



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Kopfräume.
Ungewöhnliche Raumkonstruktionen in den Filmen von
Charlie Kaufman.“

Verfasserin

Kerstin-Katharina Loidl

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag^a.phil.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Dr. Michael Gissenwehler

Inhaltsverzeichnis

1) Einleitung	1
2) Wahrnehmung und Gestaltung des filmischen Raums: Eine Einführung	4
2.1) Illusionierte Tiefe	5
2.2) Perspektive	8
2.3) Einstellungsgrößen	11
2.4) Schnitt und Montage	13
2.5) Off-Raum	15
2.6) Bewegung und Führung der Kamera	17
2.7) Prozesse im Körper und deren Auswirkung	20
3) Spezifische Raumgestaltungsmittel in den Filmen von Charlie Kaufman	24
3.1) Kadrierung in BEING JOHN MALKOVICH, HUMAN NATURE und ADAPTATION	24
3.2) Point-of-view in BEING JOHN MALKOVICH	26
3.3) Montage in ADAPTATION	28
4) Bildkomposition und Objekträume	32
4.1) Figurenzentrierte Räume/Leere Räume	32
4.2) Detailräume	34
4.3) Tiefe Räume/Weite Räume	36
4.4) Planimetrische Räume	37
4.5) Bühnenräume	39
5) Erzählerräume	41
6) Emotionsräume	45
6.1) Klaustrophobische Räume	46
6.2) Agoraphobische Räume	51
7) Kognitionsräume	53
7.1) Nichteuklidische Räume	57
7.2) Aufhebung vertrauter Größenverhältnisse	60
7.3) Amorphe Räume/Zerstörung des Raums	63
7.4) Diskontinuum in Raum und Zeit	70

7.4.1) Diskontinuum bei Raumtransitionen	73
8) Narrative und visuelle Brüche	75
9) Resümee	83
10) Quellenverzeichnis	85
11) Anhang	90
11.1) Filmbeschreibungen	90
11.2) Abstract	96
11.3) Lebenslauf	97

1) Einleitung

Die Erfahrung eines Kinobesuchs besteht darin, sich bewusst einer Illusion hinzugeben. Nicht nur die Figuren und die Geschichten eröffnen den Weg in eine andere Welt, sondern insbesondere der Raum. Der Zuschauer sitzt abgeschottet im dunklen Kinosaal und betrachtet die Projektionsfläche, auf der er durch Räume geführt wird, deren Betrachtungswinkel bzw. Wechsel er nicht beeinflussen kann. Die Wahrnehmung von Raum ist fundamental für das Zurechtkommen in unserer Umwelt und unserem Alltag. Doch was passiert, wenn der Film Bilder liefert, die nicht der unserer Alltagswahrnehmung entsprechen? „Knowing where we are is so basic to our survival, so fundamental to our perception, that we are uncomfortable with disorientation, and we panic when we are lost.”¹ Dies als Grundgedanken möchte ich in dieser Arbeit im Speziellen die dargestellten filmischen Räume in den ausgewählten Werken untersuchen. Hierzu habe ich die audiovisuelle Umsetzung der Drehbücher von Charlie Kaufman ausgewählt²: ADAPTATION, BEING JOHN MALKOVICH, ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND³, HUMAN NATURE und SYNECDOCHE, NEW YORK. Ich beleuchte unterschiedliche Raumkonstruktionen anhand dieser Filme und im Besonderen möchte ich darlegen, dass spezifische Raumkonstruktionen in Kaufmans Filmen eine befremdete, aus dem Alltag heraustretende Raumwahrnehmung hervorrufen und damit eine bestimmte emotionale Wirkung beim Zuschauer zum Ziel haben. Der Zuschauer ist durchaus emotional mit den Geschichten verbunden und besitzt somit eine wahrnehmungsspezifische Sicht auf den von Außen betrachteten Bildraum.

Einleitend befasse ich mich mit den visuellen Grundregeln und technischen Möglichkeiten, augenscheinliche Dreidimensionalität im zweidimensionalen Filmraum herzustellen und um die Gestaltungsmöglichkeiten des Filmraums mithilfe dieser Mittel. Weitere filmgestalterische Mittel und Techniken, die ich im Speziellen anhand von Kaufmans Filmen erwähne, finden nachfolgend Erwähnung.

Anschließend gehe ich auf die bildkompositorischen Komponenten der Raumgestaltung ein. Dabei geht es um den Bezug zu Objekten oder Figuren und wie diese Objekte oder Figuren im Bild positioniert werden. Standardisierte

¹ Anderson Joseph D.: The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory. Carbondale, Edwardsville: Southern Illinois Univ. Press, 1996, S. 112.

² Ich habe mich dazu entschlossen CONFESSIONS OF A DANGEROUS MIND nicht in diese Arbeit einzubeziehen, da dies eine Buchverfilmung ist und nicht Kaufmans Räume sind, sondern diese ursprünglich aus dem Kopf von Showmaster Chuck Barris stammen.

³ Da dieser Filmtitel verhältnismäßig lang ist, verwende ich in meiner Arbeit die abgekürzte Version „ETERNAL SUNSHINE“.

Raumkonstruktionen, die im Inventar eines jeden Filmemachers zuhause sind, werden anhand von ausführlichen Filmbeispielen erläutert.

Das fünfte Kapitel beschäftigt sich mit der Etablierung von Erzählerräumen, die die narrative Ebene der Filme mehr ins Auge fassen. *Voice-overs* der Figuren begleiten Szenen kommentierend und geben Einblick in ihre Gefühlswelt.

In den darauf folgenden Kapiteln geht es um die Ästhetik des Filmraums, welche eine bestimmte Wahrnehmung und daraus resultierende Wirkung beim Zuschauer zum Ergebnis hat. Hinzu kommt die kognitive Arbeit des Zuschauers, welcher den Beziehungsstatus der verschiedenen Objekte oder Figuren zueinander und zur erzählten Geschichte erkennt und schließlich den emotionalen Gehalt daraus bezieht. Emotionalisierende Räume, die eine bestimmte unterschwellige Gefühlsregung zum Ziel haben, werden exemplifiziert aufgezeigt.

Von der filmanalytischen Kognitionswissenschaft ausgehend, untersuche ich in weiterer Folge Räume, welche von den Wahrnehmungen im Alltag abweichen und einen längeren Verständnisprozess nach sich ziehen bzw. Verwunderung, Verwirrung und sogar Staunen hervorrufen. Dieser Verarbeitungsprozess läuft im Zuschauer zwar automatisch ab, der Regisseur nutzt diese Arbeiten im Gehirn jedoch aus, um ungewöhnliche Raumkonstruktionen zu schaffen, die der Alltagswahrnehmung fremd sind.

Das letzte Kapitel befasst sich schließlich mit der Arbeit des Drehbuchautors Charlie Kaufman, dessen Dramaturgien und Erzählchronologien oft als schwierig nachvollziehbar dargestellt werden. Ich möchte einige Autoren und Kaufman selbst zu Wort kommen lassen, deren Meinungen über narrative und visuelle Konventionen und Regelbrüche teilweise sehr weit auseinander gehen.

Als Hauptwerk für meine Analysen habe ich Rayd Khoulokis Publikation „Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung“ herangezogen. Er untersucht anhand moderner Filmtheorien, Raumtypen, -gattungen und -konstruktionen, die sich in nahezu jedem Film finden lassen. Die meisten Bezeichnungen der Raumkonstruktionen übernehme ich von Khouloki, wobei ich natürlich seine zitierten Filmbeispiele ausklammere und mich auf die Filme geschrieben von Charlie Kaufman konzentriere. Literatur von David Bordwell, Bruce Block und Per Persson finden ebenso Einzug in diese Arbeit. Bordwell vertritt

konstruktivistische Ansichten⁴, welche die Kognitionsforschung in die Rezeption von Filmen einbezieht. Dennoch klammert er Emotionen, die an der Rezeption eines Films ebenso beteiligt ist, zur Gänze aus. Per Persson und Carl Plantinga beschäftigen sich dafür eingehend mit dem Emotionsgehalt eines Films und wie dieser vermittelt wird. Bruce Block schreibt für angehende Filmemacher und schult anhand seiner praxisorientierten Erläuterungen den Blick für das Konstruieren von Räumen für den Film. Seine Ausführungen waren sehr hilfreich und aufschlussreich und galten als primärer Angelpunkt für das theoretische Kapitel, sowie Teile der raumbezogenen Ausführungen. Die Filmwissenschaft hat sich im deutsch- sowie englischsprachigen Raum schon umfassend mit dem Thema Filmraum befasst, so dass eine umfassende Recherche möglich war. Erstaunlicher und erfreulicher Weise gibt es auch einige Literatur über Charlie Kaufmans Filme selbst und deren Regisseure, die meiner Recherche zugute kamen.

⁴ Es zeigen sich dennoch Probleme in der kognitivistischen Filmtheorie: „Erstens müssen kognitive Theorien auf das Vorwissen des Zuschauers verweisen, das aber außerhalb der Erklärungsmöglichkeit der Theorie steht; zweitens werden affektive Wirkungen oft vernachlässigt oder aus methodischen Überlegungen explizit ausgeklammert [...]“ (Stephen Lowry: „Film – Wahrnehmung – Subjekt. Theorien des Filmzuschauers.“ In: Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, S. 115).

2) Die Wahrnehmung des filmische Raums: Eine Einführung

Ungeachtet dessen, dass der Film einen Anfang und ein Ende hat – zeitlich sowie materialbezogen gesehen –, wird suggeriert, dass der filmische Raum und die darin ablaufende Geschichte vorher und darüber hinaus weiterhin existiert. Der Filmraum ist ein vorab aufgenommener Raum, der dem Zuschauer verarbeitet (geschnitten) gezeigt wird. Es wird jedoch vergessen, dass der Film erst gemacht werden musste – er wird als Realität wahrgenommen.

Wir sind [...] in unserer räumlichen Filmwahrnehmung konditioniert und haben Konventionen des Erzählkinos insoweit internalisiert, dass wir es als „normal“ ansehen, wenn Filmräume nach den bisher erwähnten Systemen, Schemata und Montageprinzipien organisiert und gestaltet werden.⁵

Das Kinoerlebnis ist mit einer Lust der Wahrnehmung verbunden und die Filmwahrnehmung wird oft intensiver oder interessanter empfunden als diejenige in der Realität. Die Anfänge des Kinos waren aufregend aufgrund seiner Fähigkeit der Wiedergabe, denn „[...] neben dem Erstaunen vor dem Fremdartigen, Neuen oder Amüsanten gab es von Beginn an die Lust an der Abbildung selbst, die Lust, das Vertraute, Banale auf der Leinwand verdoppelt zu sehen; [...]“⁶ Die Wahrnehmung der Realität ist in ihrer Allgemeingültigkeit keine Besonderheit im Alltag bzw. wird keine Anstrengung aufgebracht, sie wahrzunehmen. Anders steht es um die Darstellung der Realität auf einer Fläche:

Die gemachte, künstlerische Realität und die tatsächliche werden ganz unterschiedlich wahrgenommen. Es zwingt die Reduktion der zur Verfügung stehenden Sinneseindrücke den Rezipienten dazu, am Zustandekommen des Wahrnehmungsbildes aktiver zu arbeiten. Diese erhöhte Beteiligung verleiht den Leinwandbildern ihre physisch spürbare Präsenz, die sie von den „Bildern“ des gewöhnlichen Sehens unterscheidet.⁷

Die Weiterentwicklung filmtechnischer Möglichkeiten macht das Kino vermehrt zum Gegenstand sinnlicher Attraktionen. Heutzutage spricht man sogar von einem „Raum-Rausch“⁸, wenn besonders beeindruckende Fahrten oder Aufnahmen gezeigt werden, die in der alltäglichen Normalität schwer zu beobachten sind. Dieser Raum-

⁵ Hans Beller: „Filmräume als Freiräume. Über den Spielraum der Filmmontage.“ In: Onscreen/Offscreen. Grenzen Übergänge und Wandel des flimischen Raums. Ostfildern-Ruit: Hatje, 2000, S. 33.

⁶ Hartmut Winkler: Der filmische Raum und der Zuschauer: „Apparatus“ – Semantik – „Ideology“. Heidelberg: Carl Winter Universitätsverlag, 1992, S. 137.

⁷ Christian Mikunda: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. Wien: WUV-Univ.Verl., 2002, S. 110f.

⁸ Vgl. Winkler, S. 78.

Rausch ist oft ausgenutztes Mittel in der filmischen Produktion, um das visuelle Erlebnis vorherrschend zu gestalten.

2.1) Illusionierte Tiefe

Der Zuschauer wird in eine Welt aus rasch abgespielten Einzelbildern gelockt, die zu einer gleichmäßigen Bewegung verschmelzen und führt durch eine vorgegebene Welt, dessen Wahrnehmung der Zuschauer nicht beeinflussen kann.

Der filmische Raum ist ein zweidimensional dargestellter Bildraum, der als Lichtprojektion eine illusionistisch-immersive Wirkung entfaltet. Die Zeitachse ist im Film durch das Medium vorgegeben, die Position des Zuschauers statisch, während die Leinwand wie ein Fenster den Blick in eine bewegte Welt öffnet.⁹

Dennoch – und das soll nie vergessen werden – ist dreidimensionale Tiefe abgebildet auf einer zweidimensionalen Fläche stets eine Illusion. Es gibt visuelle Charakteristika, die den Zuschauer glauben lässt, Tiefe auf einer Leinwand oder einem Bildschirm zu erkennen: „*Depth cues are visual components that make the audience feel they're seeing depth when there's no real depth at all.*“¹⁰ Werfen wir einen kurzen Blick auf die grundsätzlichen visuellen Hinweise von Tiefe: Die relative Größe eines Objekts oder einer Figur, deren tatsächliche Beschaffenheit bekannt ist, im Gegensatz zu gleichen Objekten oder Figuren betrachtet, ergibt ein Tiefenempfinden. Das heißt, dass kleinere Objekte im Bild in Relation zu größeren Objekten unter normalen Umständen als weiter entfernt empfunden werden. Gleichsam verhält es sich mit relativer Höhe. Objekte oder Figuren, die näher zur Horizontlinie hin positioniert sind, also höher im Bild, erscheinen kleiner, größer wenn sie weiter zum unteren oder oberen Bildrand, also weg vom Horizont, positioniert sind.

Tiefeneindruck entsteht ebenfalls, wenn sich zwei oder mehrere Objekte auf einer zweidimensionalen Fläche überlagern oder kreuzen, sodass diese sich scheinbar hintereinander befinden. In Kombination mit einer Bewegung wird die Tiefenwahrnehmung zusätzlich betont, da sich das dahinter befindliche Objekt entweder zunehmend offenbart oder verdeckt wird. Wenn dieses Verfahren in der

⁹ Doris Agotai: Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum. Bielefeld: Transcript-Verl., 2007, S. 19.

¹⁰ Bruce Block: The Visual Story. Seeing the Structure of Film, TV, and New Media. Boston: Focal Press, 2001, S. 15. Herv.i.Orig.

Bildkomposition eingesetzt wird, dann um die Aufmerksamkeit zu lenken oder Neugier und Spannung zu erzeugen.¹¹

Lichtkompositionen im Raum erzeugen nicht nur Stimmung und Atmosphäre, sondern beeinflussen auch die Wahrnehmung von Räumen. Licht und Schatten allgemein und die Farb- und Lichthelligkeit des beleuchteten Objekts erzeugen Tiefe. Die Farbe zählt zur Oberflächenstruktur eines Objekts und findet deshalb in der Lichtgestaltung Beachtung, da jedes Farbspektrum unterschiedlich viel Licht reflektiert bzw. absorbiert. Die Hervorhebung der Textur und Oberflächenbeschaffenheit machen das Objekt plastischer und die Dreidimensionalität somit realistischer. Weitere Merkmale der Lichtgestaltung beinhalten die Intensität des Lichts, dessen Verlauf und Herkunft. Licht wird oft zur Charakterisierung der Figuren oder deren Gefühlswelt eingesetzt. Die Lichtgestaltung ist eine sehr subtile Art der Zuschauerbeeinflussung, da sie nicht bewusst wahrgenommen wird und mehr subluminal in der Wahrnehmung arbeitet.

Tiefe durch Bewegung entstehen zu lassen wird mit einer Bewegung von einem oder mehreren Objekten vor der Kamera oder einer Kamerabewegung erreicht. Wenden wir uns zunächst der Bewegung vor der Kamera zu.¹² Bei statischer Kamera ist zu unterscheiden zwischen sich an einem Punkt bewegend Objekte und Raum durchquerende Objekte. Bewegt sich ein Objekt im Raum, z.B. durch Rotation um die eigene Achse, wird dessen Dreidimensionalität im Raum wahrnehmbar. Der Zuschauer kann dank automatischen Korrekturmechanismen das Objekt trotz kontinuierlicher Ansichtveränderung durch die Drehung identifizieren.

Unsere Wahrnehmung ist also zu einer Kompensationsleistung fähig, die bei der Verarbeitung von Sinneseindrücken zwischen veränderten Wahrnehmungsbedingungen und einer Veränderung des wahrgenommenen Gegenstands zu unterscheiden vermag.¹³

Noch stärker wird der Tiefeneindruck sichtbar, wenn sich das Objekt direkt im Raum bewegt. Der Raum definiert sich durch den Weg, den das Objekt im Raum zurücklegt. Es ändert sich einerseits die Beziehung zwischen Objekt und Raum, andererseits die Beziehung zwischen Objekt und Zuschauer.

Größer werdende Objekte vermitteln Nähe, während kleiner werdende Objekte Ferne vermitteln. Der Umstand, dass sich weiter entfernte Objekte vermeintlich langsamer

¹¹ Vgl. Rayd Khouloki Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung. Berlin: Bertz + Fischer, 2009, S. 48f.

¹² Formen der Kameraführung und -bewegung werden in Kapitel 2.6 näher erläutert.

¹³ Khouloki, S. 59.

bewegen, als näher befindliche und damit größere Objekte, ist zusätzlich ein Kriterium der Tiefenwahrnehmung (relative Geschwindigkeit).

Bruce Block ist der Meinung, dass „[v]isual movement on a screen can only be produced when an object moves in relation to the frame line. When objects do not move in relation to the frame line, there's no on-screen movement.“¹⁴ Der höchste Tiefeneindruck durch Bewegung entsteht dann, wenn das Auto „diagonal“ durch das Bild fahren würde, z.B. auf einer Landstraße, die diagonal durch den Bildausschnitt verläuft und das herannahende Auto gefilmt wird.

Mit Zunahme der Schärfe des Objekts, nimmt auch die Tiefenstruktur des Objekts zu. Genauso verhält es sich auch mit Räumen: Ist ein großer Raum bis in den hintersten Winkel fokussiert, ist der Tiefeneindruck am höchsten. Je mehr der Raum an Fokus verliert, desto weniger tief wirkt er. Ist der gesamte Bildbereich aus dem Fokus, büßen jegliche Gegenstände und Figuren Tiefenstruktur ein und verschmelzen zu einer Ebene, da es keine Anhaltspunkte für Tiefe mehr gibt.¹⁵ Es ist unwesentlich, ob sich ein Objekt im Vordergrund oder Hintergrund befindet, denn wenn es aus dem Fokus ist, verliert es die Charakteristika der Tiefenwahrnehmung, egal wie nah es an der Kamera ist und somit auch relativ gesehen zum Zuschauer. Ein Wechsel der Fokussierung kann die Aufmerksamkeit der Zuschauer lenken, z.B. wenn zwei Gesprächspartner versetzt hintereinander stehen und ein Fokussierungswechsel von einem Gesprächspartner zum anderen vollzogen wird. Die mimische Reaktion der Figur im Vordergrund bekommt dadurch mehr Gewicht.

Auch wenn ferner der 3D-Film die räumliche Tiefe noch plastischer zu suggerieren versucht, wird dem 3D-Film eine Künstlichkeit gewissermaßen aufgezwungen. Hartmut Winkler sagt zu dieser falschen dreidimensionalen Erlebnis:

Ergebnis ist ein Raumeindruck, der einerseits als künstlich und andererseits als übersteigert erscheint; vergleichbar dem – im übrigen ganz anderen – Raumeindruck der Holographien, die auf der Ebene der technischen Erprobung zwar frappieren, die bisher aber weder ästhetische Evidenz noch jenem Eindruck von 'Natur' eben erstellen können, den der Film mit seinem Mitteln fast mühelos erreicht.¹⁶

Es ist nicht nur Winkler, sondern auch Christian Mikunda und James Monaco, die sich negativ über den 3D-Film äußert da er „die Sinneseindrücke um das wirkliche Tiefensehen erweitert“ und dadurch „gleichzeitig die ästhetische Attraktivität des

¹⁴ Block, S. 127.

¹⁵ Hier spricht man von der Zerstörung des Raums; vgl. Kapitel 7.3.

¹⁶ Winkler, S. 84.

Bildes“ verringert. „Einzelne spektakuläre Effekte konnten diesen Mangel an visueller Eindringlichkeit nicht wettmachen.“¹⁷ James Monaco spricht sogar von einer „Ausbeutung“ der zweidimensionalen Filmästhetik¹⁸. „Zudem erzeugte die dreidimensionale Technik aus sich heraus eine Verzerrung, die die Aufmerksamkeit vom Filmgegenstand ablenkte.“¹⁹ Laut Monaco muss diese Technik erst diese Probleme überwinden, um ernsthafte Konkurrenz für den „flachen“ Film werden zu können.

Kurz seien hier akustische Merkmale genannt, die dem Raum auf der auditiven Ebene Tiefe verleihen. Z.B. werden näher kommende Objekte wie Autos lauter und sich entfernende leiser. Hall- oder Echoeffekte suggerieren Strukturen im Raum. Im Kinosaal wird versucht, die akustische Sensation besonders intensiv hervorzuheben.

2.2) Perspektive

Das Auge sieht Dreidimensionalität im Alltag automatisch mithilfe der Perspektive:

Der Film vermittelt ein räumliches Erlebnis, das von der Kameraeinstellung und der Perspektive abhängig ist. Die Perspektive definiert den Standort des Betrachters, dessen Blickpunkt und die Orientierung im Raum. Beim Aneinanderfügen zweier Einstellungen entsteht durch die Wechselwirkung der Bilder eine neue Raumerfahrung: Die aufeinanderfolgende Perspektive. Diese erzeugt eine filmische Choreographie, welche den Zuschauer immersiv im Bildraum eintauchen lässt.²⁰

Das Filmbild kann aufgrund seiner Zweidimensionalität die reale Welt nie hundertprozentig wiedergeben, dennoch hat es die Eigenschaft, dieselben kognitiven Fähigkeiten und Schemata²¹ anzuregen, die in der realen Welt automatisch zur Anwendung kommen. „Even in the apprehension of moving images that depict fantastical and even impossible fictional worlds, the viewer must make use of real-world perceptual skills.“²² Dank dieser Fähigkeiten und der Kenntnis über die Perspektive ist es auch möglich, Dreidimensionalität auf einer zweidimensionalen

¹⁷ Mikunda, S. 119f.

¹⁸ Vgl. James Monaco: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Reinbeck bei Hamburg: Rohwolt, 2002, S. 108.

¹⁹ Ebd., S. 108.

²⁰ Agotai, S. 159.

²¹ Schemata sind laut Bordwell geordnete Muster des Wissens und der Kenntnis, welche unser hypothetisches Denken leiten. (vgl. David Bordwell: Narration in the Fiction Film. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985 S. 31ff).

²² Carl Plantinga: Moving Viewers. American Film and the Spectator's experience. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2009, S. 62.

Fläche erkennen zu lassen, womit ein räumliches Erlebnis erreicht wird. Der Filmemacher kann Raumkonstruktionen intentional auf eine bestimmte Perspektive²³ ausrichten: „Filmemacher müssen bei der Inszenierung von Räumen also bedenken, wie oder inwieweit sie Räume identifizierbar machen wollen. Dazu berücksichtigen sie in der Regeln auch die Sehgewohnheiten des Publikums.“²⁴ Die Zentralperspektive ist der Grundbegriff im Verstehen einer simplen Bildkonstruktion. Die Konvergenzlinien des Bildes laufen auf einen Fluchtpunkt zu, der sich ungefähr in der Mitte des Bildes befindet. Als Beispiel soll das Bild einer Allee dienen, die sich vor uns erstreckt. Die Bäume und die Straße bilden Linien, die bis zur Mitte des Bildes zusammenlaufen und sich scheinbar treffen. Der Treffpunkt dieser Linien ist der so genannte Fluchtpunkt. Die Konvergenzlinien führen den Blick des Betrachters geradezu zum Fluchtpunkt hin; die Aufmerksamkeit konzentriert sich somit auf ihn. Obwohl die Linien optisch zusammenlaufen, bleibt die Straße dennoch gleich breit. Die Illusion des Zusammenlaufens suggeriert die Tiefe des Raums, die Ausbreitung der Linien zum Betrachter hin vermittelt wiederum die Illusion, dass sich der Raum auch über ihn hinaus verlängert.

Der gesamte Bildraum ist auf diesen Betrachterstandpunkt hin organisiert, sodass die Bildkomposition suggeriert, dass sich der dargestellte Raum über den Bildrand hinaus in den Raum des Betrachters erstreckt. [...] Die Imitation des natürlichen Sehens suggeriert die Wahrnehmung eines Raumausschnitts von einer bestimmten Position zu einem bestimmten Zeitpunkt aus.²⁵

Durch die Einbindung des Zuschauers in den Raum wird eine Beziehung zum Raum und der darin geschehenden Handlung hergestellt und auf emotionale Weise ein subjektiver Blickwinkel geschaffen. Gleichzeitig wird jedem Zuschauer das gleiche Bild geboten, was die Objektivität des Bildes hervorhebt. Zentralperspektivische Flächenprojektionen deformieren die Gegenstände abgebildet auf der zweidimensionalen Fläche. Die hintere Kante eines Tisches z.B. erscheint kürzer als die vordere um eben die dreidimensionale Illusion aufrecht zu erhalten. Aus der realen Wahrnehmung wissen wir jedoch, dass bei Kanten gleich lang sind. Dennoch vermag unser Kognitionsapparat beide Sinneseindrücke zu begreifen und die abgebildeten Gegenstände zu erkennen. Unser Alltagswissen passt sich der

²³ Vgl. Stephen D. Katz: Film directing shot by shot. Visualizing from Concept to Screen. Studio City (u.a.): Wiese (u.a.), 1991S. 241ff. vgl. Khouloki, S. 78ff.

