ihres jeweils individuellen, medialen Gedächtnisses, das sie im Gespräch darüber aktualisieren und synchronisieren, sodass sie dann zum gemeinsam geteilten Gedächtnis werden.

Die moderne, audiovisuelle Mediengeschichte repräsentiert zunächst das Fernsehgerät im Café, gefolgt vom Videorekorder, in dem das Geld aus mutmaßlich kriminellen Quellen versteckt worden ist (vgl. Abb. 13). Dass es sich hier um ein ganz bewusst historisch situiertes, technisches Mediendispositiv handelt, verdeutlicht ein Dialog mit den Gangstern. Sie kommentieren das Versteck ihres untreuen Spießgesellen mit den Worten: «Er hat im Zeitalter von Blu-ray einen verdammten Videorekorder benutzt.» (0:42:02) Videorekorder stehen, den klas-

flickr entnommen worden ist (vgl. flickr.com: <https://is.gd/1fBP4S>). Sie zeigt Bilder der *Battle-ship Island Hashima*, ein beliebtes japanisches Ausflugsziel mit alten, unheimlichen Industrieanlagen, wo unter anderem auch Szenen für JAMES BOND 007: SKYFALL (UK/USA 2012) gedreht worden sind. Das Plakat ist mutmaßlich eine artifizielle Requisite, für die aktuelle Bilder mithilfe einer Fotobearbeitungssoftware auf alt getrimmt worden sind.



14 Videorekorder als altertümliches, audiovisuelles Aufzeichnung- und Abspielgerät (0:41:59).

sischen Filmapparaturen folgend, für die analoge Aufnahme und Wiedergabe von Bewegtbildern. Sie speichern – im Gegensatz zur Fotografie (s. o.) – nicht nur Raum, sondern auch Zeit (vgl. Großklaus 2016, S. 23).

Mit iMac und Smartphones als technischen Dispositiven dockt der Film schließlich an die gegenwärtige, digital geprägte Mediengeschichte an. Smartphones werden sowohl von den Freunden wie von den Gangstern mehrfach verwendet, um räumlich voneinander getrennt im Modus zeitgleicher Kommunikation mündliche Absprachen zu treffen. An einer Stelle kommt auch ein multimodaler *messenger*-Dienst zum Einsatz, wenn die Freunde aus der Vergangenheit (Katos Zimmer) einen *sticker* an die Freunde in zwei Minuten (Café) schicken. *Messenger* müssen zwar nicht, können aber auch synchrone Kommunikation herstellen, und das ist in diesem Fall beabsichtigt. Die Zeitanomalie führt allerdings dazu, dass die Freunde im Café einen *sticker* erhalten, der schon vor zwei Minuten gesendet worden ist. Nicht des Japanischen Mächtigen entgeht dabei die Ironie, dass eben jener *sticker* in japanischer Silbenschrift «soeben» oder «jetzt» verkündet (vgl. Abb. 14).<sup>24</sup>

Sozialsystematisch wirkmächtige Institutionen spielen in der Diegese keine Rolle, es sei denn, man zählt dazu auch den *messenger*-Anbieter. Aber zumindest in einem Dialog werden sie doch aufgerufen, wenn Aya und Komiya eine Erklärung dafür suchen, wie der anwesende Kato gleichzeitig im Fernsehen zu sehen sein kann. Plausibel scheint ihnen dafür die Annahme, dass Kato einen YouTube-Kanal betreibe und auf dem Bildschirm ein YouTube-Video von ihm läuft (0:08:07–0:08:19

24 Übersetzt mit translate.google.com.



15 Smartphone mit multimodaler Messenger-Nachricht aus der Vergangenheit.

und 0:10:01–0:0:10:13). YouTube organisiert als Institution asynchrone, audiovisuelle *one-to-many*-Kommunikation, wobei die medialen Angebote von den Usern selbst stammen und wiederum von Usern kommentiert werden können.<sup>25</sup> Die «Zeitfernseher»-Konstellation ist indes eher als synchrone *one-to-one*-Videotelefonie zu verstehen, die allerdings aufgrund der Zeitanomalie asynchron verläuft.

Ob alle hier getroffenen Beobachtungen auf systematische Entscheidungen der Filmemacher zurückzuführen oder einfach ihrem medialen Spieltrieb zu verdanken sind, ist zweitrangig: BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES lädt dazu ein, über die Medialität von Zeiterfahrungen und damit verbundene Konsequenzen unseres Handelns nachdenken. In der Geschichte der Philosophie wie der Medien- und Kommunikationstheorie ist das noch verhältnismäßig neu, hat aber inzwischen große Aufmerksamkeit bekommen (vgl. Assmann/Assmann 1994, Sandbothe 1996, Nowzad 2011, Großklaus 2016, Hartmann et al. 2019, Hg.). Unabhängig von den jeweils vorgenommenen Untersuchungen, etwa bezüglich einzelner Medien und ihrer historischen Entwicklung, kann inzwischen als anthropologischer Konsens gelten: Zeiterfahrung ist medial geprägt. Sowohl die semiotischen Kommunikationssysteme als auch technische Dispositive, Institutionen und mediale Angebote nehmen Einfluss auf unsere Zeitwahrnehmung, unser Zeitverständnis, unser individuelles und kollektives Gedächtnis sowie in Konsequenz daraus: unser soziales Handeln.

## 5 Filmidaktische Potenziale

Für Lehr-Lernsettings an Schulen oder Hochschulen bietet sich BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES nicht nur aufgrund seiner kurzen Laufzeit an, die Sichtung und erste Filmgespräche sogar während einer Doppelstunde von 90 Minuten er-

25 Manfred Faßler (1997, S. 147) hat dafür in Anlehnung an Pross (vgl. Fußnote 16) den Begriff «quartäre Medien» geprägt.

lauben. Vielmehr offeriert der Film zahlreiche didaktische Ansatzpunkte, die zur Förderung der Sprach-, Literatur-, Film- und allgemeiner Medienkompetenz beitragen können:

- a) Zeitanomalie und Erzählstruktur: Der Film lädt zur Diskussion über die Darstellung von Zeit in Literatur und im Film ein. Anlässlich dessen können narratologische Modelle in altersgemäßer Komplexität und Reichweite eingeführt werden, mit denen sich entsprechende Erzählstrukturen beschreiben lassen (vgl. Anders/Staiger et al. 2019, S. 55; Kammerer/Maiwald 2021, S. 75–92). Neben dem Verhältnis von Erzählzeit und erzählter Zeit kann auch auf Formen unzuverlässigen und paradoxalen Erzählens eingegangen werden.
- b) Zeit-Paradoxa und Wissenschaftsfiktion. Paradoxa, die durch Zeitanomalien entstehen können, werden an zwei Stellen thematisiert, besonders prominent mit dem Auftauchen der Agenten des «Time and Space-Bureau». Es gibt wohl kaum eine andere Denkfigur, die Fiktion und Physik in gleicher Weise beschäftigt hat, wie die Zeitreise (vgl. Falk 2021). Man bedenke, dass Wells *The Time Machine* zehn Jahre vor Albert Einsteins Spezieller Relativitätstheorie (1910) erschienen ist, die «Zeitreisen» als physikalisch möglich beschrieben hat. Seitdem haben sowohl Science-Fiction-Autor:innen als auch Physiker:innen unter wechselseitiger Bezugnahme versucht, die damit verbundenen Probleme aufzulösen. So verweisen die Zeitreisepolizisten auf «Wurmlochverwirbelungen», die durch die Zeitfernseher-Konstellation ausgelöst worden seien. Solche Wurm Löcher werden als theoretische Möglichkeit zur Realisation von Zeitreisen bis heute in der Physik diskutiert (vgl. Wolchover 2017). Für Schulen ergibt sich dadurch eine sehr gute Gelegenheit, den Literatur- mit dem Physik- oder Astronomieunterricht zu verbinden.
- c) Genreverortung: Als Hybrid aus Science-Fiction und romantischer Komödie können jeweils typische Kennzeichen für beide Genres herausgearbeitet und in Bezug zu medialen Vorerfahrungen der Schüler:innen gesetzt werden. Zeitanomalien sind gerade im Komödien-Fach ein beliebtes Sujet, von *BACK TO THE FUTURE 1–3* (*ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT 1–3*, USA 1985–1990) über *GROUNDHOG DAY* (*UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELTIER*, USA 1993) bis hin zu *EVERYTHING EVERYWHERE ALL AT ONCE* (USA 2022). Darüber hinaus lassen sich eine Reihe von märchenhaften Motiven und *plots* erkennen, was zu Erkundung reizt, inwiefern generell Märchenmotive auch in Genres jenseits von Märchenfilm und Fantasy auftreten, etwa die von Christopher Vogler (1992; 2018) herausgearbeitete «Heldenreise» als typische *plot*-Struktur zahlreicher Spielfilme (vgl. Anders/Staiger et al. 2019, S. 56 f., Kammerer/Maiwald 2021, S. 78).

- d) Filmästhetik: Die filmische Realisation als (vorgeblicher) *one shot* wird wahrscheinlich gar nicht allen jungen Zuschauerinnen und Zuschauern sofort auffallen (vgl. Kammerer/Maiwald 2021, S. 87). Mit Sicherheit wird sich aber eine gewisse Irritation feststellen lassen, die auf das ungewöhnliche Fehlen jeglichen Schnitts und damit verbundenen Montageformen zurückführen ist. Zunächst wäre an dieser Stelle einzuführen oder gegebenenfalls zu wiederholen, welchen Beitrag diese für das filmische Erzählen normalerweise leisten (vgl. Kammerer/Maiwald 2021, S. 60–68). Zu den besonderen Wirkungen eines *one shot* gehört zweifellos Authentizitätsinduktion, denn er vermittelt dem Publikum das Gefühl, ‚dive‘ dabei zu sein, wie bei Sportaufnahmen mit einer *action cam*. Dieses Authentizitätsversprechen steht freilich im Widerspruch zur wahrgenommenen fiktionalen Handlung, besonders dann, wenn sie so weit von der bekannten Wirklichkeit abweicht wie bei BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES. Bisweilen mögen sich auch visuelle Assoziationen zu Videospielen einstellen, insbesondere zu *first person shooters*. *One shots* unterliegen besonderen Produktionsbedingungen (Kamera, Ton, Set, Design, Beleuchtung, Schauspiel, Regie, Proben) und sind für alle Beteiligte eine große Herausforderung.<sup>26</sup> Einblicke in die Produktionsarbeit zu BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES gewährt das *making of*, welches DVD und Blu-ray als Bonusmaterial beigegeben ist. Handlungsorientiert können Lernende versuchen, zumindest eine etwas längere Plansequenz selbst zu drehen.
- e) Filmgeschichte: Sogenannte «Echtzeit-Filme», in denen die Erzählzeit mit der erzählten Zeit (weitgehend) korrespondiert (vgl. Brössel/Kaul. 2020, Hg.), sind in der Filmgeschichte zahlreich, darunter auch echte Kanon-Klassiker wie HIGH NOON (ZWÖLF UHR MITTAGS (USA 1952) oder Schul-Klassiker wie LOLA RENNT (D 1998; vgl. Kammerer/Maiwald 2021, S. 217–242). *One shots* ohne (erkennbaren) Schnitt treten dagegen – jenseits von ROPE (USA 1948) – erst mit der Entwicklung der digitalen Filmproduktion vermehrt auf. Wie unterschiedlich die dabei entstandenen Filme, verhandelten Themen und Genres ausfallen, zeigen etwa TIMECODE (USA 2000), RUSSKI KOWTSCHEG (RUSSIAN ARK – EINE EINZIGARTIGE ZEITREISE DURCH DIE EREMITAGE (RUS/D 2002), BIRDMAN (USA 2014) oder VICTORIA (D 2015). Kritisch diskutiert wurde die Nähe zur Videospilästhetik im Zusammenhang mit Gewaltdarstellungen. Während man bei Sam Mendes’ Kriegsfilm 1917 (USA 2019) die dadurch entstehende Involvierung der Zuschauer:innen überwiegend positiv bewertete, wurde dem norwegischen Regisseur Erik Poppe in seiner fiktionalisierten

26 Vgl. movie-college.de: <https://is.gd/FkomNM>.

Verfilmung des Massakers von UTØYA 22. JULI. (N 2017) teilweise vorgeworfen, einen «Terrorporno» gedreht zu haben.<sup>27</sup> Eindrücke zu den erwähnten Beispielen vermitteln die auf YouTube abrufbaren Trailer.

- f) *Mise en abyme*: Das Phänomen der *mise en abyme* findet sich im Film sowohl auf der Bild- (Droste-Effekt) als auch auf der Erzählebene wieder. Entsprechend kann man mit Lernenden auf weitere Beispiele in der Malerei (viel diskutiert etwa Diego Velázquez «Las Meninas», 1656),<sup>28</sup> der Fotografie (etwa Claude Batho, «L'éponge et son image», 1980)<sup>29</sup> und natürlich der Literatur eingehen. Für die Kinder- und Jugendliteratur hat etwa Carola Fuchs (2011) zahlreiche Belege dafür im Werk von Michael Ende herausgearbeitet. Beispiele aus der klassischen, originär deutschsprachigen Literatur findet man in E. T. A. Hoffmanns Capriccio *Prinzessin Brambilla* (1991 [1820]) oder in Novalis *Heinrich von Ofterdingen* (2022 [1802]), auf die in der Literaturtheorie immer wieder hingewiesen wird (vgl. Meyer-Sickendiek 2016).
- g) Medientheorie: Alte und neue Medien spielen – wie gezeigt – in *BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES* eine tragende Rolle. Sie können zunächst gesammelt und in eine historische Reihenfolge ihrer Entwicklung gestellt werden, um anschließend ihre unterschiedliche semiotische und kommunikative Leistung sowie kulturelle Bedeutung zu beschreiben (vgl. Frederking et al. 2018). Im Kontext des Films ist dann deren Einfluss auf unsere Zeiterfahrung herauszuarbeiten.

Neben domänenspezifischen Kompetenzen kann eine Auseinandersetzung mit dem Film auch personale Kompetenz befördern. So kulminiert die Handlung in der Frage, inwieweit unser Handeln determiniert ist, welche Rolle dabei sich selbst erfüllende Prophezeiungen spielen und wie man sich ihnen entziehen kann.

## 6 Fazit

*BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES* erweist sich als einer der interessantesten neueren Beiträge zum Science-Fiction-Genre, die sich mit Zeitanomalien auseinandersetzen. Innovativ sind dabei weniger die behandelten Motive, die aus der Genre-Geschichte hinlänglich bekannt sind, etwa Zeit-Paradoxa, sondern seine *plot*-treibende, ungewöhnliche Prämisse. Sie führt unter den Bedingungen eines

27 Vgl. sueddeutsche.de: <https://is.gd/Cj8z2t>.

28 Vgl. wikipedia.org: <https://is.gd/WDEHGR>. Vgl. dazu demnächst ausführlich Kepser (in Vorbereitung).

29 Vgl. centrepompidou.fr : <https://is.gd/54aG5b>.

«Echtzeit»-Films zu einem narrativen Experiment, dessen narratologische Analyse einige Herausforderungen bietet. Gleichzeitig offeriert der Film ein medienhistorisches Tableau, das sich mithilfe einschlägiger Medientheorien beschreiben lässt. Unter einer anthropologischen Perspektive führt dies zur Frage, welchen Einfluss Medien auf unsere Zeiterfahrung haben. *Last but not least*, eignet sich BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES hervorragend für den Sprach-, Literatur-, Film und Medienunterricht an Schulen und Hochschulen.

### Filmverzeichnis

1917 (UK/USA 2019), Regie: Sam Mendes, Drehbuch: Krysty Wilson-Cairns, Sam Mendes.

BACK TO THE FUTURE 1–3 (USA 1985–1990, ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT 1–3.), Regie: Robert Zemeckis, Drehbücher: Bob Gale.

BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES (J 2020, Orig. DOROSUTE NO HATE DE BOKURA [Übers. *Wir am Rande von Droste*]), Regie: Junta Yamaguchi, Drehbuch: Makoto Ueda

BIRDMAN [OR THE UNEXPECTED VIRTUE OF IGNORANCE] (USA 2014, BIRDMAN [ODER DIE UNVERHOFFTE MACHT DER AHNUNGSLOSIGKEIT]), Regie: Alejandro González Iñárritu, Drehbuch: Alejandro González Iñárritu, Nicolás Jacobone, Alexander Dinelaris Jr., Armando Bó.

EVERYTHING EVERYWHERE ALL AT ONCE (USA 2022), Regie: Daniel Kwan, Daniel Scheinert, Drehbuch: Daniel Kwan und Daniel Scheinert.

GROUNDHOG DAY (USA 1993, UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELTIER), Regie: Harold Ramis, Drehbuch: Danny Rubin und Harold Ramis.

HIGH NOON (USA 1952, ZWÖLF UHR MITTAGS), Regie: Fred Zinnemann, Drehbuch: Carl Foreman.

JAMES BOND 007: SKYFALL (UK/USA 2012), Regie: Sam Mendes, Drehbuch: Neal Purvis, Robert Wade und John Logan.

LOLA RENNT (D 1998), Regie und Drehbuch: Tom Tykwer.

ROPE (USA 1948, COCKTAIL FÜR EINER LEICHE), Regie: Alfred Hitchcock, Drehbuch: Arthur Laurents (basierend auf dem Theaterstück von Patrick Hamilton).

RUSSKI KOWTSCHEG (RUS/D 2002, RUSSIAN ARK – EINE EINZIGARTIGE ZEITREISE DURCH DIE EREMITAGE), Regie: Aleksandr Sokurov, Drehbuch: Aleksandr Sokurov und Anatoli Nikiforow.

TIMECODE (USA 2000, TIME CODE), Regie und Drehbuch: Mike Figgis.

TIMECOP (USA 1994), Regie: Peter Hyams, Drehbuch: Mike Richardson und Peter Hyams.

UTØYA 22. JULI (N 2017), Regie: Erik Poppe, Drehbuch: Erik Poppe und Kjetil Omberg.

VICTORIA (D 2015), Regie: Sebastian Schipper, Drehbuch: Olivia Neergaard-Holm, Sebastian Schipper und Eike Frederik Schulz.

### Literaturverzeichnis

Adam, Orestes (2023): «The 21st Century's Best Time Travel Movie So Far Is a Low-Budget Rom-Com». collider.com: <https://is.gd/fIZyKH>.

Anders, Petra / Staiger, Michael et al. (2019): *Einführung in die Filmdidaktik*. Kino, Fernsehen, Video, Internet. Berlin: Metzler.

- Assmann, Aleida / Assmann, Jan (1994): «Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis». In: Merten, Klaus et al. (Hg.): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 115–140.
- Brüssel, Stephan (2020): «Relativität und Indexikalität von Echtzeit: Zur diegetischen Koppelung divergenter Zeitmodelle im populären Film». In: Ders. / Kaul, Susanne (Hg.): *Echtzeit im Film. Konzepte – Wirkungen – Kontexte*. Paderborn: Brill/Fink, S. 17–42.
- Brüssel, Stephan / Kaul, Susanne (2020) (Hg.): *Echtzeit im Film. Konzepte – Wirkungen – Kontexte*. Paderborn: Brill/Fink.
- Dällenbach, Lucien (1977): *Le Récit spéculaire: Essai sur la mise en abyme*. Paris: Seuil.
- Falk, Dan (2021): «Wie funktionieren Zeitreisen? Physiker können mathematisch berechnen, wie Reisen in die Vergangenheit funktionieren könnten. Aber wenn Zeitreisen möglich sind, welche Folgen würden sie haben?» In: *National Geographic* vom 6.1.2012. [nationalgeographic.de: https://is.gd/dYEdVf](https://is.gd/dYEdVf).
- Faßler, Manfred: *Was ist Kommunikation? Eine Einführung*. München: Fink.
- Frederking, Volker et al. (2018): *Medien-didaktik Deutsch. Eine Einführung*. 3. Aufl. Berlin: Schmidt.
- Fuchs, Carola (2011): *Die mise en abyme im Werke von Michael Ende*. Diplomarbeit Universität Wien. [univie.ac.at: https://is.gd/42FDx2](https://is.gd/42FDx2).
- Großklaus, Götz (2016): *Medien-Zeit, Medien-Raum. Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne* [1995]. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Hartmann, Maren et al. (2019) (Hg.): *Mediated Time. Perspectives on Time in a Digital Age*. Cham, CH: Palgrave Macmillan.
- Hoffmann, E. T. A. (1991): «Prinzessin Brambilla» [1820]. In: Ders.: *Märchen*. Hg. von Gerhard Seidel. Berlin: Aufbau, S. 246–372.
- Kammerer, Ingo / Maiwald, Klaus (2021): *Filmdidaktik Deutsch. Eine Einführung*. Berlin: Schmidt.
- Kepser, Matthis (in Vorbereitung): «Terror im Terrorkino? Zur Bewertung, ästhetischen Kritik und medienpädagogischen Einschätzung von Erik Poppes УТОЯА 22. JULI.» In: Preußner, Heinz-Peter / Schlickers, Sabine (Hg.): *Inszenierungen des Terrors*. Marbach: Schüren.
- Klimek, Sonja (2018): Metalepse. In: Schmid, Wolf / Huber, Martin (Hg.): *Handbuch Erzählen*. Berlin / New York, NY: de Gruyter, S. 334–351.
- Köppe, Tilmann / Kindt, Tom (2022): *Erzähltheorie. Eine Einführung*. 2. Aufl. Stuttgart: Reclam.
- Kuhn, Markus (2011): *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin / New York, NY: de Gruyter.
- Lem, Stanislaw (2021): *Sternengebücker* [1971]. Übers. aus d. Pol. von Caesar Rymarowicz. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Meyer-Sickendiek, Burkhard (2016): «Der narrative Zeigarnik-Effekt. Zu einem Wirkungsprinzip frühromantischer Kunstmärchen». In: Kasper, Norman / Strobel, Jochen (Hg.): *Praxis und Diskurs der Romantik. 1800–1900*. Paderborn: Schöningh 2016, S. 61–82.
- Novalis (2022): *Heinrich von Ofterdingen* [1802]. Stuttgart: Reclam.
- Nowzad, Ramin M. (2011): *Zeit der Medien. Medien der Zeit*. Münster: LIT.

- Planka, Sabine (2024) (Hg.): *Die Zeitreise. Ein Motiv in Literatur und Film für Kinder und Jugendliche*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Pross, Harry (1972): *Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen*. Darmstadt: Habel.
- Sandbothe, Mike (1996): «Mediale Zeiten». In: Hammel, Eckhard (Hg.): *Synthetische Welten. Kunst, Künstlichkeit und Kommunikationsmedien*. Essen: Die Blaue Eule, S. 133–156.
- Schlickers, Sabine (unter Mitwirkung von Vera Toro) (2017): *La narración perturbadora. Un nuevo concepto narratológico transmedial*. Madrid: Iberoamericana.
- Schmidt, Siegfried J. (2003): «Medienkulturwissenschaft». In: Nünning, Ansgar / Nünning, Vera (Hg.): *Konzepte der Kulturwissenschaften. Theoretische Grundlagen – Ansätze – Perspektiven*. Stuttgart: Metzler, S. 351–369.
- Vogler, Christopher (2018): *Die Odyssee der Drehbuchschreiber, Romanautoren und Dramatiker. Mythologische Grundmuster der Heldenreise für Schriftsteller* [1992]. Übers. aus d. Engl. von Frank Kuhnke. Berlin: Autorenhaus.
- Vonnegut, Kurt (2022): *Schlachthaus 5 oder Der Kinderkreuzzug*. [1969] Übers. aus d. Engl. von Kurt Wagen-seil. 7. Aufl. Reinbek: Rowohlt.
- Wells, H. G. (1996): *Die Zeitmaschine* [1895]. Übers. aus d. Engl. von Annie Reney und Alexandra Auer. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Willer, Stefan (2014): «Zurück in die Zukunft – vorwärts in die Vergangenheit. Zeitreisen in Literatur und Film». In: *ZFL-Interjekte* 5, S. 36–51.
- Wolchover, Natalie (2017): «Doch eine Chance für Zeitreisen? Passierbare Wurmlöcher könnten ein verblüffendes Paradoxon auflösen und in Schwarze Löcher gefallene Information retten. Doch über die Details dieser Idee streiten Physiker». In: *Spektrum der Wissenschaft* vom 20.12.2017. spektrum.de. <https://is.gd/XOtYkT>.



2

## Normalisierte Zeitanomalien



Heinz-Peter Preußner

## Der wunderliche Zeit-Realist

### Siegfried Kracauers *Theorie des Films* als Normalisierung und ontologische Festschreibung fragmentierter Zeiterfahrung

#### 1 Dasein als kohärente Dauer – und deren Auflösung in der Kulturgeschichte

Jeder Film stellt eine Provokation dar für das Zeitempfinden, weil er die Kontinuität der Aufeinanderfolge in tausendfache Fragmente, die «Einstellungen», zerteilt und diskontinuierlich neu montiert. Im Dasein hingegen gibt es nur die zusammenhängende Dauer, die sich im Vollzug des Lebens realisiert,<sup>1</sup> so die spontane Unterstellung, wenn nach der Wirkung des Films auf das Zeitbewusstsein gefragt wird.

Allein: Das gilt schon nicht für die Wahrnehmung des perzipierenden Ich. Die Bewegungen des Auges sind sprunghaft und realisieren sich in sogenannten «Sakkaden», die von Momenten des Innehaltens, den «Fixationen», unterbrochen werden (vgl. hier und zum Folgenden Kluss et al. 2014, 2016). Was im verarbeitenden Gehirn als homogenes Bild konstruiert wird, ist die Aufsummierung die-

1 Unbenommen davon bleibt die «Unmöglichkeit, Dasein als seiendes Ganzes ontisch zu erfahren». Das «Hemmnis», so Heidegger (1986, S. 236f.) liege «auf seiten des *Seins* dieses Seienden». Dem Vorhandenen folge stets ein «Noch-nicht-vorhandenes», das die Erfahrung der (zeitlichen) Ganzheit letztlich ausschließe (vgl. ebd., S. 325–328).



1 Höhle von Chauvet – mehr als 30.000 Jahre alte Zeichen.

ser ausgesprochen hektischen Bewegungsimpulse. Zudem ist das so gewonnene Bild überwiegend unscharf. Lediglich drei Prozent des Sichtfeldes werden vom Auge prägnant erfasst, bis ein anderer Ausschnitt für Bruchteile einer Sekunde fokussiert wird. Den Eindruck der Homogenität vermittelt erneut nur die neuronale Verarbeitung im Gehirn. Es errechnet ein Bild, das dem Betrachter kohärent und vollständig erscheint – obgleich es doch überwiegend diskontinuierlich sein müsste. Wie das Blinzeln als Scherfahrung unterdrückt – und damit nicht bewusst wird, so auch diese neurobiologische Verschaltung zum Gesamtbildeindruck. Wir bewegen uns zwar als Körper in einer unterstellten Kontinuität des Seins, doch dessen Perzeption ist von zahlreichen Lücken durchbrochen, die erst zur Erfahrung des Zusammenhangs wieder synthetisiert werden müssen. Anders gesagt: Was Betrachter ihrer Umwelt als Normalität und ontologische Festschreibung kontinuierlicher Zeiterfahrung erleben, ist bereits fragmentiert – ohne dass sie es so registrieren könnten.

Diese ontologische, aber unbewusste Lücke in der Perzeption vorausgesetzt, die wir mit zahllosen Tierarten teilen, leben Menschen aber doch schon seit Beginn der Kulturgeschichte mit künstlich geschaffenen Zeitanomalien: als einem bewussten Austritt aus dem erfahrbaren Raum-Zeit-Kontinuum. Die Bilder der steinzeitlichen Höhlenmalereien sind bereits eingefrorene, aus dem Kontinuum gerissene Augenblicke, die referenzielle Absichten dokumentieren. Sie verweisen auf eine Außenwelt, die selbst damit verdoppelt wird (vgl. Schnell 2000, S. 103 f., 149), aus der Vergänglichkeit genommen und auf Dauer gestellt ist. Die Botschaf-

ten der Maler aus dem Jungpaläolithikum (vgl. Bataille 1983, S. 12 f., 17, 19, 32 f., 49 f., 127, 129), zum Teil vor mehr als 30.000 Jahren entstanden (wie in Chauvet, Abb. 1, vgl. CAVE OF FORGOTTEN DREAMS (F/CDN/D/USA/UK 2010), Regie: Werner Herzog), können wir Nachgeborenen noch lesen als Seme, auch wenn deren Bedeutung uns Heutigen weitgehend verborgen bleiben wird.

Auch die gesprochene Sprache, stärker noch die Schrift, verzeitlicht verzerrend den organischen Lebenszusammenhang in kommunikativer Absicht. Menschen bewirken etwas durch Sprache, das ihr Handeln im Hier und Jetzt übersteigt. Diese macht jene zu Agenten, die nicht mehr an eine konkrete Lokalität oder an die präsentische Leibhaftigkeit gebunden sind. Sie greifen ein, ohne anwesend sein zu müssen – und über Zeiträume hinweg: durch Handlungsanweisungen, Absichtserklärungen, Befehle *et cetera*. Das ist *kommunikatives Handeln* (vgl. Habermas 1981) in seiner ursprünglichsten Form – und die Bedingung der Möglichkeit eines Geschichtsbewusstseins. Mit diesen Kunstgriffen schaffen die Menschen der Kulturzeit also *zwei ontologisch differente Räume der Zeitwahrnehmung*: einen der *unmittelbaren Erfahrbarkeit* – und daneben, vielleicht sogar über ihm oder jenen umfassend, den *kulturellen*, materialisierten, fragmentierten, segmentierten, mediatisierten und tradierten Erinnerungs- und Geschichtsraum. Die Welt hat damit, wie gesagt, ihr Doppel – das sich freilich tendenziell immer weiter vervielfacht und letztlich exponentiell wächst, in die *eine* ‹alte› Wirklichkeit eingreifend und sie verdrängend.

## 2 Manipulation am und Deformationen des Realen

Dieses Doppel, die zweite Kulturwelt und deren neuer Kultur- und Geschichtsraum, erhält allerdings mit den physikalischen Verfahren von Ton- und Bildaufzeichnung im 19. Jahrhundert eine genuin neue Qualität. Sie fangen das *Reale* des Hier und Jetzt ein, fixieren es für die Reproduktion. Wirklich, real sind diese Zeichen, weil die Tonaufnahme oder die Kamera nur *aufnimmt* und *ablichtet*, was der primären Welt des Erscheinenden angehört. Sie fungieren, nach dem Modell von Peirce, vor allem als ‹Index›, verweisen, wie die Spur eines Tieres auf dem Boden oder im Schnee, auf den rein physischen Abdruck dieses Realen. Als Fotografie sind sie mit dem aufgenommenen Objekt über die existenzielle Eins-zu-eins-Korrespondenz der physikalischen Lichteinwirkung verbunden (Peirce 1983, S. 64–67, vgl. S. 156–159).

Erst mit diesen indexikalischen audiovisuellen Medien wird zugleich die *Manipulation am Realen selbst* möglich, also an der unmittelbaren Erfahrungswirklichkeit erlebter Zeit. Töne können nun beschleunigt und verlangsamt wiedergegeben, neu montiert oder rückwärts – und mit Spuren der Vorwärtsbewegung *zusammen* – abgespielt werden (Kittler 1986, S. 170–173). Im Film TENET von

Christopher Nolan wird dies im Kino erstmalig überzeugend realisiert, was seit den frühen Werken von Pink Floyd bereits zum neuen Standard in der Popmusik entwickelt wurde (vgl. ebd., S. 166f.). Diese Deformationen sind weder biologischen Gegebenheiten geschuldet, noch eine sprachlich-semantische Ablösung vom Prinzip der Seinskontinuität als Leibhaftigkeit, sondern sie *verändern* das Erfahrbare der Umwelt, indem sie eine *geänderte* Welt, wie die reale erste, leibhaftig wahrnehmbar machen – *als ob* sie die reale Welt, *als ob* sie Wirklichkeit wären. Die audiovisuelle Anomalie der Zeit wird damit die neue, andere, alternative Erscheinung, in der sich das Dasein zukünftig (und seitdem gegenwärtig) zugleich befindet.

Zeitlupe und Zeitraffer sind nur die einfachsten – und ältesten Varianten. Die Menschheit weiß erst durch die Zergliederung von Bewegungsabläufen in zahlreiche fotografische Einzelaufnahmen (vgl. Giedion 1987, S. 39–49, 126–140), aus denen sich die Zeitlupe entwickelte, sicher, dass Pferde im Galopp alle vier Beine vom Boden abheben (vgl. Kemner/Eisert 2000, S. 71 f.; Kittler 1986, S. 178 f.) – und sie kann erstmals durch den Zeitraffer das Wachstum von Pflanzen beobachten, als sei dies eine natürliche Bewegung; und kein sehr langsamer Prozess in der Dauer der Seinskontinuität. Wir *wissen* nicht nur – durch Vergleiche von vorher und nachher –, dass Bäume in Jahrzehnten, kontinuierlich an Umfang und Kronendurchmesser zulegen, wir können es jetzt, in wenigen Minuten, sehen, *erleben*. Das kulturelle Training der fragmentierten Verdoppelung der Welt macht den Menschen fähig, prädestiniert ihn im audiovisuellen Zeitalter sogar für die Erfahrbarkeit anomalisierter Zeitabläufe. Das meint wohl schon Kracauer, wenn er formuliert:

Der Film macht sichtbar, was wir zuvor nicht gesehen haben oder vielmehr nicht einmal sehen konnten. Er hilft uns in wirksamer Weise, die materielle Welt mit ihren psycho-physikalischen Entsprechungen zu entdecken. Wir erwecken diese Welt buchstäblich aus ihrem Schlummer, ihrer potentiellen Nichtexistenz, indem wir sie mittels der Kamera zu erfahren suchen. Und wir sind imstande, sie zu erfahren, weil wir fragmentarisch sind.

(TF 389)

Das ist der Kern seiner Idee von der ›Errettung der äußeren Wirklichkeit‹. Fotografien bieten nur *Ausschnitte* aus der Wirklichkeit; als *bewegte* im Film freilich verfügen sie bereits über ein ganzes Arsenal an *Verzerrungen* der Realität, die aber wieder hinführen (können) auf die Äußerlichkeit, die Materialität unserer Umwelt. Interruptionen der Aufzeichnung, Ellipsen, Kontinuitäts- wie Kontrast- und Assoziationsmontage (Eisenstein 2003, S. 275–304, Abb. 2–3) brechen das Raum-Zeit-Kontinuum auf und rekonfigurieren alternative Wirklichkeiten. Sie greifen, anders und mit Kittler sowie Lacan gesagt, das *Reale* selbst an und erset-

zen es durch das *Imaginäre*, das unser neuer Erfahrungsraum wird. Die Frage (für Kracauer) ist aber, welche dieser Eingriffe Rezipienten als Normalisierung und ontologische Festschreibung fragmentierter Zeit erfahren können; was, anders gewendet, nicht mehr ein Bewusstsein der Irritationen erzeugt, sondern als quasi organische Zeit erlebt wird, obgleich sie bereits vielfach zergliedert ist.

Mein Votum lautet, an dieser Stelle die ältere Filmtheorie Kracauers einzusetzen. Sie macht plausibel, wie in der *ästhetischen Erfahrung* die Zeit eine neue Normalität findet. «Und wir sind imstande, sie zu erfahren, weil wir fragmentarisch sind» (TF 389), lautete Kracauers Antwort auf diesen doch eigentlich befremdlichen Prozess der Normalisierung. Die Naturalisierung geschieht als Teilphänomen der Modernisierung, die ihrerseits von der Industrialisierung angestoßen wurde. Naturgemäß ist diese Akzeptanz ebenfalls an die geschichtliche Entwicklung, an eine Schulung des Sehens gebunden – und damit selbst der Zeitlichkeit unterworfen. Sie wird sich weiterhin ändern – und dies geschieht unablässig, weil die Bilderflut nach wie vor exponentiell anwächst.



2–3 PANZERKREUZER POTESKIN, Assoziationsmontage.

### 3 Verzerrungen der zeitlichen Seinskontinuität als Artefakt-Markierungen

Die Geschichte der Zeitanomalien in audiovisuellen Medien beginnt gleich mit deren Erfindung – und setzt sich bis zum Ende der Stummfilmära im Jahr 1930 rasant fort. In der Theorie von Deleuze (1997, Bd. 1 und 2) wird das noch weitgehend ungebrochen und kontinuierlich erlebte «Bewegungsbild» nach dem Zweiten Weltkrieg erst abgelöst vom artifiziell arrangierten «Zeitbild» (vgl. Wulff 2021, S. 115). Die Erkundung von Zeit wird zum zentralen Anliegen des Kunstfilms. Mit der Jahrtausendwende allerdings – nach der Etablierung des Internets als Medium der Omnipräsenz, der stetigen Allgegenwärtigkeit und Beschleunigung kommunikativer Akte – vermehren sich die Abweichungen zur konstanten

Zeiterfahrung: im fiktionalen Film oder in Serien sowie in der faktualen Berichterstattung. Zeitanomalien tauchen überall und jederzeit auf; das achronologische Erzählen ist mittlerweile eine ästhetische Erwartungshaltung. Wulff (2021, S. 116f.) differenziert die «Vielschichtigkeit der Zeiten» im Rezeptionsvorgang: Die «Vorführungszeit» als «Realzeit des Zuschauers» ist kategorisch zu trennen von der «Eigenzeit des Dargestellten der Einstellung (als Referenzzeit)» sowie der «Handlungszeit des Dargestellten» einschließlich montierter Sequenzen. Die «diegetische Zeit» meint die «historische Zeit», der die «subjektive Zeit» als «Erlebniszeit» zu kontrastieren ist, die wiederum ergänzt wird von der «erinnerte[n] Zeit» als eine «individuelle oder kollektive Rahmung (subjektiv oder objektiv)». Hinzu komme die sogenannte «Eigenzeit», die «von Imaginationen, Liedern und anderen Inserts» in die filmische Chronologie eingebunden werde. Letztlich trete die «affektive und epistemische Zeit» hinzu, die etwa durch Genreerwartungen vorgegeben werde und eine Art Pakt mit dem Rezipienten bedeute, der gewisse Zeitformationen und deren Manipulationen erwarte: im Actionfilm gewiss andere als bei der *Nouvelle Vague*. «Auf allen Ebenen können Anomalien und Störungen ebenso wie eigenständige Konstruktionen des Zeitlichen auftreten, welche die zeitliche Verfasstheit des jeweiligen Films greifbar machen, weil sie in Differenz zum Zeitwissen des Zuschauers geraten, das in allen Phasen und Prozessen der Filmwahrnehmung aktiv beteiligt ist.» (Wulff 2021, S. 117)

Die Verzerrungen der zeitlichen Seinskontinuität können gehäuft auftreten als Artefakt-Markierungen (im Sinne medialer Selbstnobilisierung) oder gezielt eingesetzt sein zur manipulativen Steuerung von Rezipienten, um etwa politische Meinungsbildung zu beeinflussen. Was als Reiz und ästhetischer Gewinn auf der einen Seite verbucht wird, tritt auf der anderen als gegenaufklärerische Suggestion zutage. Doch hängen beide Bereiche womöglich inniger zusammen, als zunächst anzunehmen wäre. In künstlerischen Artefakten sind Zeitanomalien konnotativ belegt. Wann und wie wirken sie irritierend, verstörend oder herausfordernd (vgl. Preußner/Schlickers 2019, Hg., S. 7, 10, 12, 14 und *passim*)? Was sind Aufforderungen an den Rezipienten zur Mitgestaltung, was hingegen Bemächtigungsakte, die Zuschauer überfordern und manipulieren (vgl. Preußner/Schlickers 2023, Hg., S. 8f., 15, 18 und *passim*)? Lassen sich beide Momente in der Verzerrung der Realzeit überhaupt trennscharf auseinanderdividieren?

Ein einleuchtendes und einfaches Beispiel wäre der «Blickachsenanschluss» im Spielfilm der Kontinuitätsmontage. Wenn die Blickrichtung und die Höhe oder «Achse» der Blicke zweier agierender Schauspieler sich imaginär, über die Kadrierung und den Einstellungswechsel hinweg treffen, wird dies als Verbindung, als Sichtkontakt interpretiert – und der Bruch (zwischen den beiden Bildkadern) als organische, unproblematische Verschmelzung erlebt. Beide Figuren «beziehen» sich nun, handeln mit- oder reagieren aufeinander. Die Kontrast- oder Assoziationsmontage, wie sie Eisenstein (2003, S. 275–304) insbesondere entwickelt und

theoretisiert hat, betont hingegen den Bruch und den Austritt aus dem Zeitkontinuum. Sie führt disparate Bildinhalte zusammen, die nur gedanklich, etwa über den inhärenten Gegensatz, miteinander verknüpft werden können. Dadurch wird die Diskontinuitätserfahrung unterstrichen – und die Anomalie als solche deutlich erfahrbar.

Kracauers implizite Antwort zur Normalisierung und ontologischen Festbeschreibung fragmentierter Zeit (vor allem in seiner *Theorie des Films*) wäre eine gleichsam lebensphilosophische. Sie zeigt sich im «Fluß des Lebens» (TF 109) selbst. Was in dessen organische Bewegung integrierbar ist – wie beim Blickachsenanschluss –, kann als Anomalie in die Normalisierung überführt werden. Doch so trivial, wie die Formel vom «Fluss des Lebens» zunächst klingt, sind seine Gedanken dazu nicht. Sie setzen sich zusammen aus unterschiedlichen Schriften: den frühen Aufsätzen zur Fotografie und zu Massephänomenen aus den 1920er-Jahren (OM) und den beiden späten Büchern zur Filmtheorie (TF) und zur Geschichtsphilosophie (G) aus den 1960ern. Daraus möchte ich eine *Theorie der Zeit im Film* bei Kracauer gewinnen, die er so dezidiert nie vorgelegt hat, die nur implizit sich generieren und zusammenfügen lässt – und die dennoch deren zentrale Momente selbst beisteuert.

#### 4 Historismus als Datenzyklopädie – «Lebenswelt» und «Zufall» kontra Chronologie

«Dem Historismus geht es um die Photographie der Zeit» (OM 24), schreibt Kracauer. Jener möchte, so seine Auffassung, ein Zeitkontinuum realisieren, die Totalität des Geschehenen bewahren, wie das Foto die Raumkontinuität in Vollständigkeit dokumentiert. Ihm ginge es demnach um ein Generalinventar des Gewesenen, das für die Zukunft zu erstellen und zu fixieren wäre – gleich einer Datenzyklopädie (OM 37). Ähnlich sieht es Walter Benjamin: «Der Historismus gipfelt von rechts wegen in der Universalgeschichte. Ihr Verfahren ist additiv: sie bietet die Masse der Fakten auf, um die homogene und leere Zeit auszufüllen.» (Benjamin 1977, S. 260)

Doch diese Intention, die Gesamtheit gewesenen Seins zu rekonstruieren, kollidiert mit der menschlichen Fähigkeit, Geschehen im Gedächtnis zu behalten. Das Zeiterleben ist homogen, nimmt Kontinuität wahr (die es *realiter* so nicht gibt), nicht aber die Erinnerung an vergangene Zeit. Diese ist *per se* diskontinuierlich und lückenhaft, wesentlich fragmentarisch und, im Unterschied zu den physiologischen Prozessen der Perzeption, die uns unbewusst bleiben, jederzeit erkenntlich. Hier kann, von seiner Gegenseite betrachtet, wieder das Beispiel der Fotografie helfen. Deren vollständiger Ausschnitt signalisiert zugleich vollständige Ausschnitthaftigkeit; der räumlich komplette Zeitpunkt lässt sich nicht in

ein lückenloses zeitliches Kontinuum transferieren, sondern zeigt selbst die Zufälligkeit auf, durch die es entstanden ist – und welche sie bewahrt. Fotografien, meint Kracauer, tendierten dazu, «die Vorstellung von Endlosigkeit zu erwecken. Dies erfolgt aus dem Nachdruck, den sie auf Zufallskomplexe legen, die kein Ganzes, sondern Fragmente darstellen.» Ja, diese schlossen geradezu «den Gedanken an Vollständigkeit» aus. Die Kadrierung, der Ausschnitt des Fotos, sei nur eine «vorläufige Grenze», denn sein «Inhalt verweis[e] auf andere Inhalte außerhalb des Rahmens; seine Struktur bezeichne[.] etwas, das sich nicht umfassen lässt – physisches Sein» (TF 46).

Diente die Fotografie im Aufsatz von 1927 noch als Folie zu einer Karikatur des Historismus, so ist es später, in der *Theorie des Films*, vor allem der *zufällige Augenblick*, den sie repräsentiert – und damit auf die Endlosigkeit verweist. Wirklichkeit ist nicht in Gänze registrierbar. Aber, und hier wird Kracauer emphatisch, sie wäre zu «retten». Wie das Gedächtnis ein *Bild* erhalten kann – statt der Summe des Vergangenen im Detail oder als Chronologie der laufenden Ereignisse (vgl. G 142) –, so lässt auch die Wirklichkeit sich einfangen in der räumlich vollständigen, aber zeitlich fragmentarischen Fotografie. Im Essay von 1927 heißt es noch kritisch, gegen den Massenkonsum gewendet:

Die Erinnerung an den Tod, der in jedem Gedächtnisbild mitgedacht ist, möchten die Photographien durch ihre Häufung verbannen. In den illustrierten Zeitungen ist die Welt zur photographierbaren Gegenwart geworden und die photographierte Gegenwart ganz verewigt. Sie scheint dem Tod entrissen zu sein; in Wirklichkeit ist sie ihm preisgegeben. (OM 35)

Nun treten, in der Filmtheorie, die Fotografien selbst ein für das lückenhafte, aber *qualitative* Gedächtnis (vgl. G 142). Beide entspringen dem Zufall des Augenblicks – und auch der Film soll in diesem Sinne dem menschlichen Erinnerungsvermögen adäquat gebildet sein. Im Geschichtsbuch wird die Universalgeschichte angegriffen, die vorgebe, einen «homogenen Fluß» (G 141) aus sich hervorzutreiben, «eine[.] sinnerfüllte[.] und raumzeitliche[.] Einheit»; stattdessen «zerfällt» der «Zeitraum», meint Kracauer, «vor unseren Augen [...] und wandelt sich zu einer Art Treffpunkt für Zufallsbegegnungen – wie etwa der Wartesaal eines Bahnhofes» (G 142).

Gegen die chronologische Zeit des Historismus arbeitet die Akzidenz; doch sollten, müssten beide dialektisch verschränkt gedacht werden (vgl. G 146), so Kracauer wiederum im Geschichtsbuch. Kamera-Realität und historische Realität setzen sich aus teils geformten, teils amorphen Teilen zusammen und gehören doch ganz der Alltagswirklichkeit an, der «Lebenswelt» (G 63). Das wäre also bereits die erste Form einer Normalisierung und Ontologisierung von «Anomalien des Zeitempfindens».

## 5 «Realistische» versus «formgebende» Tendenz im Film – «Fluß des Lebens» (TF 109)

In der Filmtheorie entspricht dem die Dichotomie von «realistischer» und «formgebender» Tendenz. Kracauer appliziert beide, wie oben gesehen, auch auf die Historiografie. Die erste, die «realistische Tendenz» (TF 61), ist das eigentlich filmische Merkmal, ihm ontologisch zugehörig durch die Materialität des Films selbst, sein technisches Verfahren. Wirklichkeit wird registriert; Nichteinmischung und objektive Darstellung sind deren Zielvorgaben. Zugleich «enthüllen» (TF 26, 77) Fotografie und Film aber auch die Wirklichkeit, die durch die Reproduktion gleichsam erst zu sich selbst gelangt (TF 31–33 u. ö.). Der Abstraktion aller Prozesse in einer modernen, industrialisierten und «entzauberten» Welt wird eine schiere Materialität entgegengesetzt, die das Sehen erneut befreit – und darin, quasi romantisch, «verzaubert». Die zweite, die «formgebende Tendenz» (TF 63), überhöht das registrierende Abbild der Wirklichkeit durch künstlerische Intention und Aneignung.

Zeitanomalien nun können sowohl der realistischen Tendenz folgen, als auch der formgebenden. Für Kracauer stellt sich nur die Frage, ob die Verzerrungen des Raum-Zeit-Kontinuums bewusst werden oder gar die «Versenkung» in die Realität stören. Normalisierung und ontologische Festschreibung fragmentierter Zeiterfahrung ergeben sich also nur dann, wenn diese weitgehend unbewusst bleiben, genauer gesagt: nicht thematisch werden. Man kann die Ellipsen oder die (zuweilen sogar komplexen) Schachtelung der Zeitebenen in der filmischen Erzählung durchaus bemerken; aber diese Registrierung schlägt in seiner Theorie nicht durch, wird nie dominant. Ein Werk wie *OPPENHEIMER* (USA/UK 2023) sieht das Publikum nicht als Film über die Zeit an, andere des Regisseurs Christopher Nolan hingegen durchaus, wie *MEMENTO* (USA 2000), *INCEPTION* (USA/UK 2010), *INTERSTELLAR* (USA/UK 2014) oder *TENET* (USA/UK 2020) vor allem.

Sobald der Blick auf die Zeitanomalien selbst fällt, geht es indessen nicht mehr um die materielle Realität der Welt. Dann werde, so kann man mit Kracauer folgern, die «formgebende Tendenz» im Film dominant (TF 29, 33–36 u. ö.) und das «ästhetische Grundprinzip» des Films gelegnet, weil er sich nicht mehr an seinen spezifischen, quasi ontologischen Eigenschaften orientiere (TF 36): nämlich an der Abbildrealität oder der «existentielle[n] eins-zu-eins Korrespondenz» zwischen Foto oder Film und dargestelltem Objekt (Peirce 1983, S. 65). Fotografien sind nach Kracauer dann «fotografisch» zu nennen, wenn sie einen Hang zur ungestellten Realität, zur «Natur im Rohzustand» (TF 45) aufweisen. Dann zeigen sie das Zufällige im Alltag, das Unbestimmte, Diffuse, Unorganisierte, Ungestellte (TF 46 f.). Ästhetischer Wert resultiere aus der «aufdeckenden Kraft» des Akzidentiellen, das dann zu einer «Quelle der Schönheit» werde (TF 48). Und das gelte durchaus nicht nur für faktuale Formate wie den Dokumentarfilm, ja genauso –

oder noch mehr – für den fiktionalen, den Spielfilm, der in entsprechenden Momenten die Realität als solche zur Erscheinung bringe.

Kracauer verbindet diese Entdeckung mit einer sehr persönlichen Erinnerung – an den ersten Film, den er in seinem Leben gesehen habe und zugleich schriftlich fixierte. Er gibt der Notiz den Titel «Film als Entdecker der Schönheiten des alltäglichen Lebens»:

Was mich so tief bewegte, war eine gewöhnliche Vorstadtstraße, gefüllt mit Lichtern und Schatten, die sie transfigurierten. Einige Bäume standen umher, und im Vordergrund war eine Pfütze, in der sich unsichtbare Hausfassaden und ein Stück Himmel spiegelten. Dann störte eine Brise die Schatten auf, und die Fassaden mit dem Himmel darunter begannen zu schwanken. Die zitternde Oberwelt in der schmutzigen Pfütze – dieses Bild hat mich nie verlassen. (TF 14)

## 6 Abbildrealität als «Bewegung» ist die Grundaffinität des Mediums

Neben der fotografischen Abbildrealität sei «Bewegung» die Grundaffinität des Mediums, sagt Kracauer (TF 58). Sie verstärkte den Effekt des Wirklichen, auch wenn sie nur auf einer Täuschung beruht, welche wir konventionell die «Trägheit des menschlichen Auges» nennen. Die einmaligen Jetztpunkte, 24 Bilder pro Sekunde, gedoppelt durch die Schwarzblende auf 48, ergeben eine suggestive Lebendigkeit, den «Fluss des Lebens», der doch streng genommen kein Zeitkontinuum darstellt, sondern nur eine ruckelfreie Wahrnehmung von «Beta-Bewegungen» (vgl. TF 216).

Für Kracauer sind «objektive Bewegungen» solche wie die oben beschriebenen: der registrierte Verlauf von Zeit, die Wahrnehmung der Welt als bewegte – wie sie ist. Selbst Stilisierungen, wie die obigen Verzerrungen der spiegelnden Pfütze – oder Tanzeinlagen im Film, die einem «imaginären Universum» entstammen –, könnten, über die «objektive Bewegung» (ins Bild, im Bild), die sie zeigten und feierten, noch dem Realen verhaftet bleiben, es widerspiegeln (vgl. TF 73). Entscheidend wäre dann, ob die formgebenden Momente die realistische Tendenz dominieren – oder eben nicht.