²⁴ Khouloki, S. 67.

²⁵ Ebd., S. 79f.

Wahrnehmung von projizierten Bildern an, ein Lernprozess, der im Laufe der geistigen Entwicklung immer weniger überrascht oder verwirrt.

Kommen wir nun zur erweiterten Darstellung von Perspektive. Befindet sich der Fluchtpunkt nicht in der Mitte, ist die subjektive Einbindung des Zuschauers abgemildert, da sich der Fluchtpunkt nicht mehr auf den Betrachterstandpunkt ausrichtet. Räume können auch mit mehreren Fluchtpunkten konzipiert werden, sodass die Plastizität des Raums zunimmt und somit an Realität gewinnt.

Es entsteht ein 'homogener' Bildraum, der jedem Objekt seinen Ort und seine exakte räumliche Relation zu allen anderen Objekten zuweist. Die Raumkanten, die dem Fluchtpunkt zustreben und die das wohl deutlichste Kennzeichen einer zentralperspektivischen Konstruktion sind, orientieren den Raum ebenso zuverlässig wie jene Rasterfußböden, die die Renaissance-maler ihren Bildern als räumliche Grundorientierung mitgaben.²⁶

Mehrere Fluchtpunkte bedeuten mehrere Konvergenzlinien, die in verschiedene Richtungen verlaufen. Betrachtet man z.B. die Ecke eines Gebäudes, verlaufen die Konvergenzlinien der jeweiligen Wände in zwei verschiedene Richtungen und zu zwei unterschiedlich gelegenen Fluchtpunkten. In Kombination mit Kamerabewegungen ist es möglich, dass sich die Bildkomposition in einer Einstellung von einer Perspektive mit nur einem Fluchtpunkt zu einer mit mehreren verändert. Filmemacher können diese Punkte nutzen, um die Aufmerksamkeit der Zuschauer zu lenken, denn der Blick des Zuschauers richtet sich normalerweise automatisch auf einen Fluchtpunkt. Wichtig ist zu bemerken, dass nicht mehr als drei Fluchtpunkte in kürzester Zeit zu erkennen sind. Bei der Betrachtung eines Standbildes hat der Zuschauer weitere Mittel, die der Filmemacher gezielt in der Bildkomposition einsetzen kann, um die Zuschaueraufmerksamkeit zu beeinflussen sind Bewegung von Objekten oder Figuren, die Tendenz den hellsten Bereich im Bild zuerst abzutasten und der Augenkontakt zu Figuren (z.B. bei Nahaufnahmen).

Ergänzend müssen noch spezifische Kameraperspektiven Erwähnung finden, welche zur Zuschauerbeeinflussung maßgeblich beitragen. Extreme Unter- oder Aufsichten²⁷ (*low angle, high angle*), das heißt die Kamera nimmt einen hohen bzw. niedrigen Aufnahmewinkel ein, drücken oft ein Statusverhältnis zwischen Figuren aus oder

²⁶ Winkler, S. 79.

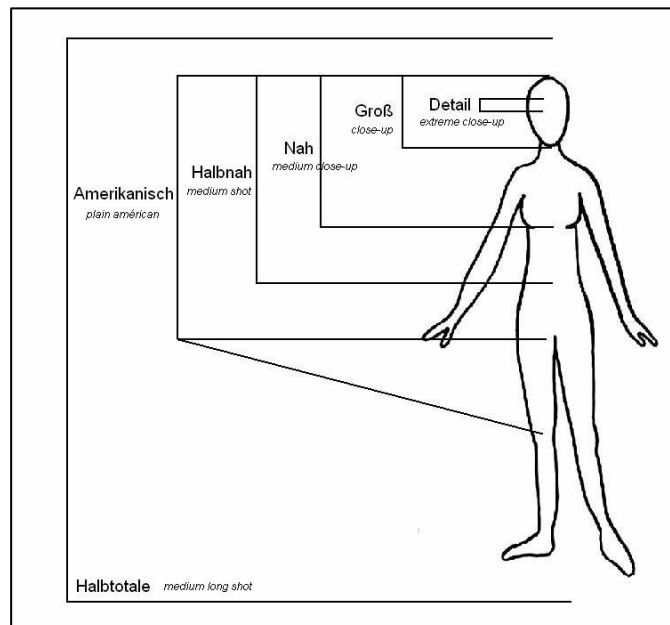
²⁷ Extreme Unter- und Aufsichten werden im allgemeinen Sprachgebrauch auch „Froschperspektive“ und „Vogelperspektive“ genannt.

verdeutlichen einen Wandel in einzelnen Figuren oder Figurenkonstellationen²⁸. Perspektivisch ergeben sich daraus Verzerrungen der wahrgenommenen Objekte oder Figuren. Sie erscheinen nach oben bzw. unten hin zulaufend. Die Objekte und Figuren erhalten in beiden Fällen eine visuelle Spannung, eine Mächtigkeit des Bildes.

Aufgrund der vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten sind Filmräume „somit letztendlich eine Darstellung dessen, was uns der Regisseur zeigen möchte, er „lenkt“ unser Blickfeld, unsere filmische Wahrnehmung.“²⁹

2.3) Einstellungsgrößen

Einstellungsgrößen und die Positionierung der Darsteller stehen dem Filmemacher zur Verfügung um ein Verhältnis zum Raum herzustellen. „Die Einstellungsgrößen [...] suggerieren verschiedene Entfernungen zwischen den Objekten im filmischen Raum und dem Zuschauer und dienen damit wesentlich der Nähe-Distanz-Regulierung zwischen beiden.“³⁰ Ich werde nur kurz die zur Verfügung stehenden Einstellungsgrößen anhand einer vereinfachten Darstellung erklären³¹. Welche Einstellungsgröße gemessen am menschlichen Körper wo anfängt und wo aufhört, wird in vielerlei Literatur unterschiedlich behandelt. Die Bezeichnungen der Einstellungsgrößen ähneln sich sehr, meinen aber dennoch oft nicht dieselbe. Meist unterscheiden sie sich minimal, wobei die Abweichung oft wenige Zentimeter beträgt.



²⁸ Wulff bemerkt, dass diese Formel des niedrigen Statusverhältnisses keinesfalls auf alle Untersichten angewandt werden kann. Viele Untersichten ergeben sich aus dem Kontext der Films und haben keinen symbolischen Wert. (vgl. Hans Jürgen Wulff: „Die Dramaturgien der schrägen Kamera: Thesen und Perspektiven.“ In: Image. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft, 2005).

²⁹ Till Rave: Wie das Kino Raum präsentiert. Tendenzen der Rauminszenierung im Gegenwartskino. Saarbrücken: VDM, 2008, S. 6.

³⁰ Khouloki, S. 115.

³¹ Abbildung 1: Eigenständig erstellte Graphik der Einstellungsgrößen.

Als Beispiel sollen Faulstichs³² und Bordwells unterschiedliche Auffassungen der halbnahen Einstellung dienen. Faulstich bezeichnet die Halbnahaufnahme als *full shot* und soll die Figur von Kopf bis Fuß zeigen. Bordwell hingegen benennt diese Einstellungsgröße als *medium shot* und umfasst den Körper ab der Taille aufwärts. Um Einheitlichkeit in meinen hier verwendeten Begriffen zu behalten, verwende ich Bordwells Begriffsbezeichnungen. Laut Bordwell unterscheidet man folglich zwischen der *Plan Américain*, der Amerikanischen Einstellung, die den Körper der Figur ab dem Knie oder der Hüfte aufwärts zeigt. Die halbnaher Einstellung (*medium shot*) zeigt die Figur ab der Taille. Bei der nahen Einstellungen (*medium close-up*, Portrait) ist die Figur ab der Brust zu sehen. Die Großaufnahme³³ (*standard close-up*) betont das Gesicht und Mimik der Figur und kann folglich deren emotionalen Zustand kraftvoller vermitteln. Die Detailaufnahme (*extreme close-up*) schenkt einem Teilbereich eines Gesichtes oder eines Objektes Aufmerksamkeit.³⁴ „Changing the framing of the profilmic space is a powerful device for narration to create hierarchies within the image, direct the spectator's attention to important details, give spatial overviews of scenes, and affect the spectator emotionally.“³⁵ Groß- und Detailaufnahmen vermitteln insbesondere Emotionen mithilfe des Gesichtsausdrucks. Unbewusst vollzieht der Zuschauer Grimassen, besonders dann, wenn er sie bei einer Figur sieht. Die Nahaufnahme betont Gesichtsregungen oder Gestiken. Der Zuschauer ist so nah an der Figur dran, dass eine intime Szene dementsprechend an Gewicht gewinnt. „Das *close-up* berührt als Großaufnahme [...] die Intimsphäre, da sie die soziale Distanz im Handlungsraum aufhebt.“³⁶ Der Darsteller weiß genau, wann und mit welcher Intensität er Mimik und Gestik einsetzen kann, um den größtmöglichen Nutzen aus seiner Darstellung für die Figur und die Geschichte zu holen. „Mouths, brows, and eyes become the principal sources of information and emotion, and actors must scale their performances across varying degrees of intimate framings.“³⁷ Wir beurteilen die innere Emotion einer Person schließlich am äußeren Erscheinungsbild, egal ob auf einer Leinwand abgebildet oder in Realität.

³² Vgl. Werner Faulstich: Grundkurs Filmanalyse. München: Wilhelm Fink, 2002, S. 115ff. Vgl. zusätzlich Katz, S. 121ff.

³³ Detail- und Großaufnahmen finden in figurenzentrierten Räumen große Verwendung. (Vgl. dazu Kapitel 4.1).

³⁴ Vgl. David Bordwell: The Way Hollywood Tells It. Berkeley: Univ. of California Press, 2006, S. 133.

³⁵ Per Persson: Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery. Cambridge: Cambridge University Press, 2003, S. 101.

³⁶ Beller, S. 18. Herv.i.Orig.

³⁷ Bordwell, 2006, S. 134.

Einstellungsgrößen, die insbesondere den Raum in der Darstellung einbeziehen sind die Halbtotale, die Totale und die Weitwinkelaufnahme. Die Halbtotale (*medium long shot*) zeigt einen Teil des Raums, in dem sich die Figuren befinden und die ganze Statur der Figur. Sie dient dazu, die Position der Figuren im Raum einzuschätzen. Noch leichter geht die Einschätzung der Positionierung mit der totalen Einstellung (*long shot*), welche den gesamten Raum und die sich darin befindlichen Figuren präsentiert. Andererseits kann eine bestimmte Figur, auf die sich die Szene konzentriert, eventuell nicht ausgemacht werden, bis schließlich nähere Einstellungsgrößen die Position der besagten Figur offenbaren. Weitwinkelaufnahmen (*extreme long shots* oder *wide angle shots*) werden meist verwendet, um die Weite einer Landschaft zu betonen. Beim Weitwinkelobjektiv lässt die lineare Verzerrung die geraden Linien gekrümmt erscheinen. Kombiniert mit Objekt- oder Figurbewegungen ist der visuelle Eindruck einer Weitwinkelaufnahme am stärksten, da sie den Raum nach hinten zu strecken scheint. Extreme Weitwinkelobjektive, das so genannte Fischauge, machen die Verzerrung so intensiv, dass eher von einer unnatürlichen Deformierung die Rede sein muss, als von einer die räumliche Tiefe betonende Verformung³⁸.

2.4) Schnitt und Montage³⁹

Im Laufe der Filmgeschichte hat sich das Filmpublikum – genauso wie der Film – weiterentwickelt und ist erfahrungsreicher im Umgang mit Schnitttechniken geworden. Ein plötzlicher Positionswechsel im Raum (Schnitt) reicht nicht aus, um den Zuschauer zu verwirren. „Während die Zeit verdichtet werden kann, indem eine Erzählung auf eine Stunde reduziert wird, findet räumlich ein Wechsel verschiedener Blickwinkel und Schauplätze statt.“⁴⁰ Die kognitiven Fähigkeiten des Zuschauers ermöglichen es ihm einen Positionswechsel im Raum anhand von Objekten, Figuren, Beschaffenheit gar nicht mehr bewusst wahrzunehmen und die Schnitte gedanklich miteinander zu verknüpfen.

³⁸ Vgl. Mikunda, S. 130f.

³⁹ Für diese Arbeit möchte ich von einem filmhistorischen Überblick über die Entstehung verschiedener Montagekonzepte absehen.

⁴⁰ Agotai, S. 96.

Wechselt die Kamera ihren Standort, sei es in einer Fahraufnahme oder durch einen Schnitt, hat auch der Zuschauer das Gefühl, sich zu bewegen.⁴¹

Der Schnitt ist grundsätzlichen Regeln der Kausalität und Kontinuität unterworfen, die jedoch im postmodernen Film oft gebrochen werden, um Verwirrung und Surrealität als künstlerisch integrativen Bestandteil des Films bewusst herbeizuführen.

Der Schnitt verbindet zwar die einzelnen Einstellungen und Szenen zu einer zusammenhängenden Geschichte. Was jedoch von filmischer Seite her inhaltlich intendiert ist, wird seitens des Zuschauers assoziativ und in Abhängigkeit vom persönlichen Erfahrungsschatz interpretiert.⁴²

Es ist üblich, dass sich von Einstellung zu Einstellung jeweils ein anderer Blickwinkel im Raum, oder eine Änderung der Einstellungsgröße ergibt. Um die Kontinuität zu wahren sollte dabei die 180°-Regel nicht gebrochen werden. Das heißt, dass die Kamera auf der Handlungsachse bleibt und sich nicht außerhalb dieser 180°bewegt. Ist es heutzutage nur bedingt notwendig die Handlungsachse unter allen Umständen beizubehalten. Sie kann aus Gründen der Innovation und des absichtlichen Regelbruchs gebrochen werden, ohne dass die Szenen dabei an Verständlichkeit verliert. Bordwell schreibt dazu:

Directors have long known that in stationary one-on-one dialogues, the axis of action provides redundant cues, and editors can occasionally break it without losing intelligibility. [...] In most contemporary American examples, the spatial relations are easy to grasp, and so disrespecting the axis isn't confusing.⁴³

Die 30°-Regel besagt, dass von Schnitt zu Schnitt mindestens 30° Unterschied im Kamerawinkel sein soll, damit der Perspektivwechsel für den Zuschauer als angenehm empfunden wird und nicht als unkontrollierter Sprung im Bild.

Das Schuss-Gegenschuss Verfahren (*shot-reverse-shot*) wird am häufigsten in Dialogszenen verwendet. Dieses konventionelle Verfahren gewinnt an Bedeutung, wenn z.B. nicht der Sprecher, sondern sein Gegenüber beim Zuhören gezeigt wird, während der Sprecher selbst nicht zu sehen ist. Dies macht die Reaktion der gezeigten Figur auf das Gesagte zum Mittelpunkt der Szene. Ein *over-shoulder-shot* wird auch oft eingesetzt, um ein Gespräch zweier Figuren zu verfolgen. Das heißt, die Kamera positioniert sich leicht versetzt hinter den Figuren, sodass der Blick auf

⁴¹ Ebd., S. 159.

⁴² Ebd., S. 102.

⁴³ Bordwell, 2006, S. 178f.

die jeweilige Figur über die Schulter der anderen freigegeben wird. Der Gegenschuss wird genauso auf die Figuren gegenüber eingesetzt. Somit sind beide Figuren stets im Bild und der räumliche Zusammenhang ist klargestellt.

2.5) Off-Raum

Das Unsichtbare, also der Raum außerhalb des Bildausschnitts, wird ebenso als filmisches Stilmittel eingesetzt, um dem Zuschauer gewisse Geschehnisse, die außerhalb seiner Sehmöglichkeiten liegen, vorzuenthalten bzw. ein Geheimnis daraus zu machen. Dieser unsichtbar existierende Raum wird Off-Raum genannt. Als Off wird auch „der Raum bezeichnet, der durch Blicke und Bewegungen von Figuren aus dem Bildraum hinaus oder Bewegungen in ihn hinein aktiviert wird.“⁴⁴ Das Spiel mit der Kadrierung und dem Off-Raum ist ein Spiel mit der Spannung:

Im Bewegungs-Bild und seiner kompositorischen Bewegungs-, Kadrierungs- und Montagechoreographie ist das räumlich-zeitliche Verhältnis vom Sichtbaren zum nicht mehr Sichtbaren zum noch nicht Sichtbaren zum partiell Sichtbaren (Décadrages) zum niemals Sichtbaren sequenziell fixiert.⁴⁵

Die festgelegte Wahrnehmungsperspektive des Zuschauers bedeutet einerseits Wissensvorsprung den Figuren gegenüber, wenn diese in die „falsche“ Richtung blicken und die herannahende Gefahr nicht kommen sehen. Andererseits eröffnet sich das noch nicht Sichtbare dem Zuschauer bei einer Kamerafahrt sukzessive, womit Spannungselemente Einzug nehmen, wie z.B. das plötzliche Auftauchen eines Angreifers. Raum existiert im Film also über seine Grenzen hinaus. Die Darsteller befinden sich im Raum, verdecken einen Teil davon und stellen ein Verhältnis zum Raum her. Schließlich setzt sich der Körper des Darstellers auch nach unten fort, auch wenn er z.B. nur ab der Hüfte aufwärts zu sehen ist. Der Off-Raum ist ein im Geist des Zuschauers erschlossener Raum, „der sich dem diegetischen Bild entzieht, und sich dann bildet, wenn der Seher aus den gegebenen Zeichen, also den visuellen (und auch akustischen) Erfahrungen des Gesehenen Schlussfolgerungen

⁴⁴ Rainer Rother (Hrsg.): Sachlexikon Film. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1997, S. 223.

⁴⁵ Michael Schuster: „Das Ende der Bilder in endlosen Bildern? Bewegungs-Bild und Interaktions-Bild.“ In: Onscreen / Offscreen. Grenzen Übergänge und Wandel des flimischen Raums. Hans Beller (Hrsg.), Ostfildern-Ruit: Hatje, 2000, S. 146.

zieht, Hypothesen bildet.“⁴⁶ Der Off-Raum des dargestellten Raums wird dem Zuschauer mittels der Montage und Kamerabewegungen sukzessive eröffnet,

wodurch nicht nur eine diffuse Veränderung des Bildraums, sondern ein Off-Raum geschaffen wird, der für die Filmerfahrung eine konstitutive Rolle spielt. [...] Die aneinandergereihten [sic!] Einstellungen eines Films produzieren zwangsläufig einen Off-Raum, der notwendiger Bestandteil der dargestellten Welt ist.⁴⁷

Bruce Block's allgemeine Definition von Raum im Film beinhaltet drei Punkte:

1. Der physische Raum vor der Kamera während der Dreharbeiten.
2. Der Unterschied zwischen dem Ort, an dem gedreht wurde und demselben Raum, wie er am Bildschirm zu sehen ist.
3. Die Charakteristika des Bildschirms oder der Leinwand, wo wir die Bilder betrachten.⁴⁸

Off-Raum ist allgemein für Block in zwei Kategorien zu unterscheiden. Einerseits der *closed* oder *enclosed space*, andererseits der *open space*. *Closed space* ist immer vorhanden, da die Grenzen der Leinwand oder des Bildschirms (*window frame*) ausnahmslos immer existent sind. *Open space* entsteht, wenn „[...] something in the frame is visually powerful enough to remove the frame and create space beyond it.“⁴⁹ Kinoleinwände, im Gegensatz zu Fernsehbildschirmen, haben es einfacher *open space* zu generieren, da die Blickweite des Zuschauers weitläufiger ist. Im Kino ist also eine Grenzüberschreitung des Raums einfacher zu erzeugen, als im Wohnzimmer am Fernsehbildschirm. Der Fernsehbildschirm ist durch die Raumumgebung, die den Bildschirm zusätzlich umgibt, begrenzt. Der Kinosaal ist abgedunkelt, um keine visuelle Ablenkung herbeizurufen.

Der filmische Raum ist in seiner Beschaffenheit lediglich ein Illusionsraum, der den Zuschauer im verdunkelten Kinosaal in eine andere Welt eintauchen lässt. Die Leinwand bildet die Grenze zum Bildraum, mit dem der Betrachter eine sinnliche und bewusstseinsformende Verschmelzung eingeht.⁵⁰

Starke visuelle dynamische Bewegung über die Grenzen der Kadrierung hinaus schaffen einen *open space*, da die starke Bewegung die Grenzen zu überschreiten scheint. Joachim Paech schreibt in seinem Essay über die Grenzüberschreitung und Erweiterung des narrativen Raums bzw. dessen Übersteigung:

⁴⁶ Rave, S. 7.

⁴⁷ Khouloki, S. 41.

⁴⁸ Vgl. Block, S. 2.

⁴⁹ Ebd., S. 66.

⁵⁰ Agotai, S. 53.

Sobald allerdings eine Bewegung (scheinbar) über den Rand ihrer Sichtbarkeit hinausgeht, teilt sich der szenische Raum über der Grenze des Bildraums in einen sichtbaren und einen unsichtbaren Raum, ein >Innen< und ein >Außen< des Bildes, der narrative Raum übersteigt die Grenzen seiner medialen Konstitution.⁵¹

Der Sinn dieser Grenzüberschreitung besteht darin eine Welt zu erschaffen „[...] that exists outside the frame lines of our screens. [...] it pops open the normally fixed, rigid frame lines that surround all of our pictures and gives the audience a sense of space beyond the frame.“⁵² Der Film hat es sich zur Aufgabe gemacht Welten zu erschaffen, die der Zuschauer im Augenblick des Betrachtens und darüber hinaus als real wahrnimmt.

2.6) Bewegung und Führung der Kamera

Bewegungen von Objekten und Figuren vor der Kamera einerseits, und die Bewegung der Kamera selbst andererseits, machen den Reiz des frühen Kinos verständlich. Die Kamera bewegt sich quasi als unsichtbarer Beobachter durch den Raum und erhöht auf diese Weise die emotionale und physiologische Einbindung des Zuschauers auf das Geschehen. Eine Kamerafahrt oder ein Zoom nach vorn kann Tiefe in Form einer Bewegung vermitteln. „Die Bewegung der Kamera ergreift den gesamten Bildraum und reißt schlagartig die Dimension der Tiefe auf; [...]“⁵³ Der Unterschied zwischen Zoom und Kamerafahrt liegt in der Dimensionalität der Kamera selbst. Zoomen, schwenken (*pan*) oder neigen (*tilt*) sind zweidimensionale Kamerabewegungen⁵⁴, wohingegen bei Aufnahmen mit Kamerawagen, Schienen (*tracking shot*) oder Kran (*crane shot*) sich die Kamera selbst dreidimensional bewegt. Bei allen Formen der Aufnahme bewegt sich der gefilmte Bereich in entgegen gesetzter Richtung zur Kamera. Schwenkt oder fährt die Kamera z.B. nach rechts, bewegt sich der gefilmte Bereich nach links usw. Langsame Fahrten oder Schenks offenbaren den Raum für Zuschauer und gegebenenfalls auch für die Figuren nur nach und nach. Viele Filme arbeiten damit, um Spannung aufzubauen, um dann in einen Schreckmoment überzugehen (z.B. eine langsame Kamerafahrt

⁵¹ Joachim Paech: „Eine Szene machen. Zur räumlichen Konstruktion filmischen Erzählens.“ In: Onscreen / Offscreen. Grenzen Übergänge und Wandel des flimischen Raums. Hans Beller (Hrsg.), Ostfildern-Ruit: Hatje, 2000, S. 100.

⁵² Block, S. 64.

⁵³ Winkler, S. 82.

⁵⁴ Vgl. Katz, S. 279ff. Ebenso gibt es das Rollen der Kamera um ihre eigene Achse als zweidimensionale Bewegung, was aber eher selten Verwendung findet.

offenbart letztendlich eine Leiche). So genannte Reißschwenks sind verfahren so schnell, dass der Raum verwischt und es für das Auge nicht mehr möglich ist den Raum abzutasten. Der Raum wird dadurch flächig und abstrakt, da sich alle Gegenstände und Figuren im Raum zu einer Ebene vereinigen.

Beim Zoom gibt es keine relative Geschwindigkeit der Objekte, die sich die Objekte nicht in Relation zu sich selbst und dem Raum bewegen, da nur der Bildausschnitt vergrößert oder verkleinert wird. Der dreidimensionale Effekt ist beim Zoom geringer; es entsteht eher eine Dehnung (Tiefe) bzw. ein Zusammenziehen (Flächigkeit) des Raums.

Kamerabewegung ist nicht nur wichtig, weil man den Figuren folgen kann, die sich im Raum bewegen, sondern auch weil man dem Zuschauer das Gefühl vermitteln kann, sich selbst durch den Raum zu bewegen und der Raum gewinnt damit an Tiefeneindruck: „Camera movement also separates the planes of the image and creates a more voluminous pictorial space.“⁵⁵

In langen Einstellungen ohne Schnitte kann der Regisseur mit einer so genannten Plansequenz die Beherrschung des Bildes demonstrieren. Oft sind es lange Kamerafahrten, die solche Sequenzen besonders eindrucksvoll und interessant machen.⁵⁶ Eine Plansequenz ist eine ungeschnittene Sequenz, die genauestens geplant werden muss, um den nahtlosen Kamerabewegung vollführen zu können. Die Plansequenz ist am nächsten an der Realzeit angesiedelt, da sie die Ereignisse ohne zeitlichen oder räumlichen Schnitt wiedergibt:

Die normale Suequent wird [...] mitunter als diskontinuierlich und zeitlich unvollständig charakterisiert, während die Grundeigenschaft der Plansequenz [...] eben gerade in einem kontinuierlichen Ablauf und in der vollständigen Präsentation der Handlung zu sehen ist.⁵⁷

In einer Szene viele Schnitt unterzubringen ist gang und gebe im heutigen Mainstream-Kino, wo hingegen die Plansequenz auf Schnitte verzichtet, um eben eine interessante Szene herbeizuführen. Der Schauspieler hat dadurch die Möglichkeit, seinem Spiel mehr Raum zu geben und der Zuschauer verfolgt die Figur sozusagen auf Schritt und Tritt. Mit der Plansequenz kann der Regisseur seine

⁵⁵ Bordwell, 2006, S. 137.

⁵⁶ Bordwell bemerkt, dass im Bereich der Low-Budget-Produktionen, lange Kameraeinstellungen keine Seltenheit sind. (vgl. Bordwell, 2006, S. 140).

⁵⁷ Eva-Maria Neißl: Das Spiel mit der Zeit. Zusammenfassung und Vergleich theoretischer Konzepte und Ansätze zur Analyse zeitlicher Strukturen und Gestaltungsmöglichkeiten im Film unter Berücksichtigung von Erkenntnissen aus Filmwissenschaft und Erzählforschung. Wien: Dipl., 2008, S. 50.

Fertigkeit im Umgang mit dem Raum unter Beweis stellen: „Durch den Einsatz von Kamerafahrten oder Schwenks, durch Zoom oder Änderung des Fokus kann innerhalb der Plansequenz einerseits Bewegung erzeugt werden, andererseits aber auch der Blick des Zuschauers gezielt gesteuert werden.“⁵⁸

Kamerafahrten⁵⁹ führen den Blick des Zuschauers zielgerichtet. Je nach Dynamik und Tempo erschließt sich der Raum für den Zuschauer auf unterschiedliche Weise und mit unterschiedlichem Emotionsgehalt. Genau wie eine rasante Kamerafahrt Haltlosigkeit vermittelt, kann eine langsame Kamerafahrt Spannung aufbauen. Bewegungen im Film ziehen den Zuschauer körperlich in die Geschichte hinein und beeinflussen dessen Körperreaktionen. Physikalische Reaktionen durch Kamerabewegungen oder Figuren- und Objektbewegungen sind z.B. Schwindel, Übelkeit, Reflexe, Anstrengungserscheinungen, klassische Konditionierung, Gesichterschneiden, grundlegende Stresssymptome: „Visual motion can make us seasick, visual distortions of verticality and horizontality can make us stumble, and the appropriate visual information in a movie can make us feel that we are floating in space.“⁶⁰ Eine schnelle Kamerabewegung oder -fahrt kann beim Zuschauer sogar das Gefühl einer Eigenbewegung hervorrufen und erschafft somit eine Dreidimensionalität des Raums. Dazu sind starke visuelle Reize nötig, um das Gehirn tatsächlich zu täuschen. Ein Beispiel: eine simulierte Achterbahnfahrt oder einer Karussellfahrt auf einer Kinoleinwand. Der Zuschauer sitzt aktuell nicht in der Achterbahn oder im Karussell, überträgt jedoch durch den starken visuellen Reiz das Gefühl der Geschwindigkeit und des Schwindels vermittelt und wirkt im Körper nach⁶¹. Bei der Fahrt durch den Lehmtunnel in BEING JOHN MALKOVICH wird aufgrund der Geschwindigkeit und der Vorwärtsbewegung eine unkontrollierbare Eigenbewegung suggeriert.

Mit einer Kamerafahrt rückwärts verhält es sich ähnlich wie mit der Fahrt vorwärts. Je nach Schnelligkeit und Kraft vermittelt dieses Stilmittel unterschiedliche Gefühlskomponenten. Jedoch stehen die Fokussierung eines Objekts, einer Figur

⁵⁸ Ebd., S. 51.

⁵⁹ Mit der Erfindung der Steadicam in den 1970ern wurden fließende Kamerabewegungen, statt der normalen Handkamera, einfach zu unterfangen. Eine Spezialweste verlagert das Gewicht der Kamera und ein speziell entwickelter Stativ-Arm dämpft ihre Bewegungen (vgl. Monaco, S. 96f).

⁶⁰ Anderson, S. 112.

⁶¹ Das in den 1950er Jahren beliebte Cinerama erzeugte eine starke Bewegungssillusion mithilfe von Stereo-Sound, drei Kameras und drei Projektoren, die das Bild auf einer riesigen gebogenen Leinwand projizierten (vgl. Monaco, S. 106f). Heutzutage tritt im IMAX-Kino dieser Effekt am deutlichsten hervor und wird auch dementsprechend während der Produktion des Films forciert. Das IMAX-Kino betont dabei eher die Weitläufigkeit und Tiefe des Raums.

oder Figurengruppe im Vordergrund und das stetige Entfernen von diesen. Die Offenlegung und Charakterisierung des Raums, der Figuren und wie sie im Verhältnis zum Raum stehen, verläuft sukzessive durch die Ausweitung des Raums aufgrund des Rückzugs der Kamera. Eine Rückwärtsfahrt wird oft eingesetzt, um eine Distanzierung vom Geschehen herbeizuführen, z.B. am Ende eines Films, um den Zuschauer aus der Geschichte zu entlassen. Schnelle, unübersichtliche Bewegungen rückwärts machen die Weite des Raums nicht einschätzbar und macht den Zuschauer unsicher, wohin die Reise geht bzw. wo und wann sie endet. Digitale Tricktechniken machen es möglich, Bewegungen durch Fensterscheiben und Wände oder Schlüsselloch durchzuführen – eine fließende Transition durch geschlossene Räume dank kameraunabhängiger Produktion.

2.7) Prozesse im Körper und deren Auswirkung

Das Individuum verfügt über ein reichhaltiges Repertoire an Erinnerungen, Gefühlen, Erfahrung und Wissen. Dieses Repertoire macht sich der Film zunutze, um einen bestimmten Gefühlszustand beim Zuschauer hervorzurufen.

The audience unconsciously reacts to the actor's performance, the music, and the visual components all the time. The components feed the audience visual information, and that information will always affect their moods, emotions, and feeling. The audience cannot escape the effects of the visual components.⁶²

Es wird eine bestimmte Raumwahrnehmung bewusst inszenatorisch aufgebaut, wobei sich hierbei der Begriff der Raumwirkung relativiert, da aus einer absichtlich herbeigeführten Wahrnehmung eines filmischen Raums, gleichzeitig seine Wirkung resultiert. „Emotional associations provided by music, *mise en scène* elements, color, sound, and lighting are crucial to filmic emotions [...]“⁶³ Es ergibt sich daraus die Frage, wie eine rein subjektbezogene Wirkung geschehen kann, wenn schon im Film eine gezielte Raumwirkung zum Einsatz kommt, die beim Zuschauer eine gewisse Gefühlsregung auslöst. Das soll heißen, wo ist die Grenze zwischen Raumwahrnehmung und Raumwirkung zu ziehen? Doris Agotai findet einen Anhaltspunkt in der Semiotik:

⁶² Block, S. 3.

⁶³ Greg M. Smith: „Local Emotions, Global Moods and Film Structure.“ In: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Plantinga, Carl und Greg M. Smith (Hrsg.), Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1999, S. 126. Herv.i.Orig.

Während die räumliche Tiefenstruktur [...] als Anlage im gebauten Raum entspricht, ist die Aktualisierung der Wirkung beim Betrachter gleichzusetzen. [...] Die Raumwirkung ist eine im Raum angelegte Struktur, die in der Folge vom Betrachter erkannt und verstanden, das heisst, aktualisiert wird. Mit dem Konzept der ‚Aktualisierung‘ gelingt es, den Begriff der Raumwirkung nicht aufzuspalten, sondern in einen Prozess einzubinden, der in zwei Phasen abläuft.⁶⁴

Das heisst, die Wirkung steckt also in der Wahrnehmung. Der Regisseur verfügt über das Wissen und die Mittel einen Raum auf eine spezifische Wirkung hin zu konstruieren. Die meisten Filmtheorien klammern den optischen Stil eines Films in Hinblick auf dessen emotionale Wirkung jedoch aus. Der Film verwendet jedoch Gestaltungsmittel,

die – strategisch, ja sogar manipulativ eingesetzt – beim Betrachter intendierte Wirkungen entfalten. [...] Durch deren gezielten Einsatz aktiviert der Regisseur die Imagination und die Emotion des Zuschauers – einen Prozess, der neben weiteren filmgestalterischen Aspekten inhaltlich und formal auch auf räumlicher Ebene abläuft.⁶⁵

Wie viele Anhaltspunkte und Informationen dem Zuschauer geboten werden, damit er sich im Raum orientieren kann oder ob dem Raum überhaupt soviel Bedeutung beigemessen werden soll, unterliegt jedoch der Entscheidung des Regisseurs. Schuster spricht über das heutige Kinoerlebnis euphorisch von einem

Überwältigungsszenario extremer physischer Erschütterung. [...] gefeiert wird die alles hinweg reißende existenzielle Erfahrung der Hitze, Kälte, Höhenangst, Schwerkraft, Beschleunigung, Schnelligkeit, Trägheit, Vibration, klaustrophobischen Enge, des Drucks, des Aufpralls – ein Kino der Stimuli, ein Feuerwerk der Intensitäten, ein Taumel der Erregungen, in Hochgeschwindigkeit oder Superzeitlupe ausgedehnt vorgetragen, welche Spannung zwischen der Distanz vor der Leinwand, die relative Sicherheit im Zuschauersessel einerseits und der Involvierung andererseits bis zur jeweiligen Grenze zu steigern und auszureizen versuchen.⁶⁶

Schuster unterscheidet wohlgerne zwischen der grobmotorischen Stilllegung des Körpers des Zuschauers und dessen entgegen gesetzter „immensen internen Bewegtheit des Körpers“⁶⁷. Die Reizverarbeitung innerhalb des Körpers verläuft ungeachtet der Intensität unbewusst und unkontrollierbar ab. Die äußerliche Sichtbarkeit der Reizverarbeitung zeigt sich in der Mimik, muskulärer Anspannung, nervöser Zuckungen. Das heisst abschließend, trotz Fixierung des Zuschauers auf

⁶⁴ Agotai, S. 43f.

⁶⁵ Ebd., S. 15.

⁶⁶ Schuster, S. 131f.

⁶⁷ Ebd., S. 133.

einen Sitz im Kinosaal, kann von einer Stilllegung des Körpers kaum gesprochen werden. Dieser Energieausstoß ist ein Verhaltensmuster, das noch aus prähistorischen Zeiten stammt und uns – wenn auch abgeschwächt – geblieben ist. Reflexartig machen wir uns bei bestimmten Reizeinflüssen auf Flucht oder Angriff bereit. Heute dient dieser Reflex kaum zur Überlebenssicherung. Im Fall des Kinos geben wir uns absichtlich diesen Reizen hin, um den daraus entstehenden emotionalen Effekt zu erhalten.

Digitale Gestalttechniken erhöhen die physiologische Wirkung von abgebildeten Räumlichkeiten zusätzlich, da sie unmögliche Bewegungen und Fahrten durch den Raum dank der Computertechnik möglich machen können.

Fakt ist jedoch, dass das Publikum nicht nur im Kinosaal sitzt und nichts tut, außer auf die Kinoleinwand zu sehen. Kognitive Prozesse sorgen dafür, dass visuelle und auditive Informationen ans Gehirn weitergeleitet und dort verarbeitet werden. Physiologisch gesehen spielt sich folgendes ab:

When a viewer attends to a film, this initiates a mental flow; this flow is a fundamental frame for understanding the emotional impact of film. Processing occurs in roughly this fashion. First, a given film/shot activates ear and eye. These perceptual clues are then processed in the rear part of the brain by a series of filterings and synthesizations to model three-dimensional objects. If this construction of objects is successful it will lead, via a series of mental processes (for instance, matching what is seen with memorized information), to a mental representation of what is seen and heard. This in turn induces affective reactions in part determined by attention and the activation of memories and associations. The film reception processes will then activate representations of possible actions and perhaps induce muscle tension and an activation of the frontal and prefrontal brain areas linked to motor actions.⁶⁸

Anders betrachtet gehen äußere und innere Prozesse ineinander über, die sich in äußeren und inneren Räumen abspielen. Agotai bezieht sich dabei begrifflich nicht auf die allgemeine Physiologie eines Menschen, sondern konzentriert sich eher auf das Individuum und dessen subjektives Empfinden:

Der Film zeigt, dass neben einem objektiv quantifizierbaren, äusseren [sic!] Raum ein innerer, subjektiv empfundener Raum eine Wirkung entfaltet, die er seinerseits auf die Handlung der Geschichte überträgt. Der innere Raum ist an eine subjektive Sicht gebunden, die einen Wahrnehmungsprozess durch einen Betrachter impliziert.⁶⁹

⁶⁸ Torben Grodal: „Emotions, Cognitions, and Narrative Patterns in Film.“ In: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Plantinga, Carl und Greg M. Smith (Hrsg.), Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1999, S. 132.

⁶⁹ Agotai, S. 25.

Der äußere Raum ist der real existierende Raum, der in seiner Materialität vom Betrachter wahrgenommen wird, während der innere Raum der subjektiven mentalen Landkarte entspricht, die sich in der Gedankenwelt des Betrachters formt. Das Individuum spielt hierbei eine zunehmend wichtige Rolle. „Der innere, mentale Raum, der im Kopf des betrachtenden Subjekts entsteht, basiert auf Leistungen der Informationsverarbeitung eines individuellen Erfahrungsschatzes einerseits und äusserer Stimuli andererseits.“⁷⁰ Aus der Raumwahrnehmung der einzelnen Personen entsteht die subjektive Raumwirkung. Der Filmmacher macht sich diese Tatsache zunutze, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers aktiv zu lenken:

Der Schnitt verbindet zwar die einzelnen Einstellungen und Szenen zu einer zusammenhängenden Geschichte. Was jedoch von filmischer Seite her inhaltlich intendiert ist, wird seitens des Zuschauers assoziativ und in Abhängigkeit vom persönlichen Erfahrungsschatz interpretiert.⁷¹

Der Zuschauer nimmt den Schnitt nicht unmittelbar wahr, denn er bringt die Einstellungen sofort mit dem angestrebten kausalen Kontext in Verbindung und formt daraus eine begreifbare Kontinuität.

⁷⁰ Ebd., S. 41.

⁷¹ Ebd., S. 102.

3) Spezifische Raumgestaltungsmittel in den Filmen von Charlie Kaufman

3.1) Kadrierung in BEING JOHN MALKOVICH, HUMAN NATURE und ADAPTATION

Die Kadrierung – bei Bruce Block *window frame*⁷² – bezeichnet den Rahmen des Bildausschnitts, der sich zusammensetzt aus der Bildgröße und dem Bildformat, und durch deren Umgestaltung es zu veränderten räumlichen Wirkungen kommt. Der Bildraum ist die Suggestion der Präsenz eines realen Raums. Die Kadrierung begrenzt zwar das Blickfeld, stellt aber nicht das Ende des gezeigten Bildraums dar⁷³. Somit bestimmt die Kadrierung die Grenze zwischen dem filmbildlichen Universum und dem unsrigen. Im englischen Sprachgebrauch ist im Umgang mit der Kadrierung von *framing* die Rede.

In BEING JOHN MALKOVICH spielt die Kadrierung in Kombination mit einer weichen Maske⁷⁴ eine große Rolle. Diese Maske erinnert an einen Tunnelblick; es scheint der Ausgang desselben Tunnels zu sein, durch den die Figuren kriechen. Der Blick, der den Raum gesehen durch John Malkovichs Augen freigibt (Malkovichs *point-of-view*⁷⁵), beinhaltet eine Kadrierung in doppelter Hinsicht: Der Zuschauer sieht den für ihn bestimmten und begrenzten Bildausschnitt – er sieht genau das, was der „Eindringling“ in Malkovichs Kopf sieht, wobei auch dieser einer Kadrierung unterliegt, da sein



⁷² Vgl. Block, S. 25.

⁷³ Vgl. Kapitel 2.5. Der so genannte *split screen* (vgl. Bordwell, 1985, S. 77 und vgl. Rother, S. 275f), eine Form der Aneinanderreihung von Einstellungen, lässt es sogar zu, zwei oder mehrere Kadrierungen gleichzeitig zu sehen: „Die gleichzeitige Präsentation von verschiedenen Teilansichten des filmischen Raums rückt die Fragmentisierung des Raums durch den Film stärker ins Bewusstsein des Zuschauers. Sein Blick oszilliert zwischen den einzelnen Einstellungen und muss diese wie ein Puzzlespiel, bei dem die Teile nebeneinander liegen, aber die Zwischenteile fehlen, zusammenfügen.“ (Khouloki, S. 92) Bei normalen Schnittfolgen wird der Blick des Zuschauers stärker gelenkt und die Linearität ergibt sich aus der Einstellungsfolge und nicht aus mehreren Einstellungen in einem Bild. Beim *split screen* muss der Zuschauer mehrere Bildausschnitte ansehen, um daraus den Raumzusammenhang selbst zu eruieren. Jedenfalls haben *split screens* die einzigartige Möglichkeit, verschiedene Raumperspektiven nicht nur nacheinander, wie in der üblichen Montage, sondern gleichzeitig zu präsentieren.

⁷⁴ Maske: „Abdeckung, die Partien des Filmmaterials vor der Belichtung schützt und bei der Aufnahme oder beim Kopieren eingesetzt wird.“ (Rother, S. 193).

⁷⁵ Abbildung 2: BEING JOHN MALKOVICH, Minute 29. Vgl. Kapitel 3.2.

Blickfeld begrenzt wird durch die Augen John Malkovichs. In der letzten Szene des Films ist dieses eingeschränkte Blickfeld sogar noch vorherrschender und verkleinert das sichtbare Bild umso frappierender. Dieses Schlussbild erhält dadurch seine Endgültigkeit und transportiert die Ohnmacht angesichts Craigs Handlungsunfähigkeit im Körper von Maxines und Lottes Tochter.

Rückblicken in die Vergangenheit der Figuren in HUMAN NATURE sind ebenfalls mit weichen quadratischen Masken umrahmt, die einerseits die Kadrierung zusätzlich verkleinern und andererseits den Eindruck alten Filmmaterials entstehen lassen⁷⁶. Die Farben sind blass und scheinen wie von einem alten Filmprojektor wiedergegeben. Unter Berücksichtigung des abgedunkelten Kinosaals und der Maske, wird der Bildausschnitt verkleinert und von der übrigen Handlung abgespaltet. Für den Eindringling in John Malkovichs Kopf bedeutet dies sinnverwandt die Abspaltung bzw. Abgrenzung von der eigenen Identität.



Genau wie die Kadrierung, der Bildausschnitt, zur Gestaltung des Films beitragen kann, vermag die Komposition des Bildes eine künstliche Kadrierung herzustellen. Ein Beispiel hierfür findet sich in ADAPTATION. Wir sehen Charlie nackt auf einem Stuhl sitzend und auf einer Schreibmaschine schreibend vor⁷⁷. Er befindet sich im Bildmittelpunkt, während ihn der Türstock und die Wände zum Eingang seines Zimmers umrahmen. Die Dunkelheit seines Zimmers und die Schwärze der Wände verkleinern den tatsächlich klar erkennbaren Bildausschnitt. Die Jalousie und das Waschbecken auf der linken Seite verleihen dem Bild noch Plastizität, um die Dreidimensionalität der Wohnräume und Charlies Position in der Tiefe des Raums nicht vergessen zu lassen.



⁷⁶ Abbildung 3: HUMAN NATURE, Minute 2. Derartige Rückblicke in die Vergangenheit der Figuren kommen in HUMAN NATURE immer wieder vor.

⁷⁷ Abbildung 4: ADAPATION, Minute 46.

3.2) Point-of-view in BEING JOHN MALKOVICH

Point-of-view Aufnahmen, die so genannte subjektive Kamera⁷⁸, bringen zusätzliche emotionale Einbindung und Spannung mit sich, weil man scheinbar durch die Augen eine der Figuren sieht. Spannungsaufbau erfolgt wenn sich der Zuschauer z.B. nicht sicher sein kann, aus wessen Sicht er gerade sieht oder der Regisseur baut dieses Element als Täuschung ein. Oft werden *point-of-view* Aufnahmen mit anschließenden *close-ups* kombiniert, um einerseits die gefühlsbetonte Mimik der Figur und anschließend seine Sicht der Dinge zu zeigen, um die Ursache seiner Gefühlsregung preiszugeben.

Drawing on those conventions, the film can affect the viewer through framing, editing, and camera movement. The close-up can be used to create intimacy with a protagonist or to elicit disgust and revulsion toward an unsympathetic character. Through editing, the filmmaker can align us perceptually with a character through point-of-view structures that alternate between what a character sees and his or her reaction.⁷⁹

Verwackelte Einstellungen mit einer Handkamera schaffen eine Identifikation mit der Figur, die sich z.B. gerade in einer Angst einflößenden Situation befindet, egal ob aus objektiver oder subjektiver Sicht. Der Regisseur drängt dem Zuschauer mit der subjektiven Kamera die Position der Figur auf und bindet ihn unmittelbar in dessen Wahrnehmung ein – ein radikales Mittel der Aufmerksamkeitssteuerung und Identifikation:

Da der Film ein visuelles Medium ist, eignet er sich besonders gut dazu, die visuelle Wahrnehmung der Hauptfiguren zu imitieren. Im traditionellen Spielfilm geht der Zuschauer im Allgemeinen davon aus, dass alles, was er sieht, auch von einer oder mehreren Figuren wahrgenommen wird oder wurde.⁸⁰

Die identifikationsstiftende *point-of-view* findet seinen Höhepunkt im Blick in den Spiegel⁸¹. Der Blick des Zuschauers richtet sich auf einen Spiegel, das Gesicht, das er darin erblickt, ist jedoch das eines anderen. Aus den Einsatzmöglichkeiten von *point-of-view* Einstellungen entwickelt sich die Frage des selbstständigen oder

⁷⁸ Vgl. Rother, S. 287.

⁷⁹ Plantinga, 2009, S. 120.

⁸⁰ Stefani Brusberg-Kiermeier: „Kampf der Fakten und Gefühle. Erzählen und Erinnern in MEMENTO, PAYCHECK und ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND.“ In: Camera doesn't lie. Helbig, Jörg (Hrsg.): Trier: Wvt Wissenschaftlicher Verlag, 2006, S. 123.

⁸¹ Vgl. Abbildung 2. Eine Einführung in die düstere und von Verzweiflung und unerfüllten Wünschen geprägte Stimmung bringt Craigs Umsetzung von Bela Bartóks „Musik für Saiteninstrumente, Schlagzeug und Celesta“. Craig vermittelt den Grundton und das Motiv des Spiegels mit seinem Marionetten-Ballett.

unselbständigen Blicks des Zuschauers auf die Leinwand: „Statt die Welt so zu sehen, wie sie ist, sehen wir ein Spiegelbild. Dies zwingt uns für kurze Zeit, eine verzerrte Wirklichkeit zu sehen.“⁸²

Der Zuschauer hat aufgrund der Wahrnehmungslenkung durch die Kamera nicht immer die Wahl, was oder was zuerst er sich auf der Leinwand ansehen soll. Die Blicke der Figuren auf der Leinwand setzen die Erwartungshaltung und Neugier des Zuschauers fest, wohin oder worauf diese Blicke gerichtet sind. Dessen ungeachtet wird der filmische Raum ausgehend vom Blick des geöffnet und leitet so seine Entfaltung ein.

Der Blick, das ist seine Besonderheit innerhalb der kinematographischen Anordnung, ist dabei doppelt bestimmt: Während eine Produktanalyse untersuchen kann, nach welchen Regeln die Blicke der Protagonisten auf der Leinwand organisiert sind, ist es ein zweiter Blick – der Blick des Zuschauers – der dieses Geschehen überhaupt erst erschließt; [...].⁸³

Durch die *point-of-view* Einstellungen und der *voice-over* Stimme des Eindringlings aus dem Off in BEING JOHN MALKOVICH, wird dem Zuschauer des Films derselbe Beobachterstandpunkt gegeben. Das Vergnügen, das Leben eines anderen aus einem unentdeckbaren Versteck zu beobachten, kommt dem Voyeurismus nahe:

Im Grunde sind wir alle Voyeure – wir stecken unsere Nasen in das Privat- und Intimleben von Leuten auf der Leinwand, ohne dass uns jemand darum gebeten hätte, dass wir uns in seine Angelegenheiten mischen. Wie [sic] bedienen uns einfach selbst und stillen unseren Appetit nach einer Wirklichkeit, die nicht die unsere ist.⁸⁴

Zuschauer und Figuren sind Teil von Malkovichs Alltag. Dieser weiß zuerst nicht, dass er „beobachtet“ wird und sich jemand in seinem Kopf „versteckt“ hat. Sich einen Film anzusehen beinhaltet schon von vornherein Kennzeichen des Voyeurismus: „In fact, much psychoanalytic film theory assumes that pleasure in looking, or scopophilia, defined as essentially a voyeuristic and sexual pleasure, is central to spectatorship.“⁸⁵ Als Malkovich von den Machenschaften gegen ihn erfährt, erkennt er, dass seine Identität und Privatsphäre als Ware angeboten wird. „Voyeurism is often accompanied by some degree of shame or guilt in doing or seeing something illicit. [...] This shame effect may be present in the whole situation, but it becomes

⁸² Jeremy Vineyard: Crashkurs Filmauflösung. Kameratechniken und die Bildsprache des Kinos. Frankfurt am Main: Zweitausendeins, 2001, S. 58.

⁸³ Winkler, S. 200.

⁸⁴ Vineyard, S. 55.

⁸⁵ Plantinga, 2009, S. 23.

forcefully explicit when the voyeur is discovered by the person being looked at.”⁸⁶ Die hier erwähnte Scham und Schuld findet sich in den beteiligten Personen sehr gering. Verstärkt wird der Eindruck des Voyeuristischen durch eine Maske, ähnlich einer in vielen Filmen eingesetzten Imitation des Blicks durch ein Fernglas, die zur Begrenzung des Blickfelds beiträgt und gleichzeitig die Unkontrollierbarkeit des „Lust“blicks verdeutlicht. Der interessante und zugleich ängstigende Gedanke, in das Bewusstsein einer anderen Person einzudringen

[...] wird jedoch durch die banale Seherfahrung, in welcher der Zuschauer die Idee voyeuristisch erlebt, persifliert. Alle Figuren, die sich in Malkovich neu erfahren, geraten in einer Mischung aus Verzückung und furchtsamer Verwirrung außer sich; die Ästhetik dieses Erlebnisses ist jedoch trivial. [...] Die Beschränkung des subjektiven Kamerablicks, der Malkovichs Perspektive einnimmt, wird radikalisiert, indem sogar die Bildränder schwarz maskiert werden. Dieses extrem eingeeengte Sichtfeld zeigt noch dazu belanglose Szenen aus Malkovichs ödem Alltag wie das Abräumen eines Tellers mit angebissenen Toastbrot.⁸⁷

Dennoch sind die Figuren fasziniert von diesem Erlebnis und kommen „verändert“ wieder heraus. Die Gefühlswelt John Malkovichs überträgt sich auf den Beobachter, wodurch z.B. Lotte an den Empfindungen, die Malkovich verspürt, wenn er unter der Dusche steht oder sich abtrocknet, gefallen findet. Diese Erfahrung führt in ihrem Fall dazu, dass sie sich zu einem transsexuellen Dasein bekennt. Für den Eindringling ist ein anderer Blickwinkel nicht zugänglich, da er von Malkovich gesteuert wird. Einzig und allein Craig Schwartz ist in der Lage, Malkovich und somit dessen Blick zu kontrollieren.