«Subjektive Bewegungen» hingegen seien solche, die entweder aus der Montage entstünden oder aus den Bewegungen der Kamera. Es sind also hier bereits Eingriffe in das (nur im «Auge», respektive in der neuronalen Verrechnung der Perzeptionsdaten konstruierte) Zeitkontinuum, die bemerkt werden können oder sogar sollen. Bei der Montage ist dies unmittelbar semantisch relevant bei der Kontrast- und Assoziationsmontage (vgl. erneut Eisenstein 2003), in der Kontinuitätsmontage (Monaco 2008, S. 219, 435–437; Bazin 2004, S. 90–109) hingegen wird der Effekt gering gemacht; der Schnitt soll ja entweder vermieden (Mise en Scène, Plansequenzen) oder kaschiert werden, um weiterhin Kontinuität zu sugge-



4 INTOLERANCE – Was tun?  
Spannungsaufbau.

rieren. In der Parallelmontage wiederum wird ein Raum der Gleichzeitigkeit etabliert durch den (permanenten) Wechsel zwischen den Szenen (und Orten) A und B, also durch die zeitlich nachfolgende Anordnung: ein Widerspruch in sich, der aber bereits seit Griffith konventionalisiert ist (vgl. TF 72). Die auf ihn zurückgehende ›Rettung in letzter Sekunde‹ ist Kulminationspunkt im Spannungsverlauf (Griffith, Abb. 4) und zugleich der Wiedereintritt in die Normalzeit der Kontinuität: Doch schon während der Perzeption der Parallelmontage, eben wegen der Konventionalisierung, wird diese vorige Disruption nicht als solche registriert.

Bei der bewegten Kamera haben wir zahlreiche Optionen wie das Schwenken, Neigen, Rollen (um die eigene Achse; Monaco 2008, S. 94), Umkreisen (die beiden Letzteren gehören in die formgebende Tendenz als ästhetische Marker) – oder die gewöhnlichen Kamera- und Zoomfahrten, zu denen auch, neben der Schienenfahrt, die Dolly-, Steadicam- oder Kranfahrten zählen. Alle diese ›subjektiven‹, ›neutralen‹ oder ›autonomen‹ Bewegungen (vor, zurück, parallel *et cetera*; Monaco 2008, S. 97) führen (wie die ›formgebende Tendenz‹ und ihr zugehörig) prinzipiell weg von der Registrierung der ›Realität im Rohzustand‹, haben aber unterschiedliche Grade der Gewöhnung erfahren – und werden (in der Regel) längst als Normalität der Filmkonstruktion betrachtet.

## 7 Entlebendigung durch den Wegfall von Bewegung – ›eingefrorenes‹ versus bewegtes Bild

Die Negation von Bewegung, das Einfrieren der Bilder hingegen hat immer noch Irritationspotenzial. Kracauer zeigt dies am Beispiel des Films MENSCHEN AM SONNTAG (D 1930), der kontinuierlich bewegte Bilder eines Porträtfotografen bietet (Abb. 5), die mit den stillgestellten Fotos wechseln, die er aufgenom-



5 MENSCHEN AM SONNTAG,  
Strandfotograf.



6 UNDER FIRE, Kriegsreporter.

men hat (TF 74 f.; vgl. Preußner 2013, S. 179) – und die dem «normalen» Zeitablauf des bewegten Films einmontiert sind. Dadurch entsteht ein komischer Effekt (vgl. TF 75, CH 199 f.). In *UNDER FIRE* (USA 1983, Abb. 6) wird hingegen die Entlebendigung, die der Wegfall von Bewegung im Standbild *auch* bedeutet, noch thematisch unterstrichen. Der Kriegsreporter fotografiert den Tod, dokumentiert ihn (vgl. Preußner 2005, auch 2013, S. 49–71). Es entsteht eine bewusst gemachte Diskontinuität im Zeitgefüge, denn das eingefrorene Bild greift dem Tod vor, der noch kommen wird (vgl. Barthes 1989, S. 102 f.).

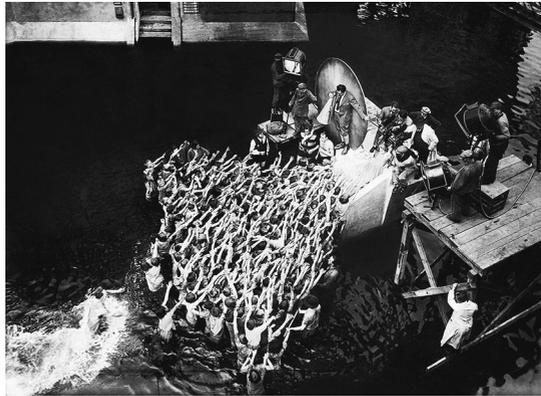
In (faktualen wie fiktionalen) Filmen über die Malerei kann man einen umgekehrten Vorgang beobachten. Hier wird ein bildnerisches Werk verlebendigt durch die bewegte Filmkamera, die wie ein menschliches Auge (aber ohne Sakkaden und Fixationen) die Einzelteile abtastet (vgl. TF 263 f., 365). Im expressionistischen Film *DAS CABINET DES DOKTOR CALIGARI* (D 1920) hingegen entständen, so Kracauer, aus den gemalten Kulissen die Bewegungen der Figuren (Abb. 7) – als Irritation – und gäben ihm damit immerhin noch einen «filmischen Anstrich» (TF 96).

Auch Menschenmassen in Bewegung seien geeignete Gegenstände, Realität zu offenbaren: hier die der Modernisierung und Industrialisierung (TF 82, 92), die

7 DAS CABINET DES  
DR. CALIGARI – wie ein  
verlebendigtes Gemälde.



8 METROPOLIS –  
Massendarstellung als  
organische Bewegung.



zudem historisch zeitgleich mit der Entstehung von Fotografie und Film sich vollzogen hätten (TF 83). Ihre eigene Dynamik und tendenzielle Unbegrenztheit, die sie auszeichneten, verpflichteten sie erneut dem Realitätsprinzip. Das gelte selbst noch für Fritz Langs *METROPOLIS* (Abb. 8), den Kracauer, wie auch den *CALIGARI* selbst, in seinem Buch *Von Caligari zu Hitler* (1984) einer vernichtenden (Ideologie-)Kritik unterzogen hatte (vgl. WR 397). Das Arrangement der Masse, die Wechselfolge von Nah- und Totalaufnahmen gäben eben das Zufällige wieder (TF 97), das auch im Realvorgang zu erleben wäre. Menschenmassen hätten zudem Anbindung an die Realität über den Körper der Rezipienten. Wenn diese in Bewegung gezeigt würden, affizierten sie in besonderer Weise. «Objektive Bewegung» wirke physiologisch stimulierend, meint Kracauer, sie reize primär die Sehorgane und umgehe den Intellekt (TF 216 f.).

Hier gibt es, meine ich, berechtigte Zweifel an der Stimmigkeit dieser Einschätzung – und Kracauer selbst spricht ebenda von der bühenmäßigen (und nicht re-

alistischen) Wirkung, die diese Szenen (wie der gesamte Film) hervorriefen. Doch dies ist sein durchgehendes Verfahren in der *Theorie des Films*: Ausgehend von der prinzipiellen Kritik unfilmischer Machart zahlreicher Filme lobt er, was sich dagegen im Einzelfall aufzeigen lässt (vgl. TF 97). Deshalb ist Kracauers Interesse «an der Massenpsychologie niemals bloß kritisch», wie Adorno sagt (WR 397).

## 8 Pathischer Zustand der Empfänglichkeit – das tagträumende Bewusstsein

Die körperliche Wirkung des Sinneseindrucks im Rezipienten, auch bei Massendarstellungen, die Betonung des Physiologischen generell führe, so Kracauer, zu einer Herabminderung des Bewusstseins oder der «Ich-Instanz» und zu einem pathischen Zustand der Empfänglichkeit, der Suggestionen einschließe wie auch das Träumen (vgl. TF 217 f., 222, 224). Filmpartikel führten zur Bildung von Assoziationen, zur Produktion subjektiver Träumereien. Die Versenkung ins Bild amalgamierte mit dem eigenen Tagtraum zu einem einzigen Bewusstseinsstrom, zu «Katarakte[n] undeutlicher Fantasien und ausausgeformter Gedanken», die «noch von den körperlichen Sensationen zeugen, aus den sie hervorgehen» (TF 226). Kracauer denkt hier an Synästhesien, in denen das «Murmeln des Seien-den» zu vernehmen wäre (TF 225).

Hier hätten wir den «Schwebezustand der Verzeitlichung» erreicht (Preußner 2023, S. 305, 307 f.), in dem subjektive Dauer, Tagtraum und Bewusstseinsstrom der Rezipienten mit der Handlungszeit und ihrem komplexen Zeitgefüge amalgamieren. Der individuelle Zugriff der Zuschauer auf das Zeitmaterial (vgl. Wulff 2022, S. 117, 120 f., 123, 125 f., 129), die qualitative Wertung durch die Selektion, überblenden die Sukzession mit ihren Protentionen und Retentionen (vgl. Kuhn 2011, S. 196–201, 111) auf verschiedenen Ebenen. Die erlebte Zeit hebt sich über die erzählte Zeit hinweg, die subjektiv geformte Zeit setzt sich gegen die konstruiert verallgemeinerbare durch, triumphiert über den objektiv messbaren Zeitstrahl der Chronologie.

Das gilt, nach Kracauer, in besonderem Maße für den Episodenfilm (TF 336), aber auch, wie er an René Clairs *SOUS LES TOITS DE PARIS* (F/D 1930, *UNTER DEN DÄCHERN VON PARIS*) erläutert, für den Einsatz des Gesangs (Abb. 9): wenn er, wie zufällig motiviert, von einer Wohnsituation in die nächste getragen wird – und so die Partikel der Realität (TF 200), die Ausschnitthaftigkeit des Gezeigten zu einem sinnvollen Ganzen verbindet. In Ingmar Bergmans *SMULTRONSTÄLLET* (S 1957, *WILDE ERDBEEREN*) fasziniert Kracauer an der erinnernden Selbstanalyse des alten Professors Dr. Borg (Abb. 10), dass sie «aus dem Fluß des Lebens herauszuwachsen scheint» (TF 365). Träume und Alltagserfahrungen durchdringen einander, führen auch in der Handlung zu komplexen Zeitstrukturen,

9 SOUS LES TOITS DE PARIS,  
Gesang verbindet.



10 SMULTRONSTÄLLET,  
Erinnerung des Dr. Borg.



die aber, auf der Ebene des Erfahrenen, nicht irritierend wirken, weil sie der menschlichen Perzeption wie dem Erinnerungsvermögen der Rezipienten analog strukturiert sind. Die Kontinuitätserfahrung ist eine nur scheinbare – und die Summe der zeitlichen Irritationen kann sogar zunehmen, sofern deren Konzept noch eingeholt wird durch die Lückenhaftigkeit im Vorgang der wahrnehmenden Erinnerung – oder durch die Naturalisierung und Normalisierung des Erwartungshorizontes, der sich geschichtlich verändert und jeweils neue Standards markiert.

## 9 Fazit: *Ästhetik des Verschwindens versus* Rückbindung an eine verzauberte Welt

Das unterscheidet den Rekurs auf Kracauers implizite Zeitkonzeption in der *Theorie des Films* auch von katastrophischen Zeitvorstellungen, wie sie seit dem Poststrukturalismus, im Gefolge von Baudrillard (1995, S. 36, 61–87) und insbeson-

dere Virilio (1986, S. 128; 1989, S. 155, 157; 1997, S. 61–64) ubiquitär vorhanden sind. Der kulturkritischen *Ästhetik des Verschwindens* (vgl. Preußner 2013, S. 52 f.), die von einer Zerstörung der erlebbaren Welt durch ihre mediatisierte Vermittlung ausgeht, setzt Kracauer ein lebensphilosophisches, ja ‚pathisches‘ Konzept (vgl. Preußner 2015, S. 9, 61, 147–148, 217) der Rezeption entgegen. Der dekadenztheoretischen Raum- und Zeitvernichtung in der rasenden Beschleunigung der Gegenwart wird hier ein neues Sich-Einlassen auf die ‚Bilder‘, ihre Wirklichkeit und Wahrheit sowie ihre ursprünglich faszinierende Eindrücklichkeit kontrastiert: als Rückbindung an eine ‚verzauberte Welt‘, die zugleich die Welt des Realen, des Materiellen ist. Kracauer ist in diesem Verstande ‚Realist‘ und ‚Materialist‘ – und eben kein Idealist oder ‚Romantiker‘. Adorno sagt über den Freund, er habe «in sich selbst etwas von der naiven Schaulust des Kinobesuchers» bewahrt, einschließlich seiner «Hinneigung zum Unten, von der hohen Kultur Ausgeschlossenen» (WR 397).

Theodor W. Adorno hatte Siegfried Kracauer gewürdigt als einen ‚wunderlichen Realisten‘ – so der Titel seines Essays aus dem Jahr 1964 über jenen. Dieser sei ein ‚alogischer Mensch‘ und zugleich Philosoph gewesen (WR 389), denn das «Medium seines Denkens war Erfahrung», wenn auch nicht diejenige des (naiv wissenschaftsgläubigen) Empirismus und Positivismus (WR 391). Ein «antisystematische[r] Zug» habe seine Form der Wissenschaft ausgemacht (WR 390), ja sein Philosophieren sei sogar «immer mehr Anschauung als Denken» (WR 392) gewesen, am «Material» ausgerichtet, nicht an den «großen geistige[n] Gehalte[n], Ideen und ontologischen Strukturen» (WR 396). Mit den «Stoffschichten», auf die es sich bezog, sei es gleichsam «verwachsen» gewesen (ebd.).

Wir haben diesen Befund geprüft an einem Zeitmodell, das seiner Filmtheorie zwar entnommen, dieser aber durchaus nicht zentral ist. So gesehen kann Kracauer in der Tat als ein ‚wunderlicher *Zeit*-Realist‘ gelten. «Die Fixierung an die Kindheit, als eine ans Spiel, hat bei ihm die Gestalt von einer an die Gutartigkeit der Dinge; vermutlich ist der Vorrang des Optischen bei ihm gar nicht das erste, sondern die Folge dieses Verhältnisses zur Dingwelt» (WR 408). Wir haben dies zuvor gesehen – bei der Reaktion des jungen, kindlichen Filmzuschauers auf die Nähe der unmittelbaren Dinge, die erst der Film ihm erschloss. Diese Verbindung von kindlicher Offenheit für die Dingwelt rückt Kracauer wiederum in die Tradition der Romantik – sowie der Phänomenologie und Lebensphilosophie.

Beispiele zur Zeitanomalie im Film gibt es derzeit vermutlich mehr denn je. Es gilt, deren Rückwirkungen auf die Erfahrung kohärenter Wirklichkeit und Zeitabläufe zu beleuchten. Dazu sollte der Rekurs auf Kracauers implizite Zeittheorie des Films, seinen *wunderlichen Zeit-Realismus*, ein Beispiel geben. Zudem wird zu analysieren sein, wie das Internet, Fernsehen und Radio, aber auch Videogames, die Akzeptanz der Rezipienten erhöht, sich Verzerrungen der Raum-Zeit-Erfah-



11 INCEPTION: Zeitlupe betont die Dingwelt, Zeitmanipulation wirkt nebensächlich.

lungen auszusetzen – oder deren manipulative Dimensionen kritisch zu durchschauen. Kracauer freilich kann uns hier ›Entspannung‹ vermitteln. Denn der *wunderliche Zeit-Realist* bietet in seiner *Theorie des Films* tatsächlich eine Normalisierung und ontologische Festschreibung fragmentierter Zeiterfahrungen an, die, wenn sie als ›filmische Filme‹ rezipiert werden, sogar noch einen Schlüssel bereithalten für die ›Errettung der äußeren Wirklichkeit‹. Dieser emphatische Anspruch gilt – nach wie vor: und gerade unter den geänderten Bedingungen der erlebten Zeitbeschleunigung.

Filme wie *TENET* (im Titel steckt ein Palindrom) oder *MEMENTO*, die sich hingegen der reinen Selbstreflexion der Zeitanomalien verschreiben, werden dazu wenig beitragen können. Diese Momente findet man allerdings in anderen Film Christopher Nolans, wie *OPPENHEIMER* und *INCEPTION*, in Letzterem etwa in der Szene der Straßen-Brasserie, bei der sich in Zeitlupe die Dingwelt noch einmal exponiert (Abb. 11), bevor sie ins Chaos der radikalen Diskontinuität, in die ultimative Zerstörung gerissen wird, die selbst die Gesetze der Physik aufzuheben scheint. Das Bild weckt zuerst Interesse und Neugier für die kleinen Dinge des Alltags, die, durch die Zeitlupe angeregt, auf ihre Bedeutung als Dingwelt verweisen, die Rezipienten verleiten, ihre Existenz überhaupt erst wahrzunehmen. Die Zeitmanipulation, die hinter dem Bild die Logizität der Szenerie erweisen soll, wird demgegenüber nebensächlich – wie auch dessen Verbindung zum *plot* der Geschichte.

## Filmverzeichnis

THE BIRTH OF A NATION (USA 1915, DIE GEBURT EINER NATION), Regie: David Wark Griffith. Drehbuch: D. W. Griffith, Frank E. Woods, Thomas F. Dixon Jr.

БРОНЕНОСЕЦ ПОТЁМКИН [Bronenossez Potjomkin] (SU 1925, PANZERKREUZER POTEKIN), Regie: Sergej Eisenstein, Drehbuch: Nina Agadschanova[-Schutko].

DAS CABINET DES DOKTOR CALIGARI (D 1920), Regie: Robert Wiene, Drehbuch: Hans Janowitz, Carl Mayer.

CAVE OF FORGOTTEN DREAMS (F/CDN/D/USA/UK 2010, DIE HÖHLE DER VERGESSENEN TRÄUME), Regie und Drehbuch: Werner Herzog.

INCEPTION (USA/UK 2010), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.

INTERSTELLAR (USA/UK 2014), Regie: Christopher Nolan. Drehbuch: Jonathan Nolan, Christopher Nolan.

INTOLERANCE (USA 1916, INTOLERANZ), Regie und Drehbuch: David Wark Griffith.

MEMENTO (USA 2000), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.

MENSCHEN AM SONNTAG. EIN FILM OHNE SCHAUSPIELER (D 1930), Regie: Robert Siodmak, Edgar G. Ulmer, Drehbuch: Kurt [Curt] Siodmak, Billie [Billy] Wilder.

METROPOLIS (D 1927), Regie: Fritz Lang, Drehbuch: Thea von Harbou, Fritz Lang.

OPPENHEIMER (USA/UK 2023), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.

SMULTRONSTÄLLET (S 1957, WILDE ERDBEEREN), Regie und Drehbuch: Ingmar Bergman.

SOUS LES TOITS DE PARIS (F/D 1930, UNTER DEN DÄCHERN VON PARIS), Regie und Drehbuch: René Clair.

TENET (USA/UK 2020), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.

UNDER FIRE (USA 1982), Regie: Roger Spottiswoode. Drehbuch: Ron Shelton, Clayton Frohman.

## Literaturverzeichnis

Adorno, Theodor W[iesengrund] (1981): «Der wunderliche Realist. Über Siegfried Kracauer» [1964]. In: Ders.: *Noten zur Literatur*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 388–408 [Sigue WR].

Barthes, Roland (1989): *Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie* [1980]. Übers. aus d. Frz. von Dietrich Leube. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bazin André (2004): *Was ist Film?* Übers. aus d. Frz. von Robert Fischer und Anna Düpee. Hg. von Robert Fischer. Mit einem Vorwort von Tom Tykwer und einer Einleitung von François Truffaut. Berlin: Alexander. Darin unter anderem der Titelbeitrag *Was ist Film?* und: *Die Entwicklung der kinematographischen Sprache* [1958], S. 90–109.

Bataille, Georges (1983): *Lascaux oder die Geburt der Kunst* [1955]. Text von G. B. [Bildband]. Übers. aus d. Frz. von Karl Georg Hemmerich. Genf/Stuttgart: Kira/Klett-Cotta.

Baudrillard, Jean (1995): *The Gulf War Did Not Take Place* [1991]. Übers. aus d. Frz. von Paul Patton. Bloomington, IN: Indiana University Press.

Benjamin, Walter (1977): *Über den Begriff der Geschichte*. In: Ders.: *Illuminationen*. [Von Siegfried Unseld] *Ausgewählte Schriften*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 251–261.

Deleuze, Gilles (1997a): *Das Bewegungsbild. Kino 1* [1983]. Übers. aus d. Frz. von Ulrike Bokelmann und Ulrich Christians. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- Deleuze, Gilles (1997b): *Das Zeit-Bild. Kino 2* [1985]. Übers. aus d. Frz. von Klaus Englert. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Eisenstein, Sergej M. (2003): «Dramaturgie der Film-Form» [1929]. In: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.): *Texte zur Theorie des Films*. 5. Aufl. Stuttgart: Reclam, S. 275–304.
- Giedion, Sigfried (1987): *Die Herrschaft der Mechanisierung. Ein Beitrag zur anonymen Geschichte* [1948]. Mit einem Nachwort von Stanislaus von Moos. Hg. von Henning Ritter. Frankfurt a. M.: Athenäum.
- Habermas, Jürgen (1981): *Theorie des kommunikativen Handelns*. 2 Bde. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Heidegger, Martin (1986): *Sein und Zeit* [1926]. 16. Aufl. Tübingen: Niemeyer.
- Kemner, Gerhard / Eisert, Gisela (2000): *Lebende Bilder. Eine Technikgeschichte des Films*. Berlin: Nicolai. Dort insb. das Kapitel 5: *Chronofotografie* (verf. von G. Eisert), S. 67–83.
- Kittler, Friedrich A. (1986): *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose.
- Kluss, Thorsten / Bateman, John A. / Preußner, Heinz-Peter / Schill, Kerstin (2014): «Gelenkte Imagination durch narrative Kontextualisierung – Filmische Bewegtbilder in Eye-Tracking-Experimenten». In: Preußner, Heinz-Peter (Hg.): *Anschauen und Vorstellen. Gelenkte Imagination im Kino*. Marburg: Schüren, S. 411–440.
- Kluss, Thorsten / Bateman, John A. / Preußner, Heinz-Peter / Schill, Kerstin (2016): «Exploring the Role of Narrative Contextualization in Film Interpretation. Issues and Challenges for Eye-Tracking Methodology». In: Reinhard, CarrieLynn D. / Olson, Christopher J. (Hg.): *Making Sense of Cinema. Empirical Studies into Film Spectators and Spectatorship*. London / New York, NY u. a.: Bloomsbury, S. 257–283.
- Kuhn, Markus (2011): *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin [u. a.]: de Gruyter.
- Kracauer, Siegfried (1971): *Geschichte. Vor den letzten Dingen* [1969]. Übers. aus d. am. Engl. von Ruth Baumgarten und Karsten Witte. Hg. von Karsten Witte. Frankfurt a. M.: Suhrkamp [Sigle G].
- Kracauer, Siegfried (1977): *Die Photographie* [1927]. In: Ders.: *Das Ornament der Masse. Essays*. Mit einem Nachwort von Karsten Witte. Frankfurt a. M.: Suhrkamp [Sigle OM], S. 21–39.
- Kracauer, Siegfried (1984): *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit* [1960]. Übers. aus d. am. Engl. von Friedrich Walter und Ruth Zellschan. Hg. von Karsten Witte. Frankfurt a. M.: Suhrkamp [Sigle TF].
- Kracauer, Siegfried (1984): *Von CALIGARI zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films* [1947]. Hg. und übers. aus d. am. Engl. von Karsten Witte. Frankfurt a. M.: Suhrkamp [Sigle CH].
- Monaco, James (2008): *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien* [1977–2000]. Übers. aus d. am. Engl. von Brigitte Westermeier und Robert Wohlleben. 10. Aufl. Reinbek: Rowohlt.
- Peirce, Charles Sanders (1983): *Phänomen und Logik der Zeichen*. Hg. und übers. aus d. am. Engl. von Helmut Pape. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Preußner, Heinz-Peter (2005) (Hg.): *Krieg in den Medien*. Amsterdam / New York,

- NY: Rodopi. Dort insb. vom Verf.: «Tödliche Blicke. Filmische Typologien des Fotografen, des Reporters und des Regisseurs im Krieg. Spottiswoode – Born/Schlöndorff – Manchevski – Kusturica – Angelopoulos», S. 149–171.
- Preußner, Heinz-Peter (2013): *Transmediale Texturen. Lektüren zum Film und angrenzenden Künsten*. Marburg: Schüren.
- Preußner, Heinz-Peter (2015): *Pathische Ästhetik. Ludwig Klages und die Urgeschichte der Postmoderne*. Heidelberg: Winter.
- Preußner, Heinz-Peter (2023): «Kontinuum und Lücke. Zeit als strukturierendes Regulativ bestimmter Unbestimmtheit im Dokumentarfilm BLACK BOX BRD von Andres Veiel». In: Ders. / Schlickers, Sabine (Hg.): *Bestimmte Unbestimmtheit. Offene Struktur und funktionale Lenkung in audiovisuellen Medien*. Marburg: Schüren, S. 307–326.
- Preußner, Heinz-Peter / Schlickers, Sabine (2019) (Hg.): *Genre-Störungen. Irritation als ästhetische Erfahrung im Film*. Marburg: Schüren. Hier insb. die «Einleitung» der Hg., S. 7–16.
- Preußner, Heinz-Peter / Schlickers, Sabine (2023) (Hg.): *Bestimmte Unbestimmtheit. Offene Struktur und funktionale Lenkung in audiovisuellen Medien*. Marburg: Schüren. Hier insb. die «Einleitung» der Hg., S. 7–21.
- Schnell, Ralf (2000): *Medienästhetik. Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen*. Stuttgart: Metzler.
- Virilio, Paul (1986): *Ästhetik des Verschwindens* [1980]. Übers. aus d. Frz. von Marianne Karbe und Gustav Roßler. Berlin: Merve.
- Virilio, Paul (1989): *Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung* [1984]. Übers. aus d. Frz. von Frieda Grafe und Enno Patalas. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Virilio, Paul (1997): *Krieg und Fernsehen* [1991]. Übers. aus d. Frz. von Bernd Wilczek. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Wulff, Hans Jürgen (2021): «Kaleidoskop der Zeitanomalien im Film. Rezeptionsästhetische Überlegungen». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 113–130.

## Zerfließende Zeit(en) in Christian Petzolds UNDINE (D/F 2020)

### Einleitung: Zeitanomalien im Film

Wenn man an Zeitanomalien im Film denkt (Kreuzer 2021c),<sup>1</sup> so sind assoziativ wohl schnell spektakuläre Science-Fiction-Filme präsent wie etwa die MATRIX-Tetralogie (USA/AUS 1999/2003, USA/D 2021) der Wachowski-Geschwister. Auch Zeitreise-Narrative wie die BACK TO THE FUTURE-Trilogie (USA 1985, 1989, 1990, Regie: Robert Zemeckis) mögen in diesem Kontext aufgerufen werden (vgl. Tetzlaff 2021). Grundsätzlich ist an die filmischen Verfahren von Zeitraffer, Zeitlupe, Ellipsen, Kollisions- und Parallelmontagen, *time loops*, *frozen moments* oder *bullet time effects* zu denken. Zudem sind Filme von Regisseuren wie beispielsweise Christopher Nolan,<sup>2</sup> David Lynch, David Fincher,<sup>3</sup> Marc Foster,<sup>4</sup> Tom Tykwer<sup>5</sup> oder Michel Gondry<sup>6</sup> assoziativ in Verbindung zu bringen mit

- 1 Im Sammelband *Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films* (2021) werden verschiedene Zeitdimensionen des Films exemplarisch analysiert. Grundsätzlich kann differenziert werden zwischen (a) vergangenen, gegenwärtigen, zukünftigen, fiktionalen und faktualen Zeiten im Film auf der Ebene der *histoire* sowie (b) kinematografischen Darstellungsverfahren von Zeit(lichkeit) im Film auf der Ebene des *discours* (vgl. Kreuzer 2021a).
- 2 In den unter der Regie von Christopher Nolan entstandenen Filmen MEMENTO (USA 2000), INCEPTION (USA/UK 2010), INTERSTELLAR (USA/UK 2014) und TENET (USA/UK 2020) tritt die Zeithematik besonders deutlich hervor.
- 3 Vgl. insb. FIGHT CLUB (USA/D 1999), Regie: David Fincher.
- 4 Vgl. insb. STAY (USA 2005), Regie: Marc Forster.
- 5 Verwiesen sei insb. auf LOLA RENNT (D 1998) und CLOUD ATLAS (D/USA/HK/SGP 2012, DER WOLKENATLAS), Regie: Tom Tykwer, Andy und Lana Wachowski, wobei auch zeitliche In-Beziehungs-Setzungen von Handlungssträngen sowie insb. die Enden in WINTERSCHLÄFER (D 1997) und HEAVEN (D/USA 2002) filmästhetisch in ihren Darstellungsweisen von Zeitlichkeit interessant sind.
- 6 Vgl. insb. ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (USA 2004, VERGISS MEIN NICHT!), Regie: Michel Gondry.

filmischen Erzählstrategien, die Zeit gleichermaßen effektiv wie spielerisch inszenieren und mit zeitlichen Anomalien mitunter überraschend experimentieren. Ebenso stellen filmische Rückwärtserzählungen besondere Formen von Zeitanomalien dar (vgl. Brütsch 2013, 2021) – verwiesen sei exemplarisch auf Oldřich Lipskýs *HAPPY END* (CZ 1967) sowie David Finchers *THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON* (USA 2008). Auch filmische ›Echtzeit‹ und Authentizitätserzeugung im Sinne narrativer kinematografischer Strategien können unter dem Fokus von Zeitanomalien reflektiert werden (Brössel/Kaul 2020, Kreuzer 2020). Schließlich sei mit filmischen Achronien eine Spezialform zeitlicher Anomalien angeführt, die eine chronologische (Re-)Konstruktion der fiktionalen Ereignisse nicht mehr ermöglicht. Exemplarisch zu nennen sind *BEFORE THE RAIN* (NMK/F/UK 1994, Regie: Milčo Mančevski), *RECONSTRUCTION* (DK 2003, Regie: Christopher Boe), *MULHOLLAND DRIVE* (USA/F 2001, Regie: David Lynch) und *STAY* (USA 2005, Regie: Marc Forster).<sup>7</sup> Bereits diese schlaglichtartig aufgezeigten Beispiele belegen anschaulich, wie weit das Spektrum von Zeitanomalien im Film reicht und wie unterschiedlich spektakulär oder raffiniert diese inszeniert sein können. Im Folgenden werden tendenziell subtilere zeitliche Irritationen in Filmen Christian Petzolds untersucht, wobei der Fokus speziell auf seinem Film *UNDINE* (D/F 2020) liegt.

## Zur Filmästhetik Christian Petzolds

Viele der (Kino-)Filme Christian Petzolds zeichnen sich durch eine ›realistische‹ Ästhetik<sup>8</sup> mit filigranen Figurengestaltungen und Beziehungskonstellationen, offenen Erzählenden und subtilen atmosphärischen Darstellungsweisen aus. Gleichzeitig liegt wiederholt ein Spiel mit wechselnden Erzähl- und Figurenperspektiven vor, wodurch das Geschehen effektiv in einem neuen Licht erscheint oder gar neu bewertet werden muss.<sup>9</sup> Oftmals geht es um existenzielle Themen –

7 Zu differenzierteren Ausführungen im Sinne einer Typologie von filmischen Achronien vgl. Kreuzer 2021b.

8 Christian Petzold hat in einem Interview mit Piffel Medien am 18. April 2023 anlässlich der Premiere von *ROTHER HIMMEL* gesagt: «Realismus ist immer etwas, das sowieso schon in den Film eingeschrieben ist. Und deshalb gibt es kein Verhältnis des Films zur Realität. Der Film ist die Realität.» youtube.com, <https://is.gd/vn1B5o>. Petzold bezieht sich mit dieser Aussage explizit auf die These der Filmkritikerin Frieda Grafe: «Realismus ist immer Neo-, Sur-, Super-Hyper-» (Grafe 2004) und betont auf diese Weise die speziellen (Para-)Logiken der filmischen Diegesen, die als fiktionale Welten ›realistisch‹ nach ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten funktionieren.

9 Auch Andreas Becker fokussiert das narrative Moment in Petzolds Filmen, wenn er sich in dem von ihm herausgegebenen Film-Konzepte-Band *Christian Petzold* (Becker 2020 c) speziell mit «Fragen», «rätselhafte[n] Ellipsen» und «filmische[n] Enigmen» beschäftigt und Petzold als einen dezidiert «literarische[n] Filmemacher» charakterisiert, für den detailliert ausgearbeitete Drehbücher von besonderer Bedeutung sind (Becker 2020 a, S. 3).

Leben, Tod, Liebeskonstellationen, Identitätsfragen, Depression und Schuld<sup>10</sup> –, wobei mitunter auch rätselhaft-mythische Handlungsmomente aufscheinen. Diese Motivkomplexe und Erzählstrukturen durchziehen Petzolds Filme seit seiner sogenannten ‚Gespenster-Trilogie‘, bestehend aus *DIE INNERE SICHERHEIT* (D 2000), *GESPENSTER* (D 2005) und *YELLA* (D 2007).<sup>11</sup> Sie finden sich in seinem frühen Film *WOLFSBURG* (D 2003) ebenso wie in *JERICHOW* (D 2008), *BARBARA* (D 2012),<sup>12</sup> *PHOENIX* (D 2014) sowie in seiner jüngsten Filmerzählung *ROTHER HIMMEL* (D 2023).

Speziell bezogen auf die filmische Inszenierung von Zeitanomalien sind neben *UNDINE* (D/F 2020) insbesondere *YELLA* (D 2007) und *TRANSIT* (D 2018) anzuführen. Einhergehend mit ambivalenten Deutungsdimensionen kommen in diesen Filmen signifikante zeitliche Irritationen vor, die durch das ‚Ineinanderfließen‘ geschichtlicher Zeiten und Ereignisse, unterschiedlicher Bewusstseinszustände und Wissensstände, divergenter Ereignisfolgen sowie verschiedener Erzählperspektiven evoziert werden.

So ist *YELLA* (D 2007) die gleichermaßen eskapistische wie überraschende Lebensgeschichte, respektive Zukunftsvision, der titelgebenden Protagonistin, die sich – aus beengten Lebensverhältnissen in Ostdeutschland kommend – im Westen ein neues Berufs- und Liebesleben aufbaut. Vorbereitet durch die sphärische Leitmotivik des Wassers, ‚zerfließt‘ Yella am Ende des Films ihr neues Leben jedoch schließlich in einem *final twist*, und ihr Erleben wird als ein nur imaginiertes im Moment ihres tatsächlichen Ertrinkens ausgewiesen.<sup>13</sup> In der filmischen Adaption *TRANSIT* (D/F 2018) von Anna Segers gleichnamigem Roman (engl./span. 1944; dt. 1947) überlagern sich Fluchtbewegungen aus der Zeit des Ersten Weltkriegs mit denen aus dem 21. Jahrhundert und erzeugen eine anachronistische Atmosphäre.

## **UNDINE (D/F 2020) – oder: Mythos mit ästhetischen Eigenzeiten**

Christian Petzolds deutsch-französische Co-Produktion *UNDINE* aus dem Jahr 2020 erzählt die Liebesgeschichte einer modernen Wasserfrau und eines Industrietauchers im Deutschland der Gegenwart, wobei diese Geschichte durch ‚über-

10 Exemplarisch zur Schuldthematik vgl. Becker 2020 b.

11 Johanna Schwenk hat in ihrer publizierten filmwissenschaftlichen Diplomarbeit speziell die ‚Gespenster‘-Trilogie fokussiert und ästhetische Leerstellen insbesondere von Raum, Zeit und Bewegung sowie bezogen auf die auditive Ebene untersucht (vgl. Schwenk 2011).

12 Zu Petzolds Kinofilmen und TV-Filmproduktionen bis *BARBARA* (D 2012) hat Jaimey Fisher eine Monografie vorgelegt, in der er Petzolds Filme unter der einleitenden Überschrift «A Ghostly Archeology. The Art-House Genre Cinema of Christian Petzold» untersucht (Fisher 2013).

13 Ambrose Bierces Kurzgeschichte *An Occurrence at Old Creek Bridge* (1819) kann als Intertext verstanden werden.

zeitliche» Züge einer mythischen Schicksalhaftigkeit oder auch teleologischen Zwanghaftigkeit charakterisiert ist. Von Ester Buss (2020) ist *UNDINE* als «ein aquatischer Film» beschrieben worden, «der sich immer wieder unter die Wasseroberfläche begibt», wodurch sich die «Oberseite» des Films [...] bald gar nicht mehr ohne das Unten betrachten» lasse. Und tatsächlich rekurriert der Film mit seiner titelgebenden Protagonistin Undine explizit und prominent auf die mythische Sagengestalt des jungfräulichen Wassergeists, der Nymphe oder auch der Nixe (Undine), deren Element das Wasser ist. Diesem entsteigt sie, aufgrund der Liebe zu einem Mann, den sie jedoch tötet, wenn er ihr untreu wird. So lautet die Sage, auf die sich Christian Petzold im Interview mit Dennis Lim auch explizit mit intertextuellen Verweisen auf Ferdinand Motte de la Fouqués gleichnamiges Kunstmärchen (1811) sowie Ingeborg Bachmanns Erzählung *Undine geht* (1961) bezieht.

In Petzolds Filmerzählung ist der ursprünglich romantische Mythos der als Elementargeist des Wassers wundersam intensiv und belebend liebenden Undine in die Gegenwart transferiert.<sup>14</sup> Das Handlungsprinzip, auf das rekurriert wird, ist im Film beibehalten: Wird Undines Liebe enttäuscht, so zieht sie ihren untreuen Geliebten in den Tod und verschwindet selbst in unbekanntem Tiefen des Wassers. Dementsprechend erklärt auch Petzolds Undine ihrem untreuen Freund: «Du hast gesagt, dass du mich liebst – für immer. [...] Du kannst nicht gehen. Wenn du mich verlässt, muss ich dich töten. Das weißt du doch.» (0:04:20–0:04:43)

Trotz dieses mythischen Hintergrunds ist die Filmästhetik – zumindest vordergründig – realistisch und nicht offenkundig mythisch oder märchenhaft gehalten. Die Handlung von *UNDINE* spielt in Berlin zu Anfang des 21. Jahrhunderts. Indem etwa das Humboldt-Forum als Rekonstruktion des im Zweiten Weltkrieg zerstörten Berliner Schlosses thematisiert wird, ist die Filmhandlung zeitgeschichtlich und lokal gut zu verorten.<sup>15</sup> Die Filmerzählung scheint in der Alltagswirklichkeit der uns bekannten Gegenwart verankert. Gleichzeitig werden jedoch durch subtile zeitliche Irritationen und Anomalien – so die These dieses Beitrags – wunderbare, respektive mythische, (Stör-)Momente erzeugt, welche die Kontinuität und Linearität des Geschehens sowie auch die Zusammenhänge und Kausalitäten der (Einzel-)Handlungen fraglich werden lassen.

14 Die romantische Tradition des Undine-Mythos sowie der Topos «des *In-das-Wasser-Gehens* oder des *Aus-dem-Wasser-Rettens*» finden sich bereits in Petzolds früheren Filmen *WOLFSBURG*, *BARBARA* und *YELLA* (Becker 2020a, S. 15).

15 Das Humboldt Forum wurde 2020 digital und 2021 schließlich öffentlich eingeweiht. Die Film-entstehung lag somit noch vor der offiziellen Einweihung des Gebäudes. Zur Bedeutung des Raums unter geschlechtsspezifischer Perspektive in *UNDINE* sowie auch speziell zum Humboldt Forum vgl. Fisher 2020, S. 54.



1-2 *UNDINE* (D/F 2020) –  
Trennungsgespräch zwischen  
Johannes und Undine im  
Café (0:04:15), Undine  
während einer Führung zur  
Berliner Stadtgeschichte  
(0:12:14).



Der Film-Plot beginnt *in medias res*: Die promovierte Historikerin Undine Wibeau (Paula Beer), die im Berliner Stadtmuseum als Museumspädagogin arbeitet und Führungen über die Stadtgeschichte Berlins anbietet (Abb. 2), wird von ihrem Lebensgefährten Johannes (Jacob Matschenz) wegen einer neuen Geliebten verlassen (Abb. 1). Doch just in dem Moment, da sie feststellt, dass er verschwunden ist, «taucht» sehr effektiv – und durch den Score dramatisch aufgeladen – mit dem Industrietaucher Christoph (Franz Rogowski) ihre zukünftige, eigentliche Liebe «auf». Sie «platzt» sogar in den Raum hinein, und zwar spektakulär, indem sich das Wasser eines zerberstenden Aquariums sturzflutartig über die beiden ergießt und das Paar mit Scherben, Algen und Fischen überschwemmt (0:14:00–0:16:30, Abb. 7, Tafel). Fortan gehören Undine und Christoph als Liebespaar zusammen und sind miteinander glücklich (Abb. 4). Sie verbringen ihre Freizeit gemeinsam und tauchen sogar zusammen (Abb. 3), bis Christoph infolge eines Arbeitsunfalls hirntot auf der Intensivstation eines Krankenhauses zu liegen kommt (Abb. 5). Als Undine dies erfährt, bricht sie emotional zusammen. Sie sucht ihren Ex-Freund Johannes auf, der sie zwischenzeitlich wieder versucht hatte zurückzuerobern, und ertränkt ihn im Pool (Abb. 6), bevor sie selbst in dem Stausee, in dem Christoph den Tauchunfall hatte, ins Wasser geht und untertaucht. Wenn auf die Totale der unberührten Seeoberfläche erst in Zeitlupe eine Unterwasserperspektive auf sich auflösende Wasserblasen im filmischen Rück-



3-4 UNDINE (D/F 2000) –  
nächtlicher Tauchgang  
Christops und Undines  
(0:24:34), Undine und  
Christoph als Liebespaar  
nachts (0:40:35)



5-6 UNDINE (D/F 2000) –  
Christoph stirbt auf der  
Intensivstation (1:00:37),  
Undine taucht vor Johannes  
im Pool auf (1:06:25)

wärtslauf folgt und danach Christoph auf der Intensivstation plötzlich wie ein Ertrinkender nach Luft schnappend aus seiner Bewusstlosigkeit aufschreckt und in Panik nach Undine ruft, so legt die Logik der Filmerzählung ein kausales Verhältnis zwischen beiden Geschehen nahe – und zwar konkret, dass Undine durch ihr Abtauchen ins Wasser sein Auftauchen ins Leben und somit quasi die wunderbare ›Auferstehung‹ eines ehemals Hirntoten bewirkt habe. Aus dem Krankenhaus entlassen, beginnt Christoph sogleich vergeblich, Undine zu suchen: an ihrer Arbeitsstelle, in ihrer Wohnung, im Café. Nachdem er ins Reich der Lebenden zurückgefunden hat, scheint sie aus diesem nahezu spurlos verschwunden zu sein.

Im Einklang mit dem Filmtitel liegt die Vermutung nahe, dass es sich um ein übernatürliches, mythisches Verschwinden handelt. Dieser Interpretation zufolge wäre die Filmerzählung im fantastiktheoretischen Sinne ›wunderbar‹ motiviert.<sup>16</sup> Gleichzeitig entspricht ein solches wunderbares Weltverständnis allerdings intra-diegetisch nicht der Weltanschauung der Figuren.

## **Zeitliche Irritationen und akustische Leitmotivik: Unterwasserwelt, Aquarium, Industrietaucher**

Neben der eher diffusen mythischen Logizität treten in der Narration von *UNDINE* zeitliche Anomalien auf, die speziell auf die temporale Linearität des Geschehens bezogen sind und mitunter gar das Geschehen insgesamt infrage stellen können. Diese offensichtlichen zeitlichen Unstimmigkeiten werden nach etwa einer Stunde der Film Laufzeit deutlich und treten damit relativ spät im Verlauf der Filmhandlung hervor. Als Undine nach Christophs Tauchunfall ins Krankenhaus auf die Intensivstation kommt, berichtet sie seiner Arbeitskollegin Monika (Maryam Zaree), die sie an seinem Krankenbett antrifft, von ihrem abendlichen Telefonat mit ihm. Monika fragt erst zweifelnd nach und insistiert dann jedoch mit exakten Zeitangaben des Tauchunfalls und der anschließenden ärztlichen Erstversorgung: «Monika: ›Ihr habt gestern Abend nicht miteinander gesprochen. [...] Gestern Nachmittag begann um 14:30 Uhr der Tauchgang. Um 14:57 Uhr haben wir ihn aus dem Wasser geholt. Um 15:30 Uhr ist er hier im Krankenhaus für hirntot erklärt worden. Also erzähl' hier keine Scheiße, ja!›» (0:00:14–1:01:42) Die genau dokumentierten Unfallzeiten scheinen Undines Gespräch mit Christoph retrospektiv unmöglich zu machen, obgleich es zuvor im Kontinuum der Filmerzählung unauffällig inszeniert war und rezeptionsästhetisch durchaus realistisch zu rezipieren gewesen sein dürfte.

16 Das ›Wunderbare‹ kann sowohl im Sinne eines minimalistischen als auch im Sinne eines maximalistischen Fantastikverständnisses diagnostiziert werden: vgl. exemplarisch Todorov 1992, Durst 2010, Wünsch 1998.

Das Telefonat ist jedoch – was auch im Rahmen einer erneuten Sichtung deutlich wird – durchaus signifikant kontextualisiert und mehrfach codiert zu interpretieren (0:52:52–0:53:19). So hat Undine, als sie von Christoph angerufen worden ist, den Disco-Song «Stayin' alive» von den Bee Gees gehört und auch das Gespräch mit genau diesen Worten eröffnet: «Stayin' alive». Wenn angenommen wird, dass Christoph zur Zeit des angeblichen Telefonats bereits auf der Intensivstation mit dem Tod kämpft, so kann «Stayin' alive» auch als existenzieller Zuspruch Undines an ihn verstanden werden, um sein Leben zu kämpfen und nicht zu sterben. Mit expliziter intertextueller Referenz auf den aus dem populären Bee-Gees-Song bekannten Appell zum Überleben, trotz der Widrigkeiten des Lebens, rekurriert Undine ferner darauf, dass Christoph sie – diesen Song singend – reanimiert und ihr das Leben gerettet hat, nachdem sie sich bei einem gemeinsamen Tauchgang wie in Trance ihres Lungenautomaten entledigt hatte (0:24:24–0:28:36). Entsprechend der Filmlogik des unmöglichen Telefonats mit einem Hirntoten ist ferner der Umstand signifikant, dass Undine zwischenzeitlich über eine gestörte Telefonverbindung klagt, obwohl Christophs Stimme für die Filmzuschauenden extradiegetisch durchgängig gut verständlich ist. Indem jedoch just im Moment der beklagten Verbindungsstörung nichtdiegetische Soundeffekte einsetzen, die wie ein synthetisches, vibrierendes und hallendes Rauschen klingen, vermögen diese assoziativ den Eindruck sphärischer Klänge zu evozieren, die aus einer anderen Welt, womöglich einer Jenseitswelt, zu hören sind.

Solche nichtdiegetischen gedämpften Klänge, die wie durch einen Nebel dringen und den diegetischen Unterwassergeräuschen ähnlich sind (*chions acoustique*), kommen auf der auditiven Ebene wiederholt vor. Leitmotivisch erzeugen sie eine verfremdete und entrückte Atmosphäre – und zwar oftmals, wenn die kleine Skulptur eines Industrietauchers, das Aquarium oder Erinnerungen im Bildkader erscheinen. Kinematografisch kann demzufolge eine subtile akustische Leitmotivik attestiert werden, die in Zusammenhang mit Lebensbedrohung, Sterben, Tod, Jenseitswelt, Leben, Überleben und Liebe zu bringen ist.

Die Schicksalhaftigkeit der Begegnung von Undine und Christoph sowie der damit in Verbindung stehende Zusammenhang zwischen Leben, Liebe, Wasser und Tod wird bereits mit dem ersten «Auftauchen» Christophs signifikant eingeführt (0:13:20–0:16:21). Noch bevor dieser selbst in Erscheinung tritt, wird er auditiv angekündigt: So sind die diegetischen Umgebungsgeräusche von einem markanten Soundeffekt eines durchdringenden Tons überlagert, derweil eine männliche Stimme lockend «Undine» flüstert und dadurch eine geheimnisvolle Stimmung entsteht. Durch Undines Blick auf die im Aquarium zentral mittig stehende Skulptur des Industrietauchers und den Gegenschuss aus der anthropomorphen Perspektive dieser Figur auf Undine entsteht eine markante Blickachse. Unterschiedlich nahe Einstellungsgrößen beider erzeugen eine

7 Tafel: *UNDINE* (D/F 2000) – Aquarium-Unfall mit Achsensprüngen (TC 0:14:00–0:16:10)



1-2 Undine in halbnaher (TC 0:14:00) und naher Einstellung (TC 0:14:01) nach rechts schauend



3 Nahe von Undine nach rechts schauend (TC 0:14:02)



4 Halbtotale auf die nach links schauende Undine in Aufsicht aus dem Aquarium (0:14:05)



5-6 Halbtotale (0:14:07) und Nahe (0:14:09) auf Undine aus Christophs Perspektive vom Eingang



7 Aquarium im Gegenschuss (0:14:13)



8 Großaufnahme auf Undine nach links schauend aus Aquarium (0:14:15)



9 *Over the shoulder shot* von Undine auf Christoph, der das Café betritt (0:14:20)



10 Achsensprung: Nahe auf Undine frontal, die das Aquarium betrachtet (0:14:21)



11 Undine nach links schauend, wo Christoph sie vom Eingang aus anspricht (TC 0:14:25)



12 Achsensprung: *over the shoulder shot* über Christophs Schulter auf Undine, die sich nach links umschaute (0:14:27)



13 Halbtotale auf Christoph am Eingang mit Undine von hinten und Aquarium, aus dem Café (0:14:31)



14 Sterbende Fische aus dem Aquarium (0:15:27)



15 Zerbrostenes Aquarium (0:15:31)



16 Undine und Christoph liegen nach dem Aquarium-Unfall nass am Boden (0:16:10)

Beziehungsrelation zwischen Undine und der Industrietaucherskulptur, deren Intensität zudem durch die sukzessive verstärkten, glucksenden Wassergeräusche aus dem Aquarium gesteigert wird. Undines Erregung wird durch ihre schwere Atmung sichtbar und evoziert akustisch mit den Wassergeräuschen eine hallende Unterwasseratmosphäre. Diese angespannte Situation kündigt Christoph sphärisch an und kulminiert schließlich in seinem Auftauchen. Während seiner Anwesenheit wird die Spannung langsam aufgelöst, verklingen Score, Wassergeräusche, und auch Undines Atmung ebbt wieder ab – zumindest bis zu dem Moment, als er rückwärts gegen das Regal mit dem Aquarium stößt, dieses gefährlich ins Wanken gerät und dann, wiederum auditiv untermalt durch Wassergeräusche, in Zeitlupe visualisiert zerbricht. Zwischen Glasscherben, Algen und sterbenden Fischen vorerst auffällig lange unbeweglich liegend, ertastet Undine schließlich die kleine Skulptur des Industrietauchers und kommentiert dies fragend mit den doppeldeutigen Worten: «Ist das ein Industrietaucher?», derweil Christoph ihr Glassplitter aus dem Oberkörper entfernt.

Auf der auditiven Ebene sind die sphärischen Klänge und Wassergeräusche entsprechend der Schuss-Gegenschuss-Montage zwischen dem Aquarium, Christoph und Undine als intern fokalisiert zu verstehen. Kinematografisch irritierend und zugleich signifikant ist zudem, dass die Montage der verschiedenen Einstellungen mit mehreren Achsensprüngen und von mitunter überraschend wechselnden Standorten erfolgt (Abb. 7, Tafel, 1–16). Auf diese Weise wird einerseits rezeptionsästhetisch die Orientierung im Raum erschwert. Andererseits scheinen die Achsensprünge erzähllogisch durch den Wechsel der verschiedenen Blickperspektiven und Fokalisierungsinstanzen sinnfällig motiviert. Wenn nämlich neben neutralen Einstellungen erst abwechselnd Übernahmen von Undines Sichtweise und der Perspektive des metallenen Industrietauchers sowie im Anschluss auch Christophs Blickrichtung angenommen werden, so können die verwirrenden Einstellungsperspektiven auf Undine erklärt werden, durch die sie mal nach links und dann wieder abrupt nach rechts blickend gezeigt wird. Akzentuiert durch den wohl deutlichsten Achsensprung ist zudem genau der Moment, in dem das geheimnisvolle Wispern ihres Namens zu hören ist.