3.3) Montage in ADAPTATION

Die Montage beschreibt eine Aneinanderreihung von Einstellungen und Szenen, die zur Etablierung einer für den Zuschauer realen Welt auf der Leinwand führen. „Die Montage ermöglichte erstmals einen kinematographisch elaborierten Blick für eine räumlich omnipräsente Schaulust beim Publikum, befreit von der natürlichen Schwerkraft des menschlichen Blickwechsels im physikalischen Raum.“⁸⁸ Welche

⁸⁶ Persson, S. 139f.

⁸⁷ Katja Hettich: Die melancholische Komödie: Hollywood außerhalb des Mainstreams. Marburg: Schüren, 2008, S. 94.

⁸⁸ Beller, S. 46.

Schnitttechniken letztendlich in einem Film verwendet werden, hängt vom Genre und der Absicht des Regisseurs ab.

Die Schnelligkeit zwischen Schnitten variiert je nach Intention einer Sequenz. Eine Actionszene weist demnach wesentlich schnellere Schnittfrequenz auf, als z.B. eine Romantikszenen.

A sequence can have many quick cuts that generate a fast rhythm, or fewer cuts that create a slow rhythm. If the edits have a faster rhythm, it's easier for the audience to sense the tempo. As the time between cuts increases, the audience's sense of the editorial tempo diminishes.⁸⁹

Je schneller die Schnittfrequenz, umso dynamischer wird die Szene, umso höher ist jedoch auch die Gefahr, dass der Zuschauer die Orientierung verliert: „Rapid editing obliges the viewer to assemble many discrete pieces of information, and it sets a commanding pace: look away, and you might miss a key point.“⁹⁰ Dass die Montage nicht einfach nur ein technisches Mittel zur Vermittlung von Bildinformationen ist, sondern auch Emotionen weitergibt, beschreibt Gabriele Hübner-Voss: „[Die Montage] hat Mittel zur Verfügung, Emotionen zu erzeugen, die weit über die Kraft des einzelnen Bildes hinausgehen.“⁹¹

Innerhalb eines Films besteht weiters die Möglichkeit Verdichtungen, Streckungen, Verlangsamung oder Beschleunigung von Zeit einzusetzen. Die am Anfang von ADAPTATION gezeigte Montage von Beginn der Evolution bis zu Kaufmans Geburt stellt eine extreme Verdichtung der Zeit innerhalb von Sekunden dar. Die Montagesequenz von Kaufmans Vorstellung der Evolution verdeutlicht die Dichtigkeit seiner existentialistischen Denkweisen, Fragestellungen und Ängsten. Gleichzeitig wird dem Zuschauer die Vielfalt, Schöpferkraft und Geschwindigkeit des menschlichen Denkprozesses vor Augen geführt. Diese und andere Sequenzen enthalten Inserts mit Sequenzbeschreibungen, welche den pseudodokumentarischen Einfluss betonen. Millionen von Jahre werden innerhalb kürzester Zeit gebündelt präsentiert. Derartige zeitliche Manipulationen innerhalb einer Sequenz oder Einstellung finden auf verschiedenste Weise vielfach Verwendung. Die rasanten Schnittfolgen in ADAPTATION verlangt beim Zuschauer sehr schnelles Sehen und Denken. Der Zuschauer erlebt „die Kopfgeburten des Protagonisten sowie Susan

⁸⁹ Block, S. 165f.

⁹⁰ Bordlwell, 2006, S. 180.

⁹¹ Gabriele Hübner-Voss: Schnitte in Raum und Zeit. Notizen und Gespräche zu Filmmontage und Dramaturgie. Berlin: Vorwerk 8, 2006, S. 36.

Orleans philosophische Betrachtung der Evolution in mehreren Bildfolgen, die sich in ihrer Ästhetik von dem sonst realistischen Duktus des Films abheben.“⁹² Zuerst sehen wir einen Vulkanausbruch in einer von Lava überströmten Landschaft. Der Ausbruch geht sofort über in eine Zeitrafferaufnahme der Gezeiten bzw. der Entwicklung der Gewässer. Diese werden von Quallen und Amphibien abgelöst, die sich an Land begeben. In Zeitraffer wachsende Wiesen und Pflanzen, Insekten, Pilze kommen in Erscheinung. In einem kurzen Moment werden die Dinosaurier von einem Meteoriten vernichtet. Schnee überdeckt Berge und schmilzt wieder. Ein verwesender und von Maden zerfressender Fuchs wird als nächstes gezeigt. Die Bildung der Gebirge, die Urmenschen und die Entstehung der Zivilisation folgen in rasanter Geschwindigkeit. Bis zur Geburt eines Babys – hier vermutlich Charlie selbst. Ein Schnitt erfolgt und wir sehen Charlie an einem Tisch in einem Restaurant sitzen. Er sitzt gegenüber einer Filmproduzentin, die mit ihm das neue Filmprojekt bespricht. Wir sehen zuerst jedoch nur Charlie, der seinen hypochondrischen Anwandlungen und seinem Minderwertigkeitsgefühl mittels *voice-over* Stimme Ausdruck verleiht. Die Schnelligkeit und Aneinanderreihung des Bildmaterials verdeutlichen das Prinzip der Montage:

Elemente, die aus unterschiedlichen Zusammenhängen stammen oder eine unterschiedliche ästhetische Anmutung haben, werden zu einem neuen Ganzen kombiniert, wobei die relative Eigenständigkeit der Materialien zumindest soweit gewahrt bleibt, daß [sic!] sie als einzelne erkannt werden, und in ein für die Montage konstitutives Spannungsverhältnis zum neu entstehenden 'Werk-' oder Gesamtzusammenhang treten.⁹³

Die Unsicherheit und Unordnung der Hauptfigur wird durch diese schnelle Schnittfolge, die den Rausch an Kreativität, illustriert. Die Montage erlaubt es, eine zeitliche Krümmung zwischen Bilderfolgen herzustellen⁹⁴. So auch hier, wenn die ganze Evolutionsgeschichte innerhalb kürzester Zeit wiedergegeben wird. Solche Sequenzen mit schnellen Montageeinstellungen sind häufig in Adaptation zu finden. In der 39. Minuten wird uns Charles Darwin gezeigt, der im Zeitraffer seine Schriften verfasst, Charlie, der in sein Auto steigt, Laroche, der sich um seine Pflanzen kümmert und Susan, die daheim auf ihrem Laptop schreibt. Alle Einstellungen sind in Zeitraffer aufgenommen und die Kamera schwenkt dabei von links nach rechts. Somit entsteht ein fließender Wechsel von Raum zu Raum, da sich die Bewegung

⁹² Hettich, S. 89.

⁹³ Winkler, S. 89.

⁹⁴ Vgl. Monaco, S. 221.

der Kamera sukzessive mitbewegt. In der letzten Einstellung wechselt die Bewegung in eine Aufwärtsbewegung und zeigt die Geisterorchidee in Großaufnahme. Anschließend spricht Charlie in sein Diktiergerät, was der Zuschauer am Anfang des Films gesehen hat: Er erzählt die Anfangsmontage der Evolution nach.

Wenig später im Film verfasst Charlie in seiner Verzweiflung über den Termindruck völlig unkontrolliert eine Niederschrift. Wieder sehen wir etliche Zeitraffereinstellungen von Blumen, Laroche, dem Gerichtssaal, das Blühen einer Orchidee. Charlies Gebrabbel verläuft genauso schnell und konfus wie die Montage selbst. Sogar Charlie ist in Zeitraffer zu sehen, wie er auf seine Schreibmaschine einhämmert. Die Absurdität kommt zum Höhepunkt, als eine Einstellung den alten Charles Darwin zeigt und mit Fäusten in die Kamera schlägt. Letztendlich stellt sich heraus, dass diese Sequenz ein Angsttraum gewesen sein könnte, da Charlie darauf in seinem Bett aufwacht. Diese Montagesequenzen dringen in den Kopf der Hauptfigur ein und erwecken im Zuschauer „widerstreitende Gefühle zwischen Faszination und Schrecken“⁹⁵. Voigts-Virchow setzt diese Sequenzen in Beziehung zur Metanarrativität des Films:

Die rapide, unstrukturierte Montage der Szenen suggeriert Panik und Unordnung. Was der Zuschauer sieht, ist eine Medienkombination von Bruchstücken und Fehlanfängen in einem Prozess der Filmadaption: Brainstorming an einem Diktiergerät, Buchstaben, das Klappern einer Schreibmaschine, die danach gefilmten und montierten Bilder.⁹⁶

Hübner-Voss teilt der Montage in diesem Zusammenhang auch eine charakterisierende Eigenschaft zu: „Mit den Mitteln der Montage kann man Innenwelten abbilden, Bilderketten herstellen, für deren Abfolge es nicht unbedingt nachvollziehbare Ursachen und Begründungen geben muß [sic!].“⁹⁷ Diese Montagesequenzen sollen dem Zuschauer die Unordnung in Charlies verwirrtem Wesen aufzeigen und seinen unausweichlichen Zwang, eine künstlerisch wertvolle Arbeit leisten zu müssen.

⁹⁵ Hettich, S. 96.

⁹⁶ Eckart Voigts-Virchow: „I'll show you the life of the mind!“ Implizite Autoren, Metanarrativität, unzuverlässiges Erzählen und unzuverlässige ‚Wahr-Nehmung‘ in Joel Coens BARTON FINK und Spike Jonzes ADAPTATION.“ In: Camera doesn't lie. Helbig, Jörg (Hrsg.), Trier: Wvt Wissenschaftlicher Verlag, 2006, S. 113.

⁹⁷ Hübner-Voss, S. 45.

4) Bildkomposition und Objekträume

Objekt- oder figurenbezogene Raumkonstruktionen richten sich nach den Spannungsgehalt einer Szene. Spannungsschwerpunkte werden gesetzt oder intentional weggelassen bzw. entfernt, um die Spannung einer Komposition zu erhöhen und zu lenken. „Indem man die visuelle Spannung der Gegenstände auf der Leinwand eindringlich wahrnimmt, gewinnt ihre scheinbare Realität an Überzeugungskraft.“⁹⁸ Die visuellen Spannungsschwerpunkte werden gemeinhin in Balance gehalten, bis aus der Handlung heraus motiviert ein Ungleichgewicht stattfindet, um z. B. eine diffizile Beziehung zwischen Figuren zu charakterisieren: „Die Anordnung der Objekte im Raum allein kann zur Charakterisierung eines Konflikts maßgeblich betragen und damit einen psychischen Prozess visuell inszenieren.“⁹⁹ Elemente, welche die Aufmerksamkeit des Zuschauers im Bild hin und her lenken und in einer gewissen Reihenfolge abgetastet werden, werden zielgerichtet für den Spannungsaufbau der Bildkomposition arrangiert. Mikunda schreibt dazu:

Wenn die Bildkomposition derart angelegt ist, dass ihre Elemente unterschiedliches visuelles Gewicht ergeben, entsteht der Eindruck eines mit hoher Energie erfüllten Spannungsmusters. Elemente mit gleichem visuellem Gewicht jedoch stehen zueinander in einer Pattstellung, wobei nur ein schwaches Spannungsmuster gebildet wird.¹⁰⁰

Ferner wird die Zuschaueraufmerksamkeit außerdem von der Größe der Objekte, sowie deren Lage im Raum, Beschaffenheit, Helligkeit und Bewegung beeinflusst. Da wir nun die allgemeine Anwendung der Spannungsinduktion in einem Bild kennen, kommen wir nun zu individuellen Raumkompositionen.

4.1) Figurenzentrierte Räume/Leere Räume

Wie die Bezeichnung in der Überschrift schon definiert, befinden sich bei figurenzentrierten Räumen Figuren, seltener Objekte, im Blickpunkt des Interesses. Mimik, Gestik und Körpersprache in halbnahen oder nahen Einstellungen sind ein wichtiger Bestandteil zur Feindarstellung der Figuren, insbesondere in Melodramen. Der Raum tritt dabei in den Hintergrund, wird daher weniger scharf gezeichnet und

⁹⁸ Mikunda, S. 130.

⁹⁹ Khouloki, S. 160.

¹⁰⁰ Mikunda, S. 39.

der Kamerablick ist zielgerichtet auf die Figuren, um diese hervorzuheben. Bei weiteren Einstellungsgrößen tritt die Umgebung sichtbarer hervor, jedoch sollte bemerkt werden, dass die sprechende Figur in Dialogszenen die Bildkomposition stets dominiert und der Hintergrund oder andere Figuren in der Szene den visuellen Akzent nicht beherrschen. Meist wird das einfach durch Unschärferelationen erreicht. Figurenzentrierte Räume funktionieren nicht nur mit einer Figur im Bild. Die Großaufnahme z.B. eines Liebespaares, dessen Aufmerksamkeit nur einander gilt und die Szenerie hinter ihnen an Gewicht verliert, machen den figurenzentrierten Raum in seiner narrativen Spannung intensiver.

Im Gegensatz dazu bieten leere Räume keine visuellen Spannungspunkte. Der Blick schweift verloren umher und sucht einen Anhaltspunkt, auf dem das visuelle Gewicht des Raums liegt. Leere Räume bezeichnen insbesondere die Abwesenheit von Objekten oder Figuren, z.B. in Szenen, in denen Wohnräume von Polizisten durchsucht werden oder ungewöhnlich menschenleere Orte, wie z.B. ein verlassenes Einkaufszentrum oder eine ausgestorbene Stadt. „Bei leeren Räumen entsteht die Spannung durch Aufbau oder Enttäuschung einer Erwartungshaltung oder durch die Absolutheit der Leere als eine Art Kulminationspunkt.“¹⁰¹ Hierbei steht nicht die Weitläufigkeit eines Raums oder Orts im Mittelpunkt, sondern die Tatsache des Nichtvorhandenseins des eigentlich zu Erwarteten oder Gewohnten: „Die Fähigkeit, etwas nicht zu zeigen, ist nicht allein ein Effekt der kontextuell-sequentiellen Bindung des Filmbildes, sondern kann auch dann auftreten, wenn ein Bild gegen die „Gestalterwartung“ verstößt [...]“.¹⁰² Bezogen auf einen Raum hat diese Leere eine charakterisierende Funktion für dessen Wesen und der Narration und wird oft als Einsamkeit und Verlassenheit symbolisiert. In vielen Zombiefilmen findet dieser Typus der Raumkonstruktion Verwendung, wenn die übrig gebliebenen Menschen durch ausgestorbene und verwüstete Städte ziehen. In SYNECDOCHE, NEW YORK wandert Caden am Ende des Films ziellos in seinem kopierten New York herum. Das sonst so lebhaftes Theatervolk hat ihn entweder verlassen oder liegt tot am Boden. Cadens New York ist eine Geisterstadt geworden, genauso leer und zerstört wie er selbst. Cadens Verlassenheitsgefühl und sein gescheitertes Leben und Lebenswerk kommen hier besonders stark zum Ausdruck.

¹⁰¹ Khouloki, S. 140.

¹⁰² Hans Jürgen Wulff: Darstellen und Mitteilen. Elemente der Pragmasemiotik des Films. Tübingen: Narr, 1999 S. 95.

4.2) Detailräume

Raumkonstruktionen, die speziell Detail- u. Großaufnahmen nutzen, haben es zum Ziel einen Teil eines Objekts oder einer Person bzw. eines Gesichts besonders hervorzuheben, was zu einer inszenatorischen Fokussierung des Blicks in der Handlung führt. „Die Detailaufnahme löst es aus dessen Kontext heraus und verringert scheinbar die räumliche Distanz zum Zuschauer soweit, dass dieser unmittelbar mit ihm konfrontiert wird.“¹⁰³ Da das Blickfeld bei Detail- und Großaufnahmen eingeengt ist, wird der Zuschauer erfahrungsgemäß zuvor oder danach mittels eines *establishing shots* oder einer größeren Kameraeinstellung, in die Umgebung des Gegenstands oder der Figur eingeführt, damit keine Verwirrung entsteht in welchem räumlichen Zusammenhang sich diese befinden.

Der schwedische Autor Per Persson prägte in diesem Zusammenhang den Begriff *personal space*. Damit meint er den räumlich persönlichen Bereich eines Menschen, der durch Nähe oder Distanz definiert wird. Je nach Kultur, gesellschaftlichen Normen und persönlichen Neigungen sind die Grenzen des persönlichen Raums unterschiedlich bemessen. Zur Verdeutlichung kann eine Umarmung jemand beispielsweise als Eindringen in seinen persönlichen Bereich deuten, während jemand aus einem anderen Kulturkreis, Umarmungen für selbstverständlich hält. Als anderes Beispiel ist die Dunkelheit ist für viele Menschen unangenehm. Die Begründung dafür liegt in der Ungewissheit, wann und wo eine andere Person in meinen persönlichen Bereich eindringt: „In the dark we are denied visual access and control over the personal space, which substantially reduces our ability to discern whether personal space is violated. For some people, this is a stressful situation.“¹⁰⁴ Persson untersuchte die emotionale Wirkung verschiedenster Einstellungsgrößen auf den Zuschauer im filmischen Kontext. Er kam zu dem Ergebnis, dass besonders Großaufnahmen von Personen eine größere emotionale Wirkung – Sympathie ebenso wie Antipathie – beim Zuschauer aufweisen. Je näher also eine Person aufgenommen wurde, umso intimer ist sozusagen die Nähe zum Zuschauer und umso mehr dringt die Figur in den persönlichen Raum des Zuschauers ein und umgekehrt. Umso logischer erscheint es daher, dass den Figuren oder Objekten im Vordergrund mehr Interesse beigemessen wird, als denen im Hintergrund.

In combination with the theory of personal space, which states that objects in intimate-distance zones generate stronger emotions of

¹⁰³ Khouloki, S. 156.

¹⁰⁴ Persson, S. 107.

stress, discomfort, and pleasure than objects more distant, it makes perfect sense to talk about foreground objects as being more important than background ones.¹⁰⁵

Der *personal space* kann sich mittels der Montage, Zooms oder Kamerafahrten fließend verändern, sodass im Film entweder Intimität (Sympathie) oder Bedrohung (Antipathie) durch Nähe erzeugt wird. Das gleiche gilt für die Figuren selbst in einer Geschichte. Auch wenn sie sich räumlich entfernt befinden, Nahaufnahmen von ihren Gesichtern verringert die räumliche Distanz. Angewandt auf eine romantische Szene, in der die sich liebenden Figuren voneinander entfernt stehen, haben sie sich räumlich zwar nicht angenähert, scheinen sich jedoch emotional näher gekommen zu sein. Somit kann trotz räumlicher Distanz des Liebespaares eine intime Szene aufgebaut werden, was nur förderlich für den Liebesfilm ist. In einer bedrohlich anmutenden Sequenz hat es den Effekt, dass die Bedrohung immer näher kommt, wenn z.B. Nahaufnahmen jeweils vom Verfolger und Verfolgten gezeigt werden. Wenn in einem Horrorfilm ein Ungeheuer oder der gefürchtete Psychopath plötzlich durch einen harten Schnitt oder durch Eigenbewegung in Nahaufnahme erscheint, erlebt der Zuschauer einen Schreckmoment, da der negativ behaftete Eindringling plötzlich ungemütlich nahe ist. „The stronger the emotional evaluation of the character (negatively or positively), the more emotionally the simulated invasion will be experienced.“¹⁰⁶

Als Beispiel eines Detailraums bzw. der Etablierung eines *personal space* nehme ich eine Szene aus ETERNAL SUNSHINE. Joel erinnert sich an ein intimes Gespräch mit Clementine unter einer Decke. Sie erzählt ihm von ihrer Kindheit und einer Puppe, die sie für genauso hässlich fand wie sich selbst. Da der Zuschauer weiß, dass er sich in Erinnerungsräumen befindet, ist eine Einführung mittels *establishing shot* nicht nötig. Es sind Fragmente aus Joels Erinnerungen, die der Reihe nach abgerufen werden, um sie anschließend zu löschen. Das Liebespaar wird mit einem Schuss-Gegenschuss-Verfahren in Großaufnahme gezeigt. In dieser Erinnerung wird dem Zuschauer ein kurzer Einblick in Clementines Erinnerung gewährt: Die Detailaufnahme einer, damals für sie hässlichen Puppe wird gezeigt, mit der sie sich in ihrer Kindheit identifizierte. Dieses Bild kann unmöglich auch in Joels Erinnerung existieren. Es gibt jedoch die Möglichkeit, dass die Puppe Joels Visualisierung aus Clementines Erzählung entspringt. Joels Vorstellungsbild der Puppe ist somit auch

¹⁰⁵ Ebd., S. 130f.

¹⁰⁶ Ebd., S. 135.

Teil seiner Erinnerung. Was die Raumdarstellung betrifft, handelt es sich um einen sehr intimen Raum, in den der Zuschauer Einblick gewinnt. Die nahen Kameraeinstellungen geben das Gefühl, an der Beziehung des Paares teilzuhaben. Die Vermittlung von Intimität und Vertrautheit wird dadurch gefördert, gleichzeitig werden charakterisierende Details der Figuren offenbart.

4.3) Tiefe Räume/Weite Räume

In tiefen Raumkonstruktionen werden dem Hinter-, Mittel- und Vordergrund die gleiche Bedeutung beigemessen. Die Scharfzeichnung erstreckt sich somit auf alle drei Ebenen, wodurch die Aufmerksamkeit nicht auf eine bestimmte Ebene fällt. Ein tief inszenierter Raum muss jedoch nicht durchgehend scharf gezeichnet sein. Der Vorder-, Mittel- und Hintergrund können durch Schärfenverlagerung dynamisiert werden, womit die Bedeutung der Szenerie sukzessive aufgedeckt und der Blick des Zuschauers zusätzlich gelenkt wird. Räume, die sehr komplex aufgebaut sind werden meist in die Tiefe inszeniert, um eine bessere Orientierung herbeizuführen. Inwieweit der Blick des Zuschauers geführt wird oder ob er mittels durchgängiger Scharfzeichnung auf sich gestellt ist, bleibt dem Regisseur überlassen und seiner Fähigkeit die Handlungsdynamik in Szene zu setzen.

Raumkonstruktionen, deren Linienführung auf einen Fluchtpunkt hin zusteuern und zusätzlich mit sich auf den Fluchtpunkt zu oder weg bewegendenden Figuren oder schnellen Kamerafahrten zum oder vom Fluchtpunkt weg verstärkt werden, werden ebenfalls als tiefe Räume kategorisiert. Bruce Block's Begriff *deep space* beschreibt einen Raum, der mithilfe von visuellen Hinweisen Tiefe erzeugt, welche aber aufgrund der zweidimensionalen Fläche, auf der sie projiziert ist, stets Illusion bleibt. Seine allgemeine Charakteristik von tiefen Räumen beschränkt sich darauf, dass sie nicht auf eine gewisse Flächigkeit hin komponiert wurden. Mithilfe der Kamera, der Wahl des Objektivs und des Lichteinfalls kann ebenso Tiefe suggeriert werden.

Weite Räume haben die Eigenschaft, selbst im Mittelpunkt der Darstellung zu stehen. Dabei sind ebenso Landschaften wie Städte und auch Innenräume gemeint, wie z.B. eine Wüstenlandschaft, eine Großstadt oder die Totale eines Saals. Auch *establishing shots* können als Beispiele weiter Räume herangezogen werden. Sie führen den Zuschauer zunächst distanziert in die Szene und den Ort ein bevor detaillierter darauf eingegangen wird.

Das nachgebaute New York in der Lagerhalle wird in SYNECDOCHE, NEW YORK sehr weitläufig vorgestellt, obwohl es sich nur um eine minimalistische Version von New York handeln kann¹⁰⁷. Das Hauptkennzeichen beim Erkennen der Halle ist ihre Dachkonstruktion. Dank dieser kann sich der Zuschauer orientieren, ob er sich gerade in der echten, oder der nachgebildeten Stadt befindet. Als eine Theatervermittlerin Caden zum ersten Mal die Lagerhalle zeigt, erscheint sie Innen größer, als von Außen wahrgenommen wird. Aufgrund dieser Weitläufigkeit wird die Illusion aufrecht erhalten, dass New York mehrfach vervielfältigt wird. Trotz der begrenzten Höhe der Halle, wird New York in seiner Größe original wiedergegeben. Die Hochhäuser ragen der Dachkonstruktion entgegen und zeigen eindrucksvoll, was die Theaterleute unter Cadens Aufsicht und Anleitung geschaffen haben. Der Zuschauer akzeptiert die Größe der Bauten dank der dargestellten Weite des Raums.



Ein ähnlich weites New York zeigt sich, als Charlie aus der U-Bahn Station herauskommt und die großartige Stadt bewundert.

4.4) Planimetrische Räume

Ab hier handelt es sich um Kategorien der Bildkomposition, welche die Tiefe oder Flächigkeit eines Raums anhand ihrer Bildebenen definieren. Planimetrische Räume beschreiben eine gewisse Flächigkeit mit schwacher Tiefenwirkung, indem z.B. zusätzlich große Brennweiten des Kameraobjektivs verwendet werden.

Die Figuren erscheinen weniger voluminös, eher wie einfache Scherenschnitte oder – bildnerisch gesprochen – Figuren auf einem Grund. Solche Einstellungen können sogar unsere Wahrnehmung täuschen [...], wo es schwierig wird, die Figuren vom Hintergrund zu unterscheiden.¹⁰⁸

Bei planimetrischen Räumen kann der Hintergrund im Gegensatz zur bzw. in Übereinstimmung mit der Figur im Vordergrund einen charakterisierenden Effekt haben. Die Dialog führenden Figuren werden in Groß- oder Nahaufnahmen scharf

¹⁰⁷ Abbildung 5: SYNECDOCHE, NEW YORK, Minute 110.