### **Zeit(en)verwirrung: *flash backs* oder postmortale Filmerzählung?**

Diese Eingangssequenz kann in unterschiedlicher Hinsicht sogar als eine Schlüsselpassage des gesamten Films verstanden werden. Gleich zweifach finden sich nachfolgend Bilder des zerberstenden Aquariums. Nicht eindeutig ist allerdings, ob es sich um *flash backs* aus den jeweils subjektiven Perspektiven von Undine und Christoph handelt, ob zeitlich extrem geraffte Gegenwartsimpressionen von Sterbenden vorliegen, in denen imaginierte Wochen in wenigen Sekunden kom-

primiert sind, oder ob nur Undine gestorben ist und Christoph verletzt überlebt hat.

Die erste Wiederholung und leichte Variation dieser Bilderfolge dauert in etwa 12 Sekunden und ist in die Szene implementiert, als Undine den mutmaßlich hirntoten Christoph auf der Intensivstation besucht. Die Bilder des zerberstenden Aquariums markieren den Moment, als sie – allein mit seinem künstlich am Leben erhaltenen Körper – den Verlust ihres Geliebten zu realisieren scheint. Eingeleitet wird diese Einstellung durch einen durchdringenden, schnell anschwellenden nichtdiegetischen Piepton, begleitet von dumpfem Rauschen als *sound bridge*, die den ehemals diegetischen Geräuschen des zersplitternden Glases und Wasserrauschens vorausgeht. Visuell sind die Einstellungen des zerberstenden, noch gefüllten Aquariums und des bereits ausgelaufenen zudem mit einer Schwarzblende, mit Verwackelung, Unschärfen und einer langsamen Aufblende als Zäsur versehen, derweil auf der Tonebene abermals «Undine» geflüstert wird. Die Schwarzblende könnte aus Undines Egoperspektive ihr schwindendes Bewusstsein als Sterbende markieren.

Ein zweites Mal finden sich nur wenige *frames* des Aquarium-Unfalls am Ende von Christophs vergeblicher Suche nach Undine, als er in eben dem Café ankommt, wo ihre Liebesbeziehung dramatisch begonnen hat. Im Gegensatz zu den Bildern, die auf Undines Standpunkt und Perspektive verweisen, handelt es sich hier um eine Aufsicht auf Undine und Christoph, die durch die Wassermassen niedergeworfen worden sind, als sie einander noch Unbekannte waren. Wenngleich die Einstellung auf das am Boden liegende Paar nur etwa zwei Sekunden dauert, so ist diese am Ende von Christophs *quest* doch prominent platziert und bewirkt eine signifikante Rundung der Handlung, indem diese durch eine Schwarzblende abgeschlossen wird und danach nur noch der Epilog folgt. In Analogie zu der eindeutig als postmortal ausgewiesenen Filmerzählung *YELLA* könnte daraus gar der Hinweis auf eine nur in den Sekundenbruchteilen ihres Sterbens imaginierte Liebesgeschichte zwischen Undine und Christoph abgeleitet werden. Für diese Interpretation sprächen auch die visuelle Verlangsamung der Bilderfolge in dezenter Zeitlupe während des Aquarium-Bruchs. Und auch die auffällig lange Zeit, die Undine und Christoph in vollkommener Bewegungslosigkeit am Boden liegen, könnte als subtile Markierung der Irrealität des gesamten zukünftigen Geschehens interpretiert werden. Die elliptisch entwickelte Liebesbeziehung zwischen den beiden wäre dann verstehbar als eine nur in den wenigen Sekunden ihres gemeinsamen Sterbens imaginierte und kollektiv erlebte Liebesbeziehung des Paares.

Da der Film jedoch nicht mit Christophs Rückkehr in das Café endet, sondern mit dem Epilog, wird sogar eine dritte Interpretationsoption eröffnet. Dieser zufolge könnte nur Undine gestorben sein und Christoph – in auffälliger Analogie zur metallenen Skulptur des Industrietauchers – mit verletztem Bein überlebt haben.

## «Ästhetische Eigenzeit(en)» des Epilogs

Im Epilog taucht Undine allerdings nochmals auf. Zwei Jahre später, als Christoph bereits mit seiner Arbeitskollegin Monika liiert ist und beide ein gemeinsames Kind erwarten, sieht er sich Undine bei einem Tauchgang plötzlich erneut gegenüber. Während eines Unterwassereinsatzes in dem Stausee, in dem sie verschwunden ist, erblickt er sie plötzlich – allerdings ohne dass dies im Nachhinein von seiner Tauchkamera bestätigt wird.

Wenn er in der darauffolgenden Nacht aus dem gemeinsamen Bett mit seiner neuen Lebensgefährtin aufsteht, zum Stausee läuft, dort ins Wasser geht und nach Undine ruft, derweil seine schwangere Freundin ihm folgt und ihn zurückzuhalten versucht, er aber untertaucht, so mutet seine Liebe zu Undine wie eine schicksalhafte Bestimmung an (1:22:10–1:25:30). Zudem ist die Kameraperspektive, die sich Christoph auf der Höhe der Wasseroberfläche annähert, als Subjektive Undines verstehbar. Kurz darauf sieht Christoph sie auch tatsächlich unter Wasser. Beide tauchen, wie in einer einstudierten Choreografie, in Zeitlupe aufeinander zu und gemeinsam – untermalt von sphärisch-stimmungsvollen Pianoklängen – langsam tiefer. Aus dem fast undurchdringlich dunklen Schwarzblau des nächtlichen Wassers zeichnen sich in reduzierter Farbigkeit und visueller Unschärfe ihre Gesichter ab. Wenn beide, akustisch unterlegt vom dumpfen Klang glücksender Unterwassergeräusche, ihre Hände verschränken, sind diese Bilder als mythische oder auch suizidale (Wieder-)Vereinigung Undines und Christophs zu interpretieren. Auch die auf der Stauseemauer zurückgebliebene trauernde Monika bricht derweil resignierend zusammen. Doch als Christoph plötzlich durchnässt und mit der Statue des Industrietauchers in der Hand ebenso überraschend wie liebevoll wieder bei Monika «auftaucht» und sie als Paar in der Schlusstotale in Untersicht von der Wasseroberfläche aus gemeinsam über die Stauseebrücke zurückgehend zu sehen sind, bevor der Bildkader ganz im Schwarz des Wassers verschwindet, erscheint es naheliegend, dass Undine Christoph in ihrer – dieses Mal offenbar altruistisch selbstlosen – Liebe ins Leben freigegeben und nicht getötet hat. Der Undine-Mythos erhalte somit eine neue Wendung. – Oder aber der Filmschluss adaptierte das Ende von Ingeborg Bachmanns *Undine geht*:

Ich bin unter Wasser. Bin unter Wasser.

[...]

Beinahe verstummt,

beinahe noch

den Ruf

hörend.

Komm. Nur einmal.

Komm.

(Bachmann 1982, S. 262f.)

Die in Christophs Hand erneut und überraschend aufgetauchte Skulptur des Industrietauchers, die sein Zusammentreffen mit Undine zu bezeugen scheint, stellt eine im Sinne der minimalistischen Fantastiktheorie idealtypische Form der ‚Ambivalentisierung‘ des Geschehens (Wörtche 1987, S. 102) am Filmende und über dieses hinaus dar (vgl. Todorov 1992, S. 42 f.).

Das Filmende akzentuiert demzufolge wohl am deutlichsten ‚ästhetische Eigenzeiten‘<sup>17</sup> und ruft die wunderbar mythische Lesart der Geschichte nochmals als Kontrastfolie zur realistischen Ästhetik auf. Schließlich gibt es auch für diese verschiedentliche Anhaltspunkte. Prototypisch wunderbar ertränkt Undine ihren Ex-Freund Jochen etwa fast laut- und scheinbar mühelos innerhalb weniger Sekunden im nächtlichen Pool, wo sie zuerst musenhafte verführerisch erscheint, um hernach spurlos wieder zu verschwinden. – Und im Gegenzug dazu vermag auch Christophs (Wieder-)Belebung durch ihr Verschwinden auf eine übernatürliche, mythische Motivierung des Geschehens zu verweisen.

## Fazit: Filmzeitliche Irritationen in UNDINE

Die interpretative Vieldeutigkeit von UNDINE kann entsprechend einer Auskunft Christian Petzolds, die er auf die Frage von Johanna Schwenk nach einer «gespenstischen Verschränkung der Realitätsebenen» (Petzold/Schwenk 2011, S. 92) in YELLA gegeben hat, durchaus seiner Intention entsprechen. Denn seine Antwort aus dem Jahr 2011 mag auch als ein Plädoyer für die Ambivalenzen in UNDINE gelten: «Es gibt ja nichts Schlimmeres als Traumbilder mit, was weiß ich, Nebel oder Unschärfen oder so. Das ist ja alles Quatsch. Ich finde[,] es geht darum, dass sich die Impression und das Virtuelle, das Imaginäre mit dem Realen unwiederbringlich vermischen. Darauf kommt es an. Die [Protagonistin] lebt ja in ihrer eigenen Vorstellung. Deshalb kann man das nur so filmen.» (Petzold/Schwenk 2011, S. 92)

Allgemein gefasst, und auf Petzolds Filme – speziell UNDINE, aber auch YELLA und TRANSIT – bezogen, gilt, dass die vermeintlich realistische Erzählweise durch die zeitlichen Irritationsmomente unterminiert wird: Die mutmaßlich eklatante Diskrepanz zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit, die Simultaneität zweier oder gar mehrerer Zeiten sowie die infrage gestellte zeitliche Abfolge fungieren als dezente Störelemente, welche die realistische Anmutung von UNDINE – ähnlich wie von YELLA – konterkarieren, indem den erzählten (Gegenwarts-)Welten alternative Weltentwürfe kontrastiv gegenübergestellt sind.

Im Rekurs auf den Beitragstitel sei abschließend herausgestellt, dass das Zerfließen der Zeit(en) in Christoph Petzolds ‚aquatischem Film‘ UNDINE eine be-

17 Zum wissenschaftlich und interdisziplinär diskutierten Phänomen der ‚Ästhetischen Eigenzeit‘ vgl. exemplarisch Gamper/Hühn 2014a, Gamper/Hühn 2014b, Bies/Gamper 2019.

sondere Affinität zum Liquiden aufweist, indem filmzeitliche Manipulationen oftmals in enger Verbindung zum Wasser vorgenommen werden und etwa Zeitlupe oder auch filmischer Rückwärtslauf im und mit Wasser inszeniert sind.

## Filmverzeichnis

### Filme von Christian Petzold

(chronologisch)

*DIE INNERE SICHERHEIT* (D 2000), Regie:

Christian Petzold, Drehbuch: Christian Petzold, Harun Farocki.

*WOLFSBURG* (D 2003), Regie und Drehbuch: Christian Petzold.

*GESPENSTER* (D 2005), Regie: Christian Petzold, Drehbuch: Christian Petzold, Harun Farocki.

*YELLA* (D 2007), Regie: Christian Petzold, Drehbuch: Simone Baer, Christian Petzold.

*JERICHOW* (D 2008), Regie und Drehbuch: Christian Petzold.

*BARBARA* (D 2012), Regie: Christian Petzold, Drehbuch: Christian Petzold, Harun Farocki.

*PHOENIX* (D 2014), Regie: Christian Petzold, Drehbuch: Christian Petzold, Harun Farocki.

*TRANSIT* (D/F 2018), Regie und Drehbuch: Christian Petzold.

*UNDINE* (D/F 2020), Regie und Drehbuch: Christian Petzold, Produktion: Florian Koerner von Gustorf, Michael Weber, Kamera: Hans Fromm, Schnitt: Bettina Böhler, Cast: Paula Beer (*Undine Wibeau*), Franz Rogowski (*Christoph*), Maryam Zaree (*Monika*), Jacob Matschenz (*Johannes*), Anne Ratte-Polle (*Anne*), Rafael Stachowiak (*Jochen*), Julia Franz Richter (*Nora*), Gloria Endres de Oliveira (*Antonia*), José Barros (*Miguel*), Laufzeit: (PAL) ca. 90 Min.

*ROTER HIMMEL* (D 2023), Regie und Drehbuch: Christian Petzold.

## Filme allgemein

(alphabetisch nach Filmtiteln)

*BACK TO THE FUTURE*-Trilogie (USA 1985, 1989, 1990, *ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT* 1–3), Regie: Robert Zemeckis, Drehbuch: Bob Gale, Robert Zemeckis (1. Teil).

*BEFORE THE RAIN* (MK/F/GB 1994, *VOR DEM REGEN*), Regie und Drehbuch: Milčo Mančevski.

*CLOUD ATLAS* (D/USA/HK/SGP 2012, *DER WOLKENATLAS*), Regie und Drehbuch: Tom Tykwer, Andy und Lana Wachowski.

*THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON* (USA 2008, *DER SELTSAME FALL DES BENJAMIN BUTTON*), Regie: David Fincher, Drehbuch: Eric Roth, Robin Swicord.

*ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* (USA 2004, *VERGISS MEIN NICHT!*), Regie: Michel Gondry, Drehbuch: Charlie Kaufman.

*FIGHT CLUB* (USA/D 1999), Regie: David Fincher, Drehbuch: Chuck Palahniuk (*Romanvorlage*), Jim Uhls (*filmische Adaption*).

*HAPPY END* (CZ 1967, original: *STASTNY KONEC*), Regie: Oldřich Lipský, Drehbuch: Oldřich Lipský.

*HEAVEN* (D/USA 2002), Regie: Tom Tykwer, Drehbuch: Krzysztof Kieślowski, Krzysztof Piesiewicz.

*INCEPTION* (USA/GB 2010), Regie: Christopher Nolan, Drehbuch: Christopher Nolan.

*INTERSTELLAR* (USA/GB 2014), Regie: Christopher Nolan, Drehbuch: Jonathan und Christopher Nolan.

- LOLA RENNT (D 1998), Regie und Drehbuch: Tom Tykwer.
- THE MATRIX [1. Teil] (USA/AUS 1999, MATRIX), Regie und Drehbuch: Andy und Larry Wachowski.
- THE MATRIX RELOADED [2. Teil] (USA/AUS 2003, MATRIX RELOADED), Regie und Drehbuch: Andy und Larry Wachowski.
- THE MATRIX REVOLUTIONS [3. Teil] (USA/AUS 2003, MATRIX REVOLUTIONS), Regie und Drehbuch: Andy und Larry Wachowski.
- THE MATRIX RESURRECTIONS [4. Teil] (USA/D 2021, MATRIX REVOLUTIONS), Regie: Lana Wachowski, Drehbuch: Lana Wachowski, Aleksandar Hemon, David Mitchell.
- MEMENTO (USA 2000), Regie und Drehbuch: Jonathan und Christopher Nolan.
- MULHOLLAND DR. (USA/F 2001, MULHOLLAND DRIVE – STRASSE DER FINSTERNIS). Regie und Drehbuch: David Lynch.
- RECONSTRUCTION (DK 2003), Regie: Christoffer Boe, Drehbuch: Christopher Boe, Morgens Rukov.
- STAY (USA 2005), Regie: Marc Forster, Drehbuch: David Benioff.
- TENET (USA/GB 2020), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.
- WINTERSCHLÄFER (D 1997), Regie und Drehbuch: Tom Tykwer.
- Literaturverzeichnis**
- Bachmann, Ingeborg (1982): «Undine geht» [1961]. In: Dies.: *Werke*. Hg. von Christine Koschel et al., Bd. 2: *Erzählungen*. 2. Aufl. München: Piper, S. 253–263.
- Becker, Andreas (2020a): «Fragen, rätselhafte Ellipsen und filmische Enigmen. Zur Einführung». In: Ders.: *Christian Petzold*. München: Edition Text + Kritik, S. 3–20.
- Becker, Andreas (2020b): «Schuld in Christian Petzolds WOLFSBURG». In: Ders.: *Christian Petzold*. München: Edition Text + Kritik, S. 30–43.
- Becker, Andreas (2020c) (Hg.): *Christian Petzold*. München: Edition Text + Kritik.
- Bies, Michael / Gamper, Michael (2019) (Hg.): *Ästhetische Eigenzeiten. Bilanz der ersten Projektphase*. Hannover: Wehrhahn.
- Brössel, Stephan / Kaul, Susanne (2020) (Hg.): *Echtzeit im Film. Konzepte – Wirkungen – Kontexte*. Paderborn: Fink.
- Brütsch, Matthias (2013): «When the Past Lies Ahead and the Future Lags Behind. Backward Narration in Film, Television, and Literature». In: Eckel, Julia et al. (Hg.): *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld: Transcript, S. 293–312.
- Brütsch, Matthias (2021): «Verkehrte Welt? Rückwärtserzählen in Film, Fernsehserie und Literatur». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 197–223.
- Buss, Esther (2020): «Undine (2020)». In: *Filmdienst – Lexikon des internationalen Films*. [filmDienst.de](https://is.gd/KI3oCC), <https://is.gd/KI3oCC> (letzter Zugriff: 27.9.2023).
- Durst, Uwe: *Theorie der phantastischen Literatur* [2001]. 2. Aufl. Berlin: Lit 2010.
- Fisher, Jaimey (2013): *Christian Petzold*. Urbana et al., IL: University of Illinois Press.
- Fisher, Jaimey (2020): «Der geschlechtsspezifische Raumsinn bei Christian Petzold. UNDINE, CLEO DE 5 À 7 und Doreen Masseys MACHT-GEOMET-

- RIE DES RELATIONALEN RAUMS». In: *Christian Petzold*. Übers. aus d. am. Engl. von Aylin Bademsoy. München: Edition Text + Kritik, S. 44–55.
- Gamper, Michael / Hühn, Helmut (2014a): *Was ist Ästhetische Eigenzeit?* Hannover: Wehrhahn.
- Gamper, Michael//Hühn, Helmut (2014b) (Hg.): *Zeit der Darstellung. Ästhetische Eigenzeiten in Kunst, Literatur und Wissenschaft*. Hannover: Wehrhahn.
- Grafe, Frieda (2004): «Realismus ist immer Neo-, Sur-, Super-, Hyper-. Sehen mit fotografischen Apparaten» [1979]. In: *Film/Geschichte. Wie Film Geschichte anders schreibt*. Berlin: Brinkmann & Bose, S. 45–53.
- Kreuzer, Stefanie (2020): «Filmische Authentizitätsfiktion und Echtzeit». In: Brössel, Stephan / Kaul, Susanne (Hg.): *Echtzeit im Film. Konzepte – Wirkungen – Kontexte*. Paderborn: Fink, S. 245–268.
- Kreuzer, Stefanie (2021a): «Einleitung. Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films». In: Dies. (Hg.): *Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 15–38.
- Kreuzer, Stefanie (2021b): «Filmische Achronien: Entwurf einer Typologie – BEFORE THE RAIN (MK/F/GB 1994), RECONSTRUCTION (DK 2003), MULHOLLAND DR. (USA/F 2001) und STAY (USA 2005)». In: Dies. (Hg.): *Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 245–308.
- Kreuzer, Stefanie (2021 c) (Hg.): *Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren.
- Petzold, Christoph / Schwenk, Johanna (2011): «Interview». In: Schwenk, Johanna: *Leerstellen – Resonanzräume. Zur Ästhetik der Auslassung im Werk des Filmregisseurs Christian Petzold*. Baden-Baden: Nomos, S. 87–93.
- Schwenk, Johanna (2011): *Leerstellen – Resonanzräume. Zur Ästhetik der Auslassung im Werk des Filmregisseurs Christian Petzold*. Baden-Baden: Nomos.
- Tetzlaff, Stefan (2021): «Zum Chronotopos der filmischen Zeitreise». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 327–358.
- Todorov, Tzvetan (1992): *Einführung in die fantastische Literatur* [1972, frz. 1970]. Übers. aus d. Frz. von Karin Kersten et al. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Wörtche, Thomas (1987): *Phantastik und Unschlüssigkeit. Zum strukturellen Kriterium eines Genres. Untersuchungen an Texten von Hanns Heinz Ewers und Gustav Meyrink*. Meitingen: Corian.
- Wünsch, Marianne (1998): *Die Fantastische Literatur der Frühen Moderne (1890–1930). Definition. Denkgeschichtlicher Kontext. Strukturen* [1991]. 2. Aufl. München: Fink.



Oliver Schmidt / Norman Sieroka

# Auditorische Signaturen von Zeitanomalien im Film

Von NOTTING HILL bis TENET

## 1 Einleitung

### Zeit und Zeitanomalien

Zeit ist die wohl wichtigste Dimension, in der sich Dinge ereignen. Sie mögen auch im Raum stattfinden, wie etwa eine Überschwemmung oder ein Klavierkonzert, aber auf jeden Fall fügt sich alles, was passiert, in eine zeitliche Ordnung – auch Erinnerungen, Sorgen, Wochentage. Anders formuliert: Zeit ist ein Ordnungsparameter von Ereignissen (vgl. Sieroka 2018, S. 10). Und dieser Parameter oder diese Dimension tritt üblicherweise nicht besonders hervor. Nur selten richtet sich unser Erleben, unsere Wahrnehmung spezifisch auf die Zeit oder Zeitlichkeit von Ereignissen. In der Regel sind für uns eben die Ereignisse selbst und als Ganzes relevant. Alles, was geschieht, geschieht «in der Zeit», ohne dass dabei etwas Abstraktes wie «die Zeit» in den Vordergrund tritt. Wir hören das Klavierkonzert oder sehen die Überschwemmung, nicht aber deren Dauer. Die zeitliche Ausdehnung von Ereignissen oder auch deren mögliche wechselseitige Taktung rücken eher selten in den Fokus unserer Aufmerksamkeit. Und wenn dies doch einmal der Fall ist, so handelt es sich eher um eine Anomalie; und oft sind solche Anomalien negativ behaftet und tendieren gar in Richtung des Zwanghaf-

ten oder Pathologischen (vgl. Fuchs 2013; Sieroka 2018, S. 79–85). So richten wir die Aufmerksamkeit direkt dann auf die Zeit, beziehungsweise auf das Vergehen von Zeit, wenn wir beispielsweise auf das baldige Eintreffen der Bahn hoffen, um noch rechtzeitig zu einem Termin zu erscheinen, oder wenn wir nervös im Wartezimmer sitzen und auf die Behandlung durch die Zahnärztin warten. Wir blicken dann womöglich immer und immer wieder auf die Uhr. In der Tat werden viele Psychopathologien, zumindest in Teilen, als Zeitwahrnehmungsstörungen beschrieben (vgl. Moskalewicz/Schwartz 2020; Sieroka 2024, S. 101–110).

## Zeitanomalien im Film und die Rolle des Auditorischen

Auch im Kontext des Films, den wir im Folgenden und im Speziellen behandeln werden, verstehen wir den Begriff Zeitanomalie in diesem weiten Sinne: Eine Zeitanomalie liegt in einem Film dann vor, wenn die Zeit, beziehungsweise die Zeitlichkeit dessen, *was* im Film geschieht, oder der Art und Weise, *wie* der Film erzählt (vgl. Kreuzer 2021), in den Vordergrund tritt und die Aufmerksamkeit der Zuschauer:innen auf sich zieht. Als «anormal» möchten wir solche Momente der Zeitlichkeit deshalb bezeichnen, weil Zeit zusammen mit dem Raum normalerweise nur den Hintergrund, sozusagen das Bühnengerüst, für die eigentliche Handlung eines Films bildet, aber in der Regel selbst nicht zum Element oder gar Akteur der Handlung wird.

Nun wäre es ein viel zu umfangreiches Unterfangen, filmische Zeitanomalien in ihrer ganzen Breite und Varietät charakterisieren zu wollen. Deshalb werden wir unsere Überlegungen und exemplarischen Fallunterscheidungen im Folgenden lediglich auf *einen* Aspekt solcher Anomalien beschränken – und zwar auf *auditorische Signaturen* von zeitlichen Auffälligkeiten. Diese werden wir exemplarisch auf unterschiedlichen Ebenen untersuchen, angefangen vom einzelnen szenischen Zeitreisegeräusch bis hin zum *soundtrack* eines ganzen Films.

Der Fokus gerade auf *auditorische* Signaturen scheint dabei aus mindestens zwei Gründen sinnvoll: Zum einen ist es ein allgemeines Desiderat der Filmwissenschaft, den Ton als medienpezifische Qualität des Films stärker zu berücksichtigen,<sup>1</sup> zum anderen sind gerade Zeit und Hören aufs Engste miteinander verwoben (vgl. Sieroka 2024). Sämtliche auditorischen Qualitäten, die wir wahrnehmen – Tonhöhe, Klangfarbe, Rhythmus, Tondauer und so weiter – entsprechen auf physikalischer Ebene zeitlichen Regularitäten, also der Frequenzstruktur des

1 Zwar ist der Filmtone mittlerweile fester Bestandteil der filmwissenschaftlichen Theoriebildung – exemplarisch sei hier verwiesen auf Michel Chions *Audio-vision. Sound on screen* (1990), Rick Atmans *Sound Theory, Sound Practice* (1992) und Barbara Flückigers *Sound Design* (2001). Zudem ist die Analyse und Theoretisierung des Filmtons mit dem weiteren medienwissenschaftlichen Forschungsfeld der *Sound Studies* verschränkt. Dennoch bleibt der Ton in der konkreten filmischen Analyse bis heute ein eher unterbelichteter Aspekt.

Schalls (vgl. Zwicker/Fastl 1990; Sieroka 2018, S. 71). Entsprechend sensitiv sind wir gerade beim Hören für zeitliche Veränderungen wie Taktverschiebungen: mehr als beim Riechen, Fühlen und auch Sehen.<sup>2</sup> Und so lauten unsere Leitfragen: Wie werden zeitliche Anomalien für die Zuschauer:innen auf der Tonebene inszeniert, oder etwas pointierter: Wie werden sie *betont*? Welche Funktionen erfüllen diese auditorischen Signaturen für andere Ebenen der Filmgestaltung? Und welches Bedeutungsangebot machen sie den Zuschauer:innen, bezogen auf die Filmwelt (diegetisch) oder die Art und Weise, wie der Film seine Geschichte vermittelt (extradiegetisch)? Anhand von Fallbeispielen werden wir verschiedene Typen und Funktionen von auditorischen Signaturen untersuchen, die auf je unterschiedliche Weise die Wahrnehmung von Zeitanomalien auf tonaler Ebenen prägen.

## 2 Auditorische Gestalten und Signaturen

### Gestalthören

Es lohnt sich, den gerade schon angedeuteten Vergleich zwischen Sehen und Hören noch etwas zu vertiefen. Das Sehen erweist sich nämlich bei der anderen wichtigen Dimension von Ereignissen als besonders sensitiv: beim Raum. Ginge es uns um räumliche Anomalien, würden wir vermutlich von visuellen Signaturen sprechen; da es uns aber um zeitliche Anomalien geht, steht das Hören im Zentrum.

Im Bereich des Sehens gibt es viele sogenannte Gestaltphänomene, durch die unsere Wahrnehmung automatisch strukturiert wird und die vielen Menschen geläufig sein dürften: Liegen Linien dicht nebeneinander, so gruppieren wir sie; Figuren, die teilweise verdeckt sind, «vervollständigen» wir; es gibt sogenannte Kippbilder wie der berühmte Necker-Würfel, die im Wechsel auf zwei unterschiedliche Weisen gesehen werden können, und vieles mehr. Weniger geläufig ist demgegenüber, dass es analoge Gestaltphänomene auch beim Hören gibt: Klänge, die «dicht beieinanderliegen», fügen wir zusammen; ein kurzzeitiges Rauschen zerstört nicht die wahrgenommene Kontinuität eines Liedes; Klangfolgen werden im Wechsel auf zwei unterschiedliche Weisen gehört und so weiter.<sup>3</sup>

- 2 Dieser allgemeine Zusammenhang von Zeit und Hören bestätigt sich nicht nur durch moderne psychophysikalische Untersuchungen (vgl. als Standardwerk Fraisse 1985), sondern auch auf einer breiteren philosophiegeschichtlichen Ebene. So gilt Husserl (1969) nach wie vor als Klassiker der Analyse des inneren Zeitbewusstseins. Interessanterweise ist dies aber genau derjenige Text, in dem sich Husserl ausnahmsweise der auditorischen Wahrnehmung widmet, wohingegen seine Phänomenologie, wie bereits der Name andeutet, ansonsten stark visuell ausgerichtet ist. Ähnliches ließe sich beispielsweise auch über die Arbeiten von William James sagen.
- 3 Vgl. Bregman (1990). Konkrete Hörbeispiele zu den gerade genannten Phänomenen finden sich auf der freizugänglichen und zu Sieroka 2024 gehörenden YouTube-Playlist «Zeit-Hören»: <https://tinyurl.com/3ckwef2x>.

Und während es beim Sehen immer um die *räumliche* Anordnung und damit auch die *räumliche* Gestalt geht, ist es beim Hören die *zeitliche* Anordnung und mithin *zeitliche* Gestalt. Anders und salopp ausgedrückt: Ob zwei Linien «dicht» nebeneinander liegen, bemisst sich in Zentimetern; ob zwei Töne «dicht» nebeneinander liegen, bemisst sich in Sekunden (oder als deren Kehrwert, nämlich der Frequenz, in Einheiten von «Hertz»). Ob ich den Necker-Würfel auf die eine oder andere Weise sehe, wird insbesondere durch die Dicke einzelner Striche bestimmt; ob ich alternierende Klänge als einheitliche Klangfolge oder als zwei separate Folgen wahrnehme, hängt insbesondere von der Geschwindigkeit ab, mit der die Töne aufeinanderfolgen (vgl. Bregman 1990; Sieroka 2024, inkl. Hörbeispiel).

Das Hören ist immer schon und in ganz besonderer Weise ein zeitlicher Integrationsprozess (vgl. Sieroka/Uppenkamp 2022). Deshalb führt das zeitliche Invertieren von Klängen auch nicht zu einer schlichten zeitlichen Umkehr des Wahrgenommenen. Da viele Instrumente charakteristische Einschwingvorgänge haben, ist der Wiedererkennungswert beispielsweise eines rückwärts abgespielten Klaviertons eher gering. Und Ähnliches gilt auch für sehr viele Klänge und Geräusche, die wir aus dem Alltag kennen oder die besonders filmrelevant sind, wie beispielsweise Schüsse in Thrillern; und es gilt insbesondere auch für Sprache. Wir besitzen eine große Sensitivität dafür, ob etwas wie gewohnt «vorwärts in der Zeit» erklingt. Aber umgekehrt führt ein Geräusch, das «rückwärts in der Zeit» abgespielt wird, eben nicht immer zum Eindruck, dass hier ein bekannter Prozess zeitlich rückwärts abliefe. Um einen solchen Eindruck zu erwecken, ist, wie wir weiter unten noch an konkreten Beispielen diskutieren werden, deutlich mehr nötig – und ein zum Teil recht experimentelles *sound engineering*.

## Auditorische Signaturen im Film

«Signaturen» betrachten wir als einen besonders fruchtbaren Schlüsselbegriff für einen Zugang zur tonalen Analyse von Zeitanomalien, weil mit ihm drei zentrale Aspekte der Filmerfahrung adressiert werden: Erstens können filmische Ereignisse wie Zeitreisen, achronologisches Erzählen oder Orte mit gestörter oder multipler Zeitlichkeit auf der Tonebene des Films, bildlich gesprochen, *Spuren hinterlassen*. Dies trägt der Tatsache Rechnung, dass wir es beim Film mit einem multimodalen Medium zu tun haben (vgl. Bateman 2012; Wildfeuer 2014), bei dem Hören und Sehen sowie weitere Modi der Filmwahrnehmung eng miteinander verwoben sind. Diese Verschränkung spielt eine zentrale Rolle im Prozess der Bedeutungsbildung aufseiten der Zuschauer:innen. In der Analyse solcher auditorischer Spuren geht es daher auch um das textuelle und semantische Wechselspiel von tonalen Elementen mit der Bild-, Narrations- und Handlungsebene, das sich zwischen Komplementarität, Indexikalität und Assoziativität bewegt. Mit dem Begriff der *temporalisation* beschreibt Michel Chion (2019, S. 12–15) explizit diese

zentrale Funktion des Filmsounds, nämlich ganz allgemein die Wahrnehmung von filmischer Zeit zu beeinflussen.<sup>4</sup>

Zweitens unterliegt der Ton – dazu gehören Sprache, Musik, Geräusche und weitere Klangelemente – wie alle anderen Gestaltungsmittel des Films bestimmten historischen Konventionen, und er kann, etwa im Kontext von Genres, mehr oder weniger *wiedererkennbare Muster* ausbilden. Ein Sprung durch die Zeit wird häufig durch ein stereotypes *whoosh*-Geräusch begleitet, welches das Moment des plötzlichen Verschwindens auf der Tonebene assoziativ erfahrbar macht – wie eine Kraft, die eine Figur durch die Zeiten reißt und dabei ein Bewegungsgeräusch erzeugt.<sup>5</sup> Beispiele für exzessives Springen durch verschiedene Zeiten und Multiversen, begleitet von solchen *whoosh*-Geräuschen, finden sich in den Serien THE UMBRELLA ACADEMY und LOKI. Zeitanomalien sind in beiden Serien so selbstverständlich, dass es jeweils sogar eine Behörde gibt, die über den richtigen Verlauf der Zeit wacht. Wenn Zeitagenten und Protagonisten wiederholt durch verschiedene Zeiten jagen, wird das *whoosh*-Geräusch Teil einer ironischen Inszenierung des Zeitspringens und kann als selbstreflexiver Kommentar auf das Genre der Zeitreisefilme gelesen werden.

Ein dritter und letzter Aspekt von auditorischen Signaturen ist ihre *potenzielle Besonderheit*, also das, was sie von anderen (bekannt)en tonalen Inszenierungsweisen unterscheidet. Dies ist insbesondere dann der Fall, wenn es sich um eine unkonventionelle Gestaltungsweise handelt, bei der der Ton selbst wahrnehmungsauffällig wird und quasi Objektcharakter annimmt. Pierre Schaeffer prägte bereits in den 1960er-Jahren für solche Phänomene den Begriff *object sonore* (Schaeffer 1966, XVI.2; vgl. Steintrager/Chow 2019). Gemeint ist hier nicht die Quelle eines Klangs, sondern vielmehr ein eigenständiges Klangphänomen, das quasi losgelöst von seiner materiellen Basis wahrgenommen wird. Barbara Flückiger bezeichnet solche Klangobjekte auch als *key sounds* (Flückiger 2010, S. 174–176), die eine besondere, oftmals artifizielle Gestaltung aufweisen, sich von der restlichen Tonebene abheben und als wiederkehrendes Klangphänomen eine bedeutungstragende Funktion innerhalb der Filmhandlung erfüllen. Als prägnantes Beispiel für einen solchen *key sound* nennt Flückiger das artifizielle Hubschraubergeräusch aus der Eingangssequenz von Francis Ford Coppolas Vietnam-Kriegsfilm APOCALYPSE NOW. Zusammen mit dem Song «The End» von The Doors setzt dieses Rotorengeräusch als Klangobjekt den Ton – im doppelten Sinne – für die weitere

- 4 Chion geht es in erster Linie um die Wahrnehmung der Zeit des Filmbildes, seine Überlegungen lassen sich aber analog auf die Zeit und die temporalen Ereignisse innerhalb der Filmwelt übertragen.
- 5 Ein weiteres Beispiel für ein auditorisches Stereotyp findet sich im Martial-Arts-Genre: Arme und Beine von Karatekämpfern machen hier üblicherweise einen *swish*-Sound bei jedem Schlag oder Tritt (vgl. Lensing 2006, S. 27). Ähnlich verhält es sich mit den Schlaggeräuschen in Bud-Spencer-Filmen. Die Artifizialität beider auditorischer Signaturen des Kampfes unterstreicht die für das jeweilige Genre bedeutsame Schnelligkeit der Kämpfer oder hier Bud Spencers bärenhafte Schlagkraft. Und beide Sounds sind inszenatorisch dicht verwoben mit der Körperperformance der Figuren und einer visuellen Darstellung des Kämpfens.

Handlung und definiert eine alpträumhafte Subjektivität, die im Laufe des Films durch den wiederholten Einsatz des Hubschraubergeräusches immer wieder aufgerufen wird. Man könnte sagen, dass es sich hierbei um eine auditorische Signatur handelt, die, vermittelt durch traumatische Kriegserlebnisse und exzessiven Drogenkonsum, den alpträumhaften Blick des Protagonisten auf die Wirklichkeit widerspiegelt – Raum und Zeit bilden hier kein festes Koordinatensystem mehr. Hans Jürgen Wulff beschreibt solche Klangobjekte wie folgt:

Sie sind immer wahrnehmungsauffällig und nehmen gegenüber anderen Klängen eine privilegierte, erkennbar symbolträchtige Stellung ein. Sie stehen in aller Regel für sich selbst, begleiten unter Umständen besondere Szenarien (wie das Echolot in Wolfgang Petersens *DAS BOOT*, BRD 1981) oder grundieren das Soundscape ganzer Filme [...] Sie sind spezifische Klangerfindungen für den jeweiligen Film, der ihnen ihre spezifische Bedeutung zuschreibt. (Wulff o. J.)

Gerade unkonventionelle auditorische Signaturen von Zeitanomalien lassen sich in diesem Sinne als herausgehobene, privilegierte *key sounds* beziehungsweise Klangobjekte begreifen, die als Teil des *sound designs* für den jeweiligen Film konzipiert wurden und semiotisch vielfältig mit anderen Gestaltungsebenen des Films verwoben sind. Und auch die beiden gerade genannten *key sounds* haben einen besonderen Bezug zur Zeit: Das Lied der Doors zusammen mit dem Klang der an einen Freischneider erinnernden Rotorblätter hebt die eigene Endlichkeit und den nahenden Tod hervor; und das Echolot mit seinem langen Nachhall und der extrem niedrigen Wiederholungsfrequenz <zerdehnt> das Erleben auf geradezu unerträgliche Weise und schürt auch hier die Angst um das eigene Leben.

Im Folgenden wollen wir verschiedene Gestaltungsweisen und Funktionen von auditorischen Signaturen exemplarisch anhand ausgewählter Filme betrachten, die auf unterschiedliche Weise das Brechen mit der Idee einer linearen Zeitlichkeit auf der Tonebene verhandeln und die innerhalb der Filmgeschichte teilweise ikonischen Status erreicht haben.

### 3 Sound Design: Zeitlosigkeit des Zwischenreiches in POLTERGEIST und TWIN PEAKS

#### TWIN PEAKS

Es sind oftmals Orte außerhalb der Handlungswelt der Figuren, an denen das uns bekannte Geflecht von Raum und Zeit aus den Fugen geraten zu sein scheint, an denen seltsame Dinge geschehen und die Zeit nichtlinear fortzuschreiten scheint. Dies können Datenräume wie der Cyberspace sein, Orte in der Psyche einer Figur, fiktionale Räume eines Films-im-Film oder transitorische Grenzzräume, die den Über-

gang von einer Welt zu anderen markieren (vgl. Schmidt 2012, S. 116–129). Ein solcher transitorischer Grenzraum zwischen der Welt der Lebenden und der Welt der Toten findet sich in der von David Lynch inszenierten Serie TWIN PEAKS sowie im Film TWIN PEAKS – FIRE WALK WITH ME, dem Sequel der Geschichte um den FBI-Agenten Dale Cooper, der den mysteriösen Mord an der Schülerin Laura Palmer aufklären muss. Im sogenannten *red room*, einem Ort zwischen Diesseits und Jenseits, begegnet Cooper nicht nur Laura Palmer wieder, die zwischen den Welten festzustecken scheint, sondern hier laufen Ereignisse auf seltsame Weise ab: Personen scheinen sich hier gleichzeitig vorwärts und rückwärts durch die Zeit zu bewegen, was nicht nur zu einer grotesken *body performance* der Figuren führt, sondern auch zu einer absonderlichen Art zu sprechen, die ebenso mysteriös wie artifiziell klingt. Realisiert wurden diese Szenen, indem die Schauspieler das Klangbild einer rückwärts abgespielten Vorlage ihres Texts auswendig gelernt und eingesprochen haben. Für den fertigen Film wurden diese Szenen wiederum invertiert abgespielt, sodass die Worte für die Zuschauer:innen wieder verstehbar wurden. Es entsteht in diesen Szenen somit eine Überlagerung aus Eindrücken einer vorwärts wie auch rückwärts laufenden Zeit. Auf eigentümliche Weise verschränkt sich somit das, was gerade noch wahrgenommen wurde, mit dem, was unmittelbar antizipiert wird.<sup>6</sup> Man könnte geradezu davon sprechen, dass sich hier Vergangenes und Zukünftiges gegenseitig aufheben und dass die Zeit im *red room* somit gleichsam stillzustehen scheint.

Doch was genau sind die klanglichen Ursachen, die zu diesem Eindruck einer widersprüchlichen Zeitlichkeit oder Zeitlosigkeit führen? Pascal Marc Wagner (2017) hat einen zentralen Satz (A), der in der Episode «Beyond Life and Death» (S2, E22) von der Figur Laura Palmer im *red room* gesprochen wird, in die phonetische Umschrift transkribiert, und zwar einmal, wie er normal gesprochen klingen würde (B), und einmal, wie er in der Serie zu hören ist (C):

(A)

Hello Agent Cooper.  
I'll see you again in twenty-five years.  
Meanwhile.

(B)

/heləv eɪdʒənt ku:pə/  
aɪl si: jə əgeɪn ɪn twentɪfaɪv jɪəz  
mi:nwaɪl/

6 Interessant wäre hier eine genauere phänomenologische Untersuchung, die nicht nur beschreibend verfährt, sondern das Wahrgenommene auch im Sinne der Husserl'schen Analyse des inneren Zeitbewusstseins rekonstruiert (Husserl 1969). Tatsächlich stellen anomale Verquickungen von unmittelbaren Erinnerungen und Antizipation immer wieder den inhaltlichen Kern der bereits erwähnten Rekonstruktionen von Psychopathologien als Zeitwahrnehmungsstörungen dar (vgl. erneut Moskalewicz/Schwartz 2020; Sieroka 2024, S. 101–110).

(C)

/helɔ: əʒiənt ɡopəʔ

<sup>h</sup>ail siʃə<sup>h</sup>a:gen ən twentifa:fjərsm<sup>h</sup>i:nwail/

Vergleicht man diese phonetischen Umschriften miteinander, so lassen sich Spuren der beschriebenen doppelten tonalen Inversion feststellen. Manche Phoneme haben sich verändert, darunter auch Diphthonge, die sich rückwärts gesprochen nicht gut reproduzieren lassen. Wagner nennt zudem drei Aspekte, die in besonderer Weise zu einem Moment der Verfremdung beitragen: Eine starke Überbetonung von Vokalen, was möglicherweise darauf zurückzuführen sei, dass die Schauspieler:innen versucht haben, besonders deutlich zu sprechen, damit die Aufnahme auch nach der Umkehrung noch gut zu verstehen ist; eine Intonation, die normalerweise als sinnunterstützende Rhythmisierung des Gesagten kaum noch zu einer natürlich gesprochenen Sprache passt, und auffällige Aspirationen (dargestellt durch ein hochgestelltes h). Dabei handelt es sich um Aushauchlaute, also Atemgeräusche, die rückwärts abgespielt besonders verfremdet klingen.

Kehrt man diese Szene jedoch um und hört das Kauderwelsch, das die Schauspieler tatsächlich eingesprochen haben, so scheinen diese Aspirationen verschwunden zu sein.<sup>7</sup> Sie scheinen also nur von uns wahrgenommen zu werden, wenn sie zeitlich invertiert wurden.<sup>8</sup> Ein Grund für diesen Eindruck der Verfremdung könnte darin liegen, dass hier mit der Physik der Lautproduktion gespielt wird. Aspiranten treten häufig nach Plosivlauten wie p, t oder k auf und basieren im Grunde auf einem abrupten Druckausgleich beim Sprechen, also einem Aushauch, der schnell abebbt, bis der Druckausgleich vollzogen ist. Als Hörer:innen haben wir ein sehr feines Gespür dafür, was uns in dieser Hinsicht klanglich plausibel erscheint. Und das basiert wiederum auf dem, was uns aus dem Alltag vertraut ist und sozusagen der typischen (vorwärts gerichteten) Alltagsphysik folgt. Man könnte es also auch so ausdrücken, dass bei den Szenen im *red room* eine Art «falsche Physik» der Klangerzeugung herrscht, die in unserem Hören zu einem Moment der Irritation über die zeitliche Natur des Sprechens führt.

Tatsächlich finden sich in den Szenen im *red room* auffallend viele Geräusche wie Fingerschnippen, Klatschen oder auch übertriebenes Lachen, die ein ähnliches Klangbild aufweisen. Es geht hier also um *sounds* mit einem bestimmten

7 Vgl. hierzu die Szene auf youtube.com vorwärts und rückwärts abgespielt: «Laura Palmer I'll See You In 25 Years». Gustavo Arcángelo, 26.03.2014, <https://is.gd/w9uGUi> (13.8.2024), «TWIN PEAKS. Laura Palmer Red Room un-reversed sequence». Dominique Tardy, 8.6.2017, <https://is.gd/Ns7cXi> (13.8.2024).

8 An dieser Beobachtung wird auch deutlich, dass unterschieden werden muss zwischen der physikalischen Schallmessung und der Wahrnehmung und Empfindung des Schalls zu einem finalen Höreindruck – ein wissenschaftlicher Bereich, mit dem sich die Psychoakustik beschäftigt.

Frequenzbild (eine abrupte Erregung mit Ausklang), die rückwärts besonders artifiziell klingen: im Gegensatz etwa zu einem kontinuierlichen Rauschen, dessen Umkehrung auditiv kaum wahrzunehmen ist. Solche Geräusche werden in der Sound-Effekt-Produktion auch als *reverse whoosh* (auch *backwards whoosh*) bezeichnet und dienen im Mystery-Genre als etabliertes klangliches Stereotyp für Zeitanomalien oder Transitionen im Allgemeinen.

## POLTERGEIST

Auch wenn TWIN PEAKS den Einsatz von *reverse whoosh sounds* zur Markierung filmischer Zeitanomalien stark beeinflusst hat, gibt es bereits rund zehn Jahre zuvor ein anderes herausragendes Beispiel, das bis heute genreprägend ist und ikonischen Status erreicht hat: Die Stimme der achtjährigen Carol Anne in POLTERGEIST. Diese ist ebenfalls in einer Art Zwischenreich zwischen dem Diesseits und dem Jenseits gefangen und kommuniziert mit ihrer Familie nur durch das nächtliche Rauschen des Fernsehers. Anders als in TWIN PEAKS wird dieser ‹andere Ort› im Film niemals gezeigt. Informationen über seine Natur erhalten die Familienmitglieder, und mit ihnen die Zuschauer:innen, nur über Carol Annes Berichte und vor allem über das Klangbild ihrer Stimme. Diese ist, ähnlich wie die Stimme von Laura Palmer im *red room*, durch eine multiple Zeitlichkeit gekennzeichnet und scheint gleichzeitig vorwärts und rückwärts zu laufen.

Die technische Umsetzung ist in diesem Fall jedoch etwas anders gestaltet. Der Haupteffekt entsteht folgendermaßen: Die Stimme des Mädchens wird invertiert und mit einem Hall versehen, bevor sie erneut invertiert wird. Die Zuschauer:innen hören also die Sätze des Mädchens normal vorwärts, doch der Hall, den einzelne Worte erzeugen, erscheint als *reverse whoosh sound* vor(!) jedem Wort. Versucht man den Eindruck von Zeitlichkeit, der dabei entsteht, physikalisch zu deuten, könnte man sagen, dass den gesprochenen Worten ihr ‹Echo› sozusagen vorausgeht. Für die Zuschauer:innen, die dies hören, kommt es also auch hier zu einer eigentümlichen Verschränkung eines vorwärts- mit einem rückwärtsgerichteten Zeitverlauf. Insgesamt löschen sich somit die üblichen Gerichtetheiten auf, und es entsteht der Eindruck eines ‹zeitlosen Zwischenreichs›.

Tatsächlich wurde der *sound* in diesen Szenen noch weiter manipuliert, um den Eindruck einer verfremdeten Zeitlichkeit zu verstärken, wie Alan Howarth, der in POLTERGEIST für das *sound design* verantwortlich war, im Interview bemerkt:

So I took the little girl's voice and put it backwards through the tape recorder into some spring reverb and fooled with the speeds on the eight-track and recorded two backwards passes. Then I put another version going out to the surround, so that each word kind of passed through the room a bit like a

Doppler effect. [...] that became the effect in the movie. Now that's iconic – whenever you do a voice from another dimension that's exactly the sound you do, you hear it in a million movies. (zit. n. Wilson, o. J.)

Sowohl TWIN PEAKS als auch POLTERGEIST sind prägnante Beispiele dafür, wie die Gestaltung des Filmtons maßgeblich die Vorstellung und das Erleben von «anderen Räumen» (vgl. Schmidt 2012, S. 192–199) beeinflussen kann, in denen die Grenzen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verschwimmen. Der diegetische Filmtone fungiert dabei als eine Art Raumzeitindikator, durch den wesentliche Eigenschaften der Ontologie dieser «anderen Räume» vermittelt und für die Zuschauer:innen erlebbar gemacht werden. Beide Werke verdeutlichen zudem die zentrale Bedeutung auditorischer Signaturen im Mystery-Genre, insbesondere im Zusammenhang mit Zeitanomalien und deren klanglicher Stereotypisierung.<sup>9</sup> Die in TWIN PEAKS und POLTERGEIST eingesetzten Sounds können in diesem Sinne als prototypisch gelten und stellen bis heute einen zentralen Bezugspunkt für das *sound design* im Mystery-Genre dar.

#### 4 *Soundtrack*: Melodische Markierungen von Zeitanomalien

Nicht nur das *sound design* einzelner Klänge kann als Signatur für Zeitanomalien dienen, sondern auch *soundtracks* werden eingesetzt, um Besonderheiten im Zeiterleben auf diegetischer wie nichtdiegetischer Ebene zu markieren und hervorzurufen. Betrachten wir zunächst ein Beispiel, indem es nicht um die Infragestellung der Zeitrichtung oder um Zeitschleifen geht, sondern um eine schlichte Zeitraffung: die Portobello-Road-Sequenz aus NOTTING HILL. Nach der Trennung von seiner Freundin läuft der Hauptcharakter in einer zweiminütigen Plansequenz die Portobello Road in London entlang. Allerdings entspricht dies auf der erzählerischen Ebene einem Zeitraum von mehr als einem Jahr. Als *soundtrack* erklingt dazu der Song «Ain't No Sunshine» von Bill Withers. Im Takt des Liedes, das auf Textebene ganz direkt seinen Trennungsschmerz widerspiegelt, geht der Protagonist gleichsam durch die Monate: Die Jahreszeiten wechseln ebenso wie die Kleidung der Passanten, seine Schwester begegnet ihm einmal mit einem neuen Freund, einige Meter weiter (entsprechend einige Monaten später) sieht man die Trennung der beiden sowie weitere flüchtige Begegnungen mit Personen in der Straße.

Auch bei diesem Beispiel haben wir es formal mit einer Zeitanomalie zu tun, die als eine Form des Zeitraffers auf extradiegetischer Ebene ein etabliertes filmi-

9 Zum Aspekt der Stereotypisierung des Tons insbesondere im Kontext von Genres siehe Schweinitz (2006, S. 62f.).

ches Mittel darstellt und insofern anders als die bisherigen Beispiele nicht *per se* einen irritierenden oder verfremdenden Eindruck vermittelt.<sup>10</sup> Gleichwohl fungiert der Ton hier als eine auditorische Signatur, die die Szene und mit ihr die inszenierte Zeitanomalie einklammert, ihr sozusagen einen melodischen und damit auch zeitlichen Rahmen gibt und sie damit gleichsam semantisch wie narrativ stabilisiert. Hans Jürgen Wulff (2013) bezeichnet solche musikalisch herausgehobenen Szenen als *musikalische Inserts*, die auffallend oft reflexiven Charakter haben und Bedeutungsebenen der Handlung entweder in der musikalischen Performance verdichten, diese kommentieren oder schlicht eine Zäsur im Handlungsverlauf darstellen.

Durch den *soundtrack* gelingt es, die Entfremdung der Hauptfigur von ihrem sozialen Umfeld in der zeitlichen Abfolge audiovisuell erfahrbar zu machen und gleichzeitig als metaphorische Darstellung zu markieren. Die Zuschauer:innen springen sozusagen mit dem Regisseur auf eine Metaebene. Entsprechend geschieht das, was man sieht, nicht in der gleichen Erzähl- und Zeitlogik wie die sonstige Handlung, sondern es wird übergeordnet die empfundene Trauer thematisiert. Gleichzeitig ist aber kein Zeitpunkt übersprungen, sondern *soundtrack* und Szene erhalten die, wenn auch geraffte, Kontinuität der Handlung – zumal der Protagonist im Takt der Musik immer weiter geht.

Was diesen letzten Punkt anbelangt, nämlich die Handlungskontinuität trotz unterschiedlicher Zeitebenen zu wahren, ist die Portobello-Road-Sequenz aus NOTTING HILL nicht unähnlich den Quicksilver-Sequenzen in X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST und X-MEN: APOCALYPSE. Der Superheld Quicksilver rettet durch seine übermenschliche Schnelligkeit wiederholt Verbündeten und Unbeteiligten das Leben. Während die jeweiligen Handlungsszenen sich so stark verlangsamen, dass sie fast still zu stehen scheinen, begleiten die Zuschauer:innen Quicksilver bei seiner wilden – und mit sichtlichem Vergnügen und zahlreichen unnötigen Aktionen ausgeführten – Rettungsperformance. So bewegt sich Quicksilver in X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST während einer Konfrontation mit Sicherheitskräften zu dem Song «Time in a Bottle» von Jim Croce durch eine Großküche, die mit ihren vielen durch die Luft wirbelnden Utensilien zu einer chaotischen Skulptur erstarrt zu sein scheint, und rettet seine Verbündeten mit Leichtigkeit selbst vor bereits abgefeuerten Pistolenkugeln. Auch hier geht es um die Verbindung von zwei jeweils kontinuierlich verlaufenden Zeitebenen, von denen eine den Protagonisten betrifft, dessen Zeitrahmen und Taktung die Zuschauer:innen weitgehend

10 Dennoch lassen sich auch in dieser Szene zwei konkurrierenden Zeitlichkeiten ausmachen: die wechselnden Jahreszeiten und sozialen Beziehungen, die sich über ein Jahr erstrecken, und die Tatsache, dass die Hauptfigur ohne Schnitt tatsächlich nur zwei Minuten die Straße entlang geht. In dieser Hinsicht haben wir es bei dem Beispiel mit der Vermischung eines diegetischen szenischen Raums und eines extradiegetischen Montageraums zu tun, in dem normalerweise solche Zeitraffungen über Tage, Wochen und Monate hinweg realisiert werden.

folgen, und einem Zeitrahmen und einer Taktung der Umgebung, die im Gegensatz zur Portobello-Road-Sequenz in NOTTING HILL nicht ungewohnt gestaucht oder schnell erscheint, sondern extrem gedehnt und langsam.

Für die beteiligten Personen sind diese rettenden Handlungen freilich viel zu schnell, als dass ihnen währenddessen klar würde, was gerade passiert. Faktisch wird die eigentliche Handlungsebene in dieser Szene angehalten. Was sich stattdessen durch diese Zeitanomalie öffnet, ist ein ästhetischer Reflexionsraum, in dem auf einmal genug Zeit gegeben ist, um über die Endlichkeit der eigenen Existenz nachzudenken – und die Schwierigkeit, seine begrenzte Zeit im Leben sinnvoll zu nutzen. So heißt es im Lied: «If I could save time in a bottle [...]. But there never seems to be enough time to do the things you want to do [...]». Vor dem Hintergrund des in letzter Sekunde abgewendeten Todes der Freunde, bekommen diese Songzeilen eine zusätzliche Bedeutungsebene, als letzte Gedanken eines Menschen kurz vor seinem potenziellen Tod.

Auch wenn die Zeitanomalie in diesem Fall auf diegetischer Ebene auftritt, so haben wir es doch mit einer ähnlichen Funktionalisierung des *soundtrack* wie in NOTTING HILL zu tun. Die aktuelle Szene wird als eine Art *musikalisches Insert* formal aus dem Handlungsverlauf herausgehoben und fungiert als dramaturgische Zäsur und gleichzeitig als metadiegetischer Kommentar zum bisher Geschehenen. Und auch hier haben wir es mit einer Form der Stabilisierung einer ambivalenten Zeitlichkeit durch ein klares musikalisches *framing* zu tun. Man könnte auch sagen: Es geht in diesem Fall nicht um kognitive Verstörung (vgl. Kap. 3), sondern vielmehr um kommunikative Vergemeinschaftung.

Ähnlich verhält es sich in X-MEN: APOCALYPSE. Quicksilver rettet hier zum Song «Sweet Dreams» von den Eurythmics einen Bewohner nach dem anderen aus einem gerade explodierenden Internat. Analog zur Küchenszene sind die Zuschauer:innen hier wie in einem Sandwich zwischen der fast erstarrten Zeitlichkeit der Umgebung und der Zeitlichkeit des oftmals noch schnelleren Quicksilver eingequetscht. Allerdings wird gerade diese «Normalzeitlichkeit» der Zuschauer:innenwahrnehmung durch die bekannten Melodien, die ja in normaler Geschwindigkeit zu hören sind, «betont» und dadurch gleichzeitig stabilisiert. Der Song «Sweet Dreams» stellt zudem einen semantischen Zeitbezug zum Jahr 1983 her, das Jahr, in dem auch die Handlung von X-MEN: APOCALYPSE spielt. Stärker noch als in der Küchenszene geht es hier somit um kommunikative Vergemeinschaftung durch den Filmtton, insbesondere vor dem Hintergrund eines Retromania-Trends in der Populärkultur (vgl. Reynolds 2011), der seit spätestens Ende der Nullerjahre zu beobachten ist.

Ein wesentliches Charakteristikum von Melodien als Signaturen zeitlicher Anomalien scheint somit die Bewahrung von Kontinuität der filmischen Erfahrung und die Herstellung von zeitlichen oder semantischen Bezügen zu sein. Allgemein dienen die Songs dazu, die Einheitlichkeit einer Erzählung zu wahren,

die ansonsten zu zerfallen droht. Im Fall von NOTTING HILL und den beiden X-MEN-Filmen betrifft diese Wahrung von Einheitlichkeit und Kontinuität und die Etablierung einer kommunikativen Metaebene allein die Zuschauer:innen. Denn die Hauptcharaktere hören ja nicht selbst Bill Withers beziehungsweise die Eurythmics.<sup>11</sup>

Anders verhält es sich in Zeitschleifenfilmen wie GROUNDHOG DAY.<sup>12</sup> Hier kommt dem *soundtrack* eine zugleich diegetische wie auch extradiegetische Rolle zu: Wenn der in der Zeitschleife gefangene Protagonist Phil allmorgendlich erwacht, hört er, und mit ihm die Zuschauer:innen, im Radio den Song «I Got You, Babe» von Sonny und Cher. Auch hier wird der *soundtrack* also zum Marker der Kontinuität, allerdings einer eigenwilligen Kontinuität, die dem Umstand geschuldet ist, dass wir uns nun Tag für Tag zeitlich im Kreis drehen und mit Phil zusammen denselben Tag immer und immer wieder erleben. Analoges gilt für den oscarprämierten Kurzfilm TWO DISTANT STRANGERS, in dem der schwarze Hauptcharakter Carter ebenfalls in einer Zeitschleife gefangen ist und allmorgendlich mit einem weißen Polizisten in Konflikt gerät und erschossen wird. Hier ist es der Song «The Way It Is» von Bruce Hornsby, der wiederholt am Beginn einer neuen Zeitschleife zu hören ist.<sup>13</sup>

All dies zeigt, wie *soundtracks* dazu dienen können, verschiedene Zeitebenen kontinuierlich zu überlagern. Solche gegenseitigen Zeitstauchungen und -dehnungen können dabei noch deutlich größere Ausmaße annehmen, wie etwa in Stanley Kubricks 2001 – A SPACE ODYSSEY, bei dem die Stücke «Also sprach Zarathustra» von Richard Strauss und «Lux aeterna» von György Ligeti verwendet werden, um letztlich dreieinhalb Millionen Jahre Menschheitsgeschichte zu überbrücken und zu untermalen. Dies gelingt vor allem mit Ligetis Stück, weil dies

- 11 In der Küchenszene wird mit dieser Unterscheidung von diegetischer und extradiegetischer Musik gespielt, wenn Quicksilver sich zu Beginn Ohrhörer in die Ohren steckt und der Eindruck entsteht, dass er selbst den Song hört. Tatsächlich bleibt der Song die gesamte Szene über aber an die Wahrnehmungsperspektive der Zuschauer:innen gebunden, auch wenn Quicksilver sich deutlich schneller bewegt.
- 12 Vergleiche dazu auch den Beitrag von Jonas Nesselhauf im vorliegenden Band.
- 13 Zwar ist der Song insgesamt nur drei Mal im Film zu hören, die programmatische Verwendung als Markierung einer Zeitschleife sowie die Reminiszenz an GROUNDHOG DAY sind jedoch klar erkennbar. Bei TWO DISTANT STRANGERS beruht diese, neben einem zynischen inhaltlichen Bezug («so ist es halt»), auch auf der Tatsache, dass das Lied von Bruce Hornsby immer wieder von afroamerikanischen Rappern für Samplings genutzt wurde. Auch beim GROUNDHOG DAY ist die Liedauswahl nicht völlig beliebig. Man mag beispielsweise über die Bedeutung der Liedzeile «and put your little hand in mine» spekulieren – im Sinne von: Das Schicksal nimmt dich an die Hand und macht dich zu einem besseren Menschen – oder inwiefern das «I got you, babe» bereits ein Gefangensein in der Zeit markiert. Und auch bei dem X-MEN-Beispiel könnte die Wahl auf «Sweet Dreams» gefallen sein, um den in gewisser Weise schlafwandlerischen Charakter der Szenen zu unterstreichen. Doch sicherlich ist all das weniger auffallend und direkt als die Wahl von «Ain't No Sunshine» für NOTTING HILL.

als Teil der Neuen Musik keine konventionelle Taktung mehr erkennen lässt. Es handelt sich vielmehr um ein sich sehr langsam entwickelndes Klangbild, in dem weder ein klarer Rhythmus noch einzelne Instrumentengruppen erkennbar sind. Und genau dadurch entsteht der Eindruck, dass die gesamte Handlung in eine übergeordnete Entwicklung eingebettet ist, in der übliche Zeitskalen versagen. Dies verleiht der Musik einen geradezu spirituellen Charakter und evoziert im Film die Vorstellung einer zeitlosen Beobachterposition und damit einen seltsam entrückten Blick auf die Handlungen der Figuren.

## 5 *Sound design* und *soundtrack*: Invertierte Zeit und hybride Zeitsignaturen in TENET

Die *New York Times* bezeichnete Christopher Nolan 2010 nach dem Start seines Films *INCEPTION* als «blockbuster auteur» (Itzkoff 2010), eine Charakterisierung, die von vielen anderen Medien aufgegriffen wurde, da sie eine zentrale Qualität seiner Filme präzise erfasst: Nolans Werke sind einerseits dem Kino der Attraktionen verpflichtet, bedienen aber zugleich ein *art house*-Publikum, das filmische Experimente, den Bruch mit Stereotypen und den Mut zu komplexen, oft ambivalenten Filmerfahrungen goutiert. Wenn es ein zentrales Thema gibt, das seine Filme dabei sowohl inhaltlich als auch formal durchzieht, dann ist es die Erfahrung von Zeit – sei es im rückwärts erzählten *MEMENTO*, den verschachtelten Rückblenden in *THE PRESTIGE*, der Parallelmontage von bis zu fünf Traumebenen mit unterschiedlichen Zeitlichkeiten in *INCEPTION*, den raumzeitlichen Anomalien und Paradoxa in *INTERSTELLAR* oder der ambivalenten und konvergierenden Erzählweise in *DUNKIRK*. Bemerkenswert ist, dass Nolan in jedem Film ein anderes Konzept von Zeitlichkeit auf komplexe Weise inszeniert und dies jeweils physikalisch (weitgehend) korrekt<sup>14</sup> und mit strengem Formalismus umsetzt. Marcus Stiglegger (2021) bezeichnet die ästhetische Erfahrung von Nolans Filmen daher auch treffend als audiovisuelle «Ekstase der Zeitlichkeit».

In seinem Film *TENET* aus dem Jahr 2020 bestimmt das Konzept der *Inversion von Zeit* die Handlung sowie die gesamte Filmwelt. Der Film handelt von einem Geheimagenten, der mithilfe einer Technologie, die es ermöglicht, Objekte und Menschen rückwärts durch die Zeit zu bewegen, den Ausbruch des Dritten Weltkriegs verhindern soll. Dabei navigiert er durch eine komplexe Welt der Spionage, in der Objekte und Personen aufeinandertreffen, die sich in unterschiedlicher Richtung durch die Zeit bewegen. Die einen leben, wie üblich, von der Gegenwart in die Zukunft und haben sozusagen die Vergangenheit hinter sich, während die

14 Zur Frage, wie physikalisch korrekt die Darstellung von raumzeitlichen Anomalien in *TENET* und *INTERSTELLAR* sind, vgl. Zemler (2020) und Müller (2021).

anderen sozusagen Zukünftiges bereits hinter sich haben und von der Gegenwart in die Vergangenheit leben.<sup>15</sup> TENET ist somit kein Zeitreisefilm im klassischen Sinne, sondern vielmehr ein Film über die Möglichkeit und die Konsequenzen von Zeitumkehrung. Gleichzeitig ist er wie viele von Nolans Filmen ein philosophisches Angebot, über die Natur der Zeit, die eigene Existenz und das eigene Selbst nachzudenken.

Nolan gilt als Perfektionist, der zugleich darauf bedacht ist, dass seine Zeitkonzepte von den Zuschauer:innen eher intuitiv erlebt als in ihrer vollen Komplexität verstanden werden. In einer Laborszene, in der eine Wissenschaftlerin dem Protagonisten das Konzept der Inversion von Objekten erklärt, wird dieser Anspruch Nolans programmatisch deutlich: «Don't try to understand it... feel it.» Diese Aufforderung dient quasi auch als Anleitung für die Zuschauer:innen, sich auf TENET und die komplexe Zeitlichkeit vieler Szene einzulassen. Es überrascht daher nicht, dass sich das Konzept der Inversion nicht nur auf Bild- und Storyebene wiederfindet, sondern auch über die Tonebene vermittelt wird, um den Zuschauer:innen eine multimodale filmische Erfahrung zeitlicher Inversion zu ermöglichen. Auch verwundert es nach dem oben Dargestellten wenig, dass sich die entsprechenden auditorischen Signaturen sowohl auf der Ebene des *sound design* wie auch auf der Ebene des *soundtrack* finden.

## Der Sound von invertierten Objekten und Personen

Für Personen und Objekte, die sich invertiert durch die Zeit bewegen, wurden nicht einfach Geräusche rückwärts abgespielt. Dies hatte man, so Richard King, Sound Supervisor bei TENET, versucht. Diese *sounds* klangen aber zu technisch und letztlich nicht überzeugend – eine Erfahrung, die sich mit dem deckt, was oben mit Bezug auf TWIN PEAKS, POLTERGEIST und über das Hören allgemein bereits diskutiert wurde. Zum anderen seien diese rückwärts abgespielten *sounds* bereits zu konventionalisiert und vertraut. Stattdessen begann man, mit vorwärtslaufenden *sounds* zu experimentieren und diese so zu verfremden, dass sie den Eindruck eines rückwärts gespielten Klangs erweckten, dabei jedoch zugleich seltsam und unkonventionell klangen, wie King im Interview bemerkt:

[...] the reverse sounds just sounded silly, like a cheap audio trick that is very recognizable as a backward sound. [...] for instance, a backward gunshot has no impact, no transient. So it's not impressive at all. Or it doesn't sound

15 Genauer gesagt, wird die Entropie von Personen und Objekten und damit ihre zeitliche Gerichtetheit, ihr Zeitpfeil, umgekehrt. Und dieser Zeitpfeil kann im Film mehrfach umgekehrt werden, je nachdem, ob man sich Richtung Vergangenheit oder Richtung Zukunft bewegen will. Vergleiche auch den Beitrag von Britta Sommer im vorliegenden Band.

like a gun. It's just a decayed sound that then rises to a crescendo briefly and then stops. So that didn't work. We tried approaching it as if the sound that an inverted object or action makes is affected by our forward-moving physics. (zit. n. Walden 2021, o. S.)

Der Ansatz für das *sound design* bestand also darin, invertierte Objekte und Aktionen mit einer vorwärtslaufenden Physik zu kombinieren. Es besteht demnach, so die Annahme, ein klanglicher Unterschied, ob eine ganze Welt rückwärtsläuft oder ob sich lediglich ein Element wie eine Pistolenkugel rückwärts durch die Zeit bewegt und der Schütze sie, wie es im Film heißt, nicht abschießt, sondern mit der Waffe auffängt. In letzterem Fall laufen die physikalischen Prozesse der Klangerzeugung, also die Bewegung der Luftmoleküle als Medium des Klangs, weiterhin vorwärts ab. Es ist daher durchaus plausibel, dass invertierte Objekte, die sich durch unsere Welt bewegen, einen ganz eigenen *sound* aufweisen, der sich von dem einer komplett rückwärts laufenden Welt unterscheidet, gleichzeitig aber klanglich-assoziative Spuren einer zeitlichen Inversion erkennen lässt. Dies ist auch vor dem Hintergrund plausibel, dass, wie oben beschrieben, das Hören ein zeitlich integrativer Prozess ist – eine schlichte Invertierung also ohnehin auditorisch nicht zielführend ist. Die genauen Gestaltungsprinzipien des *sound design* mögen den Zuschauer:innen verborgen bleiben. Was jedoch entsteht, ist ein diffuser, seltsamer Eindruck einer *hybriden Klanglichkeit*, die daraus resultiert, dass invertierte Objekte zwar rückwärts klingen, aber in gewisser Weise auch ähnlich ihren regulären Klangbildern.

Klangliche Hybridität entsteht zudem dadurch, dass in vielen Szenen Personen und Objekte, die sich in unterschiedlicher Richtung durch die Zeit bewegen, miteinander interagieren. Ein markantes Beispiel dafür ist der finale Häuserkampf zweier verfeindeter Armeen, die sowohl invertierte als auch reguläre Kämpfer einsetzen und sich in einem sogenannten temporalen Zangengriff gegenseitig attackieren. In dieser Szene sind invertierte und nicht invertierte Geräusche von Maschinengewehren, Explosionen, Rotorgeräusche der Hubschrauber und Befehle der Kämpfer dicht miteinander verwoben, während die Kamera ständig die Wahrnehmungsperspektive zwischen invertierten und nicht invertierten Truppen wechselt. Solche Szenen stellen einerseits eine kognitive Herausforderung für die Zuschauer:innen dar, da Bild-, Ton- und Storyelemente mit einem szenischen Handlungsraum in Einklang gebracht werden müssen, in dem Personen, Objekte und Ereignisse gegenläufigen Kausalketten folgen – eine nahezu unmögliche Aufgabe. Andererseits entsteht dennoch nicht der Eindruck völliger Orientierungslosigkeit, da sowohl die Bild- als auch die Tonebene, und hier insbesondere der *soundtrack*, ausreichend Hinweise (*cues*) bieten, um den Überblick zu behalten: Wer ist gerade invertiert? Ist die Umwelt invertiert? Und wessen Wahrnehmungsperspektive wird geteilt?

Eine gewisse Ähnlichkeit besteht hier zu dem eingangs erwähnten Necker-Würfel beziehungsweise zu Kippbildern im Allgemeinen: Wenn man sich in einer Szene auf nur *eine* Kausallogik konzentriert, also versucht, das Geschehen entweder nur vorwärts oder nur rückwärts zu ordnen, entsteht ein relativ konsistentes Bild dessen, was geschieht. Versucht man jedoch, der Handlungslogik gleichzeitig in beide Richtungen – in die Zukunft und in die Vergangenheit – zu folgen, stößt man schnell an kognitive Grenzen. Dies verdeutlicht erneut, dass Nolan mit TENET die Zuschauer:innen einerseits intellektuell herausfordert und sie andererseits geschickt entlang etablierter Genremuster durch komplexe Szenen und durch die Spionage-Story insgesamt führt – ganz im Sinne des klassischen Hollywood-Kinos: «no one is left behind».<sup>16</sup>

Nicht zuletzt entsteht klangliche Hybridität dadurch, dass viele Szenen zweimal zu sehen und zu hören sind: einmal regulär und später erneut aus der Perspektive einer invertierten Person. Je nach Wahrnehmungsperspektive der Zuschauer:innen erscheint daher mal die eine, mal die andere Figur, mal das eine, mal das andere Geräusch als temporale Abweichung vom «Normalen». Keine Wahrnehmungsperspektive ist privilegiert oder «richtiger» als die andere – ebenso wie beim Necker-Würfel keine Perspektive die «richtige» ist. Zeitanomalien und ihre auditorischen Marker lassen sich in TENET somit als grundsätzlich relative Phänomene betrachten: Jedes Objekt, jeder Ort und jedes Ereignis lässt sich sowohl aus der Zukunft als auch aus der Vergangenheit erreichen und hat dabei jeweils unterschiedliche klangliche Erscheinungsformen. Diese Idee einer komplexen klanglichen Hybridität, verbunden mit der grundsätzlichen Relativität der Zeitlichkeit, zeigt sich nicht nur im *sound design*, sondern bildet auch das grundlegende Gestaltungsprinzip des *soundtrack* des Films.

## Inversion im soundtrack

Ludwig Göransson, der den *soundtrack* zu TENET komponierte, bemerkte in einem Interview, dass ihm nach dem Lesen des Drehbuchs schnell klar wurde, wie der *score* für diesen Film sein müsse – nämlich neu, verstörend, «a shock, because it's [...] an experience that you never had before» (*Rolling Stone* 2020a, ab 2:40).<sup>17</sup> Die übliche Trennung zwischen analogen, orchestralen Stücken und elektronischen *tracks* wurde daher aufgegeben. Stattdessen verfremdete er den Klang analoger Instrumente so, dass sie künstlich wirkten, während synthetische Klänge die klangliche Anmutung realer Instrumente erhielten. Ziel war es, die Zuschauerinnen kog-

16 Im Sinne von: «Wir dürfen keine Zuschauer verlieren, wir müssen stets das gesamte Publikum mitnehmen».

17 Die folgenden Informationen zur kompositorischen Gestaltung des *soundtrack* von TENET sind dem zweiteiligen Interview entnommen, welches das *Rolling-Stone-Magazine* mit Ludwig Göransson führte (*Rolling Stone* 2020a, 2020b).

nitiv zu verunsichern, sodass sie nicht mehr ohne Weiteres erkennen können, was für Klänge sie hören und woher diese stammen, was also ihre Klangquelle ist (ebd., ab 6:30) – ein Phänomen, das uns bereits bei der Diskussion des *soundtrack* von 2001 – A SPACE ODYSSEY und hier speziell bei Ligetis «Lux Aeterna» begegnet ist. Zusätzlich experimentierte Göransson mit dem Rhythmus der einzelnen *tracks*, indem er beispielsweise in einen *track* im Dreivierteltakt vereinzelt Viervierteltakte einstreute (ebd., ab min. 13:50). Dies führte dazu, dass die *tracks* zwar regelmäßig klangen, aber durch Brüche in ihrer Linearität die Zuhörer:innen rhythmisch irritierten – man kann dem Beat nicht ohne Weiteres folgen, ohne zwischendurch zu «stolpern».

Solche Elemente sollten eine «unique sound world» (*Rolling Stone* 2020a, 2:50) erschaffen, in deren Zentrum die Übertragung der Idee der Zeitinversion auf Rhythmus, Melodie und Klangtexturen stehen sollte. Göransson nutzt hierzu verschiedene Techniken wie die Manipulation von Tonaufnahmen und die Komposition hybrider Klangstrukturen, um die Idee der Zeitinversion akustisch erlebbar zu machen. Diese akustischen Signaturen dienen nicht nur der Verstärkung des visuellen Erlebnisses, sondern helfen den Zuschauer:innen auch, sich in der komplexen, zeitlich divergenten Erzählstruktur des Films zurechtzufinden.

Eine wichtige Inspiration für den *soundtrack*, die Göransson selbst im Interview nennt, ist Bachs Krebskanon (ebd., ab 6:55). Dabei handelt es sich um eine Art musikalisches Palindrom, das, vorwärts und rückwärts gespielt, identisch klingt. Während die erste Stimme die Melodie vorwärts bis zum Ende und dann rückwärts zurück zum Anfang spielt, beginnt die zweite Stimme am Ende der Partitur und läuft der ersten entgegen. Die beiden Stimmen treffen sich in der Mitte und setzen ihren musikalischen Dialog unendlich fort. Göransson nahm solche retrograden Melodien als Ausgangspunkt für seine eigenen Kompositionen, die rückwärts gespielt zwar nicht identisch, aber – nicht zuletzt aufgrund der zuvor erwähnten *sound*-Manipulation – dennoch selbstähnlich klingen. Tatsächlich sind weite Passagen des gesamten *soundtrack* rückwärts abgespielt kaum von einem regulären *soundtrack* zu unterscheiden.<sup>18</sup> Dies wird unter anderem durch den weitgehenden Verzicht auf klassische Melodien und den Fokus auf Rhythmen und Klangtexturen ermöglicht, die, ähnlich wie Bachs Krebskanon, eine gewisse Symmetrie aufweisen und deren Form bei der Inversion, insbesondere in stark repetitiven Kompositionen, weitgehend erhalten bleibt. Auch wenn die meisten Zuschauer:innen die historischen Bezüge und die Idee der retrograden Kompositionen nicht bewusst wahrnehmen werden, so entsteht hierdurch doch eine vage Ahnung von klanglicher Symmetrie und temporaler Indifferenz.

18 Auf youtube.com finden sich zahlreiche Clips, in denen einzelne *tracks* und sogar der gesamte *soundtrack* rückwärts zu hören ist. Siehe hierzu exemplarisch: «TENET Official Soundtrack. [Inverted] Full Album. Ludwig Göransson | WaterTower». *WaterTower Musik*, 15.9.2020. <https://is.gd/J9MSo4> (13.8.2024).

Eine weitere Strategie, um die Idee einer invertierten Zeit im *soundtrack* des Films zu implementieren, besteht in Kompositionen, bei denen einzelne klangliche Elemente invertiert erscheinen, obwohl sie es tatsächlich nicht sind. Dies können Töne sein, die irgendwie ‚falsch‘ klingen, oder Klangfolgen, die eine auffallende Symmetrie aufweisen. Ein Beispiel hierfür ist der *track Posterity*, in dem ein Percussion-Rhythmus zu hören ist, der abwechselnd vorwärts und rückwärts gespielt zu werden scheint.<sup>19</sup> Diese nur scheinbar invertierten Tonelemente finden sich zahlreich im gesamten *soundtrack* des Films und sind oft eng mit der Bild- und Handlungsebene verzahnt, insbesondere in stark dynamisierten Actionszenen, in denen die Zuschauer:innen Gefahr laufen, den Überblick zu verlieren. In solchen Szenen fungieren die invers erscheinenden Tonelemente als Zeitindikatoren, die durch ihre Klanglichkeit die Aufmerksamkeit auf Zeitrichtungswechsel lenken oder auf Personen, die sich in unterschiedlicher Richtung durch die Zeit bewegen. Ein Beispiel hierfür ist eine Kampfszene zwischen dem Protagonisten und einem maskierten, invertierten Gegner. Viele Kampfbewegungen erscheinen wie in einer gewöhnlichen Kampfszene, doch immer dann, wenn die Inversion des Gegners in Sprüngen, Drehungen oder beim Rückwärtsgleiten besonders sichtbar wird, sind auch invertierte Klangelemente zu hören.

Ein weiteres Beispiel ist der bereits erwähnte Kampf zwischen den verfeindeten Armeen am Ende des Films, bei dem die Kamera in schneller Abfolge wiederholt die Perspektive wechselt und Personen sowie Ereignisse wie Explosionen, sich zurückziehende Soldaten oder ein landender Hubschrauber, der Sand aufwirbelt, plötzlich rückwärtslaufen. Auch hier fungiert der *soundtrack* als Zeitindikator, der durch *reverse sounds* fast im Sekundentakt darauf hinweist, dass das Motiv der zeitlichen Inversion im Filmbild gerade relevant ist, und unterstützt dadurch die Zuschauer:innen bei der kognitiven Verarbeitung der konkurrierenden Zeitrichtungen auf Bild- und Handlungsebene. Göransson sagte hierzu im Interview: «We wanted the action of the music to really follow the storyline of the action on screen» (*Rolling Stone* 2021a; 8:50).

Eine dritte und letzte Strategie, auf die Göransson bei der Erstellung des *soundtrack* zurückgreift, besteht in der Manipulation der tatsächlichen Tonaufnahmen. Obwohl die Musik im Film oft verfremdet erscheint, handelt es sich bei einigen *tracks* um orchestrale Kompositionen, die von klassischen Musikern eingespielt wurden. Göransson setzte dabei das Prinzip der doppelten Inversion ein, das bereits bei *TWIN PEAKS* angesprochen wurde: Er notierte die fertige Partitur für die Musiker in umgekehrter Reihenfolge, die die Stücke dann rückwärts einspielten. Diese Aufnahmen wurden anschließend wieder umgedreht, sodass die

19 Eine inverse Version des *track* findet sich zum Vergleich: «TENET. Posterity. Reversed», *Soundtracks*, 10.09.2020, youtube.com: <https://is.gd/NphsM3> (13.8.2024). Vgl. hier insbesondere das wiederkehrende Percussion-Motiv (11:44–12:42; im Originaltrack 0:00–0:58).

ursprüngliche Komposition hörbar wurde (*Rolling Stone* 2020b, ab 8:55). Da es sich meist um langsame Streicherpassagen handelt, ist dieses Verfahren für die Hörer:innen zwar nicht offensichtlich. Es entsteht jedoch ein subtiler Eindruck, dass mit der Aufnahme etwas nicht stimmt, auch wenn man die Ursache für dieses Gefühl nicht genau benennen kann.<sup>20</sup>

## 6 Schluss

Ausgehend von allgemeinen Überlegungen zu Zeit und Zeitempfinden haben wir uns dem Phänomen Zeitanomalien im Film von der Tonseite aus genähert. Im Film zeichnen sich solche Anomalien dadurch aus, dass die Zeit oder Zeitlichkeit des Geschehens sowie die Art und Weise, wie dieses filmisch erzählt wird, besonders hervorgehoben und in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit der Zuschauer:innen gerückt werden. Diese Anomalien werden häufig durch auditorische Signaturen untermalt und verstärkt. Die Analyse mehrerer solcher Signaturen hat gezeigt, wie Ton und Musik im Film zur multimodalen Erfahrung von Zeitbrüchen beitragen und eine lineare Zeitwahrnehmung aufheben oder intensivieren können. Die in den untersuchten Beispielen eingesetzten auditorischen Signaturen erfüllen dabei mehrere Funktionen.

Zum einen markieren sie durch spezifische Klanggestaltungen wie *reverse whoosh sounds* oder verfremdete Stimmen bestimmte Momente der zeitlichen Verfremdung innerhalb des Handlungsverlaufs. Gleichzeitig tragen sie durch ihre klangliche Erlebnisqualität zur ästhetischen Erscheinung von Zeitanomalien im Film bei. Solche Klangelemente sind wesentliche Bestandteile der filmischen Erzählstruktur, die Zeitlichkeit erfahrbar macht und die Zuschauer:innen auf eine ambivalente Zeitlichkeit der filmischen Welt beziehungsweise der filmischen Erzählweise einstimmt. Sie können dabei ein Gefühl der Ungewissheit und des Unbehagens vermitteln, insbesondere dann, wenn sie mit konventionellen Hörerwartungen brechen und die Zuschauer:innen dadurch herausfordern.

Zum anderen können diese auditorischen Signaturen im multimodalen Zusammenspiel mit anderen filmischen Gestaltungsmitteln als kognitive Orientierungshilfe dienen, welche die Zuschauer:innen durch ihre spezifische Klanglichkeit sehr unmittelbar unterstützen, um zu erfassen, was gerade geschieht, welche Personen und Elemente welche Zeitlichkeit aufweisen und welche Wahrnehmungsperspektive eingenommen wird. In dieser Hinsicht lassen sich auditorische

20 Göransson erwähnt zudem, dass coronabedingt die Musiker ihre Aufnahme einzeln zu Hause machen mussten. Diese wurden dann erst hinterher im Mix zusammengeführt, was den *tracks*, wenn man um diesen Umstand weiß, seiner Meinung nach eine weitere Ebene der zeitlichen Ambivalenz (Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen) hinzufügt.

Signaturen auch als Raumzeitindikatoren begreifen, welche die Zuschauer:innen nicht nur akustisch, sondern auch kognitiv und emotional durch die verschiedenen Ebenen der Filmhandlung navigieren.

Nicht zuletzt können solche klanglichen Signaturen trotz aller Ambivalenz und Heterogenität durchaus zu einem Moment der kommunikativen Vergemeinschaftung beitragen, insbesondere wenn es darum geht, auf einer Metaebene medienkulturelles Wissen zu referenzieren oder zu einem überzeitlichen Diskurs anzuregen. Wie die behandelten Beispiele verdeutlichen, haben bestimmte Klangeffekte ikonischen Status erreicht und sind zu wiedererkennbaren Mustern innerhalb des Mystery- und Science-Fiction-Genres geworden. Dies zeigt, dass das *sound design* eine nachhaltige Wirkung auf die Genrentwicklung haben kann und dass die Rezeption und Wiedererkennung solch klanglicher Signaturen tief in unserem kollektiven medienkulturellen Gedächtnis verankert sind.

Abschließend bleibt festzuhalten, dass die Auseinandersetzung mit Zeit und Klang im Film weit mehr ist als eine rein technische oder ästhetische Frage. Sie berührt zentrale Aspekte des filmischen Erzählens und der Wahrnehmung von Zeit im Allgemeinen. Die Behandlung von Zeitanomalien auf der tonalen Ebene bietet ein reichhaltiges Feld für weitere Untersuchungen, insbesondere wenn es darum geht, wie sich im Kontext verschiedener (Medien-)Kulturen und verschiedener Zeiten unterschiedliche klangliche Strategien zur Darstellung von Zeitbrüchen und nichtlinearen Erzählungen herausgebildet haben. Die Rolle des Tones im Kontext von Zeitanomalien öffnet damit nicht nur ein Fenster zur weiteren Theoretisierung des *film sound*, sondern auch zu einem tieferen Verständnis der menschlichen Wahrnehmung und Erfahrung von Zeit.

In diesem Sinne bleibt die weitere Erforschung auditorischer Signaturen und ihrer Bedeutung für die Darstellung von Zeit im Film ein spannendes und noch weiter zu erschließendes Feld, das uns ein tieferes Verständnis davon vermittelt, wie wir durch das Hören nicht nur Filme, sondern auch unsere eigene Wirklichkeit erfahren und deuten.

## Filmverzeichnis

2001 – A SPACE ODYSSEY (UK/USA 1968, 2001 – ODYSSEE IM WELTRAUM), Regie: Stanley Kubrick, Drehbuch: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke.  
 DUNKIRK (UK/USA/F/NL 2017), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.  
 GROUNDHOG DAY (USA 1993, UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELTIER), Regie: Harold Ramis, Drehbuch: Danny Rubin, Harold Ramis.

INCEPTION (USA/UK 2010, Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.  
 INTERSTELLAR (USA/UK 2014), Regie: Christopher Nolan, Drehbuch: Jonathan Nolan, Christopher Nolan.  
 LOKI (USA 2021–2023), Idee: Michael Waldron.  
 MEMENTO (USA 2000, Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.  
 NOTTING HILL (UK/USA 1999), Regie: Roger Michell, Drehbuch: Richard Curtis.

- POLTERGEIST (USA 1982), Regie: Toby Hooper, Drehbuch: Steven Spielberg, Michael Grais, Mark Victor.
- THE PRESTIGE (USA/UK 2006, PRESTIGE – DIE MEISTER DER MAGIE), Regie: Christopher Nolan, Drehbuch: Jonathan Nolan, Christopher Nolan.
- TENET (USA/UK 2020), Regie und Drehbuch: Christopher Nolan.
- TWIN PEAKS (USA 1990–1991, 2017, DAS GEHEIMNIS VON TWIN PEAKS), Idee: David Lynch, Mark Frost.
- TWIN PEAKS – FIRE WALK WITH ME (F/USA 1992, TWIN PEAKS – DER FILM), Regie und Drehbuch: David Lynch.
- TWO DISTANT STRANGERS (USA 2020), Regie: Travon Free, Martin Desmond Roe, Drehbuch: Travon Free.
- THE UMBRELLA ACADEMY (USA 2019–2024), Idee: Steve Blackman.
- X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST (USA/UK 2014, X-MEN: ZUKUNFT IST VERGANGENHEIT), Regie: Bryan Singer, Drehbuch: Simon Kinberg.
- X-MEN: APOCALYPSE (USA 2016), Regie: Bryan Singer, Drehbuch: Simon Kinberg u. a.
- Literaturverzeichnis**
- Atman, Rick (Hg., 1992): *Sound Theory, Sound Practice*. New York, NY u. a.: Routledge.
- Bateman, John (2012): *Multimodal film analysis. How films mean*. New York, NY u. a.: Routledge.
- Bregman, Albert S. (1990): *Auditory Scene Analysis*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Chion, Michel (2019): *Audio-visio. Sound on screen* [1990]. New York, NY u. a. / Chichester, West Sussex: Columbia University Press.
- Flückiger, Barbara (2010): *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films* [2001]. Marburg: Schüren.
- Fraisse, Paul (1985). *Psychologie der Zeit*. München: Reinhardt.
- Fuchs, Thomas (2013): «Temporality and Psychopathology». In: *Phenomenology and the Cognitive Sciences* (12), Heft 1, S. 75–104.
- Husserl, Edmund (1969). *Zur Phänomenologie des inneren Zeitbewusstseins* [1893–1917]. Den Haag: Nijhoff.
- Itzkoff, Dave (2010): «The Man Behind the Dreamscape». In: *New York Times* vom 30.6.2010. nytimes.com: <https://is.gd/EmSSUf> (Paywall, 13.8.2024).
- Kreuzer, Stefanie (2021): «Einleitung. Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films». In: Dies. (Hg.): *Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 15–38.
- Lensing, Jörg U. (2006): *Sound-Design. Sound-Montage. Soundtrack-Komposition*. Stein-Bockenheim: Media-book.
- Müller, Jannik: «The Science of Fiction. Die Computersimulation eines Schwarzen Lochs in Interstellar». In: Helbig, Jörg (Hg.): *Film-Konzepte*, Heft 62: *Christopher Nolan*. München: Edition Text + Kritik, S. 89–100.
- Moskalewicz, Marcin / Schwartz, Michael (2020) (Hg.): *Disordered Temporalities*. Sonderheft *Phenomenology and the Cognitive Sciences* (19), Heft 2. Berlin u. a.: Springer.
- Reynolds, Simon (2011): *Retromania. Pop Culture's Addiction to its Own Past*. London: Faber & Faber.
- Rolling Stone (2020a): «Ludwig Göransson on TENET's Film Score and Working with Christopher Nolan, The Breakdown». In: *Rolling Stone* vom 27.10.2020. youtube.com: <https://is.gd/sJioG> (13.8.2024).
- Rolling Stone (2020b): «Ludwig Göransson Breaks Down «Rainy Night in Tal-

- linn), «Meeting Neil, and «Working with Travis Scott»» In: *Rolling Stone* vom 29.10.2020. youtube.com: <https://is.gd/XVU5kO> (13.8.2024).
- Schaeffer, Pierre (1966): *Traité des objets musicaux. Essai interdisciplines*. Paris: Seuil.
- Schmidt, Oliver (2012): *Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende*. Marburg: Schüren.
- Schweinitz, Jörg (2006): *Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses*. Berlin: Akademie.
- Sieroka, Norman (2018): *Philosophie der Zeit. Grundlagen und Perspektiven*. München: Beck.
- Sieroka, Norman (2024): *Zeit-Hören: Erfahrungen, Taktungen, Musik*. Berlin: de Gruyter (*open access*).
- Sieroka, Norman / Uppenkamp, Stefan (2022): «Paradoxien beim Hören». In: *Physik in unserer Zeit* (53), Heft 1, S. 28–34.
- Stiglegger, Marcus (2021): «Ekstasen der Zeitlichkeit. Achronologische Montage und Existenzerkundung in Filmen von Christopher Nolan». In: Helbig, Jörg (Hg.): *Film-Konzepte*, Heft 62: *Christopher Nolan*. München: Edition Text + Kritik, S. 14–25.
- Steintrager, James / Chow, Rey: «Sound Objects. An Introduction». In: Dies. (Hg.): *Sound Objects*. Durham: Duke University Press, S. 1–19.
- Wagner, Pascal (2017): «The Phonetics of TWIN PEAKS: Why Does the Black Lodge Sound so Strange?» In: *Language At Play* vom 22.10.2017. languageatplay.de: <https://is.gd/tYU8Z> (13.8.2024).
- Walden, Jennifer (2021): «Richard King on Inventing Inverted Sounds for TENET». In: *A Sound Effect* vom 9.4.2021. asoundeffect.com: <https://is.gd/xfetTE> (13.8.2024).
- Wildfeuer, Janina (2014): *Film Discourse Interpretation. Towards a New Paradigm for Multimodal Film Analysis*. New York, NY u. a.: Routledge.
- Wilson, Scott (o. J.): «From STAR TREK to ESCAPE FROM NEW YORK. Sound Design Pioneer Alan Howarth on his Key Works». In: *Fact*. factmag.com: <https://is.gd/tNj8Q5> (13.8.2024).
- Wulff, Hans J[ürgen] (2013): «Textsemantische Grundlagen der Analyse von Musikszenen und musikalischen Inserts». In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 9, S. 224–292.
- Wulff, Hans J[ürgen] (o. J.): «Key Sound». In: *Lexikon der Filmbegriffe*. filmlexikon.uni-kiel.de: <https://is.gd/q7BRxV> (13.8.2024).
- Zemler, Emily (2020): «How Real is the Science in Christopher Nolan's TENET? We Asked an Expert». In: *Los Angeles Times* vom 4.9.2020. latimes.com: <https://is.gd/Q6BPoZ> (13.8.2024).
- Zwicker, Eberhard / Fastl, Hugo (1990): *Psychoacoustics. Facts and Models*. Berlin u. a.: Springer.



Rebecca Kaewert

## Zeitdehnende Wirkungsdimensionen in ROMA (Alfonso Cuarón, 2018)

### Einleitung

Bei Zeitanomalien handelt es sich um Unregelmäßigkeiten, die sich, als Störung von oder Bruch mit normierten temporalen Strukturen, auf die Anordnungen, den filmischen Erzählrhythmus und die Erzählfrequenz auswirken. So können Zeitanomalien als filmische Erzählstrategie ausgeprägt sein, die eine verzerrende Störung der Chronologie erzeugen und sich bisweilen derartig verstärken, dass keine zeitlich kohärent aufgebaute Handlung mehr rekonstruiert werden kann. Zeitanomalien werden allerdings auch als Abweichung von den Sehgewohnheiten des Filmpublikums auf Rezeptionsebene verortet.

Auf Grundlage des von Netflix produzierten mexikanischen Schwarz-Weiß-Spielfilms ROMA<sup>1</sup> (Alfonso Cuarón, 2018) nähere ich mich der auf rezeptiver Wirkungsebene angesiedelten Zuschreibung von Entschleunigung, die ich als durable Ausprägung von Zeitanomalien in audiovisuellen Medien einordne.<sup>2</sup> Ich gehe von der Beobachtung aus, dass Verfahren der Verlangsamung deutlich von den

1 ROMA (2018) ist vielfach prämiert worden, unter anderem mit dem Oscar für den besten fremdsprachigen Film, die beste Regie, die beste Kamera (2019), mit dem Goya für den besten iberoromanischen Film (2019) und Golden Globes in den Kategorien beste Regie und bester fremdsprachiger Film.

2 Mroz (2013) weist auf die hochgradig subjektive Wahrnehmung des (filmischen) Erzählrhythmus hin (vgl. ebd., S. 41). Diese individuelle Komponente lässt sich auf Grundlage des filmischen Textes kaum greifen; dennoch fällt auf, dass ROMA sich filmsprachlich allein von der

dominierenden filmischen Erzählverfahren des Hollywoodkinos abweichen, in denen audiovisuelle Effekte, schnelle Schnitte, eine verdichtete Ereignishaftigkeit und ständige Twists der Handlung auf Rezeptionsebene zu einer ‹Synapsenüberschwemmung› der Zuschauerhirne führen.<sup>3</sup> Im Folgenden soll die Zuschreibung von Verlangsamung, Langsamkeit und Entschleunigung über zeitdehnende filmische Zeitbehandlungsverfahren hinaus als Ergebnis des Zusammenspiels von Ausprägungen der ästhetischen Reduktion gefasst werden. So können bedächtige Bewegungen, sparsam eingesetzte Schnitte, eine gedrosselte oder gar erstarrte Kamerabewegung, langsames Sprechen, der reduzierte Einsatz akustischer Reize bis hin zur vollkommenen Stille zum Eindruck von Verlangsamung beitragen. Auch Ereignislosigkeit oder das scheinbare Ablenken vom eigentlichen Haupthandlungsstrang über eine gezielte Fokusverschiebung auf Inhaltsebene, isochrones Erzählen und bestimmte Lichtverhältnisse können in diesem weiter gefassten Sinne den Eindruck von Langsamkeit evozieren. Der Blick wird daher einerseits auf konkrete filmischen Erzählverfahren gerichtet, die in ROMA den Eindruck von Langsamkeit erzeugen, andererseits muss abgewogen werden, ob sich diese Zuschreibung von Entschleunigung überhaupt ohne Weiteres in ein filmtechnisches Vokabular übersetzen lässt.

Die erste filmtheoretische Fundierung von Langsamkeit, die über die Nutzung klassischer zeitdehnender durativer Erzählverfahren wie beispielsweise *slow motion* hinausgeht und sich stattdessen auf eine langsame Ästhetik bezieht, prägt der französische Filmkritiker Michel Climent im Jahr 2003 mit dem Terminus *slow cinema* (vgl. Climent 2003). Unter dieser Kategorie werden seit der Jahrtausendwende hochgradig heterogene Filme subsumiert, bei denen es sich oft um anspruchsvolle Kunstfilme handelt,<sup>4</sup> in denen bisweilen vollkommen auf handlungsbasiertes filmisches Erzählen und eine konventionelle Ästhetik verzichtet wird. In *Slow Cinema. Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film* (2012) stellt Mathew Flanagan als einer der Ersten eine theoretische Modellierung des *slow cinema* vor:<sup>5</sup>

Farbgestaltung als Schwarz-Weiß-Film deutlich von der Ästhetik bekannter Hollywood Produktionen unterscheidet.

- 3 Bordwell und Thompson (2011) konstatieren in ihrem Blog *Observations on Film Art* eine deutliche Polarisierung zwischen einer schnellen und bisweilen gar aggressiv anmutenden Filmsprache des *mainstream*-Kinos und einer langsameren und reduzierten Ästhetik in Kunstfilmen, die vornehmlich im Rahmen von Festivals gezeigt werden. Einschränkend muss darauf hingewiesen werden, dass es sich bei ROMA (2018) nicht im klassischen Sinne um einen *Art-house* Film handelt, da der Spielfilm von Netflix produziert wurde und daher davon auszugehen ist, dass ein großzügiges Budget eingeplant wurde, welches einen größtmöglichen kommerziellen Erfolg und die Verbreitung über ausgewählte Programmkinos hinaus sichern sollte.
- 4 Die bekanntesten Regisseure dieses Genres sind unter anderen Lav Diaz, Béla Tarr, Carlos Reygadas und Lisandro Alonso.
- 5 Darüber hinaus verweise ich auf den von de Luca und Barradas Jorge herausgegebenen Sammelband *Slow Cinema* (2016).

The label slow cinema refers to a model of art or experimental film that possesses a set of distinct characteristics: an emphasis upon extended duration [...], an audio-visual depiction of stillness and everydayness; the employment of the long take as a structural device; a slow or undramatic form of narration [...]; and a predominantly realistic (or hyper realistic) mode or intent. (Flanagan 2012, S. 4)

Die Filmwissenschaftlerin Mary Ann Doane (2002) bezeichnet die Ereignislosigkeit auf Inhaltsebene aus Sicht der Rezipierenden als *dead time*, «which is in some sense wasted, expended without product» (Doane 2002, S. 160). Trotz des ange deuteten Bruchs, der Irritation des *slow cinema* mit den Rezeptionsgewohnheiten des Hollywood-Kinos, die vor allem auf einer Kommerzialisierung von Ereignishaftigkeit basieren, scheinen die Merkmale des langsamen Kinos weder auf Inhalts- noch auf Diskursebene trennscharf greifbar, was Seeßlen (2022) dazu veranlasst, *slow cinema* nicht als eigene *Filmsprache*, sondern als *Film-Wirkung* einzuordnen. Sowohl Flanagan (2012) als auch de Luca und Barradas Jorge (2016) verknüpfen Langsamkeit in diesem Zusammenhang mit einer politisch-gesellschaftlichen Agenda auf Produktionsebene, die sich wechselseitig auf die Rezeptionsebene auswirke.

Slowness not only interrogates and reconfigures well-established notions of aesthetic and cultural worthiness – what is worthy of being shown, for how long is worth being shown – but also what is worthy of our attention and patience as viewers and individuals, and thus ultimately of our time and what we do with such time. (de Luca / Barradas Jorge 2016, S. 14)

Diese Verknüpfung von filmischer *Mise en Scène* und soziopolitischer Repräsentation verweist auf die filmische Remodellierung faktisch basierter Zuschreibung von Relevanz, die sich auf figurale, räumliche und thematische Ausprägungen von Marginalität beziehen kann (vgl. Flanagan 2012, S. 118).

## Ablenkendes Erzählen und inszenierte Ereignislosigkeit

ROMA spielt zu Beginn der 1970er-Jahre in dem gleichnamigen bürgerlichen Stadtviertel von Mexiko City, wo die junge Mixtekin Cleo zusammen mit ihrer Kollegin Adela als Haushälterin für den Arzt Antonio, seine Frau Sofia und ihre vier Kinder arbeitet. Innerhalb der Familie ergeben sich Spannungen, in deren Folge der Vater die Familie verlässt. Diese Trennung wird zunächst geheim gehalten, und öffentlich wird verkündet, der Vater nehme an einer Konferenz in Québec teil. Unterdessen wird Cleo unerwartet von ihrem Freund Fermín schwanger,

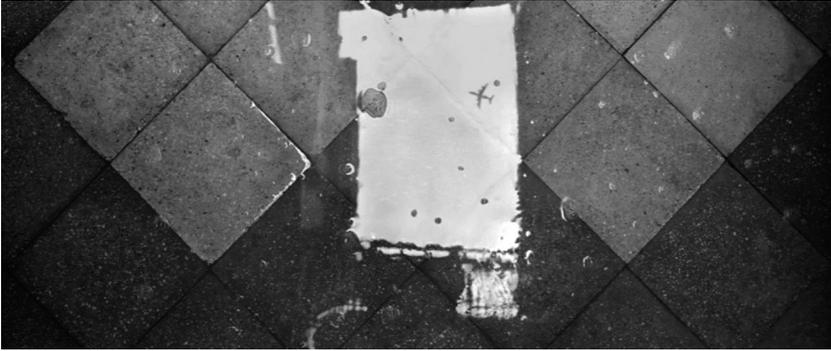
der auf die Nachricht mit Kontaktabbruch reagiert. Die junge Frau sieht sich mit einer ausweglosen Situation konfrontiert und hat Angst, ihre Anstellung zu verlieren. Mit Fortschreiten der Schwangerschaft intensiviert sich die Beziehung zwischen Cleo und Sofia. Neben sozioökonomisch grundlegend unterschiedlichen Lebensrealitäten wird in ROMA auch auf die politische Lage Mexikos zu Beginn der 1970er-Jahre angespielt. So geraten Cleo und Sofías Mutter beim Besuch eines Möbelgeschäftes plötzlich mitten in bewaffnete Ausschreitungen. Hintergrund sind friedliche Studentenproteste, die im Rahmen des Corpus Christi Massakers am 10.6.1971 von paramilitärischen Einheiten, zu denen auch der Vater von Cleos ungeborenem Kind gehört, blutig niedergeschlagen werden. Bei Cleos Geburt kommt es zu Komplikationen, und sie bringt ihr Kind tot zur Welt.

Diese Ereignisdichte auf Inhaltsebene scheint zunächst kaum vereinbar mit meiner Beobachtung von Entschleunigung. Die Anordnung der Handlungssequenzen erfolgt chronologisch: von der Ankündigung, dass der Vater nach Québec fahren wird, über die Schwangerschaft Cleos, die Totgeburt ihrer Tochter bis zum anschließenden Zusammenleben der Familie ohne Vater Antonio. In der Dokumentation CAMINO A ROMA (2020) reflektiert der Regisseur Alfonso Cuarón über die Entstehungsgeschichte seines hier behandelten Spielfilms, der auf anekdotischen Erinnerungen seiner Kindheit in dem mexikanischen Stadtviertel Roma basiert (2:31–3:59). So lässt sich erklären, warum der Haupthandlungsstrang immer wieder zugunsten von Momentaufnahmen in den Hintergrund rückt und statt zielgerichteter Handlungsorientierung die ästhetische Inszenierung einer bestimmten Atmosphäre im Fokus steht, was besonders in der ersten Sequenz von ROMA (2018) deutlich wird.