¹⁰⁸ David Bordwell: „Modelle der Raumin szenierung im zeitgenössischen europäischen Kino.“ In: Zeit, Schnitt, Raum. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren (u.a.), 1997, S. 20.

erkennbar, während der Hintergrund meist unscharf bleibt. Diese Komposition ist demnach eine Mischung aus einer planimetrischen und einer figurenzentrierten Raumkonstruktion. Raumkonstruktionen mit geringer Tiefenwirkung nennt Bruce Block *flat space*. Objekte oder Figuren sind auf einer Ebenen und parallel zur Projektionsfläche positioniert, um die Zweidimensionalität der Projektionsfläche zu betonen und Tiefenkriterien, die für das Erreichen einer dreidimensionalen Raumillusion zuständig sind, aufzulösen. Auch wenn ein Bild flach gestaltet wird, beinhaltet es dennoch eine Intention die Rezeption des Bildes betreffend: „Die Flächigkeit des Bildes stellt für jeden Zuschauer einen gleichermaßen zwingenden Blick bereit.“¹⁰⁹ Eine flache Bildkomposition arbeitet mit Ebenen, die zwar an sich Dreidimensionalität suggerieren, aber dennoch auf keinen Fluchtpunkt hin zusteuern¹¹⁰. Um den Eindruck von Flächigkeit beizubehalten bewegen sich Objekte nur parallel zur Projektionsfläche.

Flächigkeit wird laut Block dadurch erreicht, wenn die geläufigen Tiefenkriterien nicht eingesetzt oder abgeschafft werden, indem der Raum dafür angepasst wird. Eine spezielle Form ist der so genannte *limited space*, der gemäß Blocks Äußerungen eine Mischung aus *deep space* und *flat space* bedeutet. Einige Tiefenkriterien werden hierbei mit Charakteristika von Flächigkeit kombiniert. Bordwell stellt dazu fest, dass der Raum in Film immer einen Tiefeneindruck vermittelt, auch wenn gewisse *depth cues* entfernt werden.

Flachheit bzw. Flächigkeit und Tiefe sind keine sich ausschließenden Alternativen; ein Bild ist mehr oder weniger flach oder flächig und die graduellen Unterschiede sind entscheidend. Darüberhinaus [sic!] können Bilder auf unterschiedlichste Weise Tiefe andeuten. [...] Selbst wenn man irgendeinen dieser Auslöser entfernt, sind wir fähig, dem Bild Tiefenrelationen zu entnehmen.¹¹¹

Für Bordwell ist bei der Bildanalyse wichtig herauszufinden „welche Auslöser für einen Tiefeneindruck vorhanden sind und wie sie zusammenwirken, um ein bestimmtes Raumgefühl hervorzurufen“¹¹².

In BEING JOHN MALKOVICH unterhalten sich Maxine und Craig im Aufenthaltsraum des eigenartigen Bürogebäudes und trinken Kaffee¹¹³. Die Kamera beobachtet die Beiden außerhalb des Raums durch eine Glaswand, die sich leicht spiegelt. Damit ist

¹⁰⁹ Khouloki, S. 133.

¹¹⁰ Vgl. Bordwell, 1997, S. 20.

¹¹¹ Ebd., 1997, S. 24.

¹¹² Ebd., 1997, S. 24.

¹¹³ Abbildung 6: BEING JOHN MALKOVICH, Minute 16.

die erste Hürde für Tiefe gegeben. Die Spiegelung des Glases und die Querstreben der Wand beeinträchtigen den Blick auf die Figuren. Maxine und Craig lehnen an einer schmalen Ablagefläche, dahinter befindet sich eine blassgrün gestrichene Wand. Da sich die Figuren direkt vor der Wand befinden, stoppt der Blick in die Tiefe



unmittelbar bei den Figuren, die sich gleichzeitig im Vorder,- Mittel- und Hintergrund befinden. Es gibt drei Ebenen in dieser Bildkomposition: Die Glasscheibe, die Figuren und die Wand¹¹⁴.

4.5) Bühnenräume

Der kulissenhafte Hintergrund und die schwache Tiefenwirkung sind charakteristisch für so genannte Bühnenräume. Hier steht die Interaktion zweier oder mehrerer Figuren im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit und wird durch eine an die Guckkastenbühne erinnernde Spielebene hervorgehoben. Die Kamera beobachtet distanziert die Handlung und der Handlungsraum erscheint wie umrahmt, wobei zwischen Innen- und Außenaufnahmen unterschieden werden muss. Szenen im Freien als Bühnenräume zu identifizieren ist nicht immer klar und ist dann eher der Kategorie der tiefen Räume zuzuordnen. Der statische Kamerablick bei Bühnenräumen entfernt die Dynamik einer Handlung. Typische Bühnenräume sind in Duellszenen zu finden. Die Handlung wird gebremst und kommt zum Stillstand um die Spannung des bevorstehenden Duells vorzubereiten. Die Gegner stehen sich in einiger Entfernung gegenüber und werden in einer Totalen gezeigt, der eine in der linken Bildhälfte, der andere in der rechten Hälfte. So wird die Polarität zwischen den Seiten verdeutlicht, der Kampf Gut gegen Böse. „Die strenge Geometrisierung durch die Position der Figuren im Verhältnis zur Kamera lässt ein starres Gefüge entstehen, das deutlich macht, dass sich ihre Standorte nicht mehr verändern werden, bis sie geschossen haben.“¹¹⁵ Solche Einstellungen können auch als

¹¹⁴ Nicht zu verwechseln seien hier Gründe und Ebenen. Tiefe kann auch mit Ebenen aufgebaut werden.

¹¹⁵ Khouloki, S. 144.

establishing shots verstanden werden, um dem Zuschauer den Ort des Duells ganzheitlich vorzustellen und die Standpunkte der Rivalen klar zu machen.

Der Bühnenraum als Bildkomposition bezieht sich jedoch auf eine einzelne Einstellung, da bereits ein Positionswechsel durch einen Schnitt oder eine Bewegung der Kamera einen anderen Blickwinkel auf das Geschehen preisgeben oder näher an die Figuren heran führen würde, die bühnenhafte Raumästhetik durchbricht. Die erste Szene in *BEING JOHN MALKOVICH* ist die Präsentation eines Bühnenbildes für Craigs Marionettentanz. Die erste Einstellung ist ein exemplarischer Bühnenraum, der das Modell der Guckkastenbühne imitiert. Die folgenden Einstellungen, die in den Bühnenraum eindringen und die Marionette in näheren Einstellungsgrößen zeigen, zerlegen ihn jedoch wieder durch Perspektivwechsel und verringern die Distanz zum Geschehen. Der Zuschauer wird direkt in die Grundstimmung und Thematik des Films eingeführt¹¹⁶ – wie eine Art Prolog.

In *HUMAN NATURE* entscheidet sich Lila in der freien Natur zu leben, um den urteilenden Blicken der Menschen zu entfliehen. In einer Anfangsszene sitzt sie vor ihrem kleinen Zelt und kocht Kaffee¹¹⁷. Obwohl sich diese Szene im Freien abspielt, ist von einem Bühnenraum zu sprechen.

Der Hintergrund bestehend aus Bäumen und Sträuchern ist wie eine Bühnekulisse aufgebaut und macht die Szenerie künstlich. In einer anderen Szene, die Lilas Zeit in der Wildnis verdeutlicht, geht sie nackt durch den Wald und singt ein Lied. Die tierischen Bewohner des Waldes sind



auf den ersten Blick als mechanische Nachbildung erkennbar. „Mechanical birds and squirrels inhabit the ‘wild’ artificial woodland – the whole soundstage forest looking like some psychedelic stereoscopic wonderland – perfectly skewing on a visual level the characters’ notions of the noble savagery of man.”¹¹⁸ Das Bild der Natur wird hier von einer Künstlichkeit abgelöst, welche die Szene surrealistisch macht und sogar Gefahr läuft ins Lächerliche abzurutschen.

¹¹⁶ Dieser Marionettentanz wiederholt sich, als Craig im Körper von John Malkovich diesen Tanz wiederholt. Er zeigt sein Können als Puppenspieler. In diesem Fall jedoch ist Malkovich selbst die Marionette.

¹¹⁷ Abbildung 7: *HUMAN NATURE*, Minute 8.

¹¹⁸ Derek Hill: Charlie Kaufman and Hollywood's merry band of pranksters, fabulists and dreamers. An excursion into the American new wave. Harpenden: Kamera Books, 2008, S. 140.

5) Erzählerräume

Die Figuren in Kaufmans meisten Film vermitteln die vergangene oder gegenwärtige Handlung ergänzend entweder dokumentierend oder selbstreflexiv mittels *voice-overs* oder Nacherzählungen durch Rückblicke. Hier entwickelt sich der so genannte Erzählerraum. Der Erzählerraum existiert auf der narrativen Ebene und bildet gleichzeitig eine erweiterte Zeit-Raum-Ebene. Figuren des Films können als personifizierte Erzähler fungieren, oder Erzählelemente werden in abstrakter Form mittels eines nicht-diegetischen Sprechers, Zwischentiteln oder Untertiteln im Bild eingefügt. Als diegetische Erzählinstanzen fungieren die Hauptfiguren in *HUMAN NATURE*. Nathan erzählt im Jenseits einem unsichtbaren Gesprächspartner den Hergang der Geschichte, gleichzeitig mit Puff, der im Gerichtssaal seine Aussage macht und mit Lila, die in Untersuchungshaft den ermittelnden Beamten ihre Lebensgeschichte erzählt. Alle drei Aussagen führen in die individuelle und gemeinsame Vergangenheit der Figuren ein. Am Ende des Films treffen sich die Erzählversionen und die Geschichte wird aufgelöst.

In *ETERNAL SUNSHINE* beginnt Joel mit einem deprimierten, monologischen *voice-over* seine Geschichte zu erzählen. Der Zuschauer wird in Joels Gemütsverfassung eingeführt und befindet sich auf derselben Wissensstufe wie er. Zwischendurch kommentiert er seine Erinnerungen mittels *voice-over*, um sozusagen dem Zuschauer klar zu machen, wo diese Erinnerung auf der Zeitlinie anzusiedeln ist. Z.B. kommentiert er die erste Erinnerungslöschung mit der Auskunft, dass dies die letzten Momente waren, bevor Clementine aus der Beziehung ausbrach. Dieser Kommentar gibt einen Anhaltspunkt für das Erschließen der Erzählchronologie.

Eine weitere Figur als erzählende Instanz ist Charlie in *ADAPTATION*¹¹⁹, der seine Anwandlungen und Gedankengänge stets analog zum dargestellten Bild in Form eines *voice-over* kommentiert. Eine solche Art des Erzählerraums ist emotional nicht neutral und bindet den Zuschauer an die erzählende Figur, indem sie ihre Gedanken preisgibt. Eine im Film nicht personifizierte oder nicht in die Handlung eingebundene Erzählinstanz hingegen, wie z.B. ein Geschichtenerzähler, der vor einem Kamin sitzt und aus einem Märchenbuch vorliest, hat die Möglichkeit mittels vorgreifender Informationen, dem Zuschauer einen Wissensvorsprung gegenüber den Figuren zu verschaffen und bringt ihn somit in Distanz zu diesen. In manchen Fällen empfinden

¹¹⁹ Susan Orleans Figur ist ebenso mit einer *voice-over* Stimme angelegt. Es ist jedoch nicht eindeutig feststellbar, ob es die von Charlie imaginierte Stimme von Susan, der aus ihrem Buch rezitiert, oder ihre eigenen Gedanken sind.

Zuschauer eine Erzählinstanz, die die Geschehnisse außerhalb der Diegese voraussehend berichtet, als Einmischung in den Handlungsraum. Werden Handlungsausgänge vorgegriffen, entsteht zwar die Frage, auf welche Weise es zu diesem Ausgang kommen mag, dennoch wird die Distanz zwischen Protagonist und Zuschauer vergrößert und die wirkliche Anteilnahme an der Gefühlswelt und den Konflikten der Figuren verliert an Konsistenz. In *ADAPTATION* existiert Charlie Kaufman gleichzeitig als Figur und Erzählinstanz, wobei nicht zu vergessen ist, dass sich der Autor des Films ironisierend selbst in die Narration einbringt: „[In] *ADAPTATION*. parodiert Filmautor Charlie Kaufman seine eigene Person sowie seinen öffentlichen Status als intellektueller Wunderschreiber Hollywoods.“¹²⁰

Die Schlusssequenz des Films kommentiert Charlie als *voice-over* und erscheint sozusagen als Duplikat der audiovisuellen Information. Wir sehen die Figur Charlie in seinem Auto fahrend, während er als Ich-Erzähler aus dem Off seine kurz zuvor getanen Schritte als seine nächsten Schritte kommentiert, die sein Drehbuch beenden sollen.

Diese scheinbar redundante Simultaneität von Erzählvorgang und audiovisuellem Erzählinhalt suggeriert die Rückkehr des gespaltenen Krisen-Kaufman zu einer holistischen Entität – eins mit sich und der Welt. Gleichzeitig kollabiert [...] die Distanz zwischen Drehbuch und Film, zwischen Schreibprozess und audiovisuell-apparativer Umsetzung.¹²¹

Kehren wir zurück zum Erzählerraum in *ADAPTATION*, denn dieser ist die allererste Form der Raumetablierung in diesem Film. Das anfangs gezeigte schwarze Bild wird einzig gefüllt mit Charlies Stimme, die einerseits sofort in den Charakter der Figur einführt, andererseits entsteht das Bild dieser Figur im Kopf des Zuschauers, noch bevor er irgendetwas gesehen hat. Dieser Umstand ist nicht zu verwechseln mit einer Zerstörung des Raums, da zuvor noch gar kein Raum vorhanden war¹²². Das ständig wieder auftauchende *voice-over* beansprucht die akustische Ebene des Films verstärkt. Eine kommentierende Stimme, die der der Hauptfigur entspricht, bezieht den Zuschauer explizit in dessen Gefühls- und Erlebniswelt ein:

Die Übermittlung dieser Dimension über das Gehör ist besonders wirksam, wenn sie, losgelöst von anderen sinnlichen Erscheinungen,

¹²⁰ Hettich, S. 75. Die Authentizität des dargestellten Charlie Kaufmans ist dennoch fragwürdig. Obwohl der real existierende Charlie Kaufman das Rampenlicht scheut wird er sich selbst in der Öffentlichkeit wohl kaum als sozial inkompetent und, wenn auch sympathisch, Tollpatsch darstellen – und davon abgesehen, stimmt die äußere Erscheinung mit der Figur nicht übereinstimmt.

¹²¹ Voigts-Virchow, S. 112

¹²² Vgl. Kapitel 7.3.

gleichsam direkt aus dem Bewusstsein der Ichfigur in die Vorstellungswelt der Rezipienten übergeht – das Hörspiel mit seinem Akzent auf der subjektiven Welterfahrung der Charaktere hat hier sein spezifisches Feld.¹²³

Mit einem Hörspiel ist vor allem der Monolog Charlies vergleichbar, der in Kombination mit der schwarzen Bildfläche den Zuschauer nur auf der auditiven Ebene in den Film und die Hauptfigur einführt. Susanne Brinckmann folgend würde ADAPTATION exemplarisch zur Kategorie der „Ichfilme“ zählen, „die auf irgendeine Weise in der ersten Person Singular von einer fiktiven Figur erzählt sind“¹²⁴. Die Problematik des „Ichfilms“ besteht jedoch in der Tatsache, dass an der Produktion des Films nicht nur der Autor, also der Schöpfer der schriftlichen Form des Films, beteiligt ist. Verschiedene Einflüsse wie die Darsteller, der Schnitt und die Ausstattung, die nicht in den Händen des Autors liegen, beeinflussen die Erzählung und Gesamterscheinung des Films. Demnach gibt es gar keinen „Ichfilm“, sondern nur „Wirfilme“. Etwas näher an der Vision des Autors verhält es sich, wenn der Autor selbst an der filmischen Produktion, als Schauspieler oder gar als Regisseur beteiligt ist¹²⁵.

Der danach eröffnete Raum erinnert an ein inszeniertes Making Of des Films BEING JOHN MALKOVICH. Die Figur Charlie Kaufman wird mittels Untertitelung als Drehbuchautor dieses Films vorgestellt. Mit verwackelter Handkamera, grobkörniger Bildauflösung und Untertitelungen der Namen der Mitwirkenden des gerade gedrehten Films, beschreibt diese zweite Raumkonstruktion ebenfalls einen Erzählerraum, der jedoch ohne Erzählstimme, sondern indirekt als ein inszenierter Blick hinter die Kulissen eines real existierenden Films etabliert wird. Anschließend wird wieder zu Charlies persönlichem Erzählerraum – diesmal jedoch mit Bild – übergegangen, der uns den ganzen Film über begleiten wird.

Kommen wir nun zum Erzählerraum in SYNECDOCHE, NEW YORK. Im Gegensatz zu ADAPTATION entwickelt sich hier ein Erzählerraum am Schluss des Films. Der Theaterregisseur Caden verstrickt sich immer mehr in einer Welt bestehend aus Darstellern und Regieanweisungen, dass er gar nicht mehr in der Lage ist, sein Handeln und Tun selbst zu steuern. Letztendlich kann dies als Flucht vor seinem

¹²³ Christine N. Brinckmann: Die antropomorphe Kamera und andere Schriften zu filmischen Narration. Mariann Lewinsky, Alexandra Schneider (Hrsg.), Zürich: Chronos, 1997, S. 110.

¹²⁴ Ebd., S. 83.

¹²⁵ Vgl. Ebd., S. 89f. ADAPTATION und SYNECDOCHE, NEW YORK stehen in sehr enger Verbindung mit dem Autor bzw. der Erzählfigur, weil Kaufman einerseits seine eigene Person ins Drehbuch einbezieht, und im anderen Fall selbst Regie führt.

eigenen gescheiterten Dasein gesehen werden, demnach gibt er jegliche Verantwortung für sein Leben ab und legt es in die Hände einer Person, in dem Fall einer Regisseurin/Darstellerin, die ihm Regieanweisungen über einen kleinen Empfänger im Ohr einflüstert. Diese Anweisungen sind unter anderem so genau, dass er sogar seinen Stuhlgang gewissermaßen gesteuert verrichtet. Die Erzählerin, deren Anweisungen Caden befolgt, ist nicht abstrakt, sondern wurde zuvor als Darstellerin aus Cadens Stück vorgestellt. Diese Figur gewinnt erst an enormer Bedeutung, als sie die Rolle Cadens übernimmt und mit ihm sozusagen eine symbiotische Beziehung eingeht. Wenngleich diese Figur zuerst eigennützig und distanziert erschien, gewinnt sie jetzt, als sie von ihrer eigenen Vergangenheit und ihrer Ehe erzählt, an Tiefgang und Sympathie. Dennoch bleibt sie in ihrer Rolle der Regisseurin und gibt Caden beherrscht den Befehl zu sterben, was Caden natürlich befolgt. Während ADAPTATION die Entstehung des Raums im Film mittels eines Erzählerraums aufzeigt, wird er in SYNECDOCHE, NEW YORK auf diese Weise zerstört und der Film endet damit. Während des Films hören wir noch Adeles Stimme, wenn Caden die Notizen liest, die Adele hinterlässt. Obwohl Caden die Notizen in seinem Kopf liest, klingt Adeles Stimme sehr authentisch, inkl. Husten. Die gesundheitliche Befindlichkeit kommt zum Ausdruck und zeigt, dass sie ihr Lebensstil krank gemacht hat.

6) Emotionsräume

Bei Emotionsräumen möchte ich auf die Vermittlung von Emotionen nicht nur auf die Raumwahrnehmung im Allgemeinen bezogen, sondern auch auf den im unmittelbaren Zusammenhang stehenden narrativen Kontext, eingehen. Die Emotionsebene eines Films bezieht sich laut konstruktivistischer Filmtheorie auf die Erwartungshaltung und deren unterbrochener bzw. verspäteter Einlösung.

When we bet on a hypothesis, especially under the pressure of time, confirmation can carry an emotional kick [...]. When the narrative delays satisfying an expectation, the withholding of knowledge can arouse keener interest. When a hypothesis is confirmed, the setback can spur the viewer to new bursts of activity. The mixture of anticipation, fulfillment, and blocked or retarded or twisted consequences can exercise great emotional power. The formal precesses of perception and cognition [...] can trigger affect.¹²⁶

Der Raum als filmische Darstellung, in leichter Abgrenzung zur erzählten Geschichte, ist ebenso in der Lage Emotionen im Zuschauer auszulösen. Bei der Filmwahrnehmung

[...] äußern sich viele Gefühlszustände nicht zielgerichtet, werden weniger bewusst erlebt (z. B. als vage Beunruhigung) und können von vielförmigen Stimuli hervorgerufen werden (z. B. von filmischen Stilmittel wie einer unruhigen Kameraführung oder Jump Cuts).¹²⁷

Auch physiologische Symptome können zu Tage treten, wie z.B. erhöhter Herzschlag oder Schwitzen. Selbst wenn der Zuschauer nicht unmittelbar in einem z.B. sich verkleinernden Raum befindet, zu einem gewissen Grad, spürt er diese Bedrohung am eigenen Leib: „You can associate any emotional quality, relationship change, mood, or idea with any type of space.“¹²⁸

Die Kognitionstheorie hat Emotionen in der Filmwahrnehmung lange Zeit außer Acht gelassen. Für viele Theoretiker war es undenkbar Kognition und Emotionen miteinander in Verbindung zu bringen. Bordwell z.B. erwähnt zwar die Wirkkraft von Emotionen, beschäftigt sich aber nicht eingehender damit, denn „seiner Meinung nach ist Emotion nicht notwendig für das reine Verstehen eines Films, um das es ihn geht [...]“¹²⁹. Gegenwärtig arbeiten Theoretiker daran, ein kognitives Verständnis von Emotionen zu erarbeiten. Es wurde bereits bewiesen, dass Kognition und Emotion

¹²⁶ Bordwell, 1985, S. 40.

¹²⁷ Hettich, S. 53.

¹²⁸ Block, S. 193.

¹²⁹ Corinna Meyer: Der Prozess des Filmverstehens. Ein Vergleich der Theorien von David Bordwell und Peter Wuss. Alfeld/Leine: Coppi-Verl., 1996, S. 34.

Hand in Hand arbeiten, damit wir uns in unserer Umwelt zurechtfinden und darauf reagieren können.¹³⁰ „Viewer emotions are typically elicited by external stimuli provided by the film, but responses to such stimuli are often dependent on the memories and associations the viewer brings to the film.“¹³¹ Hettich unterscheidet die Intensität betreffen definitiv zwischen körperbetonten Gefühlserscheinungen und meinungsbildenden Emotionen:

Während eine Emotion den Körper entsprechend einer bestimmten Situation in Handlungsbereitschaft versetzt, relativ kurz, oft nur wenige Sekunden andauert, besitzt das Gefühlssystem zusätzlich die Fähigkeit, eine lang anhaltende emotionale Haltung aufzubauen, unter deren Einfluss wir unsere Umgebung wahrnehmen.¹³²

In den Filmen von Charlie Kaufman ist keine durchgehend actiongeladene Spannung vorherrschend, dennoch enthalten sie auf sozialer und charakterlicher Ebene eine untrüglich emotionale Spannung. In den folgenden Abschnitten werde ich Raumkonstruktionen, die einen emotionalen Impuls freisetzen, aufzeigen.

6.1) Klaustrophobische Räume

Klaustrophobische Räume vermitteln den Eindruck räumlicher Begrenztheit und erzeugen ein Gefühl der Beklemmung und Unausweichlichkeit. Ausschlaggebend für die Entstehung dieser Empfindung ist die Relation Figur–Umgebung und Kamera–Umgebung. Die Identifikation mit der Filmfigur erfolgt durch die objektive Kamera, die auf sie gerichtet ist und sie in ihrer ausweglosen Situation zeigt. Eine *point of view* Einstellung, der sich im klaustrophobischen Raum befindenden Figur macht den Zuschauer direkt von der Situation betroffen. Klaustrophobische Raumkonstruktionen in Kaufmans Filmen vermitteln weniger Bedrohung oder Angst, als vielmehr Unbehagen und Verwirrung.

Die klaustrophobische Urangst des Eingesperrtseins¹³³ verdeutlicht sich in BEING JOHN MALKOVICH durch Lottes Gefangenschaft in einem Affenkäfig und Craigs Gefangenschaft im Bewusstsein eines Mädchens. Die Gefangenschaft Craigs wird noch verdeutlicht durch einen extrem verkleinerten Bildausschnitt, der den Fokus unmittelbar auf seine unkontrollierbare Wahrnehmung zieht. Die in Kapitel 3.1

¹³⁰ Vgl. Plantinga, 1999, S. 2.

¹³¹ Ebd., 2009, S. 75.

¹³² Hettich, S. 53.

¹³³ Vgl. Ebd., S. 60.

illustrierte Abbildung von ADAPTATION verdeutlicht die Gefangenschaft in Charlies Arbeitswelt, seine Verzweiflung und sein Ekel gegenüber sich selbst.

Beispiele klaustrophobischer Räume finden sich am häufigsten im Film BEING JOHN MALKOVICH. Das siebeneinhalbte Stockwerk in einem Bürogebäude in diesem Film ist das Paradebeispiel räumlicher Enge auf vertikaler Ebene. Es besteht keine unmittelbare Gefahr in diesen Räumlichkeiten, was demnach kein Angstgefühl auslöst, dennoch schwingt ein seltsames Gefühl der Verwirrung und Orientierungslosigkeit mit. Die Belegschaft der Firma wird im wahrsten Sinne des Wortes erniedrigt, denn sie muss im siebeneinhalbten Stockwerk, welches für Kleinwüchsige gebaut wurde, stets gebückt gehen, demnach eine demütige (oder gedemütigte) Haltung einnehmen. „Die surreale Situation fungiert dabei unter anderem als Allegorie auf Unterdrückungsverhältnisse, die hier filmsprachlich wörtlich genommen werden [...].“¹³⁴ Weiter schreibt Röwekamp:

Ohnehin erscheint die gesamte Bürosituation wie eine filmkomische Paraphrase auf das Arbeitsleben von Büroangestellten, wie eine umgekehrte Freakshow, in der ‚normale‘ Personen durch ihre bedingungslose Anpassungsbereitschaft an die zahlreichen Widrigkeiten des Büroalltags exponiert und so lächerlich gemacht werden [...].¹³⁵

In den Büroräumen wird kein lokaler Überblick zur vollständigen Orientierung gegeben. Dennoch weiß der Zuschauer stets, wo er sich gerade befindet. Büroräume werden tief und flach separat im Film gezeigt. Einmal wird die Erweiterung des niedrigen Gangs in die Tiefe gezeigt. Im Hintergrund laufen die Büroangestellten gebückt umher. Die Linienführung richtet sich auf einen Fluchtpunkt hin. In einer anderen Szene unterhalten sich Craig und Maxine beim Kaffeetrinken¹³⁶. Der niedrige Raum ist flach in Szene gesetzt, da die Figuren vor einer frontalen Wand stehen und es keine konvergierenden Linien gibt. Die Linienführung verläuft horizontal und der Raum wirkt dadurch gestaucht. Alle Figuren in BEING JOHN MALKOVICH zeigen eine relative Gleichgültigkeit bzw. Unbeeindrucktheit gegenüber realitätsfernen Räumlichkeiten, wie z.B. eben diesen siebeneinhalbten Stock. In einer sentimental Geschichte, die in einem kleinen Raum auf einem Fernseher gezeigt wird, soll erklärt werden, wie es zu dem Bau des Stockwerks kam. Es wird ohne

¹³⁴ Burkhard Röwekamp: Anything Goes Comedy: Erzählstrategien des Komischen in Spike Jonzes Being John Malkovich. „Die Filmkomödie der Gegenwart.“ Jörn Glasenapp und Claudia Lillge (Hg.), Uni-Taschenbücher, 2008, S. 133.