Die *Kamera*<sup>6</sup> ist von oben auf einen Fliesenboden gerichtet und präsentiert Wasser, das über die Fliesen in einen Abfluss rinnt. Noch bevor gezeigt wird, wer den Boden mit Wasser reinigt, sind die Putzgeräusche und das Gurgeln des abfließenden Wassers zu hören. Die Aufsicht auf den Fliesenboden reflektiert zudem die Spiegelung des Himmels, in der ein Flugzeug zu erkennen ist (Abb. 1).

Dann schwenkt die *Kamera* langsam nach oben, und ein Hausmädchen kommt ins Bild. Diese knapp fünfminütige Plansequenz<sup>7</sup> (0:53–5:15) setzt sich

- 6 In *Verfilmtes Erzählen* (1997) modelliert Schlickers die Ebenen der literarischen und filmischen Kommunikation. Im Gegensatz zu Genette, der annimmt, ein Film könne eine Geschichte nur zeigen und nicht erzählen, siedelt Schlickers die *Kamera* auf der gleichen Kommunikationsebene wie den Erzähler in einem literarischen Erzähltext an (vgl. Schlickers 1997, S. 75). Die Kursivsetzung markiert die Unterscheidung zwischen *Kamera* als audiovisueller narrativer Instanz und Kamera als fototechnischer Apparat.
- 7 Orth (2020) unterscheidet die auf der Annahme einer Sequenz basierende Bezeichnung *Plansequenz* von dem rein filmtechnischen Terminus *Long Take* (vgl. Orth 2020, S. 6f.). Er gibt zu bedenken, dass diese Differenzierung nur relevant ist, wenn es nicht ausschließlich um die Analyse der filmisch eingesetzten Mittel und ihrer Wirkungsdimensionen geht (vgl. ebd., S. 15). Da meine Argumentation an dieser Stelle vorrangig auf die Rekonstruktion der Sequenzierung der



1 Spiegelung des Himmels in der Pfütze am Boden (02:20).

mit Cleo fort, die hinter einer Tür verschwindet und wenig später wieder ins Bild kommt. Während im Grunde nichts Handlungsrelevantes geschieht, erzeugt die ästhetische Inszenierung des Putzvorgangs der Fliesen in Schwarz-Weiß eine besondere Wirkungskraft der Ruhe. Diese erste Einstellung führt, ähnlich und gewissermaßen anstelle einer thematischen Exposition, in die Ästhetik des Films ROMA ein (vgl. Velazco 2022). Zugleich wird der implizite Zuschauer dazu angeregt sich zu fragen, worum es inhaltlich geht und was als Nächstes passiert. Diese Erwartung wird allerdings enttäuscht, denn im Anschluss wird gezeigt, wie Cleo ihren Aufgaben im Haushalt nachkommt, den Kindern das Frühstück zubereitet und sie für die Schule fertigmacht. Die eigentliche Handlung des Films lässt sich erst langsam rekonstruieren; so wird erst nach knapp zehn Minuten angedeutet, dass der Vater die Familie für eine Reise verlässt (9:40–9:47), nach gut einer halben Stunde zeigt die *Kamera*, wie er sich von seinem jüngsten Sohn Pepe verabschiedet (31:52–32:06) und knapp eine Stunde später, wie Cleo Antonio in der Stadt mit seiner Geliebten sieht (1:09:47).

Wie eine ästhetisch gesetzte Widmung knüpft die rund siebenminütige letzte Einstellung an die Eingangssequenz an (2:03:03–2:09:28). Während die *Kamera* zu Beginn des Films vom Boden ausgehend die Spiegelung des Himmels in den Pfützen auf dem Boden in den Fokus rückt, folgt sie nun Cleo, die mit schmutziger Wäsche auf dem Arm die Treppe zur Dachterrasse emporsteigt, was im Vergleich mit der Eingangssequenz eine visuelle Kontraposition zwischen Himmel und Erde erzeugt. Sobald sie aus dem Sichtfeld verschwindet, bleibt die *Kamera* minutenlang in den Himmel gerichtet und zeigt, wie erneut ein Flugzeug das Sichtfeld durchkreuzt, während der Abspann eingeblendet wird. Im Hintergrund mischen sich Hundebellen, Stimmen, das Klingeln eines Telefons und Vogelge-

Handlung in ROMA abzielt, nutze ich den Terminus *Plansequenz* im Sinne einer ungeschnittenen Handlungsfolge.

zwiseher zu einem Soundtrack des Alltäglichen. In Bezug auf den filmischen Erzählrhythmus dieser prominent zu Beginn und Ende des Films gezeigten (Plan-)Sequenzen wird der Eindruck von Handlungszirkularität evoziert, die in Kombination mit der Monotonie der gezeigten Aufgaben den Eindruck unendlich gedehnter Zeit erzeugt. Der implizite Zuschauer wird angeregt, sich die Frage zu stellen, worum es in dem gut zweistündigen Film eigentlich geht.

ROMA kann als Familiendrama gelesen werden, als Geschichte einer verlassenen Frau aus der mexikanischen Mittelschicht mit ihren Kindern in einer patriarchal geprägten Gesellschaft, als Liebeserklärung an das Stadtviertel Roma, als Hommage an Cuaróns mixtekische Haushälterin Libo oder als Gesellschaftsdrama, in dessen Fokus die politischen Unruhen und die sozioökonomischen Ungleichheiten der mexikanischen Gesellschaft in den 1970er-Jahren stehen. Im Fokus der *Kamera*, und folglich auch im Vordergrund der Wahrnehmung der Rezipierenden, steht nicht die Handlung selbst, stattdessen werden Momentaufnahmen ästhetisch inszeniert, die in ihrer Kombination den Eindruck eines mäanderartigen Umkreisens der eigentlichen Handlung entfalten. Vielleicht wird ROMA deshalb in einigen Kritiken als langweilig und handlungslos bezeichnet (vgl. Rojas 2019). Tatsächlich entfaltet ROMA gerade als Ergebnis dieser Ereignislosigkeit über weite Strecken – und aufgrund seiner Länge – eine eindringliche Wirkung der Entschleunigung, deren Zuschreibung von Langeweile auch aus der Monotonie der alltäglichen Aufgaben der Haushälterin Cleo resultiert, die ästhetisch allerdings in den Vordergrund gerückt werden.

## Ästhetisierung der belanglosen Monotonie des Alltäglichen

Die Hausangestellten Adela und Cleo leben beide im Haus der Familie, allerdings räumlich separiert in einer Kammer über der Küche. Während Adela meist im Hintergrund bleibt, wird Cleo oft beim Verrichten ihrer täglichen Aufgaben gezeigt, beispielsweise beim Wäschewaschen auf der Dachterrasse des Hauses (9:55–12:51). Zu Beginn ist die Kamera auf schäumendes Wasser gerichtet, das aus einem Rohr in einen Abfluss läuft, währenddessen ist eine Zeile des Liedes «No tengo dinero» (Juan Gabriel, 1971) zu hören: «Cuando te digo, que soy pobre no vuelves a sonreír» [Wenn ich dir sage, dass ich arm bin, wirst du nicht mehr lächeln].<sup>8</sup> Nach einer kurzen Unterbrechung ihrer Arbeit, in der sie mit dem jüngsten Sohn der Familie spricht, der verbotenerweise mit seinem Bruder auf dem Dach spielt, bewegt sich die *Kamera*: Zu Beginn der Szene in Nahaufnahme ist sie auf das ablaufende Wasser gerichtet und fängt dabei einen Ausschnitt der Umge-

8 Alle spanischsprachigen Zitate sind von der Autorin dieses Beitrags ins Deutsche übersetzt worden.

bung ein, in der zwei Eimer, eine Spielfigur, die mit dem Gesicht in der Wasserlache liegt, ein umgefallener Kegel und ein Fußball zu sehen sind.

Die Kombination aus der statischen Kameraperspektive und den Nuancen von Schwarz und Weiß erzeugt den unbelebten Eindruck eines Stilllebens, den das ablaufende Wasser und die diegetische Musik, die wiederum Bewegung und verstreichende Zeit anzeigen, brechen. Nun fokussiert die *Kamera* in Großaufnahme zwei Hände in einem Waschbecken, und ein Radio als Tonquelle der diegetischen Musik gerät ins Sichtfeld. Zu hören ist eine mitsingende weibliche Stimme, die Cleo erst zugeordnet werden kann, als sie in Nahaufnahme gezeigt wird. Anschließend entfernt sich die *Kamera* von der Hausangestellten und legt durch eine behutsame Schwenkbewegung langsam die Sicht auf die umliegenden Dächer frei, auf denen andere Hausangestellte Wäsche waschen und aufhängen. Die Textzeilen aus «No tengo dinero» (Juan Gabriel, 1971) werden inhaltlich nicht direkt thematisiert, scheinen aber direkt auf Cleos Alltags- und Lebenswirklichkeit anzuspielen, die vor allem von deterministischen Strukturen geprägt ist, und so die Wirkung einer musikalischen Kontextualisierung entfalten.<sup>9</sup>

Bei der filmischen Inszenierung von Cleos Arbeitsalltag wird auffallend oft ein Wechselspiel zwischen der Fokussierung auf unbelebte Details der Umgebung in Nah- oder Großaufnahmen und der langsamen Entfernung der bewegten Kamera von diesem ästhetisch erzeugten Zentrum in Richtung der in Halbtotalen gezeigten Umgebung eingesetzt. Cleo wird bei ihren Tätigkeiten gezeigt, was ihre symbiotische Bindung zu ihrem direkten räumlichen Arbeitsumfeld in Szene setzt, wobei dem es sich fast ausschließlich um Räume handelt, die den Hausangestellten vorbehalten sind und in denen sich die Familienmitglieder nicht aufhalten. So werden der Innenhof, die Dachterrasse und die Küche des Hauses zu Mikrokosmen der unsichtbaren Hausangestellten, was einerseits als Ausdruck ihrer Marginalität und der mangelnden Anerkennung ihrer Arbeit zu begreifen ist; andererseits erzeugt diese Mise en Scène ein neues ästhetisches Zentrum.

Vázquez-Rodríguez<sup>10</sup> und García-Nieto (2020) widmen sich der ästhetischen Inszenierung von Cleos Marginalität, die sie filmtechnisch anhand ihrer Positionierung am Rand des Bildausschnittes reproduziert sehen (vgl. Vázquez-Rodríguez/García-Nieto 2020, S. 544). Tatsächlich ist dieser Interpretationsansatz aller-

- 9 In dem Lied geht es um die Sorge eines Mannes, seiner Freundin zu gestehen, dass er arm ist, da er fürchtet, sie könne ihn deshalb verlassen. In einer Textstelle wird direkt auf den sozialen Determinismus angespielt, der in der mexikanischen Gesellschaft überdies an die ethnische Herkunft gekoppelt ist: «Pero yo nací pobre y es por eso que no me puedes querer» [Aber ich wurde arm geboren und deshalb kannst du mich nicht lieben].
- 10 Vázquez-Rodríguez (2022) betrachtet die filmische Repräsentation der meist indigenen Hausangestellten in weißen mexikanischen Mittelstandsfamilien auf der Grundlage der Filme ROMA (2018) und LA CIENAGA (Lucrecia Martel, 2001) und arbeitet die filmischen Erzählverfahren heraus, mit denen die ethnisch begründete Fremdheit der *mucomas* thematisch und ästhetisch inszeniert wird.



2 Cleo und die Familie vor dem Fernseher (16:01).

dings nur in einer Szene nachvollziehbar: Antonio, Sofia und ihre vier Kinder sitzen im Wohnzimmer und schauen fern (15:18–16:23). Die *Kamera* vermittelt die Szene durch eine langsame Bewegung zwischen den Figuren, die im Fokus stehen; im Hintergrund wird die Einrichtung der Familie gezeigt, die insbesondere über den Fernsehapparat ihren sozioökonomischen Status markiert. Während alle gebannt auf den Fernseher schauen, serviert Cleo vom äußeren linken Bildrand aus Essen und Getränke. Um die Sicht der Familie auf den Fernsehbildschirm nicht zu beeinträchtigen, durchquert sie den Raum hinter dem Sofa im Bildhintergrund und setzt sich anschließend auf den Boden zwischen die beiden Söhne, die auf dem Sofa und einem Sessel sitzen. Nach einem harten Schnitt zeigt die statisch positionierte Kamera ähnlich einem Standbild von hinten, wie der jüngste Sohn ihr liebevoll den Arm um die Schultern legt (Abb. 2). Sofia unterbricht diesen innigen Moment, indem sie Cleo auffordert, ihrem Mann einen Tee zu bringen, was Cleo von ihrer räumlich unterlegenen Position auf den Boden in die noch weiter abgelegene Küche versetzt.

Die ästhetische *Mise en Scène* der hierarchischen Beziehung zwischen der Familie und ihrer Hausangestellten gipfelt in jener Szene, in der Antonio eines Abends von der Arbeit nach Hause kommt. Die *Kamera* ist auf Bodenhöhe positioniert und zeigt in leichter Aufsicht, wie Antonio sein Auto zentimeterweise in die Garage navigiert, auf deren Boden Hundekot verteilt liegt (12:52–15:16). In Großaufnahme wird gezeigt, dass ein Reifen in Schrittgeschwindigkeit über einen der Kothaufen fährt, was die anwesenden Familienmitglieder nicht zu bemerken scheinen. Anschließend steigt Antonio aus dem Auto, begrüßt seine Familie, sie gehen ins Haus und er schließt die Tür zum Innenhof, wo Adela, Cleo und der Hund Borrás zurückbleiben. Am darauffolgenden Morgen tritt Antonio, der vorgibt zu einem Kongress nach Québec zu fahren, tatsächlich aber seine Familie verlässt, beim Durchqueren des Innenhofs in einen der Hundehaufen, bevor er von Sofia verzweifelt umarmt wird, die ihren Mann nicht gehen lassen will (32:29–33:19).

In der anschließend gezeigten Szene reinigt Cleo die Fliesen des Innenhofes von den Hinterlassenschaften des Hundes (34:35–35:17). Der ästhetisch inszenierte Putzvorgang, der den Umgang von Sofía mit dem Abschied ihres Mannes gewissermaßen ausblendet, entfaltet indes eine pausierende Wirkung. Die *Kamera* ist in Großaufnahme auf einen der Kothaufen gerichtet, dann ist ein Fuß mit Damenschuh zu sehen. Wie in der Szene auf der Dachterrasse erweitert sich nun die Kameraeinstellung: Cleo kommt ins Sichtfeld, die erst die Hundehaufen auffegt, sie dann in einem Eimer sammelt, den Boden sorgfältig mit einem Pulver bestreut und anschließend die Fliesen mit Wasser reinigt. Dabei bewegt sich die *Kamera* langsam und gibt den Blick auf den Innenhof frei; in Tiefenschärfeverlagerung wechselnd wird die Umgebung des Vorder-, Mittel- und Hintergrundes fokussiert.<sup>11</sup> Idrovo (2021) interpretiert das Zusammenspiel aus langsamer Kamerabewegung und dem Wechsel zwischen Nahaufnahmen des Vordergrunds und erweiterten Kameraeinstellungen mit unterschiedlichen Schärfeeinstellungen, die den Hintergrund in den Fokus rücken, als *immersive continuity* (Idrovo 2021, S. 174f.), die Raum und Zeit miteinander verknüpft.

Die filmische Inszenierung vollkommen belangloser Tätigkeiten, denen normalerweise kaum Beachtung geschenkt wird, entfaltet in ROMA (2018) einen zeitdehnenden Effekt, der auch aus der Monotonie der gezeigten Arbeitsabläufe resultiert; tatsächlich werden aber keine zeitdehnenden filmischen Erzählverfahren eingesetzt, sondern es wird isochron erzählt.<sup>12</sup> Brüssel und Kaul definieren, dass *Echtzeit* dann vorliegt, «wenn Produktionszeit, filmmediale Zeit und Rezeptionszeit gleichförmig sind» (Brüssel/Kaul 2020, S. XXII). Die konzeptuelle Betonung der Rezeptionsebene leitet über zum Eindruck von Unmittelbarkeit, der als Intensitätseffekt (vgl. Tetzlaff 2020, S. 155) des isochronen Erzählens in Kombination mit sparsam eingesetzten Schnitten Cleo und ihre Lebenswirklichkeit in den Vordergrund der Wahrnehmung des impliziten Zuschauers rücken, andererseits bleibt Cleo der *Kamera* und so auch den impliziten Zuschauern seltsam fremd.

## Filmisch inszenierte Marginalität

Auf den ersten Blick erzeugt Cleos fast durchgehende Präsenz den Eindruck, sie stehe als Protagonistin im Fokus des Films ROMA (2018); tatsächlich ist sie lediglich eine von vielen Figuren. Ich schlage vor, bei der Analyse und Interpretation

11 In «Ideological and Technological Determinism in Deep-Space Cinema Images: Issues in Ideology, Technological History, and Aesthetics» (1980) gibt Harpole einen basalen Überblick über die filmtechnischen Einstellungen der Schärfentiefe und ihre Wirkungsdimensionen, auch wenn der Forschungsstand inzwischen etwas veraltet ist.

12 In dem von Brüssel und Kaul herausgegebenen Sammelband *Echtzeit im Film. Konzepte, Wirkungen, Kontexte* (2020) widmen sich die Beiträge Formen des isochronen Erzählens im Film.

der filmischen Inszenierung von Cleo von einer Mise en Scène figuraler Marginalität auszugehen, die von audiovisuell vermittelter Stille und der Zuschreibung von Fremdheit und Distanz geprägt ist, was dem impliziten Zuschauer kaum Identifikationsmöglichkeiten bietet, worauf Brody (2018) in seiner Filmkritik hinweist:

Cleo hardly speaks more than a sentence or two at a time and says nothing at all about life in her village, her childhood, her family. She's a loving and caring young woman, and the warmth of her feelings for the family she works for – and theirs for her – is apparent throughout. But Cleo remains a cipher; her interests and experiences – her inner life – remain inaccessible.

Dargestellt von der Laienschauspielerin Yalitza Aparicio, konzentriert sich in der Figur Cleo die Zeitlosigkeit des Films gleichsam körperlich. Weder die Kamera gibt explizit auktorial, noch die Figuren oder Cleo selbst vermitteln biografische Informationen über ihre Vergangenheit. So wird der Eindruck evoziert, sie verharre in einer Erfahrungsgegenwart, die vor allem von Begrenzung und Fremdbestimmung geprägt ist.<sup>13</sup> Nicht einmal gedanklich imaginiert sie ein anderes Leben, was sich auch auf das Ausbleiben jeglicher Zukunftsprognose auswirkt.

Die Modellierung der Figur Cleo orientiert sich vor allem an den wechselseitig verstrickten Parametern *Gender*, *Race* und *Class*.<sup>14</sup> Neben äußerlichen Merkmalen, die sie als Angehörige einer indigenen Minderheit kennzeichnen, wird Cleos ethnische Herkunft, die innerhalb der mexikanischen Gesellschaft der 1970er-Jahre (und noch bis heute) untrennbar mit sozioökonomischer Unterlegenheit und der ungleichen Verteilung von Ressourcen und Artikulationsmöglichkeiten verknüpft ist, vor allem sprachlich als fremd markiert, was einen ersten Typus von Distanz erzeugt (19:57–20:00). Abgesehen von den kurzen Gesprächen auf Mixtekisch spricht Cleo kaum; thematisch bezieht sie sich dabei fast ausschließlich auf ihr Arbeitsumfeld, und es wird deutlich, dass sie ihre ohnehin leise Stimme in Konversationen mit hierarchisch überlegenen Figuren weiter senkt und den Blickkontakt meidet, wie die Unterhaltung mit einer Gynäkologin im Krankenhaus deutlich macht (46:52–48:06).

13 Gutiérrez Alanís (2021) ordnet diese Fremdbestimmung, die er vor allem auf das hierarchisch geprägte Verhältnis zwischen Cleo und Sofia bezieht, als Ausdruck historisch gewachsener postkolonialer Strukturen (vgl. Gutiérrez Alanís 2021, S. 587). Diese postkolonial geprägte Lesart des Films ROMA antizipiert Albarrán-Torres (2019).

14 Die Trias *Race*, *Class* und *Gender* gilt seit den späten 1970er-Jahren als Kategorie, um Ungleichheiten als systemisch-strukturelle Mechanismen mit ihren Kausalursachen und Folgen zu benennen. Als eine der paradigmatischen Grundlagen der intersektionalen Geschlechterforschung gilt das Manifest des Combahee River Kollektivs, das 1977 verfasst und 1979 erstmals publiziert wurde. Zur Übersicht verweise ich auf die Ursprünge der Intersektionalität im Kontext der *People of Color Community* auf Crenshaw (1989) und über historisch gewachsene intersektionale Ansätze der Geschlechterforschung auf Collins und Bilde (2016).

Cleo sieht auch nie frontal in die Kamera und Cánovas (2024) weist darauf hin, dass zu Beginn einer Szene selten Cleo, sondern häufig zuerst ihre räumliche Umgebung fokussiert wird (vgl. Cánovas 2024, S. 394), was ich ebenfalls als Ausprägung von Distanz interpretiere. Weiterhin werden häufig Großaufnahmen ihrer Hände oder Füße eingeblendet, die Cleo nicht als Individuum in den Fokus setzen, sondern sie auf ihre Rolle als Hausangestellte reduzieren und so ebenso Abstand erzeugen wie die rasante Bewegung der *Kamera*, die Cleo folgt, während sie mit Adela durch die Straßen stürmt, wo sie in der Menschenmenge zu verschwinden scheinen (21:07–21:34). Durch die extraheterodiegetische Verortung der *Kamera* und die überwiegend eingesetzte Nullokularisierung<sup>15</sup> wird die visuelle Wahrnehmung keiner spezifischen Figur zugeordnet, was ebenfalls zum Eindruck distanzierter Unnahbarkeit beiträgt.

Einen ähnlichen Effekt erzeugt Cleos Schweigsamkeit, die auch als Unfähigkeit, ihren Gefühlen Ausdruck zu verleihen, eingeordnet werden kann, und besonders nach emotionalen Momenten als pausierender Erzählabbruch eingesetzt wird, der die melancholisch anmutende Traurigkeit verstärkt, welche die junge Mixtekin umgibt. Kurz nachdem Cleo Fermín kennengelernt hat, gehen die beiden ins Kino, wo sie den Verdacht äußert, schwanger zu sein.<sup>16</sup> Unter dem Vorwand, während des Films zur Toilette zu gehen, verlässt Fermín das Kino; Cleo sucht ihn vergeblich in der Eingangshalle (36:56–39:23). Umgeben von Menschen, die aus dem Kino strömen, Verkäufern von Popcorn, Süßigkeiten und Kinderspielzeug entfaltet sich ein Stimmenmeer, das sich zu einer kaum verständlichen akustischen Wand aufbaut; während Cleo, die zunächst in der Menge kaum zu erkennen ist, nun vollkommen still auf den Stufen des Eingangs sitzt, wo sie zu be-greifen scheint, dass Fermín sie verlassen hat.

Nach einem harten Schnitt, der mit einem Schauplatzwechsel einhergeht, sind die Kinder der Familie im Innenhof zu sehen (39:23–39:44), dann gerät Cleo in

- 15 François Jost spricht von Aurikularisierung und Okularisierung. Die erstgenannte Form bezieht er auf die auditive, die zweitgenannte auf die visuelle Wahrnehmung. In *Verfilmtes Erzählen* (1997) und «Focalization, Ocularization and Auricularization in Film and Literature» (2009) entwickelt Sabine Schlickers Josts Modell weiter und weist so seine Anwendbarkeit auf filmische und literarische Erzähltexte nach. Laut Schlickers (1997, S. 147) ist bei der Nullokularisierung die Kamera nicht an die Wahrnehmung einer Figur gebunden (nobody's shot), während bei der internen Okularisierung die subjektive Kamera zeigt, was eine Figur visuell wahrnimmt (vgl. ebd.).
- 16 Cleo und Fermín sehen sich den französischen Film *LA GRANDE VADROUILLE* (Gerárd Oury, 1966) an, der 1942 während der deutschen Besatzung in Frankreich spielt. Drei britische Piloten werden über Paris abgeschossen und müssen in Fallschirmen das Flugzeug verlassen. Sie vereinbaren einen Treffpunkt, um gemeinsam in den nicht von Deutschland besetzten Teil Frankreichs zu fliehen. Nach einigen Hindernissen und in Begleitung von zwei französischen Soldaten und der Puppenspielerin Juliette gelingt allen die Flucht in einem Segelflugzeug. Cleo erzählt Fermín, dass sie regelmäßig ins Kino gehe. Während das immersive Eintauchen in die fremde Welt des Kinofilms die Möglichkeit eines Ausbruchs aus der Enge ihres Alltags bietet, scheint Cleo der Gedanke, aus ihrer konkreten Erfahrungswelt tatsächlich auszubrechen, vollkommen fremd.



3 Menschenleerer Flur im Krankenhaus (1:38:16).

Nahaufnahme ins Blickfeld: Sie lehnt in der Küche an einer Wand und starrt sekundenlang wie versteinert in die Leere (39:45–39:55). Hier wird erneut die bildsprachlich an eine Fotografie erinnernde Inszenierung von Bewegungslosigkeit kontrapunktisch mit Dynamik in Form der diegetischen Tonspur kombiniert, welche anzeigt, dass die Szene tatsächlich isochron gefilmt ist und Zeit verstreicht. So wird die vorherige Sequenz im Kino erzählerisch abgebrochen und die aus Cleos statischer Figurenmodellierung resultierende Unfähigkeit zu reagieren oder gar selbst zu agieren, wird geradezu anschaulich, was in der Sequenz unmittelbar vor und während der Geburt von Cleos Tochter umso eindrücklicher wirkt.

Kurz nach ihrem Blasensprung sitzen Señora Teresa, Sofías Mutter, und Cleo in einem Auto auf dem Weg ins Krankenhaus, doch sie kommen wegen eines Staus nur in Schrittgeschwindigkeit voran. Die sich langsam ausbreitende Panik bei der vollkommen aufgewühlten Cleo wird von der Unbeweglichkeit des Verkehrs seltsam kontrastiert. Nach ihrer Ankunft im Krankenhaus wird sie in einem Rollstuhl in einen Kreißsaal gebracht (1:34:48–1:36:35). Die Kamera schwenkt langsam durch den Raum und gibt den Blick auf weitere Frauen frei, deren Schmerzensschreie zu hören sind. Als der behandelnde Arzt bei einer Untersuchung die Herztöne von Cleos ungeborenem Kind nicht mehr hören kann, breitet sich bei dem umstehenden medizinischen Personal Hektik aus, und Cleo soll eilig für einen Notkaiserschnitt vorbereitet werden, was einen gesteigerten Erzählrhythmus erwarten lässt. Tatsächlich zeigt die *Kamera* nach einem harten Schnitt einen menschenleeren Flur mit zwei Türen (Abb. 3), der wegen seiner Ruhe in seltsamem Kontrast zu dem lauten Kreißsaal steht.

Die anschließende Geburt wird als Plansequenz über knapp sieben Minuten von der seitlich vor Cleo und leicht erhöht positionierten Kamera mit gleichbleibender Einstellung gefilmt. Im Vordergrund liegt Cleo mit gespreizten Beinen, ihr Unterleib ist von einem Tuch bedeckt und im Hintergrund steht ein Kinderbett, an dem ein Arzt und eine Krankenschwester stehen, die Cleos Tochter sofort nach der



4 Standbild des Hauses (1:43:12).

Geburt zu reanimieren versuchen. Durch den Einsatz geringer Schärfentiefe liegt der visuelle Fokus deutlich auf der im Bildvordergrund liegenden Cleo, der Hintergrund ist teilweise unscharf zu erkennen. Während Cleo jedoch unbewegt verharret und schweigend die Wiederbelebungsversuche am Bett ihrer Tochter beobachtet, kontrastieren die Anweisungen des Arztes im Hintergrund und die Bewegungen der Reanimation diese Fokussierung des Vordergrundes, was einen kontrapunktischen Effekt entfaltet, der einer Parallelmontage zweier voneinander getrennter Handlungsstränge ähnelt. Die Positionierung der *Kamera* entspricht Cleos Blickrichtung, was zunächst an eine subjektive *Kamera* oder interne Okularisierung erinnert, tatsächlich ist sie deutlich oberhalb von Cleos Kopf positioniert, der am linken unteren Bildrand zu sehen ist. Die Nullokularisierung erzeugt Distanz zu Cleo, die ihrerseits in ihrem Bett angesichts des medizinischen Notfalls im Hintergrund deplatziert und seltsam an den Rand der Wahrnehmung gerückt wird.

Im Anschluss an die siebenminütige Plansequenz folgt ein harter Schnitt, der mit einem Schauplatzwechsel vom Krankenhaus in das Haus der Familie einhergeht. Die *Kamera* zeigt sechs an Stillleben erinnernde Bilder des Hauses der Familie (Abb. 4), die mit Hintergrundgeräuschen des Alltags untermalt sind (1:42:46–1:43:46).

Diese Aneinanderreihung von standbildartigen Aufnahmen, die an Fotografien erinnern und irritierend aus dem Geschehensfluss herausgehoben zu sein scheinen, lässt die Handlung pausieren. Zugleich wird so die bereits angebaute Distanz zum Innenleben der Figur Cleo verstärkt. Neben dem Eindruck unbewegter Bilder, deren Effekt durch die Nuancen von Schwarz und Weiß verstärkt, und durch die diegetisch vermittelten Alltagsgeräusche dennoch gebrochen wird, erzeugt vor allem die sprachlose Stille einen Effekt der Entschleunigung, der auf Rezeptionsebene irritiert. So wird besonders eindrücklich und intensiv erfahrbar, dass Cleos Welt angesichts ihres traumatischen Verlusts stillsteht, während der Alltag seinen gewohnten Gang geht: Vögel zwitschern, der Hund Borrás bellt,

Kinder lachen, Adela bittet Cleo, ein Tablett ins Wohnzimmer zu bringen. Diese hochgradig emotional aufgeladene Erfahrung wird also nicht im Sinne klassischer Dramatisierung inszeniert, sondern entfaltet ihre Kraft vor allem wegen des Einsatzes minimalistisch anmutender, ästhetischer Reduktion, die Racieski (2016) als recht neues Phänomen im mexikanischen Kino einordnet (vgl. ebd., S. 119).

### ***Pars pro toto*: Zwei fremde Mikrokosmen als Teile der Wirklichkeit**

Aus der dichotom angelegten Figurenmodellierung folgt eine Gegenüberstellung von zwei sich diametral gegenüberstehenden Erfahrungsdimensionen der Wirklichkeit, die sich auch räumlich manifestieren. Sofía, ihre Kinder, Cleo und zahlreiche befreundete Familien verbringen die Silvesterfeierlichkeiten in einem Landhaus. Sie und die übrigen Angehörigen der Mittelschicht feiern in den oberen Etagen des Anwesens zu dem Lied «Corazón de melón»: als diegetischer Ton vermittelt (Trini Lopez 1963). Der US-amerikanische Sänger Trinidad López, der unter dem Künstlernamen Trini Lopez in den 1960er-Jahren bekannt wurde, hat mexikanische Wurzeln, vermarktete sich aber vor allem als US-Amerikaner und wurde so zum Inbegriff der Amerikanisierung des Lebens als Ziel weiter Teile der mexikanischen Mittelschicht. Eine indigene Hausangestellte nimmt Cleo mit zu einer zeitgleich stattfindenden Feier im Keller des Hauses, wo zu traditionellen *Corridos*<sup>17</sup> ausgelassen getanzt wird (56:27–58:57, Abb. 5).

Cleo verlässt die ausgelassene Runde, in der sie sich nicht richtig wohlfühlen scheint, schnell und geht erneut in die oberen Stockwerke des Hauses, wo sie Sofía beobachtet, die sich mit einem Mann unterhält. Die beiden räumlich voneinander getrennten Feiern, deren einziges Bindeglied Cleo ist, werden zum Ausdruck unvereinbarer sozialer Räume, die filmtechnisch nicht in Form einer Parallelmontage miteinander verbunden werden; stattdessen wird mit harten Schnitten ihre grundsätzliche Unvereinbarkeit betont.

Cleos Rolle als Bindeglied zwischen diametral gegenüberstehenden Konzepten von Wirklichkeit wird im Kontrast von vermeintlichem Haupthandlungsstrang und der als Parallelhandlung angelegten historischen Kontextualisierung kontpunktisch inszeniert. Bei seinem ersten Treffen mit Cleo steckt in Fermíns Ge-

17 Die Tradition mündlich überlieferter *Corridos* hat ihren Ursprung im 18. Jahrhundert (vgl. Wellinga 2021, S. 105 f.). Ursprünglich handelten die *Corridos* von Korruption, Armut, Regierungsverbrechen und thematisierten vor allem Geschichten über die Heldentaten während der Mexikanischen Revolution. In einer mehrheitlich aus Analphabeten bestehenden Gesellschaft fungierte der *Corrido* als Chronik, Zeitung und Interpretation gesellschaftlicher, kultureller und politischer Ereignisse. In den letzten Jahrzehnten etablierte sich vor allem eine thematische Ausrichtung in Bezug auf die Drogengeschäfte in Form von Balladen auf bekannte Drogenhändler, die als *Narcocorridos* bezeichnet werden.



5 Feier der Hausangestellten im Keller (56:59).

säbtasche ein zusammengeklappter Stock (23:15–24:04), und er erzählt Cleo, dass er Kampfsport macht und täglich trainiert. Nachdem er Cleo ohne Vorankündigung verlassen hat, fährt sie in das Dorf, aus dem er kommt, um ihm erneut mitzuteilen, dass sie von ihm schwanger ist. Die räumliche Umgebung unterscheidet sich stark von dem urbanen Stadtviertel und der sauberen Umgebung, in der Cleo lebt, und ist geprägt von Schmutz, ärmlichen Hütten, umherstreunenden Tieren und nicht asphaltierten Straßen, in denen Regenwasser sich in riesigen Pfützen sammelt (1:11:21–1:13:13). Auf einem abseits gelegenen Schotterplatz trainiert Fermín mit anderen jungen Männern (1:14:41–1:22:27). Der aufgewirbelte Sand gibt zunächst keine scharfe Sicht auf die Trainingsgruppe frei, die Kamera nähert sich den militärisch anmutend Aufgestellten und schwenkt dann zu drei Männern, welche die Szenerie beobachten; einer von ihnen trägt eine Militäruniform, ein anderer eine Pilotenbrille und eine Kappe, auf welcher der Aufdruck CIA zu sehen ist (1:16:07–1:16:10). Angespielt wird hier auf die von der mexikanischen Regierung unter Präsident Echeverría (1978/976) und von der US-amerikanischen Regierung unterstützte paramilitärische Gruppe *Los Halcones*, die am 10.6.1971 friedliche Proteste linksgerichteter Studierender gewaltsam niederschlug.<sup>18</sup>

Diese historische Referenzialität wird in ROMA allerdings kaum in ihren gesamtgesellschaftlichen Auswirkungen oder gar ihrer Komplexität aufgegriffen, sondern beschränkt sich auf die Erfahrungswelt einer Familie und ihrer Hausangestellten. Indes intensivieren sich die Anspielungen auf das Corpus Christi Mäsaker vom 10.6.1971, die allerdings erst im Verlauf des Films in einen logischen Zusammenhang mit diesem faktisch basierten Ereignis gebracht werden. Zu Beginn

18 Die systematische Repression linksgerichteter Studierender seit den späten 1960er-Jahren ist umfassend dokumentiert (vgl. CNDH 2024). Die Instrumentalisierung der *Halcones* und der Befehl an Militär und Polizei, die paramilitärische Gruppierung widerstandslos gewähren zu lassen, führte zu einer Anklage wegen Völkermordes vor dem obersten Gericht Mexikos gegen Echeverría. Das Verfahren ist im Jahr 2006 wegen Verjährung eingestellt worden (vgl. Clausung 2022).



6 Profesor Zorek auf dem Sportplatz (1:18:46).

des Films gehen Cleo und ihre Freundin in eine Bar. Die Kamera fokussiert einen Fernsehbildschirm, auf dem PROFESOR ZOREK zu sehen ist: als Titelfigur mit einem Umhang und einem Kopfschmuck in Superman-Manier, der, allein mit der Kraft seiner Lippen, ein Auto in Bewegung versetzt (21:42–22:14). In Form einer vertikalen Metalepse auf Ebene der Geschichte (vgl. Schlickers 2017, S. 97)<sup>19</sup> taucht die auf hypodiegetischer Ebene verortete Kunstfigur in derselben Kostümierung wie in dem Fernsehausschnitt plötzlich in der Realität der intradiegetisch situierten Figuren Fermín und Cleo auf dem Sportplatz auf und trainiert die jungen Männer.

Die zunächst statisch positionierte *Kamera* zeigt ihn, wie er sekundenlang mit erhobenen Armen und in den Himmel gerecktem Kopf vor den Männern steht (Abb. 6). Die statuenhafte Pose erinnert an ein Standbild; einzig das vom rechten zum linken Bildrand kreuzende Flugzeug am Himmel zeigt an, dass es sich um ein bewegtes Bild in Echtzeit handelt. Statt die trainierenden Männer in den Fokus der Handlung zu rücken, steht im Zentrum der Wahrnehmung die Reaktion von Fermín auf Cleos Schwangerschaft. Er streitet entrüstet ab, der Vater des ungeborenen Kindes zu sein, und bedroht Cleo verbal und physisch, bevor er auf einen Lastwagen mit anderen jungen Männern steigt und sie auf dem staubigen Platz zurücklässt. Erst einige Sequenzen später wird deutlich, dass es sich bei den trainierenden Männern um Mitglieder der paramilitärischen *Halcones* handelt, zu denen Fermín gehört.

Cleo ist mit Señora Teresa in einem Möbelgeschäft, wo die beiden sich eine Wiege für Cleos ungeborenes Kind ansehen. Von draußen sind laute Rufe zu hören, als die *Kamera* in Richtung einer Fensterfront schwenkt, die sich im ersten Stock des Gebäudes befindet (1:30:40–1:32:20). Von dort aus blicken die Kunden auf einen Demonstrationszug hinunter, der von Männern mit Stöcken angegrif-

<sup>19</sup> Schlickers differenziert die Metalepse auf Ebene des Diskurses und auf Ebene der Geschichte in jeweils vertikaler und horizontaler Ausrichtung, sodass sich vier Typen ergeben (ebd.).



7 Cleo und Señora Teresa verlassen das Möbelgeschäft (1:32:37).

fen wird. Die Perspektive in Untersicht lässt einen Blick auf einzelne Teilnehmende nicht zu, sondern fängt eher einen Eindruck der diffusen Dynamik ein, was von der eingeschränkten Sicht durch die mit Werbebuchstaben behängten Fenster verstärkt wird. Gepaart mit der Nullfokalisierung der *Kamera* und ihrer extradiegetischen Verortung verringert diese perspektivische Distanz das Tempo der Ereignisse auf der Straße, was zugleich eine deutliche räumliche Trennung des Chaos und der Gewalt auf der Straße und der Ruhe und Ordnung innerhalb des im ersten Stock liegenden Geschäfts evoziert.

Diese Gegenüberstellung zweier topografisch und semantisch konträr angelegter Räume wird aufgebrochen, als panische Demonstrierende die Ausstellungsfläche Schutz suchend betreten, verfolgt von Bewaffneten, die um sich schießen und dabei einen der Demonstrierenden treffen. Ohne jede Regung stehen sich plötzlich der bewaffnete Fermín und die hochschwangere Cleo direkt gegenüber, die in diesem Moment einen Blasensprung erleidet. Nach einem harten Schnitt wird gezeigt, wie Señora Teresa und Cleo eilig das Gebäude verlassen. Die *Kamera* verwebt hier Cleos persönliches Schicksal und die gesellschaftlichen Unruhen mittels der wiederkehrend eingesetzten kontrapunktischen Inszenierung von Vordergrund und Hintergrund. So ist auf der Straße im Bildvordergrund ein niedergeschossener Student zu sehen, über den eine Frau gebeugt ist, die laut nach Hilfe schreit (Abb. 7). Im Bildhintergrund laufen Señora Teresa und Cleo zu einem Auto. Marcantonio (2019) erkennt in der bildsprachlichen Komposition die untrennbare Verknüpfung individueller und kollektiver Erfahrungswirklichkeiten:

This scene is significant because it clearly fuses the personal with the political and demonstrates their inextricability [...] absent and violent patriarchs are to blame for the disintegration of the nuclear family, while failed and violent patriarchal institutions are responsible for the massacre of a nation's young citizens.  
(Marcantonio 2019, S. 40)

Diesen Interpretationsansatz begründet Marcantonio (2019) auf Grundlage kollektiver und individuell vergleichbarer Ausprägungen von Destruktion, die sie auf patriarchale Strukturen zurückführt. Tatsächlich ist dieser Ansatz in Bezug auf die filmische Inszenierung von Männlichkeit im familiären Kontext von Antonio und Sofía und in der Beziehung von Cleo und Fermín in *ROMA* durchaus nachvollziehbar. Allerdings ist eine Reduktion derart komplexer politischer und gesellschaftlicher Dynamiken, die in dem Corpus Christi-Massaker kulminierten, nicht überzeugend, da sie keinesfalls als geografisch isolierte Phänomene einzuordnen sind, die mit dem *machismo* ausreichend zu erklären wären; stattdessen handelt es sich um Ausprägungen nationaler und globaler Prozesse.<sup>20</sup> Die bildkompositorische Verflechtung von Vorder- und Hintergrund und individuellen Berührungspunkten kollektiver gesellschaftlicher und politischer Dynamiken erfolgt in *ROMA* so subtil, dass der historische Kontext zu einer Kulisse degradiert wird.

## Zusammenfassung

Die Zuschreibung eines langsamem filmischen Erzählrhythmus in *ROMA* resultiert aus einem Zusammenspiel von unterschiedlichen Ausprägungen visueller, akustischer und inhaltlicher Reduktion und der *Mise en Scène* ereignisloser Alltäglichkeit in Echtzeit. Sánchez (2018) fasst den Intensitätseffekt dieser minimalistischen Ästhetik der Reduktion treffend zusammen:

Sí, en muchos momentos parece que *ROMA* no cuenta nada, pero lo cuenta todo. Y lo hace de una forma sutil. Sin querer alardear de su narración. Se limita a contar fragmentos de un año de vida en una familia, en un momento y un lugar en concreto.

[Tatsächlich scheint es in vielen Momenten so, als ob *ROMA* nichts erzählte, aber er erzählt alles. Und zwar auf eine subtile Art und Weise. Ohne mit seiner Erzählung protzen zu wollen. Er beschränkt sich darauf, Fragmente eines Jahres aus dem Leben einer Familie zu erzählen, zu einer bestimmten Zeit und an einem bestimmten Ort.]

Die stagnierend bis pausierend ausgeprägten Erzählabbrüche des Haupthandlungsstrangs resultieren aus der Auswahl und Kombination wenig handlungsrelevanter Sequenzen, die dem impliziten Zuschauer zwar Einblicke in das Leben und

20 Neben dem Corpus-Christi-Massaker am 10.6.1971 muss in diesem Zusammenhang auch das Tlatelolco-Massaker vom 2.10.1968 erwähnt werden, bei dem bewaffnete Streitkräfte friedliche Demonstrationen von Studierenden angegriffen und jene gewaltsam aufgelöst haben.

die Erfahrungen einzelner Figuren geben und die ihm dennoch fremd bleiben. Diese tragen dazu bei, Räume, Figuren und Lebensverhältnisse in Echtzeit zu akzentuieren, die in unterschiedlichen Ausprägungen als marginal, irrelevant und bedeutungslos einzuordnen sind. Die Aneinanderreihung von filmisch eingefangenen und minimalistisch inszenierten Momentaufnahmen in ROMA wirkt dabei auf den impliziten Zuschauer geradezu herausfordernd entschleunigt.

Die Auswahl der gezeigten Figuren, Räume und Bildausschnitte sorgt für eine Perspektive, die sich vom Zentrum entfernt und stattdessen die Peripherie in den Blick nimmt: weg von bedeutungstragenden Ereignissen und plötzlichen Veränderungen, hin zur Nebensächlichkeit des Alltäglichen. In ROMA werden die unterschiedlichen Facetten von Langsamkeit, Bewegungslosigkeit und Entschleunigung über zeitdehnende Verfahren hinaus als Wirkungseffekt erfahrbar, der das Konzept der Zeit im Film *an sich* und als Rezeptionserfahrung ebenso relevant setzt wie die inszenierte *stillness*: also audiovisuelle Stille und Bewegungslosigkeit, Ruhe als Effekt und Ereignislosigkeit. Das kann auch als filmästhetische und -politische Abkehr von den omnipräsenten Fortschritts- und Entwicklungserzählungen einer global vernetzten Welt gelesen werden. Diese Elemente entfalten ihr Potenzial als Irritation der Sehgewohnheiten der impliziten Zuschauer und als ästhetische Remodellierung gesellschaftlich verorteter Fragen nach der Auswahl, dem Fokus, der Zuschreibung von Relevanz von Wirklichkeiten, Erfahrungen und Perspektiven und damit verknüpften Aushandlungsprozessen von Anerkennung und Wertschätzung.

### Filmverzeichnis

CAMINO A ROMA (MEX 2020), Regie und Drehbuch: Alfonso Cuarón.

ROMA (MEX 2018), Regie und Drehbuch: Alfonso Cuarón.

LA GRANDE VADROUILLE (F 1966), Regie: Gérard Oury, Drehbuch: Gérard Oury, Danièle Thompson, Marcel Julien.

### Literaturverzeichnis

Albarrán-Torres, César (2019): «The Fluids of ROMA: Necropolitics and Class in Cuarón's Cinematic Memoir». *sensesofcinema.com*: <https://is.gd/hyBgkK> (letzter Zugriff: 3.6.2024).

Bordwell, David / Thompson, Kristin (2011): «Good and Good for You». In:

*Observations on Film Art*. davidbordwell.net: <https://is.gd/hbcWxs> (letzter Zugriff: 30.5.2024).

Brody, Richard (2018): «There's a Voice Missing in Alfonso Cuarón's ROMA». In: *The New Yorker* vom 18.12.2018. *newyorker.com*: <https://is.gd/YC2kKp> (letzter Zugriff: 3.6.2024).

Brössel, Stephan / Kaul, Susanne (2020): «Einleitung». In: Brössel, Stephan / Kaul, Susanne (2020): *Echtzeit im Film. Konzepte-Wirkungen-Kontexte*. München: Fink, S. XI–XLV.

Cánovas, Marcos (2024): «ROMA, de Alfonso Cuarón: Estética de la Mirada». In: *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica* 33, S. 391–409.

Ciment, Michel (2003): «The State of Ci-

- nema». unspokencinema.blogspot.com: <https://is.gd/BxuCon> (letzter Zugriff: 30.5.2024).
- Clausing, Peter (2022): «Straflos ins Grab: Mexikos Ex-Präsident Luis Echeverría ist tot». amerika21.de: <https://is.gd/onrCW7>, (letzter Zugriff: 3.6.2024).
- Collins, Patricia Hill / Bilge, Sirma (2016): *Intersectionality*. Cambridge: Polity Press.
- Combahee River Collective (1979): *The Combahee River Collective Statement: Annotated*. daily.jstor. <https://is.gd/PU52iG> (letzter Zugriff: 1.6.2024).
- Comisión Nacional de los Derechos Humanos México (2024): «Conmemoración de la Matanza del Jueves de Corpus, El Halconazo. 10 de junio». cndh.org.mx. <https://is.gd/JMG7zT> (letzter Zugriff: 2.6.2024).
- Crenshaw, Kimberlé (1989): «Demarginalizing the intersection of race and sex: A Black feminist critique of antidiscrimination doctrine». In: *The University of Chicago Legal Forum* 1, S. 139–167.
- De Luca, Tiago / Barradas Jorge, Nuno (2016): «Introducción: From Slow Cinema to Slow Cinemas». In: De Luca, Tiago / Barradas Jorge, Nuno (Hg.): *Slow Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 1–24.
- Doane, Mary Ann (2002): *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, The Archive*. London: Harvard University Press.
- Flanagan, Matthew (2012): *Slow Cinema: Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film*, unpublished PhD thesis: University of Exeter.
- Gutiérrez Alanís, Emilio (2021): «Sororidad e interseccionalidad. A propósito de ROMA». In: *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia* 16, S. 573–591.
- Harpole, Charles (1980): «Ideological and Technological Determinism in Deep-space Cinema Images: Issues in Ideology, Technological History, and Aesthetics». In: *Film Quarterly* 33, Heft 3, S. 11–22.
- Idrovo, René (2021): «The immersive continuity of ROMA: Towards the Consolidation of an Alternative Audio-visual Style». In: *Music, Sound and the Moving Image* 15, Heft 2, S. 167–193.
- Marcantonio, Carla (2019): «Silence, Language, and the Ambiguous Power of Affect». In: *Film Quarterly* 72, Heft 4, S. 38–45.
- Mroz, Matilda (2013): *Temporality and Film Analysis*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Orth, Dominik (2020): «Altern in Echtzeit – Zur ‹Aging Performance› in den Langzeitfiktionen L'AUBERGE ESPAGNOLE / LES POUPEES RUSSES / CASSE-TETE CHINOIS und BOYHOOD». In: Brössel, Stephan / Kaul, Susanne (2020): *Echtzeit im Film. Konzepte, Wirkungen, Kontexte*. München: Fink, S. 205–222.
- Racieski, Boleslaw (2016): «Mexican Minimalistic Cinema: Articulating the (Trans)national». In: *Transmissions. The Journal of Film and Media Studies* 1, Heft 2, S. 118–131
- Rojas, Ana Gabriela (2019): «ROMA en los Oscar 2019: Clasiista, aburrida y sin trama, dicen críticos de la película por la que Alfonso Cuarón ganó el Oscar a mejor director». In: *BBC News Mundo* vom 24.2.2019. bbc.com: <https://is.gd/cmjngw> (letzter Zugriff: 3.6.2024).
- Sánchez, Víctor (2018): «ROMA: La película de Alfonso Cuarón, distribuida por Netflix, es un homenaje al cine

- clásico que apunta a recoger Oscar a paladas». es.ign.com: <https://is.gd/RyQzBS> (letzter Zugriff: 3.6.2024).
- Schlickers, Sabine (1997): *Verfilmtes Erzählen. Narratologisch-komparative Untersuchung zu EL BESO DE LA MUJER ARAÑA (Manuel Puig / Héctor Babenco) und CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA (Gabriel García Márquez / Francesco Rosi)*. Frankfurt a. M.: Vervuert.
- Schlickers, Sabine (2017): *La narración perturbadora. Un nuevo concepto narratológico transmedial*. Frankfurt a. M. / Madrid: Vervuert.
- Tetzlaff, Stefan (2020): «Fingierte Simulation. Zum Verhältnis von filmischer Echtzeit, Narration und Immersion». In: Brössel, Stephan / Kaul, Susanne (2020): *Echtzeit im Film. Konzepte-Wirkungen-Kontexte*. München: Fink, S. 153–178.
- Vázquez-Rodríguez, Lucía-Gloria (2022): «La representación cinematográfica de la mucama latinoamericana: LA CIENAGA (Lucrecia Martel, 2001) y ROMA (Alfonso Cuarón, 2018)». In: *MH Journal* 13, Heft 1, S. 101–122.
- Vázquez-Rodríguez, Lucía-Gloria / García-Nieto, Esther (2020): «Manifestaciones del cine lento en la película ROMA (2018), de Alfonso Cuarón. Cleo en los márgenes, Cleo en el centro». In: *Derecho Humanos ante los nuevos desafíos de la globalización* 2020, S. 540–558. dialnet.unirioja.es. <https://is.gd/f5sV6> (letzter Zugriff: 30.11.2024).
- Velazco, Salvador (2022): «La mirada sostenida de Alfonso Cuarón: El plano largo y la profundidad de campo en ROMA». In: *Interpretextos* 28, S. 121–140.
- Wellinga, Klaas (2021): «Praise the Drug Lord: Narcocorridos in Mexico». In: Siegel, Dina / Bovenkerk, Frank (2021): *Crime and Music*. Cham, CH: Springer, S. 103–122.



Oliver Schmidt

# Die wundersamen Zeitexperimente des Michel Gondry

## Vorfilmische Zeit und *small spaces* im Musikvideo

### 1 Einleitung

Michel Gondry ist ein französischer Filmregisseur, Drehbuchautor, Werbe- und Musikvideo-Regisseur, der durch seine fantasievolle, visuell eindrucksvolle und oft surreal anmutende Ästhetik bekannt wurde. Er machte sich einen Ruf mit konzeptuell ungewöhnlichen Musikvideos für Björk, The White Stripes, Daft Punk, Foo Fighters und zahlreiche weitere Künstler:innen und wagte, wie Anton Corbijn, Spike Jones, Jonathan Glazer und David Fincher, von dort aus den Schritt ins Spielfilmgeschäft. Gondrys Werke zeichnen sich durch ein – mal humoristisches, mal surreales – Spiel mit Realitäten aus, aber auch durch *body performances* und Choreografien und vor allem durch eine *hand made*-Ästhetik, bei der bewusst auf das Kaschieren von Filmtricks verzichtet wird. Gondry selbst beschreibt seine kreative Methode zwar nicht explizit als ein Spiel mit Raum und Zeit, und auch in der Einordnung von Gondrys ästhetischem Programm fallen eher Begriffe wie Wiederholung, Rekursion, Transformation, Analogie oder *matching* (vgl. Buckland 2018, S. 2). Dennoch entstehen in vielen seiner Arbeiten Phänomene, die man analytisch durchaus als Zeitanomalien bezeichnen kann. Diese entstehen nicht nur, weil Gegenwirklichkeiten wie das Unterbewusstsein (ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND) oder die Traumwelt der Protago-

nisten (THE SCIENCE OF SLEEP) eine zentrale Rolle bei der Bewältigung ihrer realweltlichen Probleme spielen, sondern auch, weil diese ‹anderen› Wirklichkeiten eine eigene Ontologie und damit eine andere Zeitlichkeit aufweisen und Phänomene erzeugen, die mit unserer Vorstellung einer homogenen, linear verlaufenden Raumzeit unvereinbar scheinen.

Besonders seine Musikvideos sind in dieser Hinsicht von Bedeutung, da die Gattung des Musikvideos als eine Art filmische Miniatur die Freiheit bietet, ein künstlerisches Konzept in drei bis vier Minuten experimentell zu erforschen und für die Zuschauer erlebbar zu machen, ohne auf narrative und dramaturgische Zwänge des Spielfilms Rücksicht nehmen zu müssen. Henry Keazor bezeichnet das Musikvideo daher als ‹Raum-Zeit-Kunst› (Keazor 2021, S. 225). In dieser Hinsicht steht das Musikvideo in der Tradition des Experimental- beziehungsweise Avantgardefilms und führt seit spätestens Anfang der 1980er-Jahre, mit dem Start von MTV, zwar nicht dessen ideologisches, durchaus aber dessen ästhetisches Programm im Kontext der kommerzialisierten Populärkultur fort (vgl. Schenk 2008).<sup>1</sup>

Im Folgenden möchte ich aus den über 80 Musikvideos, die Gondry konzipiert und inszeniert hat, einige hervorheben, in denen Zeitphänomene eine besondere Rolle spielen und an denen sich unterschiedliche Strategien bei der ‹Anormalisierung› von Zeit im Bewegtbild aufzeigen lassen. Unter Zeitanomalien werden im Folgenden ganz allgemein alle Phänomene verstanden, bei denen der Verlauf der Zeit selbst in den Vordergrund rückt, wo Zeit also nicht mehr unauffällig im Hintergrund verbleibt, sondern selbst zum Gegenstand der Inszenierung und damit wahrnehmungsauffällig wird. Es sei hier bereits angemerkt, dass wir, wenn wir über Zeitanomalien sprechen, oft auch über Raumanomalien reden werden, da sich beide in den untersuchten Musikvideos als verschiedene Aspekte einer medialen Raumzeit begreifen lassen und phänomenologisch eng miteinander verwoben sind.

Zwei theoretische Hypothesen werden bei der Betrachtung von Gondrys Musikvideos genauer diskutiert werden: Erstens, dass es sich beim Musikvideo im Allgemeinen und bei denen Gondrys im Speziellen um *small spaces* handelt, das heißt um klar abgegrenzte mediale Erlebnisräume mit einer eigenen Ontologie und Phänomenologie, und dies bedeutet auch mit einer eigenen Zeitlichkeit. Und zweitens, dass in Gondrys Musikvideos häufig eine besondere Zeitlichkeit in den Vordergrund tritt, die in bisherigen Theorien und Analysen von Zeit im Film wenig Beachtung gefunden hat: die *Zeitlichkeit der Filmproduktion*. Ich möchte diese Hypothesen an einzelnen Musikvideos exemplarisch diskutieren und zu-

1 Zu den populärkulturellen Vorläufern des Musikvideos, den ‹*soundies*› der 1940er- und den ‹*scopitones*› der 1960er-Jahre, die auf einer Art Jukebox angesehen werden konnten, siehe Keazor 2021, S. 228–230.

dem eine Typologie der Zeitanomalien anhand von Gondrys Arbeit entwickeln, die deutlich machen soll, welches Potenzial dem Medium Film an sich zukommt, um ungewöhnliche Zeitphänomene für die Zuschauer:innen audiovisuell erlebbar zu machen.

## 2 COME INTO MY WORLD (Kylie Minogue, 2002)

Das Musikvideo zum Song «Come into My World» von Kylie Minogue präsentiert eine sich raffiniert wiederholende und zunehmend komplexer werdende Szenerie, die als Plansequenz, also in einer einzigen Einstellung ohne jeden Schnitt, gezeigt wird. Es beginnt mit Kylie Minogue, die in einem Pariser Vorortviertel aus einem Geschäft tritt, eine belebte Straßenkreuzung entlangläuft und schließlich wieder an ihrem Startpunkt vorbeikommt. Erneut öffnet sich die Tür, und wie zu Beginn tritt Kylie wieder auf die Straße, und gemeinsam mit ihrem älteren Ich beginnt sie die Runde durch das Viertel aufs Neue. Mit jedem vollständigen Durchgang der Route kommt eine weitere Version von Kylie hinzu, und parallel dazu wiederholen und vervielfachen sich auch die Menschen und Ereignisse um sie herum, bis schließlich vier Versionen von ihr und den Passanten gleichzeitig im selben Straßenraum agieren und sich zu einem beeindruckenden Wimmelbild formieren. Während das Video bereits abblendet, tritt eine fünfte Kylie aus der Tür und deutet an, dass sich der Prozess immer weiter fortsetzen wird.

Bemerkenswert ist, dass es zu keinerlei Kollisionen zwischen den Akteur:innen kommt. Die einzelnen Versionen scheinen sogar miteinander zu interagieren, wenn Kylie sich beispielsweise um einen Laternenmast dreht und eine «ältere» Kylie unter ihrem Arm hindurchtaucht oder wenn eine «ältere Version» das Paket aufhebt, das eine «jüngere» Kylie beim Heraustreten aus dem Geschäft gerade verloren hat (Abb. 1, 2). Wir sehen uns also mit der zeitlich paradoxen Situation konfrontiert, dass sich das bereits Bekannte in exakt gleicher Weise wiederholt, aber gleichzeitig immer Neues dazukommt. Insofern könnte man hier von einer *zirkulären akkumulativen Zeitschleife* sprechen,<sup>2</sup> die den Songtitel «Come into My World» wörtlich nimmt und fortlaufend mehr Versionen ihrer selbst in ihre Welt «einlädt», sodass sich mehr und mehr Zeitlinien – quasi knäuelartig – durch den-

2 Natürlich finden wir im Spielfilm ebenfalls Zeitschleifen, allerdings sind diese in der Regel solche, die lediglich ein einziges Mal durchlaufen werden wie in *BACK TO THE FUTURE*, oder solche, die nach jedem Durchlauf resettet werden, also auf null zurückgesetzt werden, wie in *GROUNDHOG DAY*. Der Vorteil von solchen einfachen oder rein repetitiven Zeitschleifen im Spielfilm besteht natürlich darin, dass sie dramaturgisch und narrativ deutlich einfacher in die Handlung eines abendfüllenden Spielfilms zu integrieren sind. Das Musik-Video hingegen bietet als eine Art filmischer Miniatur die Freiheit, auch andere Formen der Zeitlichkeit als eine *Art proof of concept* durchzuspielen.

selben Raum ziehen. Wir können an dieser Stelle eine Beobachtung festhalten, die für Gondrys Musikvideos allgemein gilt: Sie spannen oftmals abgegrenzte Räume, quasi kleine eigene Welten, mit einer auffallenden raumzeitlichen Phänomenologie auf.

Gleichzeitig stellt sich den Betrachter:innen die Frage, wie diese Vervielfältigung technisch realisiert wurde, da, wie bereits erwähnt, kein einziger Schnitt im Video zu erkennen ist und Gondry dafür bekannt ist, Filmtricks häufig nicht allein mittels CGI, sondern *in camera* zu lösen. Und diese Frage erfährt dadurch besondere Dringlichkeit, dass wir es hier offensichtlich mit einer logischen Unmöglichkeit zu tun haben: Wenn das Video tatsächlich als Plansequenz gefilmt wurde, also als zeitlich kontinuierliche und lineare Raumerfahrung, kann nur eine Kylie real sein. Da aber alle Kylies von ihr selbst dargestellt werden – es werden keine Doppelgängerinnen eingesetzt –, kann es keine Plansequenz sein. Das heißt, als Zuschauer:innen sind wir hier mit einer Art Zaubertrick konfrontiert, der seine Attraktionskraft schon immer ganz wesentlich aus der Frage gezogen hat, wie ein Trick funktioniert, und im Falle von *COME INTO MY WORLD*, wie lange es gedauert hat, dieses zeitlich-paradoxe Phänomen zu inszenieren.<sup>3</sup> Wir werden auf diesen Aspekt der Zeitlichkeit der Filmproduktion bei der Betrachtung des Musikvideos zu Dick Annegarns *SOLEIL DU SOIR* genauer eingehen. Für den Moment genügt es festzuhalten, dass in *COME INTO MY WORLD* neben der Eigenzeit des Musikvideos und der zirkulären Zeit des Dargestellten auch die Produktionszeit für die mediale Gesamterfahrung des Videos eine Rolle zu spielen scheint.

Ich möchte zunächst den Aspekt des Welthaften dieses Musikvideos weiter vertiefen. Denn durch die präzise choreografierte und synchronisierte Handlung haben wir es hier tatsächlich mit einem Zeitphänomen einer fiktionalen Welt zu tun und nicht allein mit einem Duplikationsphänomen auf der Bildebene, wie es aus Musikvideos und Fernsehshows der 1970er- und 1980er-Jahre bekannt ist. Als Beispiel sei hier der *electronic trail effect* genannt, der unter anderem in dem Musikvideo zu «Blame It on the Boogie» von The Jacksons aus dem Jahr 1978 eingesetzt wurde: Bewegte Objekte und Personen hinterlassen, meist vor schwarzem

3 Realisiert wurde das Video mittels einer *motion control*-Kamera, die alle Durchläufe hintereinander in exakt derselben Kameraperspektive filmt, kombiniert mit einer ausgeklügelten Choreografie, bei der alle Akteure bei jedem Durchlauf etwas andere Wege nehmen. Das heißt, das Video wurde tatsächlich in einer langen Plansequenz aufgenommen, wie Gondry in der Dokumentation *I'VE BEEN TWELVE FOREVER* (1:05:40–1:08:35) selbst erklärt. In der Postproduktion wurden lediglich Veränderungen des Hintergrunds durch unterschiedliches Sonnenlicht sowie kleinere Unstimmigkeiten und Überlappungen digital retuschiert. Gondry erwähnt in dieser Dokumentation ebenfalls, dass er bei diesem «Filmtrick», und auch bei der Konzeption anderer Filme, stark beeinflusst war von dem französischen Illusionisten Gérard Majax und dessen einfachen, aber sehr wirkungsvollen Zaubertricks. Zudem ist Gondry vom Filmpionier Georges Méliès beeinflusst, der in der Frühphase des Films um 1900 einer der ersten war, die mit filmischen «Zaubertricks» experimentiert hatten. Siehe hierzu auch die Dokumentation *MICHEL GONDRY – DO IT YOURSELF!* (19:30–20:58).

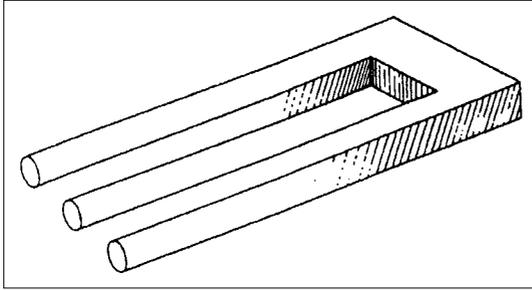
Hintergrund, eine ‹geisterhafte› Spur, die dadurch zustande kommt, dass vergangene Abbilder ihrer selbst im Verlauf der Zeit nicht sofort verschwinden, sondern erst langsam verblassen. Man könnte hier auch von einem visuellen ‹Zeitecho› sprechen, durch das vergangene Versionen der tanzenden Personen in der Gegenwart weiterhin präsent bleiben und visuell ‹nachhallen›. Im Fall des *electronic trail effect* bezieht sich das beschriebene Phänomen eines Zeitechos jedoch allein auf die Bildebene beziehungsweise auf den Prozess der Bilderzeugung im Medium.

Bei COME INTO MY WORLD hingegen entsteht durch die Choreografie und die komplexen Interaktionen der duplizierten Personen und Objekte der Eindruck eines tatsächlichen Aktionsraums mit einer eigenen Zeitlichkeit. Das heißt, analytisch wechseln wir hier das Register: von der Zeitlichkeit des

Mediums bei BLAME IT ON THE BOOGIE hin zur Zeitlichkeit der dargestellten dreidimensionalen Welt. Im Spielfilm würde man von der Diegese sprechen, also vom Modell einer fiktionalen Handlungswelt, die im Zuge des filmischen Erzählens als Hypothese im Kopf der Zuschauer:innen geformt und im Verlauf der Geschichte mit dargestellten Personen und Ereignissen abgeglichen und wenn nötig modifiziert wird. Nun weist das Musikvideo als Mediengattung allerdings keine fest etablierte fiktionale Rahmung wie der Spielfilm oder die Serie auf. Manche Musikvideos erzählen zwar durchaus fiktionale Geschichten und spannen somit eigene Handlungswelten auf, andere haben eher dokumentarischen Charakter, wenn etwa die *live performance* einer Band vor Publikum zu einem Video zusammengeschnitten wird. Wiederum andere Musikvideos lassen sich keiner der beiden Kategorien zuordnen oder setzen sich fluide aus fiktionalen, dokumentarischen und referenzlosen Elementen wie grafischen Darstellungen zusammen. Vor diesem Hintergrund scheint die im Spielfilm gebräuchliche Unterscheidung zwischen diegetischen und nichtdiegetischen Phänomenen im Musikvideo zumindest nicht ganz unproblematisch zu sein, wenngleich sie nicht vorschnell in Gänze zurückgewiesen werden sollte. Denn zweifellos eröffnen auch Musikvideos den Blick in einen nicht realen dreidimensionalen Raum.



1-2 Zirkuläre akkumulative Zeitlichkeit in COME INTO MY WORLD als Phänomen im Raum.



3 Penrose-Dreizack als Beispiel für ein unmögliches und sich selbst einkapselndes Raumphänomen ohne übergreifendes Weltmodell.

### Small worlds – small spaces

Aus diesem Grund möchte ich für das, was den Zuschauer:innen in den drei bis vier Minuten audiovisuell angeboten wird, die Bezeichnung *small space* vorschlagen. Der Begriff lehnt sich an Umberto Ecos Beschreibung fiktionaler Welten als «small worlds» an (Eco 1989). Eco thematisiert dabei primär den aussagenlogischen Umfang von erzählten fiktionalen Welten, die – im Rückgriff auf Ansätze der *possible world theory* und die Arbeiten Lubomir Doležels und Jaakko Hintikkas – immer unvollständige Welten seien. Auch wenn beispielsweise eine Geschichte als Sozialdrama unsere soziale Wirklichkeit als Referenzwelt nimmt, so ließen sich doch nur eindeutige Aussagen über den Wahrheitsgehalt der konkret dargestellten und unmittelbar implizierten Handlungen und Ereignisse der Erzählung treffen. Über andere Ereignisse oder Sachverhalte weit ab der Handlung macht ein fiktionaler Text schlicht keine Aussagen. Und es sei abwegig, diese als gleichwertige Teile der fiktionalen Welt zu betrachten. Ihnen komme, wie es Noël Burch bereits in den 1970er-Jahren formuliert, lediglich eine «fluctuating existence» zu (Burch 1973, S. 21). Das eigentliche weltbildende Potenzial liege – so ließen sich Ecos Ausführungen interpretieren – im Wesentlichen in dem, was konkret dargestellt wird. Fiktionale Welten sind, zumindest aussagenlogisch betrachtet, daher stets «kleine Welten».

Auch wenn diese Feststellung auf den ersten Blick trivial erscheinen mag, so gewinnt sie doch dann – und besonders – an Bedeutung, wenn es um ambivalente, widersprüchliche oder gar unmögliche fiktionale Welten (*impossible possible worlds*) geht, und zwar nicht nur um solche, die rein sprachlich vermittelt werden, sondern auch um visuell unmögliche Welten. Eco verweist dabei explizit auf die geometrischen Figuren des Mathematikers Roger Penrose,<sup>4</sup> speziell auf den Penrose-Dreizack (Abb. 3), die auf den ersten Blick wie ein Ausschnitt einer

4 Gleiches gilt für das bekannte Penrose-Dreieck, die Penrose-Stufen und ähnliche unmögliche geometrische Darstellungen, wie sie etwa in den Bildern von Maurits Cornelis Escher oder René Magritte vorkommen.

möglichen Welt erscheinen, bei näherer Betrachtung aber sich selbst widersprechen würden. Sie unterbrechen den kognitiven Prozess der Extrapolation des Gesehenen hin zur Vorstellung einer homogenen, allumfassenden Welt: «[they] are materially possible *qua* visual or verbal texts, but they seem to refer to something that cannot be» (Eco 1989, S. 66). Solche Phänomene – sei es in Form unmöglicher geometrischer Figuren oder selbstwidersprüchlicher literarischer Texte – scheinen sich ontologisch in sich selbst einzuschließen.<sup>5</sup> Das heißt, trotz aller Ambivalenz und Widersprüchlichkeit erscheinen sie innerhalb ihrer ausschnitthaften und unmittelbaren medialen Präsenz möglich,<sup>6</sup> verweisen jedoch, so Eco, auf kein für uns vorstellbares Weltmodell.

Ich möchte Ecos Überlegungen auf den Bereich des Bewegtbildes übertragen und an die Medienspezifik des Films anpassen, der in gleicher Weise ein Raummedium wie ein Zeitmedium ist und zudem die Möglichkeit bietet, beide Dimensionen der Wahrnehmung künstlerisch zu überformen – ein Aspekt, auf den bereits Erwin Panofsky in den 1930er-Jahren hingewiesen hat. Panofsky bezeichnete das Potenzial des Films als «Dynamisierung des Raums» und als «Verräumlichung der Zeit» (Panofsky 1993 [1937], S. 22). Und tatsächlich passt diese Charakterisierung des Mediums Films als «Verräumlichung der Zeit» durchaus zur Phänomenologie von *COME INTO MY WORLD*, wird hier doch eine zirkuläre akkumulierende Zeitlichkeit durch eine kontinuierliche, aber gleichzeitig hochgradig widersprüchliche Raumerfahrung vermittelt. *COME INTO MY WORLD* kann somit als ein ausschnitthaftes Phänomen ohne übergeordnetes Weltmodell verstanden werden, das lediglich in seiner konkreten medialen Erscheinung, als klar abgegrenztes, singuläres Raumzeitphänomen für die Betrachter:innen zugänglich ist. Es ergibt schlicht keinen Sinn zu fragen, in was für eine Welt die dargestellte Szenerie eingebettet ist. Was uns als Zuschauer:innen jedoch kognitiv zugänglich ist, ist ein *small space*, ein kleiner medialer Erfahrungsraum, in dem gleichwohl spektakuläre Dinge passieren.

Begreift man das Musikvideo als Mediengattung, die im Vergleich zu großen Filmproduktionen relativ frei von narrativen, dramaturgischen oder ästhetischen Zwängen ist und in erster Linie auf die Inszenierung von *small spaces* als Attraktions- und Erlebnisräume abzielt, so lassen sich durchaus medienästhetische Parallelen zum bereits erwähnten Experimental- und Avantgardefilm sowie zu Vorläufern des Films im 19. Jahrhundert wie dem Guckkasten oder dem Kinetoskop

5 Zum Unterschied von sprachlichen und bildlichen Unmöglichkeiten siehe Linde 1989, Danto 1989 sowie Schmidt 2010.

6 «Möglich» meint hier, dass sich selbst widersprechende Texte und Darstellungen verbal oder visuell evident sind, das heißt, sie existieren als mediales Phänomen, wenn auch als ein widersprüchliches. Mit anderen Worten: Sie sind Erscheinungen (Ausschnitte) einer Welt, die uns als Betrachter:innen durch ihre Ausschnitthaftigkeit zwar kognitiv zugänglich ist, die wir über die Bildgrenzen hinaus als Weltmodell jedoch nicht weiterdenken können.

ziehen. Beide verdanken ihren Attraktionswert vornehmlich der Raumillusion einer ›Welt im Kasten‹, und weniger narrativen Aspekten der dargestellten Szenarien. Auch Guckkasten und Kinetoskop lassen sich daher als mediale *small spaces* begreifen, als ontologisch eingekapselte Sehattraktionen. Beim Musikvideo trägt nun in besonderer Weise die bereits erwähnte «Verräumlichung der Zeit»<sup>7</sup> zur Erweiterung eben dieser medialen Raumillusion bei. Der Begriff Raumillusion impliziert zugleich ein Moment des Kontraintuitiven, Ambivalenten bis hin zum Unmöglichen, sozusagen als ästhetischen Kern eines *small space*. Warren Buckland spricht medienübergreifend auch von einer *unnatural* beziehungsweise *impossible storyworld*, bezieht diesen Begriff aber in erster Linie auf einen narrativen Text und sein übergeordnetes mentales Weltmodell, das von physikalisch oder logisch unmöglichen Phänomenen gekennzeichnet sei (Buckland 2018, S. 3). Das Konzept des *small space* hingegen fokussiert, wie bereits erwähnt, auf einen kleinen, klar abgegrenzten Medienraum, der die Zuschauer:innen dazu anregt, ihre Wahrnehmung zu hinterfragen und sie zuweilen sogar an ihre kognitiven Grenzen führt.

Es sollte deutlich geworden sein, dass die Idee eines *small space* einerseits enger gefasst ist als das Konzept der Diegese, da es, wie erläutert, allein auf die Raumzeiterfahrung des konkret dargestellten (Welt-)Ausschnitts abzielt und nicht auf ein übergreifendes Weltmodell. Andererseits ist der Begriff des *small space* weiter gefasst, da er nicht zwingend eine Unterscheidung zwischen diegetischen und nicht-diegetischen Elementen voraussetzt. Beide können zur konkreten Raumzeiterfahrung des Videoclips beitragen. Diese Verschmelzung von diegetischen und nicht-diegetischen Elementen zu einer synthetischen Raumzeiterfahrung wird besonders deutlich in Michel Gondrys Musikvideo zu Dick Annegarns *SOLEIL DU SOIR*.

### 3 *SOLEIL DU SOIR* (Dick Annegarn, 2008)

Das Video zeigt einen Tag im Leben eines älteren Mannes, gespielt von Dick Annegarn selbst, sein Aufstehen am Morgen und seine Arbeit am Schreibtisch, mittags seinen Weg ins Restaurant bis hin zum Schlafengehen am Abend – ein Tag im Leben eines einsamen Künstlers, so könnte man die rudimentäre Handlung des Videos zusammenfassen. Annegarn besingt hier das trostlose Dasein eines

7 *Small spaces* finden sich jedoch nicht nur im Musikvideo, sondern auch im Spielfilm. Hier werden sie in der Regel als herausgehobene Sequenzen inszeniert, als Zäsur innerhalb der Handlung, und nicht selten, ähnlich wie ein Musikvideo, mit Musik hinterlegt und als Attraktionsmoment eines Films inszeniert. Exemplarisch sei auf die Quicksilver-Sequenzen in den Filmen *X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST* und *X-MEN: APOCALYPSE* sowie auf die Porto-Bello-Road-Sequenz in *NOTTING HILL* verwiesen, in denen die bereits angesprochene Verräumlichung der Zeit im Mittelpunkt steht. Vgl. auch den Beitrag von Schmidt/Sieroka in diesem Band.

melancholischen, fast schon depressiven lyrischen Ichs: «Je n'aime pas voir le soleil descendre si bas / Je n'aime pas beaucoup ça, ça me fout le cafard / Ça me fait voir ce que je ne veux pas / Ça me fait boire, ce que je ne veux pas / Je ne veux pas que le monde me voie / Dans cet état-là».<sup>8</sup>

Im Musikvideo sinkt die Sonne, wie sie im Text besungen wird, jedoch nicht nur einmal, sondern gleich 170-mal!<sup>9</sup> Das Video wurde in *stop motion*-Technik gedreht, wobei zwischen den Aufnahmen einzelner Frames große zeitliche Abstände zu liegen scheinen. Denn zwischen Sonnenaufgang und Sonnenuntergang vergehen im Video lediglich etwa eine halbe bis etwa vier Sekunden Filmzeit, das heißt, die Zeit vergeht hier mal langsamer, mal schneller, gleichwohl aber stets in extrem hoher Geschwindigkeit. Die Hauptfigur erscheint dadurch in ihren Bewegungen hochgradig fragmentiert, bewegt sich jedoch in normaler Geschwindigkeit durch den Tag, während die Sonne ständig auf- und wieder untergeht. Diegetische und nichtdiegetische Phänomene greifen hier ineinander und erzeugen für die Zuschauer:innen einen medialen *small space*, dessen raumzeitliches Konzept sich als eine *paradoxe Zeitlichkeit* beschreiben lässt: Die Zeit verläuft hier gleichzeitig schnell und langsam. Je nachdem, ob man sich auf die Hauptfigur oder den Lauf der Sonne konzentriert, verändert sich, wie beim Penrose-Dreieck, die Wahrnehmung, in diesem Fall die Wahrnehmung des Zeitverlaufs, der zudem noch ständig seine Frequenz ändert. Auf symbolischer Ebene kommt in dieser paradoxen Zeitlichkeit die Wiederkehr des Immergleichen zum Ausdruck. Sie reflektiert den Alltag eines melancholischen lyrischen Ichs, das sich von der Welt um sich herum entfremdet hat – eine Entfremdung, die in einem durch Montage extrem fragmentierten *small space* für die Zuschauer:innen audiovisuell erfahrbar wird.

## Zeit im Film, des Films und vor dem Film

Natürlich ist das Prinzip der Montage eines der zentralen Charakteristika des Mediums Film. Es ermöglicht, unterschiedliche Raumteile zu einem scheinbar homogenen Gesamtraum zusammenzufügen, der in dieser Form keine Entsprechung in der Realität besitzt. Lew Kuleschow bezeichnete schon den 1920er-Jahren seine Montageexperimente, bei denen er Landschaftsaufnahmen aus Amerika mit solchen aus Russland unmerklich zu einer einzigen filmischen Sequenz verband, daher auch als «schöpferische Geographie» (zit. n. Pudowkin 1979 [1928], S. 95). In *SOLEIL DU SOIR* sehen wir jedoch eine Form der Montage, deren Funk-

8 «Ich mag es nicht, wenn die Sonne so tief sinkt / Ich mag das nicht sehr, es macht mich traurig / Es lässt mich sehen, was ich nicht will / Es lässt mich trinken, was ich nicht will / Ich will nicht, dass die Welt mich sieht / In diesem Zustand» (Übers. d. Autors).

9 Es handelt sich dabei um eine ungefähre Zahl, da manche Tage nur wenige Frames lang und dadurch nicht eindeutig zu erkennen sind. Gezählt wurden die gut sichtbaren Dunkelphasen, die den Tag-Nacht-Wechsel anzeigen.

tion durch ihren extremen Einsatz ins Gegenteil umschlägt: Es wird nicht mehr die Illusion einer homogenen, zusammenhängenden Szenerie erzeugt, sondern eine hochgradig fragmentierte und artifiziell erscheinende Raumzeiterfahrung, die ihre Konstruiertheit geradezu offenlegt. Auf diese Weise wird der Prozess und damit die Zeitlichkeit ihrer Herstellung in den Vordergrund gerückt. Es stellt sich hier unweigerlich die Frage, wie dies realisiert wurde, denn es scheint sehr unwahrscheinlich, dass der Dreh tatsächlich 170 Tage gedauert hat. Es muss also auch hier irgendeinen ‚Zaubertrick‘ geben, der es ermöglicht, diese Aufnahmen vielleicht sogar in relativ kurzer Zeit zu realisieren. Dass man bei der Rezeption des Videos nicht ohne Weiteres auf diesen Trick kommt, führt die Zuschauer:innen gedanklich immer wieder in den Kontext der Produktion dieses Videos.

Es scheint somit sinnvoll, in bestimmten Fällen die *Zeit im Film*, also die dargestellte diegetische Zeit der fiktiven Personen und Ereignisse, und der *Zeit des Films*, also die nichtdiegetische Eigenzeit des Mediums und dessen Erzählweise (vgl. Kreuzer 2021, S. 15), um eine Kategorie zu erweitern: die *Zeit vor dem Film*, also die Zeitlichkeit seiner Herstellung, und zwar nicht nur als ein Aspekt der Filmproduktion, sondern als zentraler Aspekt der Filmrezeption. Fragen wie ‚Wie wurde das gemacht?‘, ‚Wie lange hat es gedauert?‘ und ‚In welcher Reihenfolge wurde es aufgenommen?‘ prägen in dieser Hinsicht das Erleben der Zeitlichkeit dieses medialen *small space* entscheidend mit.

Etienne Souriau nennt dies die «profilmische Zeit», die vom Drehbuch und Drehplan bestimmt werde (Souriau 1997[1951], S. 147–149). Diese WirklichkeitsEbene ist natürlich bei jedem Film vorhanden, tritt aber bei Gondrys Zeitexperimenten besonders stark in den Vordergrund. Es entsteht ein dialektischer Prozess zwischen diesen drei Zeitinstanzen, der die Betrachter:innen an ihre kognitiven Grenzen führt, wenn man versucht, die ohnehin schon paradoxe *Zeit im Film*, mit der *Zeit des Films* und der *Zeit vor dem Film*, also während der Produktion, in Einklang zu bringen. Ähnlich wie bei Kippbildern oder unmöglichen Geometrien scheint der Reiz dieses und vieler anderer Musikvideos von Michel Gondry unter anderem darin zu bestehen, dass man kontinuierlich zwischen diesen drei Zeitinstanzen – verstanden als verschiedene Ordnungssysteme – hin- und herspringt, ohne das audiovisuell Erlebte vollständig in eine sinnvolle und damit widerspruchsfreie Ordnung bringen zu können.

Dies bedeutet auch, dass wir in Fällen wie den bisher beschriebenen nicht mehr zwingend zwischen diegetischer und nichtdiegetischer Zeit unterscheiden müssen, sondern dass diese Phänomenräume gleichzeitig und gleichwertig Handlungswelt, Bildwelt und Klangwelt sind und diese eine gemeinsame mediale Raum-Zeit-Ontologie ausbilden. Die wirklich spannende Frage wäre dann nicht mehr, ‚Welche Phänomene sind diegetisch oder nichtdiegetisch?‘, sondern ‚Wie sind diese Ebenen in bestimmten Musik-Videos ontologisch miteinander verzahnt, und was für Raum-Zeit-Phänomene können dabei entstehen?‘

#### 4 STAR GUITAR (The Chemical Brothers, 2001)

Ich möchte diesen Punkt an einem weiteren Beispiel noch etwas vertiefen. Es geht dabei nicht allein um die Frage, ob die Zeit linear, homogen oder widerspruchsfrei verläuft oder nicht. Ein «anormaler» Zeitverlauf kann auch dadurch entstehen, dass andere inhärente Bedingungen für Veränderungen beim Verstreichen der Zeit gelten. Entsprechend lässt sich fragen, welcher Art diese Veränderungen sind und welcher inneren Logik beziehungsweise Ontologie diese Veränderungen im Zeitfluss folgen.

Deutlich wird dies an Gondrys Musikvideo zu STAR GUITAR von den Chemical Brothers. Das Video zeigt eine Zugfahrt aus der Perspektive eines imaginären Reisenden, der aus dem Fenster blickt. Die Landschaft zieht in



4–5 Generative Zeitlichkeit in STAR GUITAR (oben) und THE HARDEST BUTTON TO BUTTON (unten): Klang erzeugt Welt.

einer gleichmäßigen, fast hypnotischen Weise vorbei. Doch als Zuschauer:in wird einem allmählich klar, dass etwas mit der Landschaft nicht stimmt. Objekte wie Gebäude, Bäume, Masten, andere Züge und sogar Menschen auf dem Bahnsteig scheinen sich auf unnatürliche Weise zu vervielfältigen und im Rhythmus der Musik zu erscheinen, wobei jedes Element auf der Strecke einem bestimmten musikalischen Ton oder Instrument entspricht. Es entsteht somit eine synchrone Verbindung zwischen den materiellen Elementen der vorbeiziehenden Szenerie und den klanglichen Elementen der Komposition (Abb. 4).

Versteht man Zeit als eine Art Grundformatierung der Welt, nämlich als Ordnung des Nacheinanders, die bestimmt, ob und wie sich Veränderungen in einer Welt ereignen können, dann scheint hier etwas mit der Formatierung der Welt nicht zu stimmen. Denn normalerweise bringen materielle Elemente im Zeitverlauf kausal den Klang hervor: Schlagzeug, Gitarre, Sänger sind verschiedene Klangquellen, so kennt man es aus anderen Musikvideos – medial gesprochen eine Art Gattungskonvention des Musikvideos. Hier ist es jedoch umgekehrt: Klang bringt im zeitlichen Verlauf materielle Elemente hervor, die als Teile einer industriell geprägten Landschaft am Zugfenster vorbeiziehen und erst dann zu

entstehen scheinen, wenn sie im Bildraum rechts sichtbar werden. Eine Existenz außerhalb dieses Bildraumes als Teil eines diegetischen Weltmodells ergibt in diesem Fall schlicht keinen Sinn. Man könnte hier von einer ‹nur-sichtbaren› Klanglandschaft sprechen,<sup>10</sup> wobei der Begriff nicht metaphorisch, sondern ontologisch zu verstehen ist: Klang erschafft hier Welt. Und ihre Objekte existieren nur solange, wie der Klang nachhallt beziehungsweise bis sie am linken Bildrand wieder verschwinden. Und wenn der Zug langsam durch den Bahnhof rollt, dann bringen nicht Menschen den Gesang hervor, sondern der Gesang bringt die auf dem Bahnsteig wartenden Menschen hervor, jedes Wort einen anderen Menschen.

Gondrys Vorliebe, Struktur, Rhythmus und Klanglichkeit der Musik präzise mit der Bildebene zu koordinieren, wie es unter anderem das Video zu Daft Punks *AROUND THE WORLD* in geradezu pedantischer Manier zeigt, bezeichnet Guilia Gabrielli als ‹an attempt to create a kind of visual music› (Gabrielli 2010, S. 99; zit. n. Fleig 2016, S. 86). Sucht man nun nach einem Begriff für die Zeitlichkeit dieser Art von visueller Musik, die sukzessiv Dinge aus dem Nichts entstehen lässt, so könnte man von einer *generativen Zeitlichkeit* sprechen beziehungsweise von einer *inverskausalen Zeitlichkeit*, bei der Ursache und Wirkung, Klang und Klangquelle, im zeitlichen Verlauf vertauscht sind. Das Ergebnis ist ein hochgradig artifizierlicher *small space*, dessen Ontologie sich grundlegend von unserer Erfahrungswelt unterscheidet. Ähnlich verhält es sich in Gondrys Video zu *THE HARDEST BUTTON TO BUTTON* von den White Stripes: Jeder Bass-Drum-Schlag erzeugt hier ein neues Schlagzeug in der Welt, jeder E-Gitarren-Sound einen neuen Gitarrenverstärker. Und so ziehen sich lange Schlangen von Schlagzeugen und Verstärkern wie sichtbar gemachte Raumzeitpfade<sup>11</sup> durch diesen *small space*. Das Verstreichen der Zeit hinterlässt auch hier materielle Spuren in der Wirklichkeit (Abb. 5).

## 5 Weitere Zeitexperimente

Natürlich gibt es deutlich mehr Zeitphänomene in Gondrys Musikvideos, welche die bereits angesprochenen Strategien der Anormalisierung von Zeit ausdifferenzieren, neu kombinieren oder gänzlich andere Ansätze verfolgen. Auf einige weitere Beispiele soll im Folgenden kurz, sozusagen in Zeitraffer, eingegangen werden.

10 Die Bezeichnung einer ‹nur-sichtbaren› Klanglandschaft schließt an Überlegungen von Lambert Wiesing zur artifizierten Präsenz von medialen Bildobjekten an (vgl. Wiesing 2005, S. 30–36, 44–54). Michael Fleig bezeichnet Gondrys Strategie, Musik materiell sichtbar zu machen, als Inszenierung von ‹Klangräumen› (Fleig 2021, S. 128).

11 Warren Buckland zieht bei seiner Analyse des Videos ebenfalls den Vergleich zur Relativitätstheorie: ‹[...] we could use Einstein's space-time physics and argue that there is no temporal linearity, for all events, past and future, exist simultaneously in a four-dimensional block of space time (although the video does retain traces of linear progression)› (Buckland 2018, S. 5).

## Fragmentierte und paradoxe Zeitlichkeiten

Das Video zu A L'ENVERS À L'ENDROIT von der Band Noir Désir zeigt verschiedene Menschen beim Verrichten typischer Arbeitsroutinen: Müll am Fließband sortieren, Akten abheften, den Telefonhörer abheben, Maschinen bedienen, sich vor Erschöpfung das Gesicht reiben. Jede Routine wird nur eine Sekunde, dafür aber in vielfacher Wiederholung gezeigt, am Anfang entsprechend dem Vierteltakt des Songs, dann mit immer höherer Geschwindigkeit, bis die Menschen am Ende nur noch als flackernde Objekte in ihrem Arbeitskontext zu erkennen sind. Die Entfremdung des Menschen im Kontext von moderner Industriearbeit, Globalisierungsdruck und Effizienzsteigerung kommt hier in einer auffällig fragmentierten und paradoxen Zeitlichkeit zum Ausdruck, die einerseits immer schneller abläuft, in der andererseits aber stets nur dasselbe passiert. Gondry unterstreicht mit seiner Darstellung einer menschenfeindlichen Arbeitszeitlichkeit den kapitalismuskritischen Text des Songs mit seinen Appellen zum Aufbegehren gegen die Bedingungen der modernen Lohnarbeit.

Eine *fragmentierte* und zudem *paradoxe Zeitlichkeit* zeigt sich auch im Video zu LIKE A ROLLING STONE von den Rolling Stones. Patricia Arquette spielt hier eine Drogensüchtige, welche die Zuschauer:innen durch ihren Tag begleiten und dabei offensichtlich auch ihre Wahrnehmungsperspektive teilen. Dabei werden zwei verschiedene Techniken eingesetzt, um ihre durch Drogen verzerrte Wahrnehmung von Zeit und Raum zu visualisieren: In vielen Momenten scheint die Zeit stillzustehen und alle Personen erstarrt zu sein. Die Kamera aber bewegt sich weiter durch den Raum und erkundet diese eingefrorenen Szenerien – ein paradoxer Moment von zeitlichem Stillstand und Bewegung, der durch das *time-slice*-Verfahren ermöglicht wird.<sup>12</sup> In anderen Szenen werden Snapshots der Hauptfigur in schneller Reihenfolge durch digitales *morphing* so ineinander geblendet, dass der Eindruck entsteht, einzelne Objekte, ja sogar einzelne Körperteile, würden sich unterschiedlich schnell durch die Raumzeit bewegen.

Auch das Video zu Neneh Cherrys Song FEEL IT zeigt eine fragmentierte paradoxe Zeitlichkeit, die dadurch entsteht, dass das Video immer wieder vor- und zurückgespult wird, und Neneh Cherry bei ihrem Einkaufsgang durch ein Stadtviertel immer wieder andere Entscheidungen trifft und dadurch andere Pfade durch die Raumzeit einschlägt, was unter anderem dazu führt, dass sie sich mehrfach selbst begegnet. Handlungsoptionen innerhalb einer Story werden in diesem Video nicht nur als Möglichkeiten angedeutet, sondern ganz real als Fragmente eines aufgesplitteten Zeitverlaufs im selben Raum inszeniert.

12 Das *time slice*-Verfahren ist eine Filmtechnik, bei der eine Szene mit mehreren synchronisierten und im Raum verteilten Kameras gleichzeitig aufgenommen wird. Dadurch entsteht der Effekt, dass sich die Zeit verlangsamt oder einfriert, während die Kamera sich scheinbar frei um das statische Motiv bewegen kann. Bekannt wurde das Verfahren, unter der Bezeichnung *bullet time*, durch seine Verwendung in Filmen wie THE MATRIX.

## Kontemplative Zeitlichkeiten

Andere Videos rücken das gleichmäßige Verstreichen der Zeit selbst in den Vordergrund, entweder dadurch, dass die Zeit besonders schnell vergeht, oder indem kaum etwas passiert und die Zeit dadurch wahrnehmungsauffällig wird. So zeigt das Video zu dem Song *BEHIND* der Band Lacquer eine einwöchige Autofahrt von Los Angeles über New Mexico bis nach New York in extremem Zeitraffer vom Rücksitz eines Cabrios, scheinbar in einer einzigen langen Einstellung, ohne dass die Kamera ihren Platz hinter dem Fahrer und seinem Begleiter – also ›behind‹ – jemals verlassen würde.<sup>13</sup> Die Zeitraffung verläuft hier mit solch enormer Geschwindigkeit, dass sich die Veränderungen der Zeitraffergeschwindigkeit, der Landschaft und die Schnitte, die zwangsläufig vorhanden sein müssen, kognitiv kaum noch auflösen lassen und sich eher durch Schlussfolgerungen im Nachhinein erschließen. Man könnte auch sagen, die Zuschauer:innen bleiben hier auch kognitiv immer etwas ›behind‹. Was bleibt, ist ein seltsames Raum-Zeit-Erlebnis, das sich gleichzeitig durch extreme Statik und extreme Dynamik auszeichnet: Als sei man eine imaginäre Person, die sich eine Woche lang nicht vom Rücksitz bewegt und die Eindrücke dieses Roadtrips als flackernden Bilderstrom stoisch über sich ergehen lässt (Abb. 6).

Ebenfalls in einer langen Einstellung gefilmt ist auch das Video zu *CITY LIGHTS* von den White Stripes. Zu sehen ist eine beschlagene Duschwand, dahinter ist schemenhaft eine Person zu erkennen, die mit dem Finger kontinuierlich Elemente des Songtextes auf die Scheibe malt, Flugzeuge, Gesichter, Bäume, eine Stadtsilhouette, die nacheinander langsam verblassen und immer wieder übermalt werden (Abb. 7). Die Zeit, die beim Singen des sehr ruhigen, repetitiven und nur von einer Gitarre begleiteten Songs vergeht, wird hier in ein Raumphänomen transformiert, bei dem vergangene ›Stationen‹ des Songs als Bilder auf der Glasscheibe noch eine Zeit lang in der Gegenwart präsent bleiben – ein Phänomen, das dem bereits angesprochenen *electronic trail effect* ähnelt, hier allerdings analog und im Raum realisiert wird. Der Dampf des heißen Duschwassers wird zum Sinnbild einer kontinuierlich verstreichenden Zeit, welche die Elemente der Gegenwart ruhig und behutsam in die Vergangenheit überführt: Man erlebt bewusst, wie die Zeit vergeht. Auch das bereits angesprochene Video zu *STAR GUITAR* ebenso wie das als Plansequenz gefilmte Video zu *PROTECTION* von Massive Attack, bei dem die Kamera auf geradezu träumerische Weise die einzelnen Appartements eines Wohnblocks erkundet, lassen sich in diese Kategorie einer kontemplativen Zeitlichkeit einreihen.

13 Die Zeitraffer wurden realisiert, indem durch eine fest installierte Kamera auf dem Rücksitz tagsüber jede Sekunde ein Foto aufgenommen wurde, bei Nacht alle zehn Sekunden (vgl. Manzo/Salis/Strada 2014). Zudem wurde die Zeitrafferaufnahme extrem, aber für die Zuschauer:innen kaum bemerkbar gekürzt. Ungeschnitten hätten die Zeitraffung bei der angegebenen Aufnahme Frequenz eine Dauer von rund vier Stunden – das Musikvideo zu *Behind* dauert aber nur knapp vier Minuten.



6-7 Kontemplative Zeitlichkeit  
in BEHIND (oben) und  
CITY LIGHTS (unten).

## Zirkuläre Zeitlichkeit

Zirkuläre Zeitschleifen, wie sie bereits in *COME INTO MY WORLD* angesprochen wurden, finden sich auch in weiteren Arbeiten von Gondry: So zeigt das Musikvideo zu Björks Song *BACHELORETTE* eine skurrile, sich selbst wiederholende Geschichte in der Geschichte in der Geschichte: Zu Beginn findet Björk ein mysteriöses Buch, das sich von selbst schreibt und ihre Lebensgeschichte erzählt. Nachdem sie es zu einem Verlag gebracht hat, wird es zum Bestseller, und ihr Leben wird in einem Theaterstück nachgestellt, das damit endet, dass es wiederum als Theaterstück inszeniert wird. Die Handlung wiederholt sich auf immer kleineren Bühnen, bis am Ende alles von Pflanzen überwuchert wird und Björk sich im Wald wiederfindet – genau an dem Ort, an dem sie das Buch entdeckt hat. Das Video zeigt eine infinite filmische *mise en abyme*, eine, wie Warren Buckland in seiner Analyse des *BACHELORETTE*-Videos formuliert, rekursive Form einer Verdopplung im Werk, «that opens up a non-linear space in a text, an encased world that repeats the storyworld on a smaller scale» (Buckland 2018, S. 2). Gondry selbst bezeichnet die rhetorische Figur des Videos hingegen als Spirale: «[...] it's a spiral. It's a reality, then there's a reproduction of the reality, then a reproduction of the reproduction, etc.» (Gondry, zit. n. Hebron 2007). Eine Auswirkung dieser zirkulären

lären Zeitlichkeit in *BACHELORETTE* ist somit die Vervielfältigung von Personen, Objekten und Ereignissen, wie wir sie schon bei *COME INTO MY WORLD* gesehen haben, und auch hier nicht als reine Wiederholung, sondern als Form der temporalen Anreicherung, als Zunahme der Komplexität innerhalb des dargestellten *small space* nach dem Prinzip der chinesischen Kästchen.

### Parallele Zeitlichkeit

So wie *BACHELORETTE* der Figur einer Spirale folgt, die mit jeder Bewegung in tiefere Ebenen der Fiktion und der damit verbundenen Abstraktion führt, so folgen auch andere von Gondrys Videos einer bestimmten rhetorischen Figur. Im Video zu *Cibo Matos SUGAR WATER* ist es die Figur des Palindroms, welche die Struktur für die filmische Zeiterfahrung vorgibt. Wir haben es hier mit einem Film zu tun, der gleichzeitig vorwärts und rückwärts läuft, wie Gondry im Interview selbst sagt (ebd.). In einem *split screen* zeigt das Video zwei parallel verlaufende Handlungsstränge. Die beiden Bandmitglieder, Miho Hatori und Yuka Honda, spielen die Hauptrollen. Auf der linken Seite sieht man Yuka Honda, die ihren Tag auf normale Weise durchläuft, während auf der rechten Seite Miho Hatori zwar synchron dieselben Handlungen ausführt – wie aus dem Bett aufstehen,

sich duschen, anziehen, aus dem Haus gehen und so weiter. Jedoch läuft ihr rechter Screen rückwärts. Das heißt, die Zuschauer:innen werden mit der kognitiven Herausforderung konfrontiert, die vorgetäuschte Synchronizität und Gleichzeitigkeit der Ereignisse mit den offensichtlich umgekehrten Zeitrichtungen der beiden Screens zusammenzubringen (Abb. 8). Doch die Schwierigkeiten für die Zuschauer:innen, das Dargebotene in einen logisch konsistenten Zeitablauf zu bringen, enden hier nicht. Denn die beiden Handlungsstränge treffen sich genau in der Mitte des Videos, wo die beiden Protagonistinnen nach einem Unfall den Screen wechseln. Miho bewegt sich fortan im linken Screen vorwärts und Yuka im rechten rückwärts durch die weitere Handlung (Abb. 9), bei der alle bisherigen Ereignisse noch einmal in



8–9 Filmisches Palindrom in *SUGAR WATER*: Das Video läuft gleichzeitig rückwärts (jeweils linker Screen) und vorwärts (jeweils rechter Screen).

rückwärtiger Reihenfolge durchlaufen werden, bis beide wieder, wie zu Beginn, nun jedoch spiegelverkehrt und im jeweils anderen Screen, im Bett liegen.

Wie schon bei *COME INTO MY WORLD* und *SOLEIL DU SOIR* wird auch hier die Frage, wie dies zeitlich-organisatorisch realisiert wurde, und damit die vorfilmische Zeit der Produktion in den Vordergrund gerückt. Wie bei einem Zaubertrick sucht man gedanklich nach einem Ansatzpunkt, durch den sich das Wahrgenommene in einen logisch nachvollziehbaren Zusammenhang bringen lässt. In diesem Video ist es die scheinbare Gleichzeitigkeit der beiden Screens und die Annahme, dass es sich um zwei Filme handele, deren Aktionen penibel aufeinander abgestimmt sein müssten, die den Betrachter:innen kognitiv zum ›Verhängnis‹ werden. Tatsächlich gibt es nur einen Film, der im linken Screen vorwärts und im rechten rückwärts und zudem seitenverkehrt abgespielt wird. Gleichzeitig wird an diesem Video besonders deutlich, dass nicht die narrativ evozierte fiktive Handlungswelt der Figuren das entscheidende Charakteristikum des Videos ist, sondern ein Zeiterleben, das sich synthetisch aus dem konkret dargestellten Handlungsraum, dem Bildraum sowie dem vorfilmischen Raum seiner Entstehung generiert.

Weitere Beispiele für parallele Zeitlichkeiten in Gondrys Werk sind zum einen das Musikvideo zu *HOW ARE YOU DOING?* von den Living Sisters, das einen dreifachen *split screen* mit drei parallelen Zeitverläufen zeigt, die zum Schluss zusammengeführt werden, bei denen aber ebenfalls Inszenierungsstrategien zum Einsatz kommen, um die Zuschauer:innen bei ihrer kognitiven ›Sortiarbeit‹ hereinzubringen. Zum anderen finden wir in *DEAD LEAVES AND THE DIRTY GROUND* von den White Stripes zwei parallele Zeitverläufe, die gleichzeitig im selben Raum existieren: Das Video zeigt den Frontmann der Band, Jack White, der in sein verlassenes, zerfallenes Haus zurückkehrt. Während er durch die leeren Räume geht, sehen wir Erinnerungen an vergangene Ereignisse mit Freunden und seiner Ex-Partnerin, die wie Geisterbilder isometrisch so an die Wände projiziert werden, dass der Eindruck entsteht, als würden sie parallel im selben Raum stattfinden.

## 6 Fazit

Natürlich lassen sich Gondrys Musikvideos, ebenso wie seine Filme, unter verschiedenen Gesichtspunkten fruchtbar analysieren, etwa in Bezug auf Traumlogiken, das Unbewusste, Nostalgie, Trash, Rhythmus und Performance, sowie DIY-Ästhetik versus CGI. Die hier behandelten Beispiele haben jedoch gezeigt, dass auch Zeitanomalien ein wiederkehrendes Phänomen in den Musikvideos von Michel Gondry darstellen und dass dabei eine bemerkenswerte Bandbreite unterschiedlicher Praktiken der Anormalisierung von Zeit zu beobachten ist: von

parallelen und zirkulären Zeitlichkeiten über paradoxe und fragmentierte bis hin zu generativen und kontemplativen Zeitstrukturen.

Gleichzeitig wurden drei theoretische Überlegungen zumindest kurz angeschnitten: 1.: Die Zeitphänomene in Gondrys Musikvideos stellen die Zuschauer:innen oft vor kognitive Herausforderungen und regen dazu an, die Zeit vor dem Film, also die profilmische Produktionszeit, als Bezugs- und Ordnungssystem im Wahrnehmungsprozess mit einzubeziehen. Somit realisiert sich in den analysierten Beispielen das Zeiterleben dialektisch innerhalb der Trias von Zeit *im* Film, Zeit *des* Films und Zeit *vor* dem Film. Es wäre zu prüfen, in welchen weiteren Fällen oder unter welchen Bedingungen diese Trias auch für andere Zeitphänomene im Film bedeutsam ist. 2.: Die untersuchten Zeitphänomene sind häufig eng mit Raumphänomenen verknüpft und sollten daher in vielen Fällen eher als Raum-Zeit-Phänomene betrachtet werden, die das von Panofsky (1993 [1937], S. 22) beschriebene Potenzial der filmischen «Verräumlichung der Zeit» und der «Dynamisierung des Raums» künstlerisch ausloten. 3.: Für eben solche Phänomene wurde die Bezeichnung *small spaces* vorgeschlagen, die durch das Zusammenspiel von Handlungsraum, Bildraum und Klangraum entstehen und einen synthetischen Erfahrungsraum – jenseits der etablierten Dichotomie von diegetisch *versus* nichtdiegetisch – aufspannen, insbesondere dann, wenn es um ambivalente, widersprüchliche oder gar unmögliche Phänomene geht. In dieser Hinsicht eröffnen Gondrys Musikvideos keine ganzen Universen, sondern klar abgegrenzte audiovisuelle Phänomenräume mit einer eigenen Raum-Zeit-Ontologie.