¹³⁵ Ebd., S. 134.

¹³⁶ Vgl. Abbildung 6.

jeden Zweifel als „real“ bzw. „normal“ hingenommen. Jedenfalls ist der Tunnel, der in das Bewusstsein eines angesehenen Schauspielers führt, noch um einiges merkwürdiger. Einzig und allein Craig stellt sich fundamentale Fragen, die sich mit dem Sinn des Lebens und der eigenen Identität beschäftigen.

Dazu kommt ein Lehm-tunnel, der hinter einem Aktenschrank versteckt die Pforte in John Malkovichs Bewusstsein darstellt. Diese surrealistischen Elemente werden dem Zuschauer als alltagsrealistische Möglichkeiten vorgesetzt, die bei den Filmfiguren keinerlei Verwunderung über diese irrwitzigen Situationen entstehen lässt. Es wird einfach als gegebene Realität hingenommen. Somit tritt „das Unmögliche als Eigenschaft des Realen in Erscheinung [...]“.¹³⁷ Hier ist eher ein Angstgefühl zu erfahren, als in den oben beschriebenen Räumlichkeiten. Craigs zögerliches Vorwärtstasten in seiner ersten Erfahrung mit dem matschigen Tunnel und sein unsicheres Zurückblicken zum Eingang machen die Sequenz schauerhaft und spannend zugleich. Zusätzlich emotional verstärkt wird die Sequenz dann durch einen Luftsog, der Craigs Vorankommen ungewollt beschleunigt und einen Kontrollverlust der Situation mit sich bringt. Die Darstellung des schnell herannahenden Ausgangs in Craigs *point of view* erinnert an das so genannte „Licht am Ende des Tunnels“ oder an den metaphorischen Geburtskanal. Abrupt wird die Fahrt durch den Tunnel abgestoppt. Das Unbekannte, das dahinter liegt, wird dem Zuschauer und Craig sogleich offenbart.

Wenn John Malkovich durch seine eigene Pforte kriecht, findet er sich plötzlich in einem Restaurant, in dem jede Person, egal ob Mann, Frau oder Kind, John Malkovich ist und die einzigen Worte, die dort gesprochen werden und geschrieben stehen, sind John Malkovichs Name. Er befindet sich sozusagen in seinem Ego, wo nur er existiert. Malkovich gerät in Panik und versucht zu entkommen, doch die anderen Malkovichs rempeln ihn in seinem Paniklauf an. Ich bezeichne diese Räumlichkeit ebenfalls als klaustrophobisch, da meiner Meinung nach ein starkes Gefühl der Beklemmung, Ausweglosigkeit und Furcht entsteht, vor allem für die Figur Malkovich selbst. Der Zuschauer fragt sich genauso gespannt wie er, was wohl passieren mag, wenn er durch seine eigene Pforte klettert. Als Antwort wird ihm eine surrealistische Szene aufgetischt, die viel Platz für psychoanalytische und philosophische Fragen offen lässt, die hier jedoch keinen Platz finden.

¹³⁷ Röwekamp, S. 134.

Zu Beginn des Films HUMAN NATURE befindet sich der Wissenschaftler Nathan mit einer Kugel im Kopf im Jenseits und erzählt rückblickend die Geschehnisse. Sein Gegenüber ist die ganze Zeit über nicht sichtbar und antwortet ihm nie. Erst am Ende wird dem Zuschauer offenbart, dass der Platz gegenüber von ihm leer ist. Der Zuschauer blickt aus der *point of view* dieses vorerst geheimnisvollen, unsichtbaren Gesprächspartners auf Nathan. Das Jenseits ist hier ein Raum, in kaltes Weiß gehüllt, aus dem man nicht heraustreten kann¹³⁸. Der Schritt aus dem Raum heraus ist zugleich auch der Schritt in denselben Raum hinein¹³⁹. Auch hier tritt eine Ausweglosigkeit zutage, gepaart mit Verwirrung über diese merkwürdige Gefangenschaft. Dennoch nimmt es Nathan relativ gleichgültig hin. Der Raum ist als eingerichtetes Haus erkennbar, die Einrichtung ist jedoch vollkommen weiß. Im



Hintergrund ist eine Treppe erkennbar, die etwas im Schatten liegt, aber die Treppe führt in keinen oberen Stock, denn die Decke schließt gleich an sie an. Sonst existiert so gut wie kein Schattenwurf, wodurch der Raum konturenlos und tiefenschwach wird. Solch ein vollkommen ausgeleuchteter Raum bietet wesentlich weniger Tiefe, als ein Raum mit schattigen Bereichen oder z.B. Figuren, die selbst Schatten werfen. Diese Arten der Lichtgestaltung werden *high key* (einheitliche Ausleuchtung und wenig Schattenwurf) und *low key* (diffuse Ausleuchtung und viel Schattenwurf) genannt. Nathans Version vom Jenseits ist definitiv mit dem *high key* Verfahren ausgeleuchtet, um dessen artifizielle Inszenierung hervorzuheben.

Szenen in Nathans Jenseits kommen immer wieder im Film vor. In der Anfangsszene bewegt sich die Kamera in eine leichte Aufsichtposition und vermittelt ein Gefühl der Überlegenheit Nathan gegenüber. Nathan ist dabei stets in einer Halbtotale zu sehen. Nur einmal wird er von der Seite in einer halbnahen Einstellung gezeigt. In der zwanzigsten Minute sind wir wieder in der *point of view* Ansicht vor Nathan, die Kamera setzt jedoch etwas zurück und gibt einen größeren Blick auf den Raum frei. Das ist der Zeitpunkt, als Nathan versucht, aus dem Raum auszutreten und es ihm

¹³⁸ Dieser Raum ist gleichzeitig auch der Speiseraum von Nathans Eltern. Vermutlich wurde hiermit ein Bezug zu seiner normbehafteten Gefangenschaft im Diesseits, sowie die Ausweglosigkeit im Jenseits hergestellt.

¹³⁹ Abbildung 8: HUMAN NATURE, Minute 19.

nicht gelingt. Hier erkennt man auch, dass die Größenrelation nicht korrekt ist. Nathan muss sich etwas bücken, um durch die Tür sehen zu können. Als er jedoch durch die Tür blickt, sieht sein Kopf auf der gegenüberliegenden Tür wieder in denselben Raum hinein. Es entsteht der Eindruck, als würde sich Nathan teilen. Das ist ein sehr eindrucksvoller, überraschender Effekt. Der Zuschauer braucht ein bisschen länger um diesen Sachverhalt im Gehirn verarbeiten zu können, da es die gewohnte Alltagswahrnehmung durchbricht¹⁴⁰. Dann setzt sich Nathan wieder zum Tisch und erzählt seine Geschichte weiter. Just in dem Moment scheint es, als ob sich der Raum verzerren bzw. sich der Abstand der gegenüberliegenden Türen auf der linken und rechten Seite des Bilds vergrößern würde. Dieser Effekt wird durch eine Kombination aus Kamerafahrt und Zoom erzielt. Es entsteht der so genannte „Vertigo-Zoom“, stammend aus Alfred Hitchcocks Film VERTIGO aus dem Jahr 1958. Der Raum scheint sich dadurch zu weiten, die Einstellungsgröße der Figur bleibt dennoch gleich. Technisch verläuft das Verfahren folgendermaßen:

Der Hintergrund weitet sich, ohne dass sich die Einstellungsgröße der Figur verändert. Dieser Effekt wurde erreicht, indem die Kamera auf den Schauspieler zufährt und der Zoom von einer Tele- zu einer Weitwinkel-Aufnahme so abgestimmt ist, dass die Vergrößerung des Bildausschnitts durch die verkürzte Brennweite die Verengung durch die Kamerafahrt in Bezug auf die Figur ausgleicht, sich dabei aber automatisch die Tiefenrelationen der Figur zum Hintergrund verändern. [...] Es entsteht folglich mehr der Eindruck, dass sich der Raum bewegt oder auseinanderzieht, als dass sich die Kamera bewegt.¹⁴¹

Dieser Effekt charakterisiert den Raum einerseits als merkwürdig, andererseits als übermächtig, etwas aus der normalen Welt heraustretendes und vielleicht auch in gewisser Weise als instabil. Denn wo befindet sich Nathan wirklich? Ist es eine Art Vorstellungsgespräch im „Fegefeuer“, wo entschieden wird, ob er in die untere oder obere Etage steigen darf? Schließlich ist ja der Ausgang nach oben hin nicht benutzbar. Der Zuschauer stellt sich diese Fragen bestimmt nicht augenblicklich. Die erzählte Geschichte steht hier im Vordergrund und die Tatsache, dass Nathan tot ist und dies seine persönliche „andere Seite“ ist, reicht in diesem Moment. Die Sterilität des Raums macht es für den neurotischen Verhaltenswissenschaftler vielleicht sogar beschaulich.

¹⁴⁰ Vgl. Kapitel 7.

¹⁴¹ Khouloki, S. 68.

6.2) Agoraphobische Räume

Agoraphobische Räume meinen in diesem Zusammenhang den „Eindruck überwältigender räumlicher Ausdehnung, wie er etwa durch Aufnahmen vom Meer, der Wüste und des Weltalls erzeugt werden kann“¹⁴². Beängstigend kann ein weiter Raum wirken, wenn sich der Mensch durch seine Weite bedroht fühlt, z.B. wenn er an Höhenangst leidet. Die unkontrollierte Ausdehnung eines Raums suggeriert Haltlosigkeit und Orientierungslosigkeit.

ETERNAL SUNSHINE bietet einen solchen weiten Raum. Joel und Clementine liegen nebeneinander auf einem zugefrorenen See. Joel fürchtet sich zu Recht, denn das Eis könnte ja brechen und er kann sich nirgends festhalten. Er ist quasi der bedrohlichen Weite des Eises ausgeliefert. In der Einführungseinstellung des Sees,

wird die Weite des Raums zusätzlich durch eine Totale hervorgehoben. Joel legt sich zögerlich neben Clementine, die es sich schon unfreiwillig bequem gemacht hat. In den unteren ca. zwei Drittel des Bildes ist das blau-weiße Eis zu sehen. Das obere Drittel ist in tiefes Schwarz getaucht, wobei in der Ferne die Scheinwerfer



vorbeifahrender Autos zu erkennen sind¹⁴³. Die Größe von Joel und Clementine auf dem Eis geben einen Hinweis auf die Relation zu den im Hintergrund vorbeilaufenden Lichtern an, die sich demnach in ziemlicher Entfernung befinden müssen. Hauptsächlich weist hier Joel auf die potentielle Gefahr hin. Beim Zuschauer selbst macht sich weniger Angst breit als in der Figur Joel selbst. Es wird mehr sein Charakter damit detaillierter aufgezeigt, der im Gegensatz zur abenteuerlustigen Clementine als unsicher, verängstigt und passiv charakterisiert wird. Der Zuschauer verbindet den See aufgrund der romantischen Szenerie und der Annahme, dass den Figuren nichts passieren wird, nicht mit Negativität. Allerdings wird auch Joel die Schönheit dieses Moments bewusst. Der zugefrorene See verheißt demnach, „von weißlichem Licht surreal illuminiert und einer Mondlandschaft ähnelnd, Schönheit und Gefahr [...]“¹⁴⁴.

¹⁴² Vgl. Ebd., S. 121.

¹⁴³ Abbildung 9: ETERNAL SUNSHINE, Minute 7.

¹⁴⁴ Hettich, S. 96.

In der zweiten Einstellung blickt der Zuschauer in einer Vogelperspektive auf Joel und Clementine herab. Wir sehen, dass sie direkt neben einem großen Sprung im Eis liegen. Die vorübergehende Zufriedenheit der Figuren lässt die Gefahr jedoch in Vergessenheit geraten. Ebenso Joels Kleidung verrät dessen allgemeine Gemütsverfassung. Im Gegensatz zu Clementine sieht er wie ein schwarzer Fleck auf dem silberblauen Eis aus, nur sein Gesicht sticht heller hervor.

Ängste mithilfe filmischer Darstellungsmittel und Architekturen zu vermitteln, hat ebenso Einzug in den schon erwähnten Raum-Rausch gefunden. Dieser Rausch oder Genuss

ist weniger an die Maschinerie des Kinos und die geometrischen Gesetze des Bildes gebunden, als an den Eingriff eines 'sadistischen' Autors, der das Publikum die spezifischen Raumerfahrungen der frühen Kindheit noch einmal durchleben lässt, und die Mittel der Inszenierung, der Kameraführung und der Narration dazu einsetzt, innerhalb 'des' filmischen Raumes eigene, sehr spezielle Räume zu definieren.¹⁴⁵

Der Raum wird als gestalterisches Mittel gebraucht und benutzt die Schaulüste oder -gewohnheiten des Zuschauers, um sie gegebenenfalls zu unterbinden oder zugunsten anderer Lüste umzuwandeln.

¹⁴⁵ Winkler, S. 98.

7) Kognitionsräume

Kognition bedeutet generell Erkennen und Wissen in jedweder Form, sozusagen das automatische und selbstverständliche Zurechtfinden im Alltag. Wie eingangs erwähnt ist es für das Überleben unumgänglich, dass wir uns in unserer Umwelt orientieren und zurechtfinden können. Um sich in einem Film orientieren zu können, werden genau diese Bereiche des Gehirns angeregt, die für die Wahrnehmung der natürlichen, direkt erfassbaren Umwelt zuständig sind. Dessen ist sich der Filmemacher durchaus bewusst und nutzt diesen Sachverhalt, indem er

[...] carefully structures the motion picture to interact directly with the mind of the viewer and *surrogate* in that the mind interacts with the motion picture utilizing the same perceptual system, the same “assumptions” and cognitive procedures that are employed when interacting with the natural environment.¹⁴⁶

Auf einer zweidimensionalen Projektionsfläche dargestellt, muss ein Raum nunmehr für den Zuschauer dreidimensional begriffen werden können. Es bedarf einer bestimmten Anordnung und klarer Identifikation von Objekten, um einen Raum als solchen erfahrbar zu machen: „[...] Filme mobilisieren die räumliche Perzeption und Kognition des Rezipienten, um eine Geschichte zu erzählen.“¹⁴⁷ Neben der objektbezogenen Identifikation spielt der soziale Gehalt, also die Erkennbarkeit im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext weiters eine große Rolle. Das schließt sowohl Innen- als auch Außenräume mit ein. Befinden wir uns nun in einer Villa, auf einer Polizeistation, oder auf einem Kornfeld? Das Gehirn bekommt durch visuelle (und auditive) Reize Input und verarbeitet dies unmerklich für das menschliche Bewusstsein.

Kognitionstheoretische Ansätze in der Filmwissenschaft setzen sich vorrangig mit Prozessen der Informationsverarbeitung auseinander und stellen das Verstehen von Handlungsabläufen auf der Basis dessen, was (Ereignisse) und wann (Montage) etwas gezeigt wird, in den Mittelpunkt ihrer Überlegungen.¹⁴⁸

Die anerkannte kognitive Wissenschaft beschäftigt sich mit Lernfähigkeit, Aufmerksamkeit, Gedächtnis, Vernunft/Verstand und Problemlösung. Auf den Film bezogen setzt man sich unter anderem mit Themen der Filmproduktion und -rezeption auseinander: „Von bewußten [sic!], rationalen Operationen eines denkenden Ichs ausgehend, fragt die kognitive Theorie, was der Zuschauer mit dem

¹⁴⁶ Anderson, S. 90.

¹⁴⁷ Meyer, S. 21.

¹⁴⁸ Khouloki, S. 121, vgl. hierzu Bordwell 1985.

Film macht, um ihn zu verstehen, bzw. wie der Film strukturiert ist, damit er verstanden werden kann.“¹⁴⁹ Der Film wirkt daher für Kognitionswissenschaftler anziehend, weil er die reale Welt abbildet und im Zuschauer Prozesse in Gang setzt, die normalerweise im alltäglichen Umgang mit der Welt auftreten.

Der Film ist also das ideale Medium für die Darstellung der Wirkungsweisen kognitiver Strukturen, da er mit Hilfe von Schnitt- und anderen Techniken, die subjektiven visuellen Wahrnehmungen und die Wirkung und Auswertung dieser Wahrnehmungen zeigt.¹⁵⁰

Eine fiktive Geschichte und eine Raumillusion fordern den Zuschauer auf die gleiche Weise, wie Problemlösungen und Sinnesreize im Alltag. Er stellt Hypothesen auf, die er mit seinen gespeicherten Seherfahrungen abgleicht und entweder bestätigt sieht, oder sie wieder verwirft:

The film proffers cues upon which the spectator works by applying those knowledge clusters called schemata. Guided by schemata, the spectator makes assumptions and inferences and casts hypotheses about story events. These assumptions, inferences, and hypotheses are checked against material presented to the perceiver.¹⁵¹

Sieht der Zuschauer etwas in einem Film, was er seinen Alltagserlebnissen nicht zuordnen kann, startet ein kognitiver Prozess, der das Verstehen des Films fördert und somit vereinfacht:

Etwas an der unerwarteten Wendung in aktuellen rezipierten Film erinnert ihn an *etwas Ähnliches* in einem anderen Film oder auch in anderen Lebenszusammenhängen. Auf diese Weise werden weitere Schemata aktiviert, die unter Elaborierung bisher geladener Schemata herangezogen werden, um ein kohärentes Situationsmodell des Films zu konstruieren.¹⁵²

Der Film schafft es demnach wie kein anderes Medium, die Wahrnehmung zu imitieren und manipulieren. Die filmischen Konventionen eines Films zu verstehen, die eine Geschichte konstruieren und sie verfolgen zu können hängt mit der Lernfähigkeit des Menschen zusammen, die filmästhetischen Mittel die aus dem Alltag zu entnehmen:

We know that characters in conversation tend to look at each other, so we construe cuts from one face to another as reaffirming that situation. We recognize flashback sequences because we know that stories, in

¹⁴⁹ Lowry, S. 113.

¹⁵⁰ Brusberg-Kiermeier, S. 145.

¹⁵¹ Bordwell, 1985, S. 100.

¹⁵² Peter Ohler: „Zur kognitiven Modellierung von Aspekten des Spannungserlebens bei der Filmrezeption.“ In: Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, S. 138. Herv.i.Orig.

film or literature or on stage or on a comic book page, can shuffle events out of order. And we understand stories in general because they are a heightening and focusing of skills we bring to understanding everyday social life [...].¹⁵³

Die Vorspiegelung der Realität des Alltags macht also auch den Reiz des Kinobesuchs aus. Der Zuschauer passt sich auf die Situation an, die er auf der Leinwand sieht, obwohl er körperlich gesehen passiv davor sitzt und nicht in die Handlung eingreifen kann.

Since much of human action is motivated by the need for survival and adaptation to the environment, it is unsurprising that elements of spectator activity relate to human adaptive skills. People delight in exercising the cognitive skills required to survey, understand, and interact with their environment and its inhabitants.¹⁵⁴

Die nicht sichtbaren inneren Vorgänge versuchen Kognitionswissenschaftler durch Beobachtungen und Verhaltensexperimenten mit Testpersonen zu erforschen.

Die assoziative Arbeit in der Filmwahrnehmung wird durch *cognitive maps* durchgeführt, die laut Block die Wahrnehmung durch das Auge im kognitiven Kontext lenken. „Der Prozess des Kartierens beschreibt die Kognitionswissenschaft als den Erwerb räumlichen Wissens durch die Mustererkennung von Knoten, Pfaden und Landmarken in Ähnlichkeitsrelationen.“¹⁵⁵ Die Erkenntnisfähigkeit des menschlichen Gehirns erfasst die Wichtigkeit des Gesehenen und lenkt den Blick folglich zuerst darauf. „We assemble our visual world from successive glances which we constantly check against our reigning „cognitive maps.“ These maps tell us to ignore the eye’s physiological tremor and to bring the most significant areas into foveal vision.“¹⁵⁶ Anhaltspunkten wie die Grundstruktur des Raums, die Figuren, und die Beibehaltung der Blickachse lassen den Zuschauer erkennen, ob er sich noch im selben Raum befindet. „Diese Orientierungsleistung wird dadurch vollbracht, dass der Zuschauer Informationen, die in einer Einstellung gezeigt werden, wahrnimmt, speichert und mit den Informationen aus den vorhergehenden Einstellungen abgleicht.“¹⁵⁷ Von Schnitt zu Schnitt ändert sich die Einstellung, woraus der Zuschauer den gesamten Raum rekonstruiert.

¹⁵³ Bordwell, 2006, S. 15.

¹⁵⁴ Plantinga, 2009, S. 21.

¹⁵⁵ Yvonne Spielmann: „Zeit, Bewegung, Raum: Bildintervall und visueller Cluster.“ In: Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, S. 53.

¹⁵⁶ Bordwell, 1985, S. 32.

¹⁵⁷ Khouloki, S. 88.

Der automatische Prozess des alltäglichen Raumverstehens wird durchbrochen, wenn der Filmemacher bewusst Elemente einsetzt, welche die Alltagsrealität außer Kraft setzen. „All great fantasy stories [...] must adhere to their own logic and tether to an approximation of physics and the natural order of things if the images are to successfully seduce us into their own cinematic reality, sway us into their spell of illogic.“¹⁵⁸ Die Themenbereiche, in dem sich Charlie Kaufmans Geschichten abspielen, schreien förmlich nach derartigen Aufhebungen der natürlichen physikalischen Gesetze, deren visuelle Verarbeitung im Gehirn wesentlich langsamer verläuft. Eine absichtlich herbeigeführte Verlangsamung der Informationsverarbeitung bewirkt eine zeitliche Verzögerung des Verständnisses und wird als Verwirrung empfunden. Dadurch wird erreicht, dass ein solcher Raum mehr Aufmerksamkeit und Interesse auf sich zieht als alle anderen.

Bruce Block verwendet für diese Art der Raumkonstruktionen den Begriff *ambiguous space*: „Ambiguous space is produced when the viewer is unable to understand the actual size of objects in the frame or when the viewer finds the space of the shot unrecognizable.“¹⁵⁹ Carl Plantinga erklärt den Begriff „ambiguous“ in Bezug auf Emotionen folgendermaßen:

Paradigmatic sorts of emotions (anger, fear, enjoyment, etc.) may occur discretely, but emotions often occur in seemingly contradictory or ambiguous combinations. For example, one can be both horrified and fascinated by a monster in a horror film. While one can easily imagine such a situation, the overall experience is mixed in that the emotions contrast in valence (negative and positive) and associated action tendencies (flight or fear versus attraction and lingering proximity).¹⁶⁰

Laut Block gibt es einige Mittel, um „ambiguity“¹⁶¹ zu erzeugen: keine Bewegung, abstrakte Licht- und Schattenmuster, Spiegel und Reflexionen, Objekte von unbekannter Größe, desorientierende Kamerawinkel.¹⁶² Der *ambiguous space* wird erst aufgelöst, wenn etwas in den Raum kommt, das wieder Anhaltspunkte auf die Relation und Beziehung der Objekte zum Raum liefert. Das heißt, dass manche Filmemacher ambivalente Raumkonstruktionen inszenieren, um mit hoher Wahrscheinlichkeit Spannung, Ängstlichkeit und Verwirrung herbeizuführen. Diese Intentionen des Regisseurs

¹⁵⁸ Hill, S. 114.

¹⁵⁹ Block, S. 47.

¹⁶⁰ Plantinga, 2009, S. 60.

¹⁶¹ Das Englische Wort „ambiguity“ bedeutet Zweideutigkeit, Ambivalenz.

¹⁶² vgl. Block, S. 47f.

[...] müssen als eine bewußte [sic!] Polemik gegen die Eindeutig- und Einfältigkeit des filmischen Raums verstanden werden, als Maßnahme eines Regisseurs, der die Grenzen seines Mediums auslotet und seinem Publikum – nicht einem Massenpublikum – ästhetischen Genuß [sic!] gerade dadurch verschafft, daß [sic!] er die Deutungsfähigkeit bis hin zum Zusammenbruch jeglicher Deutung belastet.¹⁶³

Angewandt auf Kaufmans Filme, werden dem Zuschauer die surrealistischen Elemente in seinen Filmen als alltagsrealistische Möglichkeiten vorge setzt, welche beim Protagonisten keinerlei Verwunderung über diese irrwitzigen Situationen entstehen lässt. Es wird einfach als gegebene Realität hingenommen. Somit tritt „das Unmögliche als Eigenschaft des Realen in Erscheinung [...]“. „Kaufman interessiert hier besonders „[d]as Außerkraftsetzen alltagslogischer Prinzipien, das Spiel mit logischen Unmöglichkeiten [...]“¹⁶⁴. Die Raumkonstruktionen in Kaufmans Filmen generieren „generell eine Handlungs- und Raum-Zeit-Logik, in der sich fantastisches Raumdesign und rasante räumliche Wechsel und Bewegungen entfalten“¹⁶⁵ können. Die Wahrnehmung des filmischen Raums hängt demnach von vermittelten Anhaltspunkten ab, welche der Alltagswelt entnommen werden. „Perceptual realism [...] presumes only that the filmmakers present an audiovisual array that replicates the kind of real-world visual and aural cues that people make use of in natural perception.“¹⁶⁶ Genau diese Sehgewohnheiten machen sich Filmemacher zunutze, um den Zuschauer mit unkonventionellen filmtechnischen oder narrativen Mitteln zu überraschen. Im Anschluss betrachten wir einige dieser filmisch-narrativen Möglichkeiten der Aufhebung der alltagsrealistischen Wahrnehmung.