Angesichts dieser Ausführungen überrascht es nicht, dass Michel Gondry nicht selten als Musikvideo-*auteur* bezeichnet wird (vgl. Fleig 2021, S. 125; Buckland 2018, S. 3, 12f.). Sein charakteristischer künstlerischer Stil ist werkübergreifend wiedererkennbar und prägt sein gesamtes Œuvre: vom Musikvideo über Werbefilme bis hin zu Spielfilmen und Serien. Die langjährige Zusammenarbeit mit Björk, den Chemical Brothers, den White Stripes und zahlreichen weiteren Künstler:innen hat nicht nur Gondrys Status als Musikvideo-*auteur* gefestigt, sondern verdeutlicht auch seinen kreativen Ansatz, Musik nicht nur zu Werbezwecken zu bebildern, sondern sie durch cleveres visuelles Storytelling zu interpretieren, zu erweitern und das künstlerische Konzept hinter den Songs auf der Bildebene weiterzudenken. Auf diese Weise werden Gondrys Videos zu eigenständigen, kollaborativen Kunstwerken, die als wegweisende künstlerische Bezugspunkte in der Populärkultur gelten können.

### Filmverzeichnis

- A L'ENVERS À L'ENDROIT (Musikvideo für Noir Désir, 2002), Regie: Michel Gondry, Olivier Gondry.
- AROUND THE WORLD (Musikvideo für Daft Punk, 1997), Regie: Michel Gondry.
- BACHELORETTE (Musikvideo für Björk, 1997), Regie: Michel Gondry.
- BACK TO THE FUTURE (USA 1985, ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT), Regie: Robert Zemeckis, Drehbuch: Bob Gale, Robert Zemeckis.
- BEHIND (Musikvideo für Lacquer, 2003), Regie: Michel Gondry, Olivier Gondry.
- BLAME IT ON THE BOOGIE (Musikvideo für The Jacksons, 1978), Regie: Peter Conn.
- CITY LIGHTS (Musikvideo für The White Stripes, 2016), Regie: Michel Gondry.
- COME INTO MY WORLD (Musikvideo für Kylie Minogue, 2002), Regie: Michel Gondry.
- DEAD LEAVES AND THE DIRTY GROUND (Musikvideo für The White Stripes, 2002), Regie: Michel Gondry.
- ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (USA 2004, VERGISS MEIN NICHT!), Regie: Michel Gondry, Drehbuch: Charlie Kaufman, Michel Gondry, Pierre Bismuth.
- FEEL IT (Musikvideo für Neneh Cherry, 1997), Regie: Michel Gondry.
- GROUNDHOG DAY (USA 1993, UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELTIER), Regie: Harold Ramis, Drehbuch: Danny Rubin, Harold Ramis.
- THE HARDEST BUTTON TO BUTTON (Musikvideo für The White Stripes, 2003), Regie: Michel Gondry.
- HOW ARE YOU DOING? (Musikvideo für The Living Sisters, 2011), Regie: Michel Gondry.
- I'VE BEEN TWELVE FOREVER (USA 2004, Dokumentarfilm), Regie: Lance Bangs, Jeff Buchanan, Michel Gondry, Drehbuch: keine Angabe.
- LIKE A ROLLING STONE (Musikvideo für The Rolling Stones), Regie: Michel Gondry.
- THE MATRIX (USA/AUS 1999, Regie und Drehbuch: Lana Wachowski, Lilly Wachowski.
- MICHEL GONDRY – DO IT YOURSELF! (F 2023, Dokumentarfilm), Regie: François Nemeta, Drehbuch: Stéphane Davet, François Nemeta.
- NOTTING HILL (UK/USA 1999), Regie: Roger Michell, Drehbuch: Richard Curtis.
- PROTECTION (Musikvideo für Massive Attack, 1995), Regie: Michel Gondry.
- SCIENCE OF SLEEP (F 2006, SCIENCE OF SLEEP – ANLEITUNG ZUM TRÄUMEN), Regie und Drehbuch: Michel Gondry.
- SOLEIL DU SOIR (Musikvideo für Dick Annegarn, 2008), Regie: Michel Gondry.
- STAR GUITAR (Musikvideo für The Chemical Brothers, 2001), Regie: Michel Gondry.
- SUGAR WATER (Musikvideo für Cibo Matto, 1996), Regie: Michel Gondry.
- X-MEN: APOCALYPSE (USA 2016), Regie: Bryan Singer, Drehbuch: Simon Kinberg u. a.
- X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST (USA/UK 2014, X-MEN: ZUKUNFT IST VERGANGENHEIT), Regie: Bryan Singer, Drehbuch: Simon Kinberg.

### Literaturverzeichnis

- Buckland, Warren (2018): «The Unnatural and Impossible Storyworlds of Michel Gondry's Music Videos: The *Mise en Abyme* of «Bachelorette»». In: *Volume! La revue des musiques populaires*, 14, Heft 2, S. 1–13. journals.

- openedition.org: <https://is.gd/wxy8zf> (25.9.2024).
- Burch, Noël (1973): *Theory of Film Practice*. London.
- Danto, Arthur C. (1989): «Pictorial Possibilities. Discussion of Ulf Linde's Paper «Image and Dimension»». In: Allén, Sture (Hg.): *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences. Proceedings of Nobel Symposium 65*. Berlin: de Gruyter, S. 329–335.
- Eco, Umberto (1989): «Small Worlds». In: *Versus*, Heft 52/53, S. 53–70.
- Fleig, Michael (2021): «Michel Gondry und Spike Jonze – Auteurs des Musikvideos». In: Dreckmann, Kathrin (Hg.): *Musikvideo reloaded. Über historische und aktuelle Bewegtbildästhetiken zwischen Pop, Kommerz und Kunst*. Düsseldorf: Düsseldorf University Press, S. 125–144.
- Fleig, Michael (2016): «Bezüge zwischen den Musikvideos und Filmen von Michel Gondry». In: Drewes, Miriam / Kiendl, Valerie / Krautschick, Lars Robert et al. (Hg.): *(Dis)Positionen Fernsehen & Film*. Marburg: Schüren 2016, S. 80–87.
- Gabrielli, Guilia (2010): «The Analysis of the Relation between Music and Image. The Contribution of Michel Gondry». In: Keazor, Henry / Wübena, Thorsten (Hg.): *Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video*. Bielefeld: Transcript 2010, S. 89–109.
- Hebron, Sandra (2007): «Michel Gondry» [Interview, Teil 2]. In: *The Guardian* vom 7.2.2007, <https://tinyurl.com/3ba4y96z> (25.9.2024).
- Keazor, Henry (2021): «Vom «Frozen Moment» zum Zeitraffer. Eine kleine Typologie der (Film-)Zeit in Musikvideos». In: Kreutzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 225–244.
- Kreuzer, Stefanie (2021): «Einleitung. Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films». In: Dies. (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 15–38.
- Linde, Ulf (1989): «Image and Dimension». In: Allén, Sture (Hg.): *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences. Proceedings of Nobel Symposium 65*. Berlin: de Gruyter, S. 312–328.
- Manzo, Massimiliano / Salis, Georgia / Strada, Francesco: «Music Videos – Time Remapping». In: *Front Effects – VFX Curiosities and Making of* vom 26.6.2014. <https://is.gd/CqYMC4> (25.9.2024).
- Panofsky, Erwin (1993): «Stil und Medium im Film» [engl. Orig. 1937]. In: Ders.: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film*. Frankfurt a. M., S. 19–58.
- Schenk, Irmbert (2008): «Zeit und Beschleunigung. Vom Film zum Video-clip?». In: Ders.: *Kino und Modernisierung. Von der Avantgarde zum Video-clip*. Marburg: Schüren, S. 222–239.
- Schmidt, Oliver (2010): «Die räumliche Wahrnehmung von Wirklichkeit. Drei Anmerkungen zum Verhältnis von filmischer Repräsentation und Zuschauer». In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung*, Nr. 2. <https://is.gd/36Z3ya> (25.9.2024).
- Souriau, Etienne (1997): «Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie» [frz. Orig. 1951]. In: *Montage AV* 6, Heft 2, S. 140–157.
- Wiesing, Lambert (2005): *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Julian Körner

## «... it was as though I'd been here before»

### Disruptive Zeit(en) in Stanley Kubricks THE SHINING

Der Tod ist eine Weise zu sein, die das Dasein übernimmt, sobald es ist.

– Martin Heidegger (2006, S. 245), *Sein und Zeit*

Stanley Kubricks THE SHINING gilt nicht nur als emblematischer Vertreter des Genrekinos, sondern hat sich, darüber hinaus, in das Pantheon filmhistorischer Artefakte des 20. Jahrhunderts eingereiht. Innerhalb einer nur schwer zu überblickenden Publikationsfülle ließe sich konstatieren, dass THE SHINING, zusammen mit 2001: A SPACE ODYSSEY und ferner EYES WIDE SHUT, im Zentrum akademischer Forschungsinteressen steht.<sup>1</sup> Den drei Filmproduktionen ist gemein, dass hier, einer vorherigen Publikation der *Schriftenreihe zur Textualität des Films* folgend, «hinlänglich Unbestimmtheit zu konstatieren ist, die sich nicht auflösen oder als Verwirrung des impliziten Lesers beiseiteschieben lässt» (Preußler/Schlickers 2023, S. 9). Diese Momente «bestimmter Unbestimmtheit» manifestieren sich wiederholt in zeitlichen Disruptionen oder Anomalien; zu denken wäre

1 Neben den Schwerpunktsetzungen innerhalb werkumfassender Publikationen (vgl. Kaul/Palmier 2010) ließe sich dies nicht zuletzt durch die Anzahl gesonderter Monografien zu 2001: A SPACE ODYSSEY (vgl. jüngst Peiler 2022) und THE SHINING (vgl. exemplarisch Hildebrand 2013b; Mee 2017) legitimieren. Kubricks letzter Film, EYES WIDE SHUT, erhielt im Kontext der Literaturverfilmung gesonderte Aufmerksamkeit (vgl. Hahn 2014, S. 255–295; Hanuschek 2012; Jahraus 2003), an welcher hierzulande auch die Fachdidaktiken partizipieren, die sich Kubrick vornehmlich über die Adaption der *Traumnovelle* angenähert haben (vgl. Abraham 2018, S. 225–232; Hoff 2004; Koch 2009; 2010).

an Bowmans Zeitreise in 2001: A SPACE ODYSSEY oder dem Changieren zwischen Traum und Wirklichkeit in EYES WIDE SHUT. Wie kein anderer Film des Regisseurs diskursiviert THE SHINING seine Raum- und Zeitdimensionen; selten wirkte die Symmetrie der Bilder stringenter als im Overlook-Hotel – und nie wurde die Markierung von Zeitlichkeit, wie etwa in den Schlusseinstellungen (Abb. 1–8 im folgenden Kapitel), eklatanter verhandelt. Während die Zwischentitel – ‚A month later‘, ‚4 pm‘ und einige mehr – noch eine temporäre Kausalität zu suggerieren versuchen, entpuppt sich die lineare Zeitlichkeit spätestens mit dem polyvalenten Schlussbild als trügerisch, sodass Georg Seeßlen und Fernand Jung nur folgerichtig von einer «Krankheit der Zeit» (Seeßlen/Jung 2008, S. 256) sprechen. Jene ‚Mise-en-Temps‘ (Fischer 2009) in THE SHINING und allen weiteren Filmen des Regisseurs herauszuarbeiten, war daher wiederholt Gegenstand filmwissenschaftlicher Bemühungen, die in Ralf Michael Fischers umfangreicher Dissertationsschrift *Raum und Zeit im filmischen Œuvre von Stanley Kubrick* kulminierte (vgl. ebd., S. 386–420).

Beginnend mit der Schlusseinstellung des Films<sup>2</sup> wird in einem ersten Schritt dem Moment der disruptiven Zeit mit den Terminologien der ‚bestimmten Unbestimmtheit‘ (Preußler/Schlickers 2023) sowie der ‚Perturbatory Narration‘ (Schlickers/Toro 2018) begegnet.<sup>3</sup> Um damit zielführend zu argumentieren, orientiert sich das zugrunde liegende Begriffsverständnis an dem jüngst veröffentlichten ‚Kaleidoskop der Zeitanomalien im Film‘ (Wulff 2021). Anschließend gilt es, die Zeitanomalien in THE SHINING innerhalb des Horrorfilms respektive des ‚Haunted House‘ herauszuarbeiten. Die geisterhaften Erscheinungen werden dabei als zeitliche Bedeutungsträger verstanden und als Signifikate der Zeit selbst definiert. Jene Synergie von ‚Sein‘ und ‚Zeit‘ wird abschließend mit dem bislang marginalisierten ‚Zeit-Bild‘ nach Gilles Deleuze untersucht.<sup>4</sup> Die nachfolgenden

- 2 Es sei darauf hingewiesen, dass sich die weitergehenden Ausführungen allesamt auf die amerikanische Schnittfassung beziehen, welche kürzlich auch hierzulande auf einem Datenträger veröffentlicht wurde. Dieses Vorgehen erlaubt zudem einen leichteren Abgleich mit weiteren Forschungsarbeiten, die ebenfalls die amerikanische Schnittfassung zu präferieren scheinen. Ein Abgleich der amerikanischen mit der europäischen Fassung kann den präzisen Sequenzprotokollen aus Fischers Dissertationsschrift entnommen werden (vgl. Fischer 2009, S. 559–571).
- 3 Sabine Schlickers (2024, S. 113 f.) hat unlängst eine kurze Analyse zu THE SHINING vorgelegt, die sich an der Terminologie der ‚Perturbatory Narration‘ orientiert. Auch in diesen Ausführungen bilden die Schlusseinstellungen des Films (nochmals Abb. 1–8) den Ausgangspunkt: Kubricks Film gleicht einem narrativen Paradox; die Figuren des Films befinden sich in verschiedenen Zeitschleifen und sind somit in einem Möbiusband gefangen (vgl. ebd., S. 114). Das Möbiusband beschreibt «ein nicht orientierbares Objekt, bei dem man nicht oben und unten, innen und außen unterscheiden kann» (Schlickers 2023, S. 89) und wird auch im vorliegenden Beitrag von Schlickers verhandelt.
- 4 Während Fischer (2009, S. 27) in einer Fußnote anmerkt, dass die filmspezifischen Publikationen von Gilles Deleuze – *Das Bewegungs-Bild* (Deleuze 2023a), *Das Zeit-Bild* (ebd. 2023b) sowie

Ausführungen verstehen sich demnach als Versuch, unter dem zugrunde liegenden Begriff der Zeitanomalie an bereichsspezifischen (Vor-)Arbeiten zu partizipieren und gleichsam neue Impulse für die akademische Auseinandersetzung mit *THE SHINING* zu setzen.

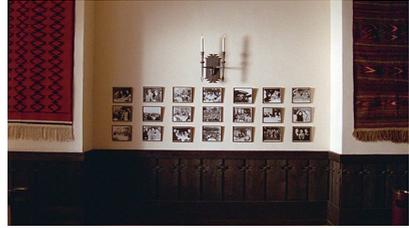
## 1 Markierung(en) der zeitlichen Disruption

Gleichmäßig fährt die Kamera durch die *Colorado Lounge* (Abb. 1) auf eine der vielen Bildergalerien zu (Abb. 2). Im Hintergrund klingt «Midnight with the Stars and You», das bereits zuvor während der Feierlichkeiten im *Golden Room* zu hören war. Während die Kamera gleichmäßig vorwärtsfährt, nimmt die Lautstärke der Musik konstant zu, sodass sich der Foxtrott als Teil der diegetischen Soundkulisse entpuppt. Langsam werden die einzelnen Schwarz-Weiß-Fotografien erkennbar; es sind Momentaufnahmen einer wohl vergangenen Dekade (Abb. 3). Das Zentrum dieser symmetrisch angeordneten Galerie bildet ein Gruppenfoto, auf welches sich die Kamera weiter zubewegt (Abb. 4). Sie kommt zum Stehen und unter den Gästen ist in der unteren Bildmitte nun ein festlich gekleideter Mann zu sehen, bei welchem es sich um Jack Torrance oder um eine weitere, von Jack Nicholson porträtierte Figur handelt (Abb. 5). Durch zwei Überblendungen wird die Person zunächst in einer Nahaufnahme (Abb. 6) und anschließend in einer Großaufnahme (Abb. 7) fokussiert. Die letzte Kamerabewegung fährt in einer langsamen Abwärtsbewegung zum unteren Ende des Bildausschnitts, auf welchem in drei Zeilen *Overlook Hotel, July 4th Ball* und das Jahr *1921* zu lesen sind (Abb. 8). Nach einer sanften Abblende folgt der Abspann des Films, während der diegetische Sound weiter zu hören ist. Parallel zur Einblendung *The End* endet auch das Musikstück, die beiwohnenden Zuhörer:innen klatschen, und in einem lauten Gemurmel löst sich die Abendgesellschaft auf.<sup>5</sup>

Das Filmende weiß auch nach unzähligen Deutungsversuchen zu irritieren. «In *The Shining*», so Fischer, «gerät die Zeit aus den Fugen – spätestens das Schlußbild macht diesen Umstand offensichtlich» (Fischer 2009, S. 387). Diese zeitliche Disruption steht der vermeintlich linearen Handlungszeit diametral gegenüber, die sich sowohl mit der dramaturgischen Bauform eines Drei-Akt-Schemas sequenzieren (vgl. Hildebrand 2013a, S. 245–247; 2013b, S. 186–188; Schnelle, 1999, S. 202 f.), als auch durch Zwischentitel weiter parzellieren lässt. Letztere suggerieren dabei eine zeitliche Ordnung: «The Interview», «Closing Day», «A month

ergänzend die einschlägigen Kapitel in *Unterhandlungen* (ebd. 2020, S. 55–118) – nicht zu berücksichtigen sind, soll die Film-Philosophie hinsichtlich der Zeitdimension in vorliegendem Beitrag mitgedacht werden. Kubricks Filmen mit den Schriften Deleuze' zu begegnen, bildet ein noch zu schließendes Forschungsdesiderat.

5 Die Abbildungen zu diesem Absatz sind zeilenweise ausgerichtet.



1–8 THE SHINING (1980): Markierung der zeitlichen Disruption.

later», «Tuesday», «Thursday», «Saturday», «Monday», «Wednesday», «8 am» und «4 pm».<sup>6</sup> Die Zwischentitel werden demnach zu einem «false lead» (Schlickers/Toro 2018, S. 6), welche allenfalls eine temporäre Kausalität suggerieren, jedoch zu keiner Auflösung dieser Widersprüche führen und nach der Markierung dieser Zeit-

6 Hierzu sind vertiefend die Ausführungen von Fischer (2009, S. 390f.) heranzuziehen. Ergänzend sei darauf hingewiesen, dass die Zwischentitel «Thursday» und «8 am» in der europäischen Schnitfassung nicht verzeichnet sind. Die jeweiligen Szenen werden daher zeitlich anderweitig verortet, was freilich eine gewisse Willkür erkennen lässt.

anomalie ihre ordnende Funktion verlieren. Wenngleich innerhalb des Films weitere – ungleich subtilere – Momente zu lokalisieren sind, die das Zeitverständnis der Figuren infrage stellen, bleibt das Schlussbild eine Irritation *par excellence*, die sowohl die Wirklichkeit des Bildes infrage stellt, als auch die disruptive Zeit in *THE SHINING* markiert.

## 1921 oder: Die Fotografie als temporäre Wirklichkeit

In seinem parallel zu Kubricks Dreharbeiten entstandenen Werk *Die helle Kammer* formuliert Roland Barthes: «Die PHOTOGRAPHIE sagt (zwangsläufig) nichts über *das, was nicht mehr ist*, sondern nur und mit Sicherheit etwas über *das, was gewesen ist*.» (Barthes 2021, S. 95) Diesem Postulat folgend, handelt es sich bei der Fotografie (Abb. 4) um ein bereits vergangenes Ereignis, das sich mittels einer Orts- und Zeitangabe konkret datieren lässt (Abb. 8). Zwischen der diegetischen Zeit des Films und der Eigenzeit des Dargestellten auf der Fotografie entsteht jedoch ein Widerspruch zwischen dem, *was nicht mehr ist* und dem, *was gewesen ist*; demzufolge wäre hier «*hinlänglich* Unbestimmtheit zu konstatieren» (Preußler/Schlickers 2023, S. 9). Diese Form der Unbestimmtheit manifestiert sich in der von Jack Nicholson porträtierten Figur. Hierzu notiert Fischer: «[A]m Filmende steht eine doppelte Erstarrung: die Verunsicherung von Identitäten und eine Hinterfragung der «objektiven» Augenzeugenschaft fotografischer Bilder» (Fischer 2009, S. 392). Es wäre nun ein Leichtes, die Fotografie als «Simulakrum», respektive als «Trugbild» abzutun (Deleuze 2007, S. 11). Die Fotografie bildet jedoch nicht nur Überbleibsel aus der Vergangenheit, sondern zugleich eine Spur, die Vergangenes und Gegenwärtiges zusammenführt. Auf solche Spuren macht auch Martin Seel in seinen *Künsten des Kinos* aufmerksam: «Fotografien [...] präsentieren einen zeitlichen Ausschnitt einer über die Grenzen des Bildes hinausreichenden Wirklichkeit: etwas, was sich damals dort – vor der darauf gerichteten Kamera – befunden und hier – auf dem fotografischen Bild – eine dauerhafte Spur hinterlassen hat.» (Seel 2013, S. 66) Obwohl das Foto eine erinnerte Zeit repräsentiert – Jack Torrance befand sich im dritten Akt zumindest kurz auf einer Abendgesellschaft der 1920er – bleibt die Identität der Figur auf dem Bild unbestimmt: Handelte es sich um Jack Torrance, wäre die Aufnahme im Sinne der verstörenden Erzählung schlicht eine Täuschung oder eine Lüge (vgl. Schlickers/Toro 2018, S. 6). Oder stellt Torrance gar einen «fantastisch» «*Zeitreisenden*» (Walker/Sybil/Ruchti 1999, S. 302) dar, was den Sprung der Dekaden erklären könnte?

In der einschlägigen Forschungsliteratur wird der konkreten Zeitangabe wenig Aufmerksamkeit gewidmet, obwohl sie in Inhaltsbeschreibungen wiederholt genannt (vgl. Gräper 2021, S. 264) oder sogar als Filmstill abgedruckt wurde (vgl. Fischer 2009, S. 392). Andreas Jacke hat in seiner psychoanalytisch motivierten Werkschau des Regisseurs eine Interpretation vorgelegt:

Das Schlussbild zeigt Jack also auf einer Feier anlässlich des amerikanischen Unabhängigkeitstages von 1921. Damit wird sein Verhalten auf eine mysteriöse Weise auch als *Denkmal* der amerikanischen Unabhängigkeit gegenüber England festgehalten. Wie in *BARRY LYNDON* beruft sich Kubrick so am Schluss auf ein revolutionäres Datum, welches familiär gesehen den ›pubertären‹ Konflikt der Kinder (Amerikaner) gegen ihre Eltern (Engländer) widerspiegelt. Auch in diesem Szenario war Jack Torrance, der sich hier nun innerhalb seiner ewigen Wiederkehr als sein eigener Vorfahre zeigt, immer schon gefangen. Einmal mehr wird der äußere, in diesem Fall politische, Raum mit dem inneren verbunden, wird die Wand, welche sonst diese beiden Räume trennt, durchbrochen, um einen rätselhaften Hinweis auf einen unglaublichen Zusammenhang herzustellen. Torrance wird für immer im Overlook-Hotel bleiben. (Jacke 2009, S. 284)

Zweifellos kann der vierte Juli als der bedeutsamste Feiertag in der amerikanischen Geschichtsschreibung gewertet werden. Das Jacke hier eine politische Ausdeutung versucht, erscheint mit einem Rekurs auf weitere Forschungsarbeiten naheliegend; so wurde die latente Kritik gegen die indigene Bevölkerung bereits Gegenstand einzelner Filmanalysen (vgl. Schnelle 1999, S. 207–209).<sup>7</sup> Wenngleich Jacke die Historizität berücksichtigt, vernachlässigen seine Ausführungen sowohl die Jahreszahl als auch den markierten Zeitsprung. Demgegenüber fokussiert Jens Hildebrand<sup>8</sup> in seinen Ausführungen zu *THE SHINING* weniger die historisch-politischen Kontexte, sondern deutet die Angabe zunächst als mathematische Zahlenspielerlei:

In Kubricks Filmuniversum scheint die Zahl 21 von zentraler Bedeutung zu sein: Jack erscheint wieder im Jahr 1921. 21 Bilder hängen an der Wand. Die Funkrufnummer des Hotels ist KDK 12. Dannys Pullover trägt die Nummer

- 7 Unter Berücksichtigung der amerikanischen Historiografie lässt sich diese Interpretation ebenfalls mit der Jahresangabe auf dem Foto synthetisieren: Auf Bundesebene wurde am 19. Mai der ›Emergency Quota Act‹ eingeführt, mit welchem die Einreisebedingungen ausländischer Personen (unter Berücksichtigung der Nationalität) geregelt wurden. Vom 31. Mai bis zum 1. Juni fand in Oklahoma – einem Nachbarstaat von Colorado, in welchem sich das Overlook-Hotel befindet – das ›Massaker von Tulsa‹ statt, was zu den schwersten Gewaltverbrechen gegen die schwarze Bevölkerung gezählt wird. Ergänzend wäre hier auf die rassistisch motivierten ›Osage-Morde‹ in Colorado zu verweisen, die ebenfalls im Mai 1921 begannen, jedoch erst später als solche deklariert wurden. Letztere wurden 2023 von Martin Scorsese in *KILLERS OF THE FLOWER MOON* verhandelt. Kubricks *THE SHINING* mit den Methodologien der Geschichtswissenschaften beizukommen, bleibt indessen Aufgabe weiterer Forschungsarbeiten.
- 8 Hildebrands Ausführungen zu *THE SHINING* wurden erstmalig in *Film. Ratgeber für Lehrer* publiziert, welcher Kubricks Film gleichsam als Unterrichtsgegenstand implementiert (Hildebrand 2001). Zwecks Zugänglichkeit werden hier wiederholt die Wiederabdrucke herangezogen: *Film-Ratgeber für Lehrer* (ebd. 2013a) und *THE SHINING – Eine Filmanalyse* (ebd. 2013b). Letztere Veröffentlichung verzichtet auf filmdidaktische Ausführungen und umfasst lediglich Hildebrands Filmanalyse zu *THE SHINING*.

42, und eine der TV-Sendungen, die er mit seiner Mutter schaut, ist der Film *Summer of '42*. Und 42 ergibt geteilt oder ‚gespalten‘ 21. Die Kapitel «8 am» (nur US-Fassung) und «4 pm» ergeben zusammen 12, die Spiegelung von 21. Die Quersumme der Zimmernummer 237 ist 12. Wann beginnt die Sequenz, in der Danny im «Games Room» den Grady-Mädchen begegnet? Nach 21 Minuten und 21 Sekunden ...<sup>9</sup> – Mit Blick auf Kubricks 2001 ergeben sich weitere Spielereien: Lässt man die Nullen weg, kommt man wieder auf 21 b[eziehungsweise] die gespiegelte 12. Der Tag, an dem der Supercomputer HAL (der wie Jack zum Bösen mutiert) eingeschaltet wird, ist der 12. Januar 1992; die Quersumme dieser Jahreszahl ergibt wieder ... genau, 21! (Hildebrand 2013a, S. 253; 2013b, S. 195)



9–10 KÖRKARLEN (1921): Intramedialität und (film-)historisches Bewusstsein.

Diese kurzweilige Zusammenstellung verzichtet jedoch auf eine Interpretation. Bezüglich der expliziten Datierung scheint die Forschung zu stagnieren. Eine historisch-politische Analyse müsste demnach geschichtsträchtige Ereignisse zusammetragen, um gegebenenfalls einen Bezugspunkt herausbilden zu können.

Ergänzend wäre ein Blick auf die Filmgeschichte zu werfen, zumal ein kulturelles Artefakt lokalisiert werden kann, auf welches *THE SHINING* intramedial rekurriert. Gemeint ist Victor Sjöströms narrativer Spielfilm *KÖRKARLEN*, eine Adaption der gleichnamigen Novelle von Selma Lagerlöf aus dem Jahr 1912. Auch hier ist der Protagonist durch eine Tür von seiner Familie getrennt, die er mithilfe einer Axt zerstört (Abb. 9). Sjöström inszeniert diese Einstellung in einer Halbnahe und mittels Parallelmontage wird die Nervosität der Frau sowie der Kinder festgehalten. Durch die Axthiebe werden mehrere Bretter gelöst, welche die Handlung des Protagonisten zusätzlich «kadrieren» und einen Blick auf den to-

9 Da Abspielgeschwindigkeiten verschiedener Datenträger nicht identisch sind, hat diese Ausführung nur eingeschränkt Relevanz. Ein Abgleich der Sequenzprotokolle zeigt zudem auf, dass Dannys Begegnung mit den Zwillingen in der amerikanischen Schnittfassung tatsächlich nach 21 Minuten erfolgt (vgl. Fischer 2009, S. 559). In der europäischen Schnittfassung findet diese Begegnung bereits in der 13. Minute statt (vgl. ebd., S. 564).

benden Familienvater erlauben (Abb. 10). Was jedoch ausbleibt, ist der ikonische Blick in den Raum und damit auf die Rezipierenden. In *KÖRKARLEN* öffnet der Familienvater lediglich die Tür und gibt sich seiner Familie zu erkennen, sodass der Schrecken unmittelbar aufgelöst wird.

Wenngleich diese intramediale Bezugnahme kein Zufall zu sein scheint, darf freilich bezweifelt werden, ob diese Referenz die konkrete Jahresanzahl 1921 bei Kubrick legitimiert. Gleichwohl handelt es sich hierbei um eine der bislang auffälligsten Referenzen, mit denen Kubrick an dem Jahr 1921 partizipiert.<sup>10</sup> Diese Reflexivität ließe sich gleichsam mit den Begriffen der Wiederholung und der Differenz begegnen, die Gegenstand späterer Kapitel sind. Zuvor soll noch einmal das Sujet der Zeitreise (vgl. hierzu Planka 2014) fokussiert werden. Mittels subtilster Montagetechnik gelingt es Kubrick, die subjektive Zeit der Figuren aufzulösen und mit dem verstörenden Erzählen zu verknüpfen.

### **Zeit-Reisen als Auflösung raum-zeitlicher Kontinuität**

Es mag zunächst wie ein Anschlussfehler erscheinen: Danny sitzt auf dem Teppich und spielt mit mehreren Autos, wobei das auffällige Muster als Straße fungiert (Abb. 11). Aus dem Zentrum des unteren Bildkaders rollt ein Ball auf Danny zu (Abb. 12), der den Jungen sogleich aus seinem Spiel herausholt. Er blickt auf, um die vermeintliche Herkunft des Balls zu lokalisieren (Abb. 13). Es folgt ein Gegenschuss, und Danny blickt auf den Gang eines leeren Flures (Abb. 14). Es ist niemand zu sehen; die Herkunft des Balls kann nicht zugeordnet werden. Nach einem harten Schnitt befindet sich Danny abermals im Bildmittelpunkt. Seine Haltung sowie die Anlage der Autospielzeuge erscheinen nahezu identisch, doch die Anordnung des Teppichmusters ist geringfügig anders (Abb. 15). Beunruhigt steht er auf und ruft einmal nach seiner Mutter Wendy (Abb. 16). Wieder blickt er auf einen leeren Flur. Auch wenn sich die Kameraeinstellung geringfügig verändert hat, scheint es derselbe Flur zu sein (Abb. 17). Nach einem weiteren Gegenschuss beginnt Danny langsam vorwärtszugehen (Abb. 18). Daraufhin wechselt der Film in eine subjektive Perspektive, und durch Dannys Augen blickend – die Steadicam befindet sich auf Augenhöhe – folgen die Zuschauer:innen seinem Gang durch den Flur, bis schließlich auf der rechten Seite eine leicht geöffnete Tür zu sehen ist (Abb. 19). Ohne weitere Umschnitte geht Danny auf die Tür zu und sieht das rote Türschild, auf welchem deutlich die Zimmernummer 237 zu sehen ist (Abb. 20). Während er das Zimmer betritt, wird auf Wendys Verwaltungstätigkeiten im Heizkeller abgeblendet.<sup>11</sup>

10 Ob Kubrick *KÖRKARLEN* (vor den Dreharbeiten zu *THE SHINING*) rezipiert hat, lässt sich aus dem derzeitigen Forschungsstand sowie den einschlägigen Biografien nicht erkennen. Da Sjöströms Film in der Forschungsliteratur zu Kubrick nicht genannt wird, ist davon auszugehen, dass dies biografisch bislang nicht ermittelt werden konnte.

11 Die Abbildungen zu diesem Absatz sind zeilenweise ausgerichtet.

«... it was as though I'd been here before»



11-20 THE SHINING (1980): (Zeit-)Reisen im Overlook-Hotel.

Diesen Einstellungen wurde in den bislang angeführten Arbeiten keine Beachtung geschenkt.<sup>12</sup> Die Vermutung, dass es sich hierbei um einen Anschlussfehler handelt, wird durch den Wechsel der Kameraperspektive und die unterschiedliche Verzerrung des Teppichmusters suggeriert (Abb. 13, 14 und 15). Von einem Anschlussfehler spricht man nach Thomas Koebner dann, «wenn sich Kostüm, Schminke, Frisur eines Schauspielers oder auch wichtige Elemente der Ausstattung zwischen zwei Einstellungen, die eine einheitliche Handlungszeit suggerieren wollen, merklich ändern» (Koebner 2011, S. 26). Demgegenüber suggerieren Dannys Körperhaltung sowie die nahezu identische Anordnung der Spielzeugautos (Abb. 13 und 15) eine einheitliche Handlungszeit. Folglich ließe sich die These aufstellen, dass es sich bei dem Wechsel des Teppichmusters um eine Veränderung der Topografie handeln muss. Zu konstatieren wäre hier also keine Zeit- sondern vielmehr eine Raum-Disruption: Dannys Positionierung im Overlook-Hotel hat sich verändert. Unter Berücksichtigung physikalischer Gegebenheiten müsste ein solcher Wechsel der Topografie allerdings unter Berücksichtigung einer Zeiteinheit beschrieben werden. Diese naturwissenschaftlichen Gesetze werden jedoch auf Ebene des *discours* durch die Montage aufgelöst: Allein durch einen harten Schnitt wird die topografische Veränderung markiert. Danny befindet sich nun direkt im Gang zum Zimmer 237. Durch den bedrohlichen *score* sowie die Übernahme einer subjektiven Perspektivierung werden die Zuschauer:innen in einen Raum geführt, der Danny förmlich anzuziehen scheint. Es handelt sich bei dieser Sequenz folglich um keinen beiseitezuschiebenden Anschlussfehler, sondern vielmehr um eine subtile Auflösung linearer Handlungszeiten zugunsten einer Eigenzeit des Dargestellten, die das Overlook-Hotel gleichsam als «Haunted House» markiert.

## 2 Genre-Ikonografien als Signifikate disruptiver Zeit(en)

Die einschlägigen Forschungsarbeiten zu *THE SHINING* als «raum-zeitliches Deutungs-labyrinth par excellence» (Fischer 2009, S. 386) marginalisieren wiederholt Kubricks Nähe zum Genrekino.<sup>13</sup> Obwohl *THE SHINING* filmhistorisch als moder-

- 12 Selbst die ausführlichen Sequenzanalysen von Jens Hildebrand, die sowohl die Bildkompositionen als auch die Kameraeinstellungen und -perspektiven herausarbeiten und dabei reich bebildert sind, schenken dieser Auffälligkeit keinerlei Beachtung (vgl. Hildebrand 2013a, S. 119 f.; 2013b, S. 59 f.).
- 13 Hierzu exemplarisch Georg Seeßlen und Fernand Jung: «*THE SHINING* ist ein Horrorfilm, gewiss. Aber auf einer zweiten Ebene ist er genau das Gegenteil: Material und Methode basieren nicht auf Ambivalenz, sondern auf Überdeutlichkeit.» (Seeßlen/Jung 2008, S. 259) Dennoch findet *THE SHINING* in genrespezifischen Überblicksdarstellungen wiederholt Erwähnung (vgl. Gräper 2021; Podrez 2020, S. 552 f.; Schnelle/Thiemann 2014, S. 76 f.). Andreas Kilb deutet *THE SHINING* gar als «de[n] subtilsten aller Horrorfilme» (Kilb 1999, S. 23).

ner Horrorfilm zu klassifizieren wäre,<sup>14</sup> rekurriert der Handlungsschauplatz auf eine Tradition der *gothic literature*, in welchem das «Haunted House» ein zentrales Sujet des vornehmlich klassischen Horror(film)s darstellt (vgl. Moldenhauer 2013, S. 196f.).<sup>15</sup> Auch die Fantastikforschung ordnet *THE SHINING* in die Tradition unheimlicher Häuser ein (vgl. Kegler 2013, S. 230).<sup>16</sup> Durch den Hinweis des Managers, dass das Hotel seinerzeit auf einem Friedhof der indigenen Bevölkerung gebaut wurde, partizipiert Kubricks Film an der gängigen Narrativik des «Haunted House».<sup>17</sup>

Eng mit diesem Sujet verbunden sind Geister und weitere übernatürliche Erscheinungen, die meist innerhalb eines deutlich eingegrenzten topografischen Raums, wie etwa einem Spukhaus, agieren. Sie «sind als übernatürliche, numinose Wesen zwischen der Welt der Menschen und der Götter, zwischen Diesseits und Jenseits angesiedelt» (Arnold-de Simine 2013, S. 376) und somit nicht an physikalische Gesetze gebunden. Für sie gelten Eigenzeiten, die auch in einer ungleich poetischeren Definition aus Guillermo del Toros *EL ESPINAZO DEL DIABLO* mitberücksichtigt werden: ¿Qué es un fantasma? Un evento terrible condenado a repetirse una y otra vez. Un instante de dolor, quizá. Algo muerto que parece por momentos vivo aún. Un sentimiento, suspendido en el tiempo. Como una fotografía borrosa. Como un insecto atrapado en ámbar.<sup>18</sup>

Hier wird die geisterhafte Erscheinung zur Wiederholung eines vergangenen Ereignisses, das durch die Wiederkehr zeitlich ungebunden erscheint. Durch das Changieren zwischen Vergangenheit(en) und Gegenwart werden die geisterhaften Erscheinungen in *THE SHINING* zu Signifikaten der Zeit. Unterschieden werden muss jedoch zwischen Manifestationen, die in ihrer Erscheinung zeitunabhängig agieren, etwa dem Barkeeper Lloyd, und solchen, die sich innerhalb ihrer Manifestation verändern und so auf eine Vergänglichkeit der Zeit rekurrieren. Auffällig ist, dass sowohl Jack als auch Wendy und Danny jeweils eine solche Begegnung erfahren.

14 Für weitere Ausführungen zum modernen Horrorfilm sei das einschlägige Kapitel in *Ästhetik des Drastischen* empfohlen (vgl. Moldenhauer 2016/2017, S. 55–83).

15 Mit *THE INNOCENTS* (1961) und *THE HAUNTING* (1963) seien hier exemplarisch zwei paradigmatische Genrevetreter des klassischen Horrorfilms genannt. Doch auch im modernen Genrekino der Jahrtausendwende lassen sich mit *THE OTHERS* (2001) und *CRIMSON PEAK* (2015) weitere kulturelle Artefakte jüngerer Datums anführen, die erfolgreich an den klassischen Erzählungen des «Haunted House» partizipieren.

16 Es sei einschränkend anzumerken, dass sich Keglers Ausführungen auf Stephen Kings gleichnamigen Roman beziehen.

17 Diese subtile Anmerkung des Hotelmanagers fungiert auf Ebene der *histoire* gleichsam als «cue» (Thompson 2017, S. 430) und verweist auf die virulente Geschichtsschreibung, welche in der siebten Fußnote skizziert wurde.

18 Dies wird in der deutschsprachigen Synchronisation wie folgt übersetzt: «Was ist ein Geist? Ein schreckliches Ereignis, das dazu verdammt ist, immer und immer wieder stattzufinden. Ein Augenblick des Schmerzes vielleicht. Etwas Totes, was für einen Moment zum Leben zu erwachen scheint. Ein Gefühl, das in der Zeit erstarrt ist. Wie eine unscharfe Fotografie. Wie ein in Bernstein gefangenes Insekt.»



21–22 THE SHINING (1980):  
Der Mord an den Zwillingen  
als (negative) Prolepse.

### Geisterhafte Erscheinungen als Signifikate der Zeit

Kubrick scheint auf der Klaviatur der verstörenden Erzählung zu spielen. Noch außerhalb des Hotels erscheint Danny das Bild der im Flur stehenden Zwillinge. Das (Selbst-)Gespräch im Badezimmer sowie die durch harte Schnitte voneinander abgegrenzten Einstellungen der Zwillinge markieren diese Erscheinung zunächst als Prolepse: Vermutlich wird er bereits von den Zwillingen erwartet. Durch einen vorherigen Dialog zwischen Jack und dem Hotelmanager können die Zwillinge jedoch mit einem Ereignis aus der Vergangenheit synthetisiert werden: Es scheinen demnach die beiden Kinder zu sein, die Charles Grady, der Hausverwalter in den 1970ern, umgebracht haben soll. Noch am Tag der Ankunft erscheinen Danny die Zwillinge in Präsenz. Sie lächeln ihn an, drehen sich um und verschwinden durch die Tür. Ungleich bekannter ist die spätere Kamerafahrt mit der Steadicam, in welcher Danny auf einem Dreirad durch die Hotelflure fährt und erneut auf die Zwillinge trifft (Abb. 21). Während sich hier die zuvor genannte Prolepse bestätigt, werden in vier gleichbleibend subliminalen Einstellungen die hingerichteten Körper der Zwillinge als Kontrast montiert (Abb. 22). Die Prolepse wird somit negiert: Die Zwillinge werden zum Trugbild, ihre Leichen markieren sie in der Gegenwart als geisterhafte Erscheinungen. Die vier Einstellungen der hingerichteten Zwillinge fungieren demnach als Analepse und Prolepse zugleich:



23–24 THE SHINING (1980):  
Erotische Blickdramaturgie  
als Farce.

Sie illustrieren die vorherigen Ausführungen des Hotelmanagers und deuten zeitgleich, mit einer neuerlichen Prolepse, auf ein mögliches Ende des Jungen und seiner Mutter hin.

Unbestimmt bleibt indessen Dannys Begegnung mit der alten Frau im Raum 237, von der lediglich berichtet wird. Die Ereignisse in dem ominösen Zimmer werden zu einer spannungssteigernden Auslassung, welche erst durch Jacks Erscheinen im Hotelzimmer aufgelöst wird. Ebenso wie Dannys Eintritt in das Zimmer wird auch Jacks Übertritt mittels subjektiver Kamera inszeniert, sodass hier eine subjektive Zeit suggeriert wird. Hinter dem Duschvorhang zeichnet sich bereits eine weitere anwesende Person ab. Es ist eine junge, unbedeckte Frau, die aus der Duschwanne steigt und wortlos auf Jack zugeht. Sie stellt sich vor ihn, legt die Arme um ihn und beginnt, ihn zu küssen (Abb. 23). Während des Kusses sieht Jack in einen Badezimmerspiegel und schaut nicht auf den Rücken der schönen Unbekannten, sondern auf einen eingefallenen, verwesenden Körper (Abb. 24). Erschrocken weicht Jack zurück. Rückwärtsgewandt verlässt er den Raum und die alte Frau folgt ihm langsamen Schrittes. Sie lacht und streckt ihre Arme nach ihm aus.

Es ist zunächst eine erotische Blickdramaturgie: Kubrick inszeniert die Szene als Schuss-Gegenschuss. Beide Figuren blicken in die Kamera: die unbekannte Frau, die ohne weitere Kamerabewegungen auf Jack zukommt, sowie Jack, der lasziv in die Kamera starrt. Solche Blicke in die Kamera wurden von Marcus Stigleg-

ger wiederholt in Kubricks Filmen ausfindig gemacht (vgl. Stiglegger 2006, S. 23). Während des Kusses löst sich die Blickdramaturgie auf, und nach einem Reißschwenk blickt Jack auf einen Spiegel, in welchem sich die Verführung als Farce entpuppt: Das junge Objekt der Begierde scheint sich verwandelt zu haben. Der Blick in den Spiegel lässt einen plötzlichen Alterungsprozess der Frau sichtbar werden, durch dessen Körperverwesung gleichsam eine Disruption der Zeit markiert ist. Die Laszivität löst sich zugunsten des Abjekten auf und durch den Zerfallsprozess des weiblichen Körpers werden Vergangenheit und Gegenwart vermengt.<sup>19</sup> Während Jack zurückweicht, nimmt der Film seine seduktive Inszenierung erneut auf.<sup>20</sup> Panisch tritt Jack zurück und blickt dabei in die Kamera. Ebenso agiert die alte Frau, die sowohl Jack als auch den Rezipierenden lachend entgegenkommt.

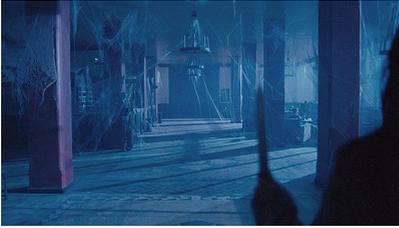
Eine letzte Markierung temporärer Vergänglichkeit mittels Auflösung des Körpers erfährt Wendy, wenn sie, parallel zu Dannys Flucht ins Heckenlabyrinth, durch die Flure des Overlook-Hotels rennt. Sie findet sich plötzlich in einem staubverhangenen Raum wieder (Abb. 25). Auch wenn dies nicht subjektiv perspektiviert wird, fungiert der *over-the-shoulder shot* hier als Äquivalent. Nachdem Wendy mittels Gegenschuss verängstigt in die Kamera schaut, werden in drei darauffolgenden Einstellungen mehrere Skelette inszeniert, die, einem Stillleben gleich, festlich drapiert sind und einer früheren Epoche zu entstammen scheinen (Abb. 26–28).<sup>21</sup> Ähnlich wie die verstümmelten Körper der Zwillinge oder der verwesende Körper der alten Frau verweisen die Skelette auf die Vergänglichkeit und die Vergangenheit, deren Überreste nun in der Gegenwart sichtbar werden. Auch hier scheint es kaum verwunderlich, dass die geisterhaften Erscheinungen nicht nur auf Wendy, sondern ebenso auf die Rezipierenden zu blicken scheinen. Einschränkung wäre jedoch anzumerken, dass sich die Inszenierung dieser Manifestation signifikant von den beiden zuvor skizzierten unterscheidet, da Kubrick hier ungleich deutlicher auf die Ikonografie des Horrorfilms rekurriert.<sup>22</sup>

19 Parallel zu diesen Ereignissen erscheint Danny ebenfalls ein Bild der alten Frau, die, aus einer Obersicht gefilmt, in der Badewanne liegt und durch eine Großaufnahme ebenso das Abjekte darstellt. Durch diese Parallelmontage wird die Leerstelle bezüglich Dannys Begegnung im Hotelzimmer geschlossen.

20 Mit dem Begriff der ‚Seduktion‘ rekurrieren die Ausführungen auf Stigleggers gleichnamige Filmtheorie, die drei Ebenen berücksichtigt: «1. Der Film will den Zuschauer mit allen Mitteln fesseln und bannen, ihn letztlich *zu sich selbst* (dem Film) verführen. 2. Der Film birgt eine Botschaft, die in der und durch die Inszenierung explizit vermittelt werden soll, er will also *zu einer speziellen Aussage verführen* [...]. 3. Der Film entwirft mit all seinen inszenatorischen und dramaturgischen Mitteln ein seduktives Konstrukt, das letztlich *zu einer Aussage auf der nicht auf den ersten Blick erkennbaren Metaebene verführen soll.*» (Stiglegger 2006, S. 9) In der *Schriftenreihe zur Textualität des Films* kam die ‚Seduktionstheorie‘ in zwei Beiträgen ausführlich zur Anwendung (vgl. Körner 2023; Stiglegger 2019).

21 Die vier Abbildungen sind zeilenweise ausgerichtet.

22 Durch den Verzicht auf diese Einstellungen in der europäischen Schnittfassung bleibt die Ästhetik der übernatürlichen Erscheinungen in der kürzeren Version somit stringenter.



25–28 THE SHINING (1980): Vergänglichkeit der Körper.

Obwohl die Figuren wiederholt auf geisterhafte Erscheinungen zu treffen scheinen, wird jede Figur exakt einmal nur einem übernatürlichen Phänomen begegnen, das durch eine körperliche Änderung eine zeitliche Disruption sichtbar macht. Der Wesensprozess der Erscheinungen wird veränderlich, sodass die Figuren als Geister (der Vergangenheit) markiert und zu Signifikaten der Zeit werden, wobei sich der zeitliche Ursprung nicht angeben lässt. Es lässt sich jedoch noch ein weiteres Moment finden, in dem Jack und eine geisterhafte Erscheinung synthetisiert werden, sodass die subjektive Zeit mittels ontologischer Differenz bestimmbar wird.

### Torrance, Grady und die ontologische Differenz

Fischer argumentiert in seinen Ausführungen zu *THE SHINING* mehrfach mit den Begriffen ‚Wiederholung‘ und ‚Differenz‘. Während der Autor diese Termini vornehmlich verbaliter gebraucht, kann die Differenz auch ontologisch verstanden werden. In seinem Aufsatz *Parallele Differenzen* führt Jean-Luc Nancy bereits an, dass für ein ontologisches Begriffsverständnis der Differenz Gilles Deleuze und Jacques Derrida federführend waren. Nancy beginnt mit einem Zitat des Deleuze-Spezialisten François Zourabichvili: «Die Differenz wiederholt sich, indem sie sich differenziert, und wiederholt sich dennoch niemals identisch. [...] Die Differenz kehrt in allen Differenzen wieder; jede Differenz ist folglich alle anderen, mit einem kleinen Unterschied...» (zit. n. Nancy 2008, S. 31).<sup>23</sup> Differenz wäre demnach als

23 Hervorhebung im Original *kursiv*.

Ähnlichkeit zu verstehen, welche jedoch niemals identisch sein kann (vgl. Deleuze 2007, S. 346). Ähnlich argumentiert auch Derrida mit seinem Neologismus «différance» (Derrida 2023); er versteht hierunter «eine (aktive und passive) Bewegung, die darin besteht, mittels Aufschub, Übertragung, Zurückstellen, Zurückweisung, Umweg, Verzögerung, Beiseitelegen zu unterscheiden» (Derrida 2009, S. 29). Eine Differenz wäre demzufolge nur durch eine Verschiebung möglich, die sich beispielsweise räumlich oder zeitlich manifestieren lässt.

Dieses Begriffsverständnis ermöglicht einen differenzierten Zugang auf eine bereits häufig analysierte Szene (vgl. Hildebrand 2013a, S. 147–152; 2013b, S. 87–92; Schnelle 1999, S. 210–212): Ein weiteres Mal betritt Jack den *Golden Room*. Nun sitzt er aber nicht allein Lloyd gegenüber an dem Tresen, sondern es findet eine ausschweifende Dinnerparty statt. Die Kleidung der Gäste lässt eine historische Einordnung in die 1920er zu. Noch bevor Jack sich dem Treiben der Festivität hingeben kann, wird er versehentlich von einem Kellner angerempelt und mit Eierlikör beschmiert. Beide betreten die rot-weiße Herrentoilette, und während der Kellner Jacks Kleidung säubert, kommt es zu einem Gespräch.

Der Kellner stellt sich als Delbert Grady vor. Der Name Grady war bereits in der Exposition des Films Inhalt eines Gesprächs zwischen Jack und dem Hotelmanager. Dieser berichtete Jack von einem Mordfall aus den 1970ern: Ein gewisser Charles Grady, der ebenfalls das Amt des Hausverwalters bekleidete, hatte seine Frau und seine beiden Töchter brutal ermordet. Nun erwähnt auch der Kellner – Delbert Grady –, dass er zwei Töchter hat, die sich derzeit irgendwo im Hotel aufhalten. Jack führt die Namensvettern zusammen und schlussfolgert, dass Delbert Grady der Hausverwalter sein muss. Grady verdeutlicht seinem Gegenüber jedoch, dass Jack schon immer der Hausverwalter war und ist. Mittels dieser Erklärungen gewinnt Grady die Oberhand und fordert Jack auf, seine Frau und seinen Sohn zu bestrafen, wie auch er es einst getan habe. Es entstehen somit weitere Widersprüche: Delbert Grady erscheint hier nicht als Hausverwalter, sondern als Bediensteter. Zudem beträgt die Zeitspanne zwischen dieser Abendveranstaltung und dem Mord in den 1970ern fünf Jahrzehnte. Jack Torrance wird in dieser Sequenz als Mr. Torrance angesprochen, der sowohl in der Gegenwart als auch in der Vergangenheit das Amt des Hausverwalters bekleidet.

Mit dem Begriff der *différance* können diese Widersprüche auf beiden Erzählebenen verhandelt werden. Innerhalb der *histoire* scheinen nunmehr zwei Gradys im Overlook-Hotel zu agieren. Es könnte sich demnach um eine Wiederholung handeln: Delbert Grady aus den 1920ern sowie Charles Grady aus den 1970ern. Beide haben Frau und Kinder im Hotel und beide haben ihre Familie ermordet oder ihr zumindest Gewalt angetan.<sup>24</sup> Diese Analogien lassen

24 Die durch Delbert Grady verübten Gewalttaten an seiner Familie werden nicht ausgeführt. Es lässt sich demnach nicht mit Bestimmtheit sagen, ob der Kellner ebenfalls einen Mord verübt hat.

sich schließlich mit der *différance* beschreiben: Die Nachnamen von Charles und Delbert Grady bilden einen identischen Signifikanten, sie lassen sich jedoch, bedingt durch die zeitliche Verzögerung, unterschiedlichen Signifikaten zuordnen: Dem Kellner der 1920er und dem Hausverwalter der 1970er. Die hierdurch entstehende Differenz wird freilich von Jack (fälschlicherweise) negiert. Nicht nur wird Delbert Grady von Jack als Mr. Grady angesprochen; ebenso synthetisiert Jack den Mord durch Charles Grady mit der Figur des Delbert Grady. Die ontologische Differenz wird nicht mehr aufrechterhalten. Doch *eine* Differenz bleibt unter Berücksichtigung der Zeitangaben bestehen. Wäre da nicht das Overlook-Hotel, das die lineare Handlungszeit zunehmend auflöst. Um die *différance* im *discours* zu verstehen, betrachten wir zunächst eine Ausführung von Frank Schnelle:

Kubrick lässt die beiden einander leicht schräg versetzt in der Mitte des Raums gegenüberstehen, wobei sie fast vollkommen reglos bleiben. Mit 180-Grad-Achsensprüngen verfolgt die Kamera den Dialog mal von der einen, mal von der anderen Seite, wodurch der Eindruck einer spiegelbildlichen Darstellung entsteht. Torrance und Grady übernehmen jeweils die Position des anderen im Bild, tauschen fortwährend die Plätze: zwei Männer, die es je zweimal gibt und die immer schon hier waren, die zwei Familien zerstörten und sich gegenseitig anstacheln zur immergleichen Gewalt. Sie sind wahrhaft austauschbar im Perpetuum mobile des Overlook Hotels.

(Schnelle 1999, S. 211 f.)

Dieser Analyse folgend, entsteht nicht mehr nur zwischen den Gradys eine Ähnlichkeit, sondern auch zwischen Delbert Grady und Jack Torrance. Der Verzicht auf einen Dialog im Schuss-Gegenschuss lässt die Körper verschmelzen; dort, wo sich eben noch Jack befand, steht nun Delbert Grady und umgekehrt (Abb. 29, 30). Die ontologische Differenz wird hier durch die Auflösung infrage gestellt. Dies wird ebenso auf der Bildebene verhandelt: Obwohl es Grady gelingt, während der Reinigung Blickkontakt mit Jack herzustellen, scheint sich dieser ausschließlich dem Spiegel zuzuwenden. Er richtet die Dialoge folglich nicht mehr an Grady, sondern gleichsam an sich, was durch die Montage bestätigt wird. Auch hier wäre die Verzögerung in der *différance* mitzuberücksichtigen. Der Blick in den Spiegel wird in *THE SHINING* zu einem Motiv, und bereits in der zuvor skizzierten Sequenz aus dem Zimmer 237 wird die Zeitanomalie durch einen Blick in den Spiegel erfahrbar. Auch hier wird der Dialog durch einen Spiegel geführt, der einen Blick auf das eigene Subjekt erlaubt, welches nicht mehr an eine Zeit gebunden ist.

Auf der Ebene der *histoire* wird die Wiederholung zugunsten einer ontologischen Differenz zurückgestellt; der *discours* hingegen stellt auch diese Differenz



29–30 THE SHINING  
(1980): Differenz als zeitliche Disruption

infrage. «Das Bewusstsein», so Hartmut Lange, der sich hier auf Martin Heidegger bezieht, «verirrt sich ständig in der eigenen Anschaulichkeit, dem Zeitkolorit des Gegenwärtigen, Vergangenen, Zukünftigen» (Lange 2012, S. 9). Wird diese Verwirrung nun auf THE SHINING übertragen, erfordert dies eine Neubewertung der bisherigen Handlung.

Die Erzählung des Hotelmanagers über Charles Grady entfaltet sich dramaturgisch als Suspense: Die Rezipierenden können der Tat einen Mörder zuordnen, doch für Danny bleiben diese Bilder (nochmals Abb. 22) unbestimmt. Durch die Szene zwischen Jack Torrance und Delbert Grady lässt sich dieses finite Wissen nicht mehr aufrechterhalten. Die Erscheinung der Zwillinge sowie die vier subliminalen Einstellungen werden integraler Bestandteil der hier skizzierten Differenz: Das Ereignis, das eigentlich in den 1970ern erfolgte, wird nun mit den 1920ern synthetisiert. Doch auch diese Differenz lässt sich nicht auflösen, was wiederum von Fischer angemerkt wird:

Ungeklärt bleibt, welchem der beiden Gradys – Charles oder Delbert – die Mädchen zuzuordnen sind, weil ihre Kleidung eher in den 1920ern als um 1970 entstanden sein muß. Anders gesagt: Existieren zwei Gradys mit insgesamt vier Töchtern, oder hat nur einer von ihnen zwei Töchter, in deren

Erscheinungen sich aufgrund der Kleidchen verschiedene Zeitebenen verdichten? (Fischer 2009, S. 402)

Auch wenn diese Fragen nicht final beantwortbar sind, wird deutlich, dass die Zeitanomalie eng mit der ontologischen Differenz der Figuren verbunden ist. Die Zeitanomalie wird zum Träger existenzieller Krisen; sie schließen eine duplizierende Wiederholung aus und bleiben doch mit der Vergangenheit verzahnt. Nochmals mit Lange gesprochen: «Wir verschwinden im Dunkel der Geschichte.» (Lange 2012, S. 12)

### 3 Phänomenologie der Zeit-Bilder

In ihrer Einführung zu Gilles Deleuze bezeichnet Michaela Ott den Film als das «Zeitmedium schlechthin» (Ott 2021, S. 128). In Anbetracht seines Schaffens zur Kunst und Kultur scheint es daher kaum verwunderlich, dass sich Deleuze in seinem Spätwerk umfassend des Films angenommen hat. In seiner Taxonomie des Films, die Deleuze im *Bewegungs-Bild* (Deleuze 2023a) und später im *Zeit-Bild* (ebd. 2023b) entfaltet, wird Kubrick lediglich minimale Aufmerksamkeit entgegengebracht. Deleuze versteht Kubricks Œuvre – THE SHINING war zur Zeit der Niederschrift Kubricks aktuellster Film – als ein «Kino des Gehirns» (Deleuze 2023b, S. 265):

Geht man von den Werken Kubricks aus, dann erkennt man, an welcher Stelle das Gehirn eingeführt wird. Die Verhaltensweisen des Körpers erreichen ein Höchstmaß an Gewalt, doch sind sie vom Gehirn abhängig. Bei Kubrick erleben wir, daß die Welt selbst ein Gehirn ist und daß es eine Identität zwischen Gehirn und Welt gibt, so etwa der große runde und schimmernde Tisch in DR. STRANGELOVE, OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB, der Riesencomputer in 2001: A SPACE ODYSSEY und das Hotel Overlook in THE SHINING. (Ebd.)

Ähnlich wie Gisela Febel den Film als «ein Objekt des Denkens» (Febel 2012, S. 141) versteht, wird das Denken am Beispiel von Kubrick innertextuell bestimmt. Die Welt in THE SHINING, bestehend aus dem Overlook-Hotel und dem angrenzenden Heckenlabyrinth, wird selbst zum Handlungsträger. Die bereits herausgearbeitete (Zeit-)Reise, die Danny in das Zimmer 237 geführt hat, sowie die Geister als Signifikate der Zeit, mögen dies verdeutlichen. Dennoch schließt Deleuze seine kurzen Ausführungen zu THE SHINING mit einer Frage: «Und wie kann man in *The Shining* entscheiden, ob die außersinnlichen Wahrnehmungen nicht doch halluzinatorische Projektionen sind, ob sie von außen oder von innen kommen?» (Deleuze 2023b, S. 266) Wenngleich Deleuze den Leser:innen

eine Antwort schuldig bleibt, haben die bisherigen Ausführungen gezeigt, dass die Wahrnehmungen der Familie Torrance nicht auf Halluzinationen zu reduzieren sind, sondern in einem labyrinthischen Raum agieren, in welchem die Regeln einer Eigenzeit gelten, die wiederum durch subjektive Zeit erfahrbar werden. Die geisterhaften Erscheinungen kommen auch nicht von außen, aus dem handlungsleitenden Overlook-Hotel. Mit *THE SHINING* kann dieses Kino des Gehirns somit als sein Vorläufer postmoderner *«mind game movies»* verstanden werden:

Es geht um Filme, die *«Spiele spielen»*, und zwar auf zwei Ebenen: einmal Filme, in denen mit einer Figur ein Spiel gespielt wird, ohne dass sie weiß, wer dieses (oftmals sehr grausame, wenn nicht sogar tödliche) Spiel mit ihr spielt [...]. Zum anderen gehören dazu Filme, bei denen mit dem Publikum ein Spiel getrieben wird, weil bestimmte wichtige Informationen zurückgehalten oder mehrdeutig präsentiert werden[.] (Elsaesser 2009, S. 237f.)<sup>25</sup>

Diesem Verständnis folgend, würde in *THE SHINING* zunächst ein Spiel gespielt werden: Das Hotel wird selbst zum gespenstischen Spieler und Jack Torrance zu einem ausführenden Organ. Die Aktionen changieren zwischen Differenz und Wiederholung. Letztere wird beispielsweise durch die erneute Verwendung der Axt als Werkzeug des Todes erwartbar.<sup>26</sup> Auch wiederholt Jack die Gesten der Vergangenheit(en); so erzählt er seinem Sohn, wie zuvor die Zwillinge ihm, dass er für immer in diesem Hotel verweilen möchte.

Zu der Taxonomie des Films gehören nach Deleuze auch die *«Zeitkristalle»*; *«[d]as Kristallbild oder die kristalline Beschreibung besitzt zwei Seiten, die nicht miteinander zu vermengen sind»* (Deleuze 2023b, S. 96). Unterschieden werden müsste hiernach zwischen den Sphären des Realen und des Imaginären, welche in *THE SHINING* jedoch nicht deutlich markiert sind. Da die Geister als Signifikate der (vergangenen) Zeit definiert wurden, wäre das Reale demnach in der Gegenwart bestimmbar. Das Imaginäre hätte demgegenüber seinen Ursprung in der Vergangenheit, die sich, nicht zuletzt durch die Differenz bedingt, unmittelbar mit der Gegenwart vermischt. Somit wird die Gegenwart nicht nur zu einer Wiederholung der Vergangenheit. Es gibt eine Differenz in der Wiederholung. Diese Dichotomien – Vergangenheit und Gegenwart, Reales und Imaginäres, Differenz und Wiederholung – lassen sich mit Deleuzes Ausführungen zum *«Kristallbild»* weiter ausdifferenzieren:

25 Deleuzes Einfluss auf die aktuelle Filmtheorie wird von Jens Bonnemann (2019, S. 235–239) komprimiert dargestellt.

26 Somit werden auch die 1921 inszenierten Ereignisse aus *KÖRKARLEN* wiederholt: Erneut wird eine Axt zur Zerstörung der Tür als Schwelle benötigt. Da bei Sjöström jedoch die Bedrohungssituation unmittelbar aufgelöst wird, wäre auch hier die Wiederholung zugunsten einer Differenz zurückzustellen.

Der Kristall enthüllt ein unmittelbares Zeit-Bild, nicht länger ein indirektes Zeit-Bild, das von der Bewegung herrührt. Es abstrahiert nicht von der Zeit, es kehrt vielmehr ihre Unterordnung unter die Bewegung um. Der Kristall ist wie eine *ratio cognoscendi* der Zeit, und umgekehrt ist die Zeit *ratio essendi*. Der Kristall enthüllt den verborgenen Grund der Zeit, das heißt ihre Differenzierung in zwei Strahlen, den der vorübergehenden Gegenwarten und den der sich bewahrenden Vergangenheiten. Die Zeit läßt die Gegenwart vorübergehen und bewahrt zugleich die Vergangenheit in sich. Folglich gibt es zwei mögliche Zeit-Bilder; das eine gründet in der Vergangenheit, das andere in der Gegenwart. Jedes ist komplex und gilt als das Ganze der Zeit. (Ebd., S. 132)

Diese Ausführungen kulminieren in den abschließenden Einstellungen des Films: Während sowohl Danny seinem Vater als auch Wendy dem Hotel entkommen und gemeinsam in einer Pistenraupe den Handlungsschauplatz verlassen können, verbleibt Jack im Heckenlabyrinth. Obwohl seine Kräfte nachlassen, setzt er die Suche nach Danny fort (Abb. 31), bevor er schließlich vor Erschöpfung zusammenbricht. Nach einem harten Schnitt fokussiert eine Großaufnahme den erfrorenen Jack Torrance, der sein (vermeintliches) Ende gefunden hat (Abb. 32). Anschließend folgt die eingangs beschriebene Kamerafahrt durch die *Colorado*



31–32 THE SHINING (1980):  
Der unabschließbare Tod im  
Labyrinth.

*Lounge* (abermals Abb. 1–8). *THE SHINING* lässt die Gegenwart somit zugunsten der Vergangenheit vorübergehen. Während die lineare Handlung die Dimensionen Zeit und Bewegung synthetisiert, wird im Overlook-Hotel die Vergangenheit archiviert. Sie manifestiert sich nicht zuletzt in den Fotografien, die von den Figuren wahrgenommen werden (können) und auch für die Rezipierenden sichtbar werden. «Mit der PHOTOGRAPHIE betreten wir die Ebene des *gewöhnlichen TODES*» (Barthes 2021, S. 103), konstatiert Roland Barthes. Doch die Tode im Overlook-Hotel sind unabschließbar; und so ist auch Jacks Tod im Heckenlabyrinth kein gewöhnlicher. Die Fotografie wird zu einem Zeit-Bild *par excellence*, da der Zeitpunkt in der Vergangenheit, die prominent positionierte Figur jedoch in der Gegenwart begründet liegt. Solche «in das Bild eingelagerten Artefakte [...] brechen das Bild des Seienden vor der Kamera auf, bereichern es um weitere Bedeutungen, die sich nur aus der Gegenwart nicht erklären lassen. Kristallbilder vereinen Bildelemente aller Zeitstufen. Sie koexistieren und sind gegeneinander durchlässig» (Wulff 2021, S. 115f.). Diese Vermengung der Zeit(en) wird von Jack sogar selbst benannt: «... it was as though I'd been here before», erzählt er Wendy bei einem Frühstück. Dass er kurz vor Beginn dieser Aussage in einen Spiegel blickt, erscheint nach den vorgestellten Analysen nur folgerichtig. Und so lässt sich auch der differente Achsenprung deuten: Handelt es sich bei Grady um eine geisterhafte Erscheinung, rückt Jack selbst in die Nähe des Todes, der hier unabschließbar bleibt. «Der Tod», so Martin Heidegger, «ist eine Seinsmöglichkeit, die je das Dasein selbst zu übernehmen hat. Mit dem Tod steht sich das Dasein selbst in seinem *eigensten* Seinkönnen bevor.» (Heidegger 2006, S. 250)

Der Tod wird auch in *THE SHINING* zu einer Seinsmöglichkeit. Obwohl der Tod die Figuren zu einem Signifikat der Vergangenheit werden lässt, sind sie Bestandteil der Gegenwart. Genau wie die Zuschauer:innen auf die Fotografie blicken, so schaut die von Jack Nicholson porträtierte Figur auf diese zurück. Und obwohl der Ursprung des Bildes weit zurückliegt, ist es nicht nur ein Blick *in* der Vergangenheit. Es ist gleichsam ein Blick *aus* der Gegenwart. Die ontologische Differenz wird bedingt aus den Distorsionen der Zeit. Dies macht Kubricks *THE SHINING* somit zu einem prototypischen Film des Deleuze'schen Zeit-Bildes. Sein und Zeit sind im Overlook-Hotel (un)abhängig voneinander zu denken, sodass die Rezipierenden vor der Fotografie sowohl im Angesicht des Todes als auch vor einer «Unabschließbarkeit des Sinnbildungsprozesses» (Spinner 2006) stehen: «Der Tod ist eine Weise zu sein, die das Dasein übernimmt, sobald es ist.» (Heidegger 2006, S. 245) Das ist der ontologische Urgrund der disruptiven Zeit(en) in Stanley Kubricks *THE SHINING*.

## Filmverzeichnis

- 2001: A SPACE ODYSSEY (UK/USA 1968, 2001: ODYSSEE IM WELTRAUM). Regie: Stanley Kubrick, Drehbuch: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke.
- BARRY LYNDON (UK/USA 1975). Regie und Drehbuch: Stanley Kubrick.
- CRIMSON PEAK (USA 2015). Regie: Guillermo del Toro, Drehbuch: Guillermo del Toro, Matthew Robbins.
- DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB (UK/USA 1964, DR. SELTSAM ODER: WIE ICH LERNT, DIE BOMBE ZU LIEBEN). Regie: Stanley Kubrick, Drehbuch: Stanley Kubrick, Terry Southern, Peter Bryant.
- EL ESPINAZO DEL DIABLO (E/MEX/USA 2001, THE DEVIL'S BACKBONE). Regie: Guillermo del Toro, Drehbuch: Guillermo del Toro, Antonio Trasgorras, David Muñoz.
- EYES WIDE SHUT (UK/USA 1999). Regie: Stanley Kubrick, Drehbuch: Stanley Kubrick, Frederic Raphael.
- THE HAUNTING (USA/UK 1963, BIS DAS BLUT GEFRIERT), Regie: Robert Wise, Drehbuch: Nelson Gidding.
- THE INNOCENTS (UK 1961, SCHLOSS DES SCHRECKENS). Regie: Jack Clayton, Drehbuch: William Archibald, Truman Capote, John Mortimer.
- KILLERS OF THE FLOWER MOON (USA 2023). Regie: Martin Scorsese, Drehbuch: Eric Roth, Martin Scorsese.
- KÖRKARLEN (S 1921, DER FUHRMANN DES TODES). Regie und Drehbuch: Victor Sjöström.
- THE OTHERS (E/USA 2001). Regie und Drehbuch: Alejandro Amenábar.
- THE SHINING (UK/USA 1980, SHINING). Regie: Stanley Kubrick, Drehbuch: Stanley Kubrick, Diane Johnson.

- SUMMER OF '42 (USA 1971, SOMMER '42). Regie: Robert Mulligan, Drehbuch: Herman Raucher.

## Literaturverzeichnis

- Abraham, Ulf (2018): *Filme im Deutschunterricht*. 4. Aufl. Seelze: Klett, Kallmeyer.
- Arnold-de Simine, Silke (2013): «Geister und Dämonen». In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hg.): *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: Metzler, S. 376–384.
- Barthes, Roland (2021): *Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie* [1980]. Übers. aus d. Frz. von Dietrich Leube. 18. Aufl. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Bonnemann, Jens (2019): *Filmtheorie. Eine Einführung*. Berlin: Metzler.
- Deleuze, Gilles (2007): *Differenz und Wiederholung* [1968]. Übers. aus d. Frz. von Joseph Vogl. 3. Aufl. Paderborn: Fink.
- Deleuze, Gilles (2020): *Unterhandlungen. 1972–1990*. Übers. aus d. Frz. von Gustav Roßler. 7. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles (2023a): *Das Bewegungsbild. Kino 1* [1983]. Übers. aus d. Frz. von Ulrich Christians u. Ulrike Borkelmann. 9. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles (2023b): *Das Zeit-Bild. Kino 2* [1985]. Übers. aus d. Frz. von Klaus Englert. 9. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Derrida, Jacques (2009): «Implikationen. Gespräch mit Henri Ronse» [1967]. Übers. aus d. Frz. von Dorothea Schmidt. In: Ders.: *Positionen. Gespräche mit Henri Ronse, Julia Kristeva, Jean-Louis Houdebine, Guy Scarpetta*. Hg. von Peter Engelmann. 2. Aufl. Wien: Passagen, S. 23–37.

- Derrida, Jacques (2023): «Die différence» [1968]. Übers. aus d. Frz. von E. Pfaffenberger-Brückner. In: Ders.: *Randgänge der Philosophie*. Hg. von Peter Engelmann. 3. Aufl. Wien: Passagen, S. 31–56.
- Elsaesser, Thomas (2009): *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin: Bertz + Fischer.
- Febel, Gisela (2013): «Kino und Denken. Überlegungen zu einer Philosophie des bewegten Bildes». In: Bateman, John A. / Kepser, Matthis / Kuhn, Marko (Hrsg.): *Film, Text, Kultur. Beiträge zur Textualität des Films*. Marburg: Schüren, S. 139–160.
- Fischer, Ralf Michael (2009): *Raum und Zeit im filmischen Œuvre von Stanley Kubrick*. Berlin: Mann.
- Gräper, Michael (2021): «SHINING». In: Vossen, Ursula (Hg.): *Filmgenres. Horrorfilm*. Ditzingen: Reclam, S. 263–269.
- Hahn, Henrike (2014): *Verfilmte Gefühle. Von «Fräulein Else» bis «EYES WIDE SHUT»*. Arthur Schnitzlers Texte auf der Leinwand. Bielefeld: Transcript.
- Hanuschek, Sven (2012): «Traumnovelle (Arthur Schnitzler – Stanley Kubrick)». In: Bohnenkamp, Anne (Hg.): *Literaturverfilmungen*. Stuttgart: Reclam, S. 196–203.
- Heidegger, Martin (2006): *Sein und Zeit* [1926]. 19. Aufl. Tübingen: Niemeyer.
- Hildebrand, Jens (2001): *Film. Ratgeber für Lehrer*. Köln: Auris.
- Hildebrand, Jens (2013a): *Film-Ratgeber für Lehrer*. Merzenich: Warped Tomato.
- Hildebrand, Jens (2013b): *THE SHINING – Eine Filmanalyse*. Merzenich: Warped Tomato.
- Hoff, Dagmar von (2004): «Wettstreit der Künste: EYES WIDE SHUT. Stanley Kubricks Verfilmung von Arthur Schnitzlers *Traumnovelle*». In: Erlinger, Hans Dieter / Lecke, Bodo (Hg.): *Kanonbildung bei audiovisuellen Medien im Deutschunterricht*. München: Kopaed, S. 181–190.
- Jacke, Andreas (2009): *Stanley Kubrick. Eine Deutung der Konzepte seiner Filme*. Gießen: Psychosozial-Verlag.
- Jahraus, Oliver (2003): «Der Film als Traum und der Voyeurismus des Zuschauers – Stanley Kubricks Verfilmung *EYES WIDE SHUT* von Arthur Schnitzlers *Traumnovelle*». In: Ders. / Neuhaus, Stefan (Hg.): *Der erotische Film. Zur medialen Codierung von Ästhetik, Sexualität und Gewalt*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 169–187.
- Kaul, Susanne / Palmier, Jean-Pierre (2010): *Stanley Kubrick. Einführung in seine Filme und Filmästhetik*. München: Fink.
- Kegler, Karl G. (2013): «Architektur». In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hg.): *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: Metzler, S. 226–232.
- Kilb, Andreas (1999): «Der Herr des Auges». In: Beier, Lars-Olav / Chang, Chris / Esser, Michael / Haas, Christoph / Hanke, Andrea / Kilb, Andreas / Kilzer, Annette / Midding, Gerhard / Müller, Robert / Penning, Lars / Reinecke, Stefan / Rother, Rainer / Schnelle, Frank: *Stanley Kubrick*. Berlin: Bertz + Fischer, S. 17–26.
- Koch, Susanne (2009): *Literatur, Film, Unterricht. Bewertungsgrundlagen und didaktisches Potenzial der Literaturverfilmung für den Deutschunterricht am Beispiel von EYES WIDE SHUT*. Würzburg: Königshausen & Neumann.

- Koch, Susanne (2010): «Die Traumnovelle und EYES WIDE SHUT. Äquivalenzen von Literatur und Film als Grundlage für den Einsatz von Literaturverfilmungen im Deutschunterricht». In: Lorenz, Matthias N. (Hg.): *Film im Literaturunterricht. Von der Frühgeschichte des Kinos bis zum Symmedium Computer*. Freiburg i. Br.: Fillibach, S. 267–284.
- Koebner, Thomas (2011): «Anschlussfehler». In: Ders. (Hg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. 3. Aufl. Stuttgart: Reclam, S. 26.
- Körner, Julian (2023): «Irritationen in Gelb. Narrative und filmästhetische (Un-)Bestimmtheiten im Giallo-Thriller». In: Preußner, Heinz-Peter / Schlickers, Sabine (Hg.): *Bestimmte Unbestimmtheit. Offene Struktur und funktionale Lenkung in audiovisuellen Medien*. Marburg: Schüren, S. 175–210.
- Lange, Hartmut (2012): *Positiver Nihilismus. Meine Auseinandersetzung mit Heidegger*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Mee, Laura (2017): *THE SHINING*. Leighton Buzzard: Auteur.
- Moldenhauer, Benjamin (2013): «Horrorfilm». In: Kuhn, Markus / Scheidgen, Irina / Weber, Nicola Valeska (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin/Boston, MA: de Gruyter, S. 193–208.
- Moldenhauer, Benjamin (2016/2017): *Ästhetik des Drastischen. Welterfahrung und Gewalt im Horrorfilm*. 2. Aufl. Berlin: Bertz + Fischer.
- Nancy, Jean-Luc (2008): «Parallele Differenzen. Deleuze [und] Derrida» [2005]. Übers. aus d. Frz. von Christoph Dittrich. In: Ders. / René Schérer: *Overtüren. Texte zu Gilles Deleuze*. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 31–50.
- Ott, Michaela (2021): *Gilles Deleuze zur Einführung*. 4. Aufl. Hamburg: Junius.
- Peiler, Nils Daniel (2022): *To Infinity and Beyond. Die künstlerische Rezeption von Stanley Kubricks 2001: ODYSSEE IM WELTRAUM*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Planka, Sabine (2014) (Hg.): *Die Zeitreise. Ein Motiv in Literatur und Film für Kinder und Jugendliche*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Podrez, Peter (2020): «Der Horrorfilm». In: Stiglegger, Marcus (Hg.): *Handbuch Filmgenre. Geschichte – Ästhetik – Theorie*. Wiesbaden: Springer VS, S. 539–555.
- Preußner, Heinz-Peter / Schlickers, Sabine (2023): «Der Begriff der bestimmten Unbestimmtheit. Eine Einleitung». In: Dies. (Hg.): *Bestimmte Unbestimmtheit. Offene Struktur und funktionale Lenkung in audiovisuellen Medien*. Marburg: Schüren, S. 7–21.
- Schlickers, Sabine (2023): «Bestimmte Unbestimmtheit» und verstörendes Erzählen in DARKNESS (2002) von Jaume Balagueró und in APARECIDOS (2007) von Paco Cabezas. In: Preußner, Heinz-Peter / Schlickers, Sabine (Hg.): *Bestimmte Unbestimmtheit. Offene Struktur und funktionale Lenkung in audiovisuellen Medien*. Marburg: Schüren, S. 87–103.
- Schlickers, Sabine (2024): *Cartografía del mal. Ficciones hispánicas de terror en el siglo XXI*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Schlickers, Sabine / Toro, Vera (2018): «Introduction». In: Dies. (Hg.): *Perturbatory Narration in Film. Narratological Studies on Deception, Paradox and Empuzzlement*. Berlin/Boston, MA: de Gruyter, S. 1–17.
- Schnelle, Frank (1999): «Im Labyrinth

- der Korridore: THE SHINING (1980)». In: Beier, Lars-Olav / Chang, Chris / Esser, Michael / Haas, Christoph / Hanke, Andrea / Kilb, Andreas / Kilzer, Annette / Midding, Gerhard / Müller, Robert / Penning, Lars / Reinecke, Stefan / Rother, Rainer, Schnelle, Frank: *Stanley Kubrick*. Berlin: Bertz + Fischer, S. 195–212.
- Schnelle, Frank / Thiemann, Andreas (2014): *Die 50 besten Horrorfilme und die Blu-rays oder DVDs, die Sie haben müssen*. 4. Aufl. Berlin: Bertz + Fischer.
- Seel, Martin (2013): *Die Künste des Kinos*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Seeßlen, Georg / Jung, Fernand (2008): *Stanley Kubrick und seine Filme*. Marburg: Schüren.
- Stiglegger, Marcus (2006): *Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel & Sinnlichkeit im Film*. Berlin: Bertz + Fischer.
- Stiglegger, Marcus (2019): «Performative Distorsionen. Zur ästhetischen Subversion von Genredramaturgien in UNDER THE SKIN und NOCTURNAL ANIMALS». In: Preußner, Heinz-Peter / Schlickers, Sabine (Hg.): *Genre-Störungen. Irritation als ästhetische Erfahrung im Film*. Marburg: Schüren, S. 157–174.
- Spinner, Kaspar H. (2006): «Literarisches Lernen». In: *Praxis Deutsch* 33, Heft 200, S. 6–16.
- Thompson, Kristin (2017): «Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden» [1988]. In: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.): *Texte zur Theorie des Films*. 7. Aufl. Ditzingen: Reclam, S. 427–464.
- Walker, Alexander / Sybil, Taylor / Ruchti, Ulrich (1999): *Stanley Kubrick. Leben und Werk*. Berlin: Henschel.
- Wulff, Hans Jürgen (2021): «Kaleidoskop der Zeitanomalien im Film. Rezeptionsästhetische Überlegungen». In: Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 113–130.

# 3 Anhang



## Die Autorinnen und Autoren

John A. Bateman, Professur für Angewandte Sprachwissenschaft an der Universität Bremen. Studium der Linguistik und Informatik an der Universität Lancaster (England), 1986 Promotion in Künstlicher Intelligenz an der Universität Edinburgh (Schottland). Forschung und Lehre an der Universität Kyoto, University of Southern California, Universität des Saarlandes und Stirling University, Schottland. 1992–1997 Abteilungsleiter beim ehemaligen GMD-Institut für Integrierte Informations- und Publikationssysteme (IPSI, Darmstadt). Monografien: *Multimodality and Genre. A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents*. Basingstoke: Palgrave Macmillan 2008; *Multimodal Film Analysis: How Films Mean* (mit Karl-Heinrich Schmidt). London: Routledge 2012; *Text and Image. A Critical Introduction to the Visual / Verbal Divid*. London: Routledge 2014; und zusammen mit Janina Wildfeuer und Tuomo Hiippala *Multimodality – Foundations, Research and Analysis. A Problem-Oriented Introduction*. Berlin: de Gruyter 2017 sowie *Multimodalität: Grundlagen, Forschung und Analyse. Eine problemorientierte Einführung*, Berlin: de Gruyter 2020. Derzeitige Forschungsschwerpunkte liegen in der multimodalen Linguistik, den semiotischen Grundlagen von Multimodalität, den empirischen Methoden für multimodale Analyse, der Filmanalyse sowie formaler Ontologie.

Rebecca Kaewert (\*1991) forscht und lehrt seit 2018 in der AG von Prof. Dr. Sabine Schlickers (Universität Bremen), wo sie im Januar 2022 promoviert wurde. In ihrem Dissertationsprojekt widmete sie sich spanischen und hispanoamerikanischen Krisenerzählungen ab der Jahrtausendwende. Ihre Dissertationsschrift mit dem Titel *Terrorismus, Crash und Krise in der Literatur – spanischsprachige Kri-*

*senerzählungen des 21. Jahrhunderts* ist 2023 beim Transcript Verlag erschienen. Gemeinsam mit Anna-Lena Glesinski hat sie 2023 den Sammelband *Dinámicas de transferencia y transformación cultural en las literaturas hispánicas* (Hamburg: Hamburg University Press) herausgegeben. Neuere Aufsätze in Sammelbänden: «Juan Rulfo's *El Llano en llamas* (1953) as a literary expression of agrarian protest». In: *Substance. The Political Aesthetics of Agricultural Protest* 53 (2024), Heft 3, S. 110–127. Hg. von Sandra Fluhrer; «Widersprüchlichkeit, Inszenierung, Ambivalenz. Facette(n) von Authentizität in *El día de mañana* (Mariano Barroso, Alejandro Hernández, 2018)». In: *Authentizität in fiktionalen und faktualen Medien*. Hg. von Heinz-Peter Preußner und Sabine Schlickers Marburg: Schüren 2024, S. 91–108.

Matthis Kepser (\*1960), Professur für die Didaktik des Deutschen unter Einschluss der schulbezogenen Medienwissenschaften an der Universität Bremen. Auswahl an filmbezogenen Herausgeberschaften: Mit John A. Bateman und Markus Kuhn: *Film – Text – Kultur. Beiträge zur Textualität des Films*. Marburg: Schüren 2013. Mit Ingo Kammerer: *Dokumentarfilm im Deutschunterricht*. Film-Bildung-Schule (FBS), Bd. 1. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren 2014. Mit Gabriele Blell, Andreas Grünewald und Carola Surkamp: *Film in den Fächern der sprachlichen Bildung*. Film-Bildung-Schule (FBS), Bd. 2. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2016. Mit Ulf Abraham: Themenheft: *Biopics. Praxis Deutsch* 45 (2018), Heft 268. Aktuelle Einzelbeiträge. «EXIT THROUGH THE GIFTSHOP – ein doppelter Angriff auf die Authentizität.» In: Preußner, Heinz-Peter; Schlickers, Sabine (Hg.): *Authentizität in fiktionalen und faktualen Medien*. Marbach: Schüren 2024, S. 233–257; «Das ist unser Leben, das ist auch mein Leben. Sprachlich-literarisches Lernen mit dem digitalen Spiel EVERY DAY THE SAME DREAM». In: *MiDU* 2 (2024), S. 1–24. DOI: 10.18716/OJS/MIDU/2024.2.6.

Julian Körner (\*1991) ist als Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Doktorand im Fachbereich Sprach- und Literaturwissenschaften an der Universität Bremen tätig. In der Arbeitsgruppe Didaktik des Deutschen von Prof. Dr. Matthis Kepser erhebt er im Rahmen seines Promotionsprojekts den derzeitigen Stand der Filmbildung an deutschen Schulen. In den beiden Vorgängerbänden der «Schriftenreihe zur Textualität des Films» erschienen zwei Aufsätze zum italienischen Genrekinofilm: «Irritationen in Gelb. Narrative und filmästhetische (Un-)Bestimmtheiten im Giallo-Thriller». In: Preußner, Heinz-Peter / Schlickers, Sabine (Hg.): *Bestimmte Unbestimmtheit. Offene Struktur und funktionale Lenkung in audiovisuellen Medien*. Marburg: Schüren 2023, S. 175–210» und «Exploitative Authentizität durch tierisches Leid. Indexikalische Tiermutilationen und -tötungen im italienischen Kannibalenfilm». In: Preußner, Heinz-Peter / Schlickers, Sabine (Hg.): *Authentizität in fiktionalen und faktualen Medien*. Marburg: Schüren 2024, S. 57–89». Zu-

dem mehrere Besprechungen in den Fachzeitschriften *Medienwissenschaft. Rezensionen/Reviews* und *ide. Informationen zur Deutschdidaktik*: zur Filmdidaktik und zur Deutschdidaktik sowie zu Skandalfilmen, zum italienischen Thrillerkino, zum Zombiefilm und zur Filmgeschichte.

Stefanie Kreuzer (\*1975), Prof. Dr. phil. – Literatur- und Film-/Medienwissenschaftlerin. Professorin für «Neuere deutsche Literaturwissenschaft/Medienwissenschaft» an der Universität Kassel (seit 2017) und verantwortliche Organisatorin der Kasseler Grimm-Poetikprofessur. 2012 Habilitation an der Leibniz Universität Hannover. 2005 Promotion an der Goethe-Universität Frankfurt a. M. Forschungsschwerpunkte: (Film-)Narratologie; transmediales Erzählen, Inter textualität und Intermedialität (Literatur, Film, Fotografie, Theater, bildende Kunst); Oneiropoetik; Fantastik, Realismus, Postmoderne; österreichische Literatur. Publikationen: *Klassiker österreichischer Literatur* (Hg. mit Caroline Frank, Königshausen & Neumann 2025); *Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films* (Hg., Schüren 2021); *Traum und Erzählen in Literatur, Film und Kunst* (Fink 2014); *Literarische Phantastik in der Postmoderne. Klaus Hoffers Methoden der Verwirrung* (Winter 2007). Buchreihe (Königshausen & Neumann) zu Schriftsteller:innen und Filmemachenden der Gegenwart: *Johannes Schmid* (2025), *Feridun Zaimoglu* (2024), *Doris Dörrie* (2023), *Terézia Mora* (2022), *Felicitas Hoppe* (2020) und *Klaus Hoffer* (2020).

Jonas Nesselhauf (\*1987), Professur für Europäische Kultur- und Vergleichende Medienwissenschaft an der Universität des Saarlandes. Forschungsschwerpunkte: Medienkulturwissenschaft, Gender Media Studies, Populäre Kulturen. Neuere Aufsätze: «Fuck Corona: Pop, Pulp und Pornographien in der Pandemie.» In: *Frankreich-Forum* 19 (2023), S. 165–188. «Zur (Un-)Darstellbarkeit von Qualm und Smog: Strategien des Sichtbarmachens von der Industrielmalerei bis zum Fernsehspiel.» In: Assmann, David-Christopher / Schmieder, Falko / Schuster, Jörg (Hg.): *Verwalten, verwerten, vernichten. Kulturpoetische Formationen des Abfalls seit 1930*. Berlin: Kadmos 2023, S. 105–126. «#MeToo und die Literatur. Themen und Tendenzen, 2017–2024». In: *Komparatistik* 34 (2024), S. 251–271;

Heinz-Peter Preußner (\*1962), apl. Professur für Theorie und Geschichte der Medien, Gegenwartsliteratur an der Fakultät für Linguistik und Literaturwissenschaft der Universität Bielefeld. Arbeitsgebiete: Medienästhetik, Literatur und Politik, allgemeine Ästhetik, Inter- und Transmedialität, insbesondere Filmwirkungstheorien. Neuere Publikationen, Monografie: *Gender|Mythos. Antike und Gegenwart der Geschlechterverhältnisse*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2020. Als Herausgeber: *Genre-Störungen. Irritation als ästhetische Erfahrung im Film* (mit Sabine Schlickers). Marburg: Schüren 2019. *Mauerschau – Die*

*DDR als Film. Beiträge zur Historisierung eines verschwundenen Staates* (mit Dominik Orth). Berlin, Boston, MA: de Gruyter 2020. *Text + Kritik. Zeitschrift für Literatur*, Heft 237: Juli Zeh. München: Edition Text + Kritik 2023. *Bestimmte Unbestimmtheit. Offene Struktur und funktionale Lenkung im Film* (mit Sabine Schlickers). Marburg: Schüren 2023. *Text + Kritik. Zeitschrift für Literatur*, Heft 111, Neufassung; *Christoph Hein*. München: Edition Text + Kritik 2023. *Authentizität in fiktionalen und faktualen Medien* (mit Sabine Schlickers). Marburg: Schüren 2024. *Eros und Sexus in der Philosophie von Ludwig Klages* (mit Paul Bishop). Würzburg: Königshausen & Neumann 2025.

Sabine Schlickers (\*1964), Professur für Iberoromanische Literaturen an der Universität Bremen. Forschungsschwerpunkte in der argentinischen Literatur (19.–21. Jahrhundert), dem lateinamerikanischen Film und der Narratologie. Neuere Monografien: *Cartografía del mal: ficciones hispánicas de terror en el siglo XXI*, Buenos Aires: Biblos, 2024, *De Auschwitz a Argentina. Representaciones del nazismo en literatura y cine (2000–2020)*. Buenos Aires: Biblos, 2021. *La narración perturbadora. Un nuevo concepto narratológico transmedial* (unter Mitwirkung von Vera Toro). Madrid: Iberoamericana 2017. Neuere Herausgaben: *Estéticas de autenticidad. Literatura, arte, cine y creación intermedial en Hispanoamérica* (mit Clemencia Ardila J. und Inke Gunia). Medellín: Fondo Editorial Universidad Eafit 2015. *Perturbatory Narration in Film. Narratological Studies on Deception, Paradox and Empuzzlement* (mit Vera Toro). Berlin: de Gruyter 2018. *Cine y literatura. Interferencias e intersecciones* (mit Jörg Türschmann und Mónica Satarain). Paris: *De Signis* 27, 2018. Zusammen mit Heinz-Peter Preußner: *Genre-Störungen. Irritation als ästhetische Erfahrung im Film*. Marburg: Schüren 2019. *Bestimmte Unbestimmtheit. Offene Struktur und funktionale Lenkung in audiovisuellen Medien*. Marburg: Schüren 2023. *Authentizität in fiktionalen und faktualen Medien*. Marburg: Schüren 2024.

Oliver Schmidt (\*1977), Dr. phil., seit 2017 Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Technischen Universität Hamburg, zuerst am Institut für Humanities, seit 2023 am Institute for Ethics in Technology. Arbeitsgebiete: Filmtheorie, Raumtheorie, Genretheorie, Hollywood-Kino, Medienkultur, Digitalkultur, Maschinenethik und *cultural robotics*. Dissertation zum Thema *Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende*. Marburg: Schüren 2013. Mitherausgeber von *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* ([www.rabbiteye.de](http://www.rabbiteye.de)). Neuere Publikationen: «Robo Culturalis. Roboter und KI als kulturelle Akteure in Film und Gesellschaft». In: Irsigler, Ingo / Orth, Dominik (Hg.): *Roboter, Künstliche Intelligenz und Transhumanismus in Literatur, Film und anderen Medien*. Heidelberg: Winter 2021, S. 207–224. «De-Fiktionalisierung und De-Faktualisierung. Strategien der medialen Darstellung von realen Robotern am Beispiel von Boston

Dynamics und Hanson Robotics». In: Preußner, Heinz-Peter / Schlickers, Sabine (Hg.): *Authentizität in fiktionalen und faktualen Medien*. Marburg: Schüren 2025, S. 213–231. Neueste Herausgabe: *Die 90er – Das virtuelle Jahrzehnt*. In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* Nr. 14 (2025).

Norman Sieroka (\*1974), Professur für Theoretische Philosophie an der Universität Bremen und Privatdozent für Philosophie an der ETH Zürich. Studium der Philosophie, Physik und Mathematik in Heidelberg und Cambridge. Promotion in Physik in Heidelberg (2004) und in Philosophie in Zürich (2009). Die Habilitation in Philosophie erfolgte 2012 zum Thema *(Un-)Conscious Perception and Time*, ebenfalls in Zürich. Gastprofessuren und Forschungsaufenthalte an der University of Notre Dame in den USA, dem Singapore-ETH Centre und dem Einstein Center Chronoi in Berlin. Managing Director des Turing Centre Zürich von 2016–2019; gegenwärtig unter anderem beteiligter Wissenschaftler des DFG-Graduiertenkollegs *Contradiction Studies* und des Data Science Centers Bremen. Neuere Monografien: *Philosophie der Zeit: Grundlagen und Perspektiven*. München: Beck 2018. *Philosophie der Physik. Eine Einführung* 2. Aufl. München: Beck 2022. *Zeit-Hören: Erfahrungen, Taktungen, Musik*. Berlin: de Gruyter 2024. Derzeitige Forschungsschwerpunkte liegen in der Philosophie der Zeit, der Phänomenologie, der Philosophie der exakten Wissenschaften, der Naturphilosophie und der Geschichtsschreibung der Philosophie.

Britta Sommer (\*1997), M. A. in Germanistik mit dem Schwerpunkt *Neuere deutsche Literaturwissenschaft, Medienwissenschaft*. Studium an der Universität Kassel, Abschluss 2023. In ihrer Masterarbeit analysierte sie die temporale Nonlinearität in Christopher Nolans *TENET* (USA/UK 2020). Ein Auszug dieser Arbeit ist Teil des vorliegenden Sammelbandes. Unter der Leitung von Prof. Dr. Stefanie Kreuzer initiierte sie außerdem das studentische Onlineprojekt *Medienkritik* (2020–2024), in dessen Rahmen sie mehrere Rezensionen zu Literatur, Film und Serien lektorierte und selbst veröffentlichte. Derzeit ist sie im Bereich Kommunikation und Marketing in der *NEUEN DENKEREI* in Kassel tätig – einer Organisationsberatung und Inspirationslocation rund um die Zukunft der Arbeit: an der Schnittstelle von Innovation, Kultur und Gesellschaft.

# Abbildungsnachweise

Sofern nicht anders angegeben, wurden alle Screenshots von den Autor:innen selbst erstellt.

## Preußner/Schlickers

Abb. 1: Buchexemplar des Romans von Hervé Le Tellier: *Die Anomalie*, aus poesierausch.com: <https://is.gd/MwJBOW>.

Abb. 2: Der Autor selbst, Hervé Le Tellier, aus [www.spiegel.de](http://www.spiegel.de): <https://is.gd/YJ2hEg>.

Abb. 3: Lola kommt zu spät, aus *LOLA RENNT* (D 1998), Regie: Tom Tykwer. <https://is.gd/ObKdNO>.

Abb. 4: eigene Grafik, Heinz-Peter Preußner.

## Bateman

Abb. 1, 2, 4, 5, 8, 9, 11: eigene Grafik, John A. Bateman

Abb. 3: eigene Grafik, John A. Bateman, unter Verwendung von Screenshots aus *DON'T LOOK NOW* (UK/I 1973, *WENN DIE GONDELN TRAUER TRAGEN*), Regie: Nicholas Roeg (DVD Paris: StudioCanal, Vintage Classics, 2019)

Abb. 6: Screenshots aus *O THIASOS*

(GR 1975, *DIE WANDERSCHAUSPIELER*), Regie: Theodoros Angelopoulos (DVD Athen: Newstar, 2006)

Abb. 7: eigene Grafik, John A. Bateman, unter Verwendung von Screenshots aus *O THIASOS* (GR 1975, *DIE WANDERSCHAUSPIELER*), Regie: Theodoros Angelopoulos (DVD Athen: Newstar, 2006)

Abb. 10: eigene Grafik, John A. Bateman, unter Verwendung von Screenshots aus *DUNKIRK* (UK 2017), Regie: Christopher Nolan (Blu-ray Hamburg: Warner Home Video, Syncopy Films 2017).

Abb. 12: eigene Grafik, John A. Bateman, unter Verwendung von Screenshots aus *TENET* (USA/UK 2020), Regie: Christopher Nolan (Blu-ray Hamburg: Warner Home Video, Syncopy Films 2020).

## Sommer

Abb. 1 und Abb. 3–10: eigene Grafik, Britta Sommer.

Abb. 2: aus Eckel, Julia (2021): «Zeitlich komplexes Erzählen im Film». In:

Kreuzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 77–112, hier S. 97.

Abb. 11–16: Screenshots aus TENET (USA/UK 2020), Regie: Christopher Nolan (Blu-ray Hamburg: Warner Home Video, Syncopy Films 2020).

### Schlickers

Abb. 1: Penrose-Treppe, aus wikipedia.org: <https://is.gd/IUxTHH> (7.3.2024, public domain).

Abb. 2: M. C. Escher: «Möbius strip», aus wikiart.org: <https://is.gd/YMP41N> (7.3.2024, fair use).

Abb. 3 und 5–11: Screenshots aus EL INCIDENTE (MEX 2014), Regie: Isaac Ezban (DVD St. Clair Shores, MI: Laguna Films 2014).

Abb. 4: Sequenzierung der zwei seltsamen Schleifen in EL INCIDENTE, eigene Grafik, Sabine Schlickers.

### Kepser

Abb. 1–10: Screenshots aus BEYOND THE INFINITE TWO MINUTES (J 2020, Orig. DOROSUTE NO HATE DE BOKURA [Übers. WIR AM RANDE VON DROSTE]), Regie: Junta Yamaguchi (DVD Busch Media Group, ALIVE! 2022).

### Preußner

Abb. 1: Höhlenzeichnung von Chauvet. de.wikipedia.org: <https://is.gd/wORv4I>.

Abb. 2: Screenshot aus Броненосец ПОТЁМКИН (SU 1925, PANZERKREUZER POTEMKIN), Regie: Sergej Eisenstein. highlightzone.de: <https://is.gd/5AqD86>.

Abb. 3: Screenshot aus INTOLERANCE (USA 1916, INTOLERANZ), Regie: David Wark Griffith. silentology.wordpress.com: <https://is.gd/DpZf7u>.

Abb. 4: Screenshot aus MENSCHEN AM SONNTAG (D 1930), Regie: Robert Siodmak, Edgar G. Ulmer. 2eleven.de <https://is.gd/IeSYCz>.

Abb. 5: Screenshot aus UNDER FIRE (USA 1983), Regie: Roger Spottiswoode. multiglom.com: <https://is.gd/pAMeiG>.

Abb. 6: Screenshot aus DAS CABINET DES DR. CALIGARI (D 1920), Regie: Robert Wiene. <https://hey.bayern/events/273231>.

Abb. 7: Set-Foto aus METROPOLIS (D 1927), Regie: Fritz Lang. de.wikipedia.org: <https://is.gd/a8lDOT>.

Abb. 8: Screenshot aus SOUS LES TOITS DE PARIS (F/D 1930, UNTER DEN DÄCHERN VON PARIS), Regie: René Clair. cinema.de: <https://is.gd/FCfCzZ>.

Abb. 9: Screenshot aus SMULTRONSTÄLLET (S 1957, WILDE ERDBEEREN), Regie: Ingmar Bergman. www.spiegel.de: <https://is.gd/6plB5O>.

Abb. 10: Screenshot aus INCEPTION (USA/UK 2010), Regie: Christopher Nolan. sortiraparis.com: <https://is.gd/QsAx73>.

### Kreuzer

Abb. 1–6, 7.1–7.16: Screenshots aus UN-DINE (D/F 2020), Regie: Christian Petzold. www.amazon.de. <https://is.gd/ XhVilt>.

### Kaewert

Abb. 1–7: Screenshots aus ROMA (MEX 2018), Regie: Alfonso Cuarón (DVD Hamburg: Warner Bros. Home Entertainment, 2018).

### Schmidt

Abb. 1–2: Screenshot aus COME INTO MY WORLD (Musikvideo für Kylie Minogue, 2002), Regie: Michel Gondry.

Abb. 3: Darstellung eines Penrose-Dreiecks aus: Eco, Umberto (1989): «Small Worlds». In: *Versus*, Heft 52/53, S. 53–70, hier S. 65.

Abb. 4: Screenshot aus *STAR GUITAR* (Musikvideo für The Chemical Brothers, 2001), Regie: Michel Gondry.

Abb. 5: Screenshot aus *THE HARDEST BUTTON TO BUTTON* (Musikvideo für The White Stripes, 2003), Regie: Michel Gondry.

Abb. 6: Screenshot aus *BEHIND* (Musikvideo für Lacquer, 2003), Regie: Michel Gondry / Olivier Gondry.

Abb. 7: Screenshot aus *CITY LIGHTS* (Musikvideo für The White Stripes, 2016), Regie: Michel Gondry.

Abb. 8–9: Screenshot aus *SUGAR WATER* (Musikvideo für Cibo Matto, 1996), Regie: Michel Gondry.

### **Körner**

Abb. 1–8, 11–32: Screenshots aus *THE SHINING* (UK/USA 1980, *SHINING*), Regie: Stanley Kubrick (Blu-ray Hamburg: Warner Bros. 2019). Die Abbildungen 25–28 und 31 wurden geringfügig aufgehellt.

Abb. 9–10: Screenshots aus *KÖRKARLEN* (S 1921, *DER FUHRMANN DES TODES*), Regie: Victor Sjöström (Blu-ray New York, NY: The Criterion Collection 2011).