7.1) Nichteuklidische Räume

Der Begriff „nichteuclidisch“ meint hier die Auflösung der Oben-unten- und Links-rechts-Relationen eines Raums. Yvonne Spielmann spricht sogar von einer „Zertrümmerung des Raumbildes durch die Aufhebung der axialen Ordnung“¹⁶⁷. Die vertraute Orientierung und Anhaltspunkte werden aufgehoben und treten somit aus dem gewohnten Alltag, der Realität heraus: „Aus dem Gleichgewicht zu geraten: das

¹⁶³ Winkler, S. 94.

¹⁶⁴ Röwekamp, S. 134.

¹⁶⁵ Schuster, S. 137

¹⁶⁶ Plantinga, 2009, S. 113.

¹⁶⁷ Spielmann, S. 63.

ist das Verlassen der Normalität. Der Schwindel ist ein Anzeichen dafür, daß [sic!] man aus dem Lot geraten ist.“¹⁶⁸ Es entsteht „[...] eine traumähnlich-desorientierte Situation, die nur dann genossen werden kann, wenn der Zuschauer sein Orientierungsbedürfnis lockert und sich dem Bild als solchem hingibt.“¹⁶⁹ Das heißt, in der filmischen Darstellung „wird die Bewegung der Figuren mit Kamerabewegungen so kombiniert, dass von vornherein eine Orientierung nach den üblichen Parametern gar nicht möglich ist.“¹⁷⁰ Wie kann es anders sein, beliefert BEING JOHN MALKOVICH den Zuschauer mit einer Zusammenstellung nichteuklidischer Raumübergänge. Als Lotte und die hochschwangere Maxine durch Malkovichs Unterbewusstsein klettern, bekommen wir einen Eindruck von komplizierten Raumschließungen. Sie durchqueren verdrängte Kindheitserinnerungen von Malkovich und stolpern in ihrer Verfolgungsjagd durch Räume, welche entgegengesetzt zur Alltagsrealität verbunden sind. Der Verarbeitungsprozess im Gehirn dauert länger und zieht eine Verzögerung des Verstehens nach sich, da die Alltagswahrnehmung außer Kraft gesetzt wird:

Eine schräge Perspektive kann erst einmal einfach die Erwartung des Zuschauers, wie etwas dargestellt werden sollte, verletzen, denn Zuschauer besitzen schematische Wissensstrukturen über typische Darstellungsformen [...]. Schräge Perspektive signalisiert dann *ungewöhnlich*. Dies könnte zu einer verstärkten Hinwendung und eingehender kognitiver Analyse des Beitrags führen. Diese Erwartungen variieren natürlich mit ihren vorangegangenen Seherfahrungen; [...].¹⁷¹

Die nahtlose Verknüpfung der Räume, erzeugt Schwerelosigkeit, die Aufhebung der physikalischen Gesetze, wie wir sie kennen. Jede Schwellenüberschreitung bedeutet eine Aufhebung der physikalischen Gesetze und des Schwerkraftsystems. Diese Tatsache hängt damit zusammen, dass der Zuschauer sich beim Betrachten eines Films demselben Schwerkraftsystem ausgesetzt fühlt, wie im Alltagserleben:

Der Horizont des Zuschauers und der Horizont des Bildes stimmen schlicht überein. Der illusionierte Raum der Diegese ist begehbar im gleichen Schwerkraftsystem wie dem, in dem der Zuschauer agiert. [...] Der diegetische Horizont steuert das Urteil, ob eine Ansicht verkantet oder normal aufgenommen ist, und sein Bezug ist die Unterkante der Leinwand (also etwas Nicht-Diegetisches). [...]

¹⁶⁸ Wulff, 2005.

¹⁶⁹ Winkler, S. 93.

¹⁷⁰ Khouloki, S. 122.

¹⁷¹ Klaus Sachs-Hombach und Stephan Schwan: „Was ist „schräge Kamera“? – Anmerkungen zur Bestandaufnahme ihrer Formen, Funktionen und Bedeutungen.“ In: Image. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft. Herv.i.Orig.

Tatsächlich bleibt das Bewußtsein [sic!] des äußeren Schwerkraftsystems bei der Besichtigung eines Films erhalten.¹⁷²

Ein Durchbrechen der räumlichen Logik mit Kamerafahrten, die das Raumverhältnis verändern, findet statt. Der Regisseur

mobilisiert [...] alle filmischen Mittel, um die filmischen Sehkonventionen, die sich an unserer Alltagswahrnehmung orientieren, zu hintertreiben, aufzubrechen und zu überwinden. Die Grenzen filmischer Darstellbarkeit werden ausgelotet, um eine Vision von Raum zu entwickeln, die dem Menschen nicht mehr in vertrauter Weise Halt bietet.¹⁷³

Eine Wand wird plötzlich zum Fußboden etc. Die Kamera führt „beweglich und ohne jeden Schnitt durch einen Raum, der immer wieder gewendet und durch unlogische Anschlüsse als dreidimensionaler, euklidischer Raum in Frage gestellt wird.“¹⁷⁴

Bei der Darbietung eines nichteuklidischen Raumsystems in BEING JOHN MALKOVICH sehen wir zuerst Maxine und Lotte durch die Pforte stürmen und stolpern als erste Etappe durch einen Wandschrank in das Schlafzimmer von Malkovichs Eltern. Maxine flieht anschließend durch ein Fenster. Die Kamera vollzieht eine 90°-Drehung nach rechts und zeigt Maxine, die aus einem Schacht im Boden kletternd im Umkleideraum einer Schule landet. Der einzig alltagsnahe Übergang erfolgt, als Maxine als nächstes durch eine Türe im Umkleideraum stürmt und sich plötzlich bei einem Stiegenabgang zu einem Keller befindet. Nun klettert sie durch einen Schacht im Keller, sieht nach oben und anstatt etwas von unten zu sehen, sieht sie Malkovich durch das Gitter eines Luftschachts an der Wand, wie er an Frauenunterwäsche riecht. Schließlich durchbricht sie das Gitter und will entweichen. Die Kamera vollführt nun eine 90°-Drehung nach links. Aus einem Gitter am Boden wird ein Gitter an der Wand, wodurch Maxine klettern will. Nun muss die Kamera beide Ansichten vereinen, da sich Lotte noch am Boden des Kellerschachts befindet und Maxines Beine noch nach unten hängen. Maxines Körper befindet sich sozusagen gleichzeitig in der vertikalen als auch in der horizontalen Lage. Um dies zu verdeutlichen neigt sich die Kamera wieder um 90° Grad, um nochmals den Kellerschacht und die kriechende Lotte zu zeigen, die es nicht schafft Maxines Beine zu erwischen. Durch

¹⁷² Wulff, 2005.

¹⁷³ Khouloki, S. 152; der Autor beschreibt in diesen Zeilen zwar Stanley Kubricks Film 2001: A SPACE ODYSSEY, dennoch passen sie genau als Beschreibung für den darstellerischen Aspekt dieser Szene in Spike Jonzes Film.

¹⁷⁴ Laura Frahm: Bewegte Räume. Zur Konstruktion von Raum in Videoclips von Jonathan Glazer, Chris Cunningham, Mark Romanek und Michel Gondry. Frankfurt am Main, Wien (u.a.): P. Lang, 2007, S. 108.

eine Tür gelangt Maxine in ein anderes Zimmer. Durch eine Hunde- oder Katzenklappe steigt Maxine kopfüber durch das Dach in einen Bus. Wieder erfolgt eine 90°-Drehung, die zuerst die Luke am Dach des Busses als seitlichen Ausstieg zeigt und erst dann durch die Drehung schließlich zum Dach wird. Aus den Türen des fahrenden Busses landen Maxine und Lotte letztendlich wieder auf der Schnellstraße in New Jersey. Sie haben Malkovichs Unterbewusstsein verlassen. Spike Jonze durchbricht die räumliche Logik mit Kameraschwenks, die das Raumverhältnis verändern. Die Schrägheit des Bildes versucht der Zuschauer mit einer unbewussten Drehung des Kopfes auszugleichen:

Die Abweichung bezieht sich nicht nur auf die medienimmanenten Erwartungen, sondern steht gleichermaßen auch in Diskrepanz zu unserer „natürlichen“ Alltagswahrnehmung. Denn da das visuelle und das vestibuläre System bei der natürlichen Wahrnehmung gekoppelt sind, „rechnet“ das Gehirn eventuelle Abweichungen von der Horizontalperspektive (z.B. bei schief gelegtem Kopf) heraus, so dass wir subjektiv normalerweise eine nicht gekippte Perspektive haben. Diese Koppelung entfällt beim Filmzuschauer natürlich, so dass eine gekippte Perspektive möglicherweise ein Gefühl von Unbehagen beim Zuschauer hervorruft.¹⁷⁵

Als narrative Emotion vermittelt diese Raumkonstruktion, im Zusammenhang mit der Aufhebung der physikalischen Gesetze, Haltlosigkeit und Bedrohung, da schließlich eine Hochschwangere von einer bewaffneten Frau verfolgt wird. Noch dazu befindet sich die Verfolgte auf vollkommen unbekanntem Terrain, was ihre Flucht umso erschwert. Die Figuren in Malkovichs Erinnerungen scheinen die Verfolgungsjagd nicht wahrzunehmen, was aber in diesem Fall nachvollziehbar ist, da Lotte und Maxine nicht zu diesen Erinnerungen gehören. Noch dazu können sie von Craig nicht entdeckt werden, da er sich auf der oberen Ebene des Bewusstseins befindet. Hier herrscht ein ähnliches Prinzip, wie bei Joels Flucht in ETERNAL SUNSHINE: Je tiefer im Unterbewusstsein, desto unentdeckbarer. Womöglich sind dies verdrängte Traumata oder Demütigungen Malkovichs, welche die labyrinthischen Wege seines Unterbewusstseins umso verworrener machen und in zeitlichen Sprüngen erfolgen, von Malkovichs Kindheit bis in sein Erwachsenenalter.

7.2) Aufhebung vertrauter Größenverhältnisse

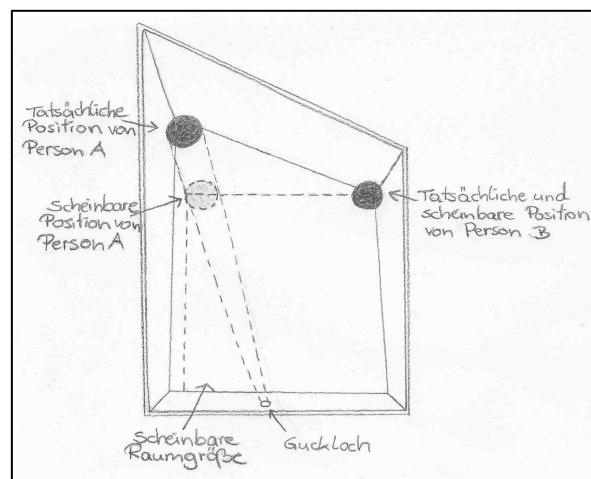
Nicht nur manipulierte Oben-unten- oder Links-rechts-Relationen eines Filmraums

¹⁷⁵ Sachs-Hombach.

sind in der Lage die Orientierung verlieren zu lassen. Eine Aufhebung der alltäglichen Größenrelationen der im Raum befindlichen Figuren oder Objekten bedeutet verstärkte kognitive Arbeit im Gehirn. Eine Überdimensionierung von Figuren oder Objekten erzeugt das Empfinden von Bedrohung. Einerseits lässt das Schrumpfen einer Person gewöhnliche Gegenstände plötzlich gefährlich werden, andererseits ist ein in der gewohnten Umgebung unnatürlich großes Element, z.B. ein riesenhaftes Insekt, bedrohlich für die gewohnte Umgebung und die sich darin agierenden Figuren. In beiden Fällen tritt das Alltägliche aus der sicheren Realität heraus und unterminiert das durchschnittliche Größenverständnis.

Eine optische Täuschung, um einen wahrnehmungspsychologischen Effekt herbeizuführen, wird mit dem so genannten „Ames-Raum“¹⁷⁶ erzielt. Dieser spezielle

Raum ist so aufgebaut, dass der Eindruck eines quadratischen Raums entsteht, wenn man ihn von vorne betrachtet. Wenn sich jedoch zwei Personen, die sich vermeintlich im gleichen Abstand zum Betrachter befinden, in diesem Raum bewegen, scheint es, als ob die eine Person schrumpft und die andere riesenhaft anwächst. Aus der



Vogelperspektive betrachtet ist dieser Raum jedoch trapezförmig konstruiert, sodass das eine Ende sich in Wirklichkeit weiter weg befindet. Die scheinbar schrumpfende Person geht demnach weiter vom Betrachter weg und sieht aus der Entfernung gesehen kleiner aus, als die andere Person. Trotzdem entsteht nicht der Eindruck, dass sich diese Person vom Betrachter entfernt. Das kommt daher, dass die Einrichtung im Teil des Raums, der nach hinten versetzt ist, umso größer gebaut ist, sodass die von vorne betrachteten Möbel im gesamten Raum gleich groß erscheinen.

Die Korrekturmechanismen, sie sonst die Relation von Größe und Entfernung wahrnehmbar macht, sind durch die Konstruktion des Raums außer Kraft gesetzt, das heißt, die konstante Größe eines Objekts kann nicht erkannt werden, weil die Entfernung nicht richtig eingeschätzt wird. [...] Fehlen die Kriterien zur Entfernungswahrnehmung gänzlich, entsteht tatsächlich der Eindruck einer Größenveränderung.¹⁷⁷

¹⁷⁶ Abbildung 10: Eigenhändig erstellte Skizze eines Ames-Raums.

¹⁷⁷ Khouloki, S. 47f.

Selbst wenn der Trick des Ames-Raums enthüllt wird, kann das Gehirn die Wahrnehmung nicht korrigieren und die Täuschung bleibt aufrecht. Grundvoraussetzung ist, dass ein Guckloch den Betrachter kontrolliert den Blick auf den Raum freigibt. Trifft sein Blick nämlich aus einer anderen Perspektive auf den Raum, ist die Illusion nicht mehr wirksam.

Eine verwandte Methode ist die so genannte „forced perspective“, die vor allem in Peter Jacksons Trilogie DER HERR DER RINGE zum Einsatz kam. Diese Technik verzerrt ebenso die Größenverhältnisse, indem eine Sinnestäuschung ähnlich dem Ames-Raum eingesetzt wird, um die räumliche Wahrnehmung des Zuschauers zu verwirren. ETERNAL SUNSHINE zeigt Joel in einer seiner Kindheitserinnerungen unter



dem Küchentisch im damaligen Haus seiner Eltern¹⁷⁸. Da er damals ein kleiner Junge war, passt er problemlos unter den Tisch, ohne dass der erwachsene Joel sich den Kopf stoßen muss bzw. kann Joel nur knapp über den Tisch sehen, während Clementine die normale Größe eines Erwachsenen besitzt. Verdeutlicht wird die Kindheitserinnerung mittels einer Einstellung zu Beginn der Szene, in welcher der junge Joel unter dem Tisch gezeigt wird. Da dank der halbtotalen Kameraeinstellung der Küche der Tisch im Mittelpunkt steht, wirken die Beine seiner Mutter bzw. die von Clementine umso überdimensionierter. Als Clementine um den Tisch herum geht, um sich zu Joel zu gesellen, passt sie plötzlich genauso problemlos darunter. Der Oberkörper der Mutter ist in dieser Szene kaum zu sehen, wodurch sie anonym bleibt. Die Hauptfiguren in dieser Szene sind und bleiben Joel und Clementine, die sich außerhalb der ursprünglichen Erinnerung über den Löschvorgang unterhalten. Um die Illusion nicht zu brechen, bleibt Joel stets im hinteren Teil der Küche. In der zweiten kurzen Kindheitserinnerung befinden sich Joel und Clementine im Waschbecken und werden von Joels Mutter gebadet. Eine überdimensionierte Hand hält Joels Kopf.

¹⁷⁸ Abbildung 11: Eternal Sunshine, Minute 30.

In ADAPTATION erklärt der Orchideendieb John Laroche den Prozess der Bestäubung und die Kamera zeigt simultan Bilder von Orchideen und Bienen, die gegenseitig ihrer Bestimmung als Blume und Biene folgen. Die Pflanzen und Bienen werden extrem vergrößert gezeigt und betonen die Eindringlichkeit und Unabänderlichkeit der natürlichen Gesetzgebung einerseits und Laroches Faszination mit diesen Geschöpfen andererseits. Eine Einstellung zeigt eine extreme Untersicht (*low angle*) aus einer Graswiese nach oben gegen die Sonne, eine Biene beobachtend¹⁷⁹. Als wäre der Zuschauer selbst ein Insekt, beobachtet er den Prozess des Bestäubens von unten.



7.3) Amorphe Räume/Zerstörung des Raums

Der Begriff „amorph“ beschreibt ein gewisses Fehlen von Struktur, welche die Tiefe eines Raums nicht einschätzbar macht, wie z.B. Nebel oder Rauch. „For example, fog, rain, or twilight in a romance or mystery are used both to make perception difficult (in the sense that we cannot see clearly) and to enhance emotional response.“¹⁸⁰ Des Weiteren ist eine Identifikation der Objekte oder Figuren, die sich hinter der „Verschleierung“ befinden, nicht gegeben, wodurch sich ein zusätzlicher Spannungsaufbau ergibt. Der Zuschauer stellt sich Fragen, die er beantwortet haben möchte. Die kognitive Arbeit, die imstande wäre, die Frage der Identifikation zu beantworten, ist ausgesetzt, da die verschleierte Ansicht wenig Anhaltspunkte auf Aussehen oder Struktur bietet. Ferner befinden sich die betroffenen Figuren in einer ähnlichen Situation wie der Zuschauer. Aufgrund der eingeschränkten Sicht durch Nebel oder Ähnlichem sind sie orientierungslos bzw. haben sie den Nachteil nicht sehen zu können, wo sich z.B. der Kriegsfeind oder das Monster befindet. Das Erscheinen oder Entfernen von Figuren wird nicht einschätzbar. Der Zuschauer steht somit in direkter Identifikation mit den Figuren, die sich langsam durch den Raum tasten. Dadurch entwickelt sich die Bedrohlichkeit einer solchen Situation und fördert

¹⁷⁹ Abbildung12: ADAPTATION, Minute 23.

¹⁸⁰ Grodal, S. 142.

den Spannungsaufbau, der z.B. in einem Überraschungsmoment in Form eines unerwarteten Angriffs des Monsters aus dem Nebel seinen Höhepunkt finden kann.

Die Sichtbarkeit, die einen wesentlichen Bestandteil des Mediums Film darstellt, wird hier hintertreiben, indem die Identifizierbarkeit von Objekten und die Überschaubarkeit des Raums, der in der Regel scharf konstruiert wird, verweigert wird. [...] Die Bedrohung erwächst hier also aus der Unsichtbarkeit des Raums und der Figuren, die dadurch als nicht beherrschbar erscheinen.¹⁸¹

Dem Zuschauer, sowie den Figuren wird die Kontrolle des uneingeschränkten und einschätzenden Blicks entzogen.

Die Zerstörung des Raums erfolgt auch im Zusammenhang mit einem Ortswechsel einer Figur wie z.B. bei einer Narkotisierung, bei welcher die bewusstlose Figur an einen anderen Ort gebracht wird. Bei einer solchen Montage wird die subjektive Sicht der Figur betont, um den Zuschauer das Geheimnis um die Figur (noch) nicht zu offenbaren.

Das brennende Haus in SYNECDOCHE, NEW YORK ist eines der vielen Rätsel in diesem Film. Der durch ein Feuer entstehende Rauch ist im ganzen Haus verteilt. Der Rauch ist zwar kein allzu vorherrschendes Element, welches Gegenstände oder Figuren nicht mehr erkennbar macht, jedoch geschieht hier der Spannungsaufbau auf einer subtileren Ebene, indem der Zuschauer zusehends verwirrt in dieser Szenerie verbleibt. Trotzdem sind der Rauch und das Feuer klar wahrnehmbar und beeinflusst die Darstellung der Figuren, die sich in dem Rauch befinden. Da die Figuren keinerlei Verwunderung gegenüber diesen Sachverhalt zeigen, existiert der Raum in Kombination mit der Passivität der Figuren gegenüber einem unaufhörlich brennenden Haus, komplett entgegengesetzt zur gewöhnlichen Alltagsrealität. Sogar das Gespräch der Maklerin mit der Kassiererin des Theaters über den möglichen Flammentod im Haus verläuft teilnahmslos. Die Spannung oder besser gesagt die in diesem Zusammenhang stehende Verwirrung zieht sich durch den ganzen Film und vergrößert sich von Szene zu Szene, in denen das über Jahrzehnte hinweg brennende Haus zu sehen ist.

Die Zerstörung des Raums erfolgt meist mittels Unschärfenrelationen, Bildüberlagerungen oder Negativprojektionen, die den bestehenden Raum außer Kraft setzen und formlos machen. Eine Zerstörung des Raums kommt oft zum Einsatz, wenn ein Übergang zwischen Träumen, Fantasien oder veränderten

¹⁸¹ Khouloki, S. 169.

Bewusstseinszuständen z.B. aufgrund von Drogeneinfluss entwickelt wird.

In Aufnahmen, in denen die sich verändernde Wahrnehmung einer Figur [...] gezeigt wird, verschwimmen häufig die Konturen des Raums, indem das Bild unscharf gestellt wird. Voraussetzung für die Zerstörung des Raums ist also, dass es vorher einen Raum gegeben haben muss, der zerstört werden kann.¹⁸²

In ETERNAL SUNSHINE wird viel mit Unschärfe gearbeitet, vor allem, wenn Joels Erinnerungen verschwinden und er in weiterer Folge nochmals betäubt wird. In Joels Kopf ist die Unschärfe im Löschprozess sehr intensiv angelegt, sodass nur die Figuren im unmittelbaren Vordergrund scharf gezeichnet sind¹⁸³. Die Zerstörung des Raums in Joels Kopf wird somit ultimativ und die Aufmerksamkeit liegt auf den Figuren, wobei Neugierde am unscharfen Hintergrund geweckt wird. In Falle dieses Films kann jedoch nicht von einer Unschärfenverlagerung die Rede sein,



da sich das Bild von gänzlich scharf auf teilweise unscharf verändert und keine wechselnde Unschärfenverlagerung stattfindet. Die Unschärferelation ist nicht nur Mittel der Aufmerksamkeitslenkung, sondern bietet auch charakterisierende Möglichkeiten¹⁸⁴ in Form einer „Visualisierung unsichtbarer, innerer Prozesse einer Figur“¹⁸⁵. Von der Norm abweichend ist die Tatsache, dass nicht nur für den Zuschauer, sondern auch für Joel diese Unschärfe visuell wahrnehmbar ist. Da das Verschwinden (Verschwimmen) von Joels Erinnerungen das tragende Handlungsmoment darstellt, gewinnt die Unschärfe an explizit narrativ-ästhetischer Präsenz. Die Protagonisten sind direkt von der Zerstörung des Raums betroffen:

Gesichter werden bis zur Unkenntlichkeit gemorpht, Figuren verschwinden im Nichts, Bilder verschwimmen, Dialoge zerfallen in Soundeffekten, Schauplätze lösen sich sukzessive auf, und die Protagonisten drohen vom Schwarz verschluckt zu werden.¹⁸⁶

Die Erinnerungslöschung beginnt mit der letzten Erinnerung, die Joel an Clementine

¹⁸² Ebd., S. 123.

¹⁸³ Abbildung 13: ETERNAL SUNSHINE, Minute 21. Die Abbildung veranschaulicht ein Beispiel von vielen in diesem Film.

¹⁸⁴ Vgl. Thomas Rothschild: „Bildkomposition und Dauer. Die kurze und die lange Einstellung.“ In: Bildtheorie und Film. Thomas Koebner (Hrsg.), München: Ed. Text + Kritik, 2006, S. 283f.

¹⁸⁵ Ebd., S. 284.

¹⁸⁶ Hettich, S. 89.

hat: Als Clementine in einer durchzechten Nacht nach Hause kommt, entwickelt sich ein Streit zwischen den Beiden. Just in dem Moment als Clementine die Wohnung entrüstet wieder verlassen möchte, kündigen eine plötzliche starke Unschärfe und unheilvolle Klänge die erste Löschung an. Das Löschen von Gedächtnisinhalten erfolgt durch das Verschwinden von Rauminhalten, insbesondere jene, die Clementine und Joel unmittelbar umgeben. Joel redet in seiner Imagination mit Clementine, um einen Weg zu finden, das Löschen seines Gedächtnisses zu verhindern, während der Löschprozess bereits läuft. Es gelingt ihm jedoch nicht. Die Erkenntnis, dass jedwede Erinnerung, sei sie gut oder schlecht, kostbar ist, setzt bei Joel erst ein, als der Löschprozess im vollen Gang ist. Jedoch ist die komplette Löschung (Reinigung) seines Gedankenguts, nicht mehr aufzuhalten. Die Reise durch seine Erinnerungen entpuppt sich als erkenntnisbildend für seine eigene Identität. Die originalen Erinnerungen und Joels Gespräche mit Clementine in seinem Kopf vermischen sich, wodurch das raum-zeitliche Diskontinuum der Gedächtnislöschung konstruiert wird¹⁸⁷.

Im weiteren Verlauf des Films muss Joel nochmals narkotisiert werden. Sein starrer Blick auf die Figuren um ihn herum verschwimmt zusehends, bis sie schließlich formlos werden und zu einer amorphen Ebene verschmelzen: „Unschärfe überwindet Einzelheiten, indem sie Bildinformationen reduziert, so dass Interpretationen weniger durch die Addition von Details entstehen, als vielmehr durch einen diffusen Gesamteindruck geprägt sind.“¹⁸⁸ Der diffuse Gesamteindruck stellt hier die Verbindung zwischen zwei Welten dar. Joels Bewusstseinszustand befindet sich somit in einem Wandel, also im Übergang zwischen Realität und Erinnerungswelt. Gleichzeitig entwickelt das Bild eine Dynamik, die mit einer Kamerabewegung gleichzusetzen ist¹⁸⁹. Die veränderte Wahrnehmung nimmt auch den Zuschauer, mithilfe der *point-of-view* Einstellung, mit in die Sinnwelt des Protagonisten:

Der Zuschauer begreift die Veränderung als Sinnbild für mentale Prozesse einer Figur und erlebt gleichzeitig die Veränderung des Bildes als visuellen Reiz, auf den er mit physischer Erregung reagiert. Während sich also etwas in der Figur abspielt, *verstehen* und *erleben* die Zuschauer die Dynamisierung des filmischen Bildes.¹⁹⁰

¹⁸⁷ Vgl. Kapitel 6.4.

¹⁸⁸ Rothschild, S. 285.

¹⁸⁹ Vgl. Tereza Smid: „Jenseits der Aufmerksamkeitslenkung. Narrative und ästhetische Wirkungsmöglichkeiten der Schärfenverlagerung.“ In: Bildtheorie und Film. Thomas Koebner (Hrsg.), München: Ed. Text + Kritik, 2006, S. 285.

¹⁹⁰ Ebd., S. 293. Herv.i.Orig.

Das zerfallende Haus am Strand möchte ich eher als metaphorische Zerstörung des Raums verstehen. Der Zuschauer sieht ein in sich zusammenfallendes Haus, das sich nicht mehr halten kann. Dahinter steckt der Gedanke, dass Joels letzten kostbaren Erinnerungen wie Sand durch seine Finger zerrinnen. Seine letzten Momente mit Clementine verschwimmen zu einer konturlosen Masse und einzelne Szenen ihrer Beziehung werden in kurzen Einstellungen noch einmal aufgerollt. Von den heutigen Möglichkeiten von computergenerierten Bildern (CGIs), um eine Erinnerung möglichst eindrucksvoll zu machen, hat der Regisseur Michael Gondry bewusst abgesehen. Er wollte die Erinnerungen einfach verschwinden lassen, „without using complicated special effects“¹⁹¹. Beim Verschwinden von Joels letzten Erinnerungen an Clementine im Strandhaus wirkt die Unschärfe besonders stark in einem intimen Moment mit Clementine, um die Unaufhaltsamkeit und den Verdruss über den Verlust zu betonen. Im Film ETERNAL SUNSHINE wird von einer Löschung der Erinnerungen gesprochen, wobei Altmeyer feststellt, dass „diese (nur scheinbare) Löschung vielmehr einer *Verdrängung* im Freudschen Sinne entspricht“¹⁹². Bewiesen wäre dies durch die immer noch vorhandene, gegenseitige Anziehungskraft der Hauptfiguren Joel und Clementine trotz vollkommener Auslöschung der Erinnerungen an ihre gemeinsame Beziehung, sowie der damit im Zusammenhang stehenden starken Emotionen. Joel handelt z.B. zu Anfang des Films intuitiv auf eine gewisse Weise, weiß aber nicht warum. Der Wissensstand des Zuschauers ist zu diesem Zeitpunkt genauso gering wie der Joels, was ihn vom Grad der Konfusion mit Joel gleichsetzt. „Die unbewussten Erinnerungen wirken sich auf die bewussten Handlungen einer Person aus – natürlich ohne dass dem Handelnden diese Verbindung bewusst ist.“¹⁹³ Clementine wiederum reagiert verwirrt auf Patricks Annäherungsversuche. Er übernimmt die Rolle Joels und spielt genau Clementines Erinnerungen mit Joel nach, um an sie heranzukommen. Patrick stiehlt Joels Identität. Clementines verschüttete Erinnerungen kommen dahingehend als unbegründete depressive Phasen und Stimmungsumschwünge zum Vorschein. Verdrängung bedeutet Gedächtnisinhalte vom Bewussten ins Unbewusste zu verschieben und sie so nicht mehr wissentlich abrufbar zu machen. Was im Normalfall ein psychischer Prozess zur Bewältigung eines Erlebnisses ist, wird hier

¹⁹¹ Michel Gondry im Audiokommentar zu ETERNAL SUNSHINE.

¹⁹² Markus Altmeyer: Die Filme und Musikvideos von Michel Gondry: Zwischen Surrealismus, Pop und Psychoanalyse. Tectum, 2008, S. 72. Herv.i.Orig.

¹⁹³ Ebd., S. 72.

vollkommen mit bewusster Zustimmung des „Kunden“ in Form eines technischen Verfahrens hervorgerufen. Wenn man diesen Vorgang der Gedächtnislöschung somit mit Verdrängung gleichsetzt und deswegen die Erinnerungen latent weiterhin vorhanden bleiben, wird demnach der Prozess der Verdrängung als Ware angeboten. Ein ähnliches Dienstleistungsverhalten gibt es auch bei BEING JOHN MALKOVICH. Jeder, der sein eigenes Leben leid ist, nimmt sich dieser Dienstleistung an und schlüpft, wenn auch nur für kurze Zeit, in die Haut eines anderen Menschen. Schließlich findet Lotte dank dieser Erfahrung ihre wahre Identität und formt daraus ihren zukünftigen Existenzwunsch.

Den Schluss von ETERNAL SUNSHINE bildet eine Einstellung, in der Joel und Clementine verliebt durch den Schnee am Strand laufen und die sich mittels *jump cut*¹⁹⁴ immer wiederholt. Der *jump cut* ignoriert die räumliche Änderung von Schnitt zu Schnitt und macht einen Sprung in ein und derselben Einstellung. Die 30° in der schon erwähnten Regel werden unterschritten bzw. ignoriert. Dadurch entsteht ein Sprung in einer Einstellung, der als irritierend wahrgenommen wird, weil sich der Blickwinkel minimal bis gar nicht verändert. *Jump cuts* können eine Szene beschleunigen, indem z.B. ein Verwandlungs- oder Verkleidungsprozess, anstatt einer Zeitrafferaufnahme, mittels plötzlichen Sprüngen in der Zeit vermittelt wird. Die Bewegungsabläufe in solch einer Sequenz wirken abgehackt, entwickeln dennoch einen eigenen Rhythmus und eine spezielle Dynamik. Ein Beispiel eines solchen Schnitts findet sich in der Schlusssequenz von ETERNAL SUNSHINE, auf die später noch näher eingegangen wird. Es besteht die hohe Wahrscheinlichkeit, dass Joel und Clementine ihrer kaputten Beziehung, die sie allerdings vergessen bzw. verdrängt haben, noch eine Chance geben und einen Neuanfang versuchen, um es diesmal vielleicht besser zu machen. Der *jump cut* in dieser Schlusssequenz jedoch „[...]“ verweist nicht nur auf eine einmalige Wiederholung der Liebesgeschichte, sondern auf die potentiell unendliche Wiederholbarkeit des Vergessens und

¹⁹⁴ Der so genannte *match cut* ähnelt dem *jump cut* auf eine gewisse Weise, da er ebenfalls die 30°-Regel missachtet, indem er zwei Einstellungen so aneinanderfügt, dass eine Art *morphing* entsteht. Das heißt, die Einstellungsgröße verändert sich nicht und der Bildinhalt verändert sich flüssig von einer Einstellung zur anderen. Unter Verwendung eines harten Schnitts ist der *match cut* ebenfalls fähig, eine raum-zeitliche Transition herbeizuführen. Dabei spielt die Inszenierung eine große Rolle und die Figuren stellen das Hauptaugenmerk der Transition dar. Der *match cut* wahrt dennoch die Kontinuität, obwohl große zeitliche und räumliche Sprünge entstehen können – der kontinuierliche Zusammenhang ist stets fassbar. So beschreibt der *match cut* einen besonderen Übergang zwischen raum-zeitlichen Veränderungen mittels einer Ähnlichkeit des Bildsinhalts. (vgl. Monaco, S. 219ff).

Kennenlernes des jeweils Anderen im Sinne einer Endlosschleife.¹⁹⁵ Diese mögliche Wiederholbarkeit der Liebesgeschichte impliziert die Vorstellung

that it represents the desire of these young people who seem, even (or especially) to themselves, to be made for each other to turn back time and begin their relationship again. [...] Joel as a result of working through the memories that he subsequently loses, seems to do so with a somewhat changed heart.¹⁹⁶

Joels „verändertes Herz“ spiegelt sich in dem von Beck gesungenen Lied „Everybody’s Gotta Learn Sometime“, in dem genau dieser Textteil vorkommt.

Schließlich endet der Film mit einem *fade to white*, einer weichen Überblendung ins Weiße. Dieses *fade to white* ist als Mischung zwischen amorpher und zerstörender Raumkonstruktion zu kategorisieren. Stefani Brusberg-Kiermeier orientiert sich bei der Schlusszene und gibt einen anderen Interpretationsansatz: „Die Bilder verblassen langsam, verschwinden schließlich und geben dem Zuschauer zu verstehen: Wir werden sie vergessen, wir werden alle vergessen werden.“¹⁹⁷

Verstärkt wird die emotionale Wirkung der Szene durch den Song „Everybody’s Gotta Learn Simetimes“, welcher mit der ersten Wiederholung, dem ersten *jump cut* der Einstellung, rhythmisch harmoniert. ETERNAL SUNSHINE, SOWIE SYNECDOCHE, NEW YORK bieten jeweils am Schluss eine solche Form der Zerstörung des Raums und gleichzeitig der Geschichte. In beiden Filmen wird der Zuschauer mit einer Zerstörung des Raums aus der Geschichte entlassen. Einerseits wird das Bild immer blasser und der Raum immer durchsichtiger, andererseits werden die die Konturen der Figuren immer undeutlicher, wie bei einer Verschleierung. Da sich Joel und Clementine bereits im weißen Schnee befinden und sich in einiger Entfernung von der Kamera weg bewegen, wirkt das Weiß der Überblendung distanzierter bzw. nicht allzu eindringlich, wodurch die Lebendigkeit der Figuren erhalten bleibt. Der Vorgang des Verblassens in SYNECDOCHE, NEW YORK geht allerdings mit dem Tod Cadens einher. Caden wird an der Schulter einer der Darstellerinnen lehnend gezeigt, während sich das Bild einem gräulichen Weiß immer mehr annähert. Die Zerstörung des Raums beginnt kurz bevor Caden seine letzten Worte spricht, die die Bildung einer neuen Idee für sein Stück einleiten. Die Stimme, die aus dem Empfänger in

¹⁹⁵ Altmeyer, S. 77; vgl. die potentiell unendliche Vervielfältigung der Stadt New York in SYNECDOCHE, NEW YORK.

¹⁹⁶ Stephen L. White: „Michel Gondry and the Phenomenology of Visual Perception.“ In: Michel Gondry’s Eternal Sunshine of the Spotless Mind (Philosophers on Film). Christopher Grau (Hrsg.), New York: Routledge, 2009, S. 107f.

¹⁹⁷ Brusberger-Kiermeier, S. 141.

seinem Ohr kommt hindert ihn jedoch daran seine Gedanken weiter auszusprechen, indem sie ihm den Befehl zum Sterben gibt. Das Bild verweilt auf diesem Kolorit, selbst als der Abspann beginnt – die Zerstörung bleibt aufrecht. In fast unmerklicher Langsamkeit verdunkelt sich das Bild erst während des Abspanns.

In Experimentalfilmen erfolgt die Zerstörung des Raums oft durch die absichtliche Beschädigung des Filmmaterials, des Filmstreifens. Löcher oder Kratzer degradieren die gezeigten Informationen als sekundär und machen primär auf den Entstehungsprozess des Films aufmerksam. Der Informationsträger wird somit zum Hauptaugenmerk, anstelle der gezeigten Informationen selbst. „So 'robust' dieser Raum also einerseits ist [...], so einfach scheint es, ihn schlicht außer Kraft zu setzen und seinen Zusammenbruch experimentell vorzuführen.“¹⁹⁸ Solche Filme entstehen häufig mit der Absicht, die normalen Sehgewohnheiten auszuloten und einen neuen Blick auf das Medium Film freizugeben, der wiederum auf andere „normale“ Filme angewandt werden kann.

7.4) Diskontinuum in Raum und Zeit

Ein Diskontinuum in Raum und Zeit mittels Montage oder Schuss-Gegenschuss-Verfahren zu erzeugen, ist in vielen Filmen zu finden, die mit der Zeit und der dargestellten Raum-Zeit spielen. „Die Konvention des Schuss/Gegenschuss-Verfahrens, das in der Regel dazu dient, ein kohärentes Raum-Zeit-Gefüge zu suggerieren, wird [...] bewusst durchbrochen, um eine diskontinuierliche Raum-Zeit-Erfahrung zu konstituieren.“¹⁹⁹ In ETERNAL SUNSHINE beruht die erste Szene der Erinnerungslöschung auf einem Diskontinuum in Raum und Zeit. Joel steigt aus seinem Wagen aus und verfolgt die gekränkte Clementine auf einer Straße. Die Kamera verfolgt Joel von rechts nach links. Hier wird eine Kamerafahrt mit einem Bewegungsobjekt in der Totalen kombiniert, was, wie schon erwähnt, einen starken Raumeindruck vermittelt. An der Ecke der Straße angekommen, steht Joel plötzlich wieder am Anfang derselben Straße. Er schaut nach rechts aus dem Bild. Ein schneller Schwenk, jedoch kein Reißschwenk, folgt seinem Blick. Wir sehen wieder Clementine, wie sie die Straße hinunter hastet. Wir schwenken wieder zu Joel, der Clementine nun von links nach rechts verfolgt. Abgelenkt von den Stimmen der

¹⁹⁸ Winkler, S. 100.

¹⁹⁹ Khouloki, S. 174.

Techniker bemerkt er erst, dass er abermals an derselben Stelle beim Auto landet, als er schon dort angekommen ist. Und wieder zeigt die Kamera, dass es gar nicht anders geht, als dass Clementine weg geht, da genau das seiner Erinnerung entspricht. Er versucht es zu ändern, doch es gelingt ihm nicht.

Ich möchte in diesem Zusammenhang nochmals auf Joels Kindheitserinnerungen verweisen. Mit einem Schuss-Gegenschuss-Verfahren sind einmal der erwachsene Joel und ein anderes Mal Joel als Kind zu sehen. Das Bild seines gegenwärtigen Ichs überschneidet sich mit seinem Kindheitsbild. Auch Clementines Erscheinung ist im Wechsel. Obwohl sie nicht integrierter Bestandteil seiner Erinnerungen ist, fügt er sie in die Geschichte ein. Eine analoge Überschneidung der Zeitebenen passiert, wenn die Kinder Joel und Clementine sogar nebeneinander hergehen, ihre Stimmen dagegen den erwachsenen Figuren zuzuordnen sind.

Eine weitere zeitliche Ungereimtheit im Zeit-Raum-Kontinuum dreht sich um die Figur der Hazel in SYNECDOCHE, NEW YORK. Dass die Figuren keinerlei Reaktion auf diese Ungewöhnlichkeit zeigen, fand schon zuvor Erwähnung. Hazel, eine Liebschaft von Regisseur Caden, besichtigt ein Haus, das zum Verkauf steht, jedoch in Flammen steht. Das Geheimnis um dieses brennende Haus wird nie aufgelöst. Eine zeitliche Dehnung lässt das Haus über Jahre und Jahrzehnte hinweg brennen – von innen und von außen –, was auch an verschiedenen Stellen des Films gezeigt wird. Als Caden und Hazel endlich wieder zueinander gefunden haben, stirbt Hazel plötzlich an Rauchvergiftung in ihrem Haus.

Betrachten wir nun SYNECDOCHE, NEW YORK und den vielschichtigen Raum New York. Der Theatermann Caden möchte eine künstlerische Meisterleistung erbringen, indem er die ganze Stadt New York in einer riesigen Lagerhalle nachbaut, um dort das „wahre“ Leben von Darstellern nachspielen zu lassen. Der Makrokosmos New York wird also mikrokosmisch nachgebildet. Die Dimensionen des Mikrokosmos scheinen dem Makrokosmos allerdings nicht unterworfen zu sein und werden angesichts Cadens Größenwahn und Geltungsbedürfnis vervielfältigt. Dadurch, dass die Reproduktion der Stadt auch eben diese besagte Lagerhalle beinhaltet, wird ein weiteres New York in der reproduzierten Lagerhalle ebenfalls nachgebaut und wiederum in dieser Lagerhalle, ein weiteres New York usw. Mit Caden als Regisseur, der auch die Bewohner der Stadt, sich selbst eingeschlossen, durch Darsteller besetzt, entwickelt sich ein Spiel im Spiel im Spiel usw. Mit logischem Denken wäre dieses Unterfangen nicht möglich, da so viel Platz einfach nicht zur Verfügung stehen

kann. Besondere Betonung findet dieser Umstand in einer Einstellung der Schlussequenz: Caden geht durch eine seiner verwüsteten Straßen und sieht ein Plakat am Boden. Es beschreibt den Standort der Lagerhalle in New York mit der Bezeichnung „Warehouse #1“. Mit seinem Stock schiebt er einen aufgeklebten Zettel beiseite, worauf wiederum eine kleine Lagerhalle abgebildet ist mit der Bezeichnung „Warehouse #2“. Und es gibt sogar einen noch kleineren Zettel, den er ebenfalls beiseite schiebt. Die Möglichkeit der unendlichen Vervielfältigung der Stadt impliziert ein gekrümmtes Raum-Zeit-Gefüge, welches den vorhandenen Platz unendlich erweitert.

Auf der Suche nach einem weiteren Diskontinuum im Film ADAPTATION, bin ich auf einen Umstand im diegetischen Bereich gestoßen. Der Körper des Schauspielers Nicholas Cage, der die Figur Charlie Kaufman und gleichzeitig dessen eineiigen Zwilling Bruder Donald spielt, wurde durch Filmtechnik verdoppelt. In Wirklichkeit kann es Nicholas Cage niemals zweimal in einem Raum geben. Zwei zu unterschiedlichen Zeiten abgedrehte Sequenzen wurden zu einer zusammengefügt. Unter Verwendung des Schuss-Gegenschuss-Verfahrens ist es einfach ein solches Diskontinuum zu erzeugen. Der Zuschauer verarbeitet dieses Faktum aufgrund der Unmöglichkeit der tatsächlichen Verdoppelung als unreal, was zu einer eventuellen Unglaublichkeit der Geschichte kommen kann.

Die zu Beginn des Films eventuell noch kurz im Rezeptionsvorgang vordergründige technische Realisierung des Zwillingspaars Charlie und Donald Kaufman ist eine potentielle Gefahr für die Glaubwürdigkeit der Erzählwelt. Die Aufmerksamkeit des Rezipienten auf den Konstruktcharakter der technischen Weltgestaltung tritt aufgrund der ausgezeichneten apparativen Kaschierung jedoch schnell in den Hintergrund.²⁰⁰

Interpretatorisch gesehen vertritt Donald das kleingeistige Hollywood, welches Kunst mit Künstlichkeit gleichsetzt. Am Schluss des Films mutiert Donald selbst zum Klischee und stirbt, nachdem er Charlie noch seine Lebensweisheiten offenbart hat, nach einer Verfolgungsjagd in den Armen seines Bruders einen melodramatischen Tod.

Das Foto von Susan Orlean auf dem Umschlag ihres Buchs verändert sich während einer Szene, in der Charlie seine Selbstbefriedigungsphantasien an der Autorin auslebt. Der Zuschauer kann sich nicht hundertprozentig sicher sein, ob tatsächlich eine Veränderung des Fotos stattgefunden hat. In seiner Phantasie spricht Charlie

²⁰⁰ Voigts-Virchow, S. 109

mit Susan, die ihm Mut zuspricht und ihn in seinem Tun bekräftigt. Susans Stimme als *voice-over* geht über in seine Vorstellung, dass sie körperlich bei ihm ist. Zuerst sehen wir den normalen Buchumschlag mit Susans Portraitaufnahme, doch ihr Gesichtsausdruck scheint sich angepasst an ihre fantasierten Antworten an Charlie zu ändern.

7.4.1) Diskontinuum bei Raumtransitionen

Die Einstellungsübergänge in einem Raum oder einer Sequenz sind zu unterscheiden von der so genannten Transition zwischen zwei unterschiedlichen Sequenzen und Räumen. Der Begriff Transition bezeichnet einen raum-zeitlichen Übergang und somit einen Einschnitt in der erzählten Zeit des Films und eine Veränderung der Örtlichkeit²⁰¹. Die einfachste Technik einen solchen Übergang zu schaffen ist der Schnitt oder die Überblendung.

In Zusammenhang mit meiner Arbeit möchte ich kurz Transitionen ansprechen, die im Zusammenhang mit einem Diskontinuum in Zeit und Raum stehen: Als Joel seiner Freundin Carrie zu Beginn der Geschichte von ETERNAL SUNSHINE von einer merkwürdigen Begegnung mit Clementine erzählt und dies mittels Flashback erzählt wird, findet eine fließende Transition zwischen räumlicher und zeitlicher Ebene statt. Den Übergang von Flashback zu Gegenwart geschieht, indem Joel den Bücherladen in dem Clementine arbeitet, verlässt und die Lichter an der Decke hinter ihm erlöschen. In derselben Bewegung Joels aus dem Laden, tritt er plötzlich aus einem Nebenraum im Haus von Carrie heraus. Der Übergang von einer erzählten Erinnerung in eine andere Zeitebene, geschieht hier ähnlich wie in den darauf folgenden Szenen der Gedächtnislöschung.

[Gondry] visualisiert [...] so den Übertritt Joels von einem Erinnerungsraum in den nächsten. Da die Assoziationsstruktur der Erinnerung ohnehin keinem Raum-Zeit-Kontinuum unterlegen ist, wird die neue Erinnerung einfach zum unmittelbaren räumlichen Nachbarn der vorherigen. Der gedankliche Sprung von einer Erinnerung in eine weitere wird durch das konkrete Übertreten von einem Raum in einen anderen visualisiert.²⁰²

Ein weiteres Beispiel: Joel sitzt auf der Couch und es fängt plötzlich in seinem

²⁰¹ Eine Transition zwischen Räumen kann auch auf akustische Ebene stattfinden. Eine akustische Überlappung von Geräuschen oder diegetischer Musik überschneidet sich mit der räumlichen Veränderung.

²⁰² Altmeyer, S. 28 Fußnote.

Wohnzimmer an zu regnen. Niederschlag in einem geschlossenen Raum in einem Gebäude mutet alltagsfern an, wobei wir uns hier natürlich in keinem wirklichen Ort befinden, sondern in den Erinnerungsräumen von Joel. „Die filmische Erzählung ist also ganz unmittelbar mit der Darstellung von Joels Erinnerungen verknüpft und folgt dabei weder durchgehend einer linearen Logik noch einer realistischen Darstellungsweise.“²⁰³ Joels Erinnerungen zeigen teilweise kurzfristige Überlappungen, ehe sie ineinander übergehen. So auch diese Szene, die sich eigentlich in einem Wohnzimmer abspielt, Joel aber die Erinnerung eines alten Fahrrades herbeiholt, um Clementine darin zu verstecken. Das alte Fahrrad steht plötzlich im verregneten Wohnzimmer. Es vermischen sich Aufnahmen von Joel als Kind und als Erwachsener, der parallel zum kindlichen Joel unter einen Tisch klettert und Regentropfen mit der Hand auffängt. Die Erinnerung an den Regen geht über in die Erinnerung in der Küche seiner Mutter. Clementine bleibt kurz zurück im Wohnzimmer und sieht Joel verschwinden. Sie ruft nach ihm und landet schließlich auch in der Küche – wenn auch in der Identität einer anderen Person.

Die Verfolgungsjagd zwischen Lotte und Maxine in *BEING JOHN MALKOVICH* entspricht ebenso einem Diskontinuum mittels raum-zeitlichen Transitionen, zumal die Figuren durch unterschiedliche Räumlichkeiten und Zeitlichkeiten aus John Malkovichs Leben stolpern.

²⁰³ Brusberg-Kiermeier, S. 139.

8) Narrative und visuelle Brüche

Im vorangegangenen Kapitel habe ich das zeitliche und räumliche Diskontinuum auf filmästhetischer Ebene behandelt. Nun möchte ich mich diesem Diskontinuum auf der narrativen Ebene annähern und die Erzählstrukturen in den Filmen Kaufmans näher betrachten. Ein Film wird auf eine zweidimensionale Fläche projiziert, dennoch kann er die vierte Dimension sein eigen nennen: die Zeit. Der Film stellt generell eine Verdichtung von Raum und Zeit dar, denn die erzählte Zeit entspricht im Allgemeinen nicht der Erzählzeit. Die Handlung eines Films kann sogar Jahrhunderte überspannen, dennoch mag die Dauer des Films nur zirka zwei Stunden betragen. „Significant cognitive effort may be required to understand a story given the temporal disparities between narrative time and story time.“²⁰⁴ Diese kognitive Arbeit ist bei den Zuschauern zur Allgemeingültigkeit im Filmverständnis herangewachsen und bedarf keiner weiteren Anstrengung. Bordwell äußert sogar: „It is evident that in cinema many processes of narration depend upon the manipulation of time.“²⁰⁵

Bordwell schreibt, dass kausale Widersprüche in der Handlung nachträglich für einen Film sein können, denn sie verwirren den Zuschauer. Eugene Vale ist der Meinung, dass dem Zuschauer alle Informationen geliefert werden sollen, die er zum Verständnis des Films braucht:

Der Autor sollte daher genügend Anhaltspunkte liefern, die dem Publikum ein vollständiges Verstehen der Geschichte ermöglichen. Diese für das Verständnis erforderlichen Anhaltspunkte dürfen dem Zuschauer niemals in unklarer oder vager Form präsentiert werden.²⁰⁶

Die letzten Jahrzehnte der Filmindustrie zeigen jedoch ein Interesse für anspruchsvolle Erzählchronologien:

If the narrative presents events out of chronological order, we must fall back on our ability to rearrange them according to schemata. [...] A filmmaker who presents story events out of chronological order thus risks forcing the spectator to choose between reconstructing story order and losing track of current action. This is probably why most films avoid temporal reshufflings. But we have seen in recent decades that films with complex time patterns can supply audiences with new schemata or encourage them to see the film more than once.²⁰⁷

²⁰⁴ Susan L. Feagin: „Time and Timing.“ In: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion.* Plantinga, Carl und Greg M. Smith (Hrsg.), Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1999, S. 173.

²⁰⁵ Bordwell, 1985, S. 74.

²⁰⁶ Eugene Vale: *Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen.* Jürgen Bretzinger (Hrsg.), München: TR-Verlagsunion, 1987, S. 80.

²⁰⁷ Bordwell, 1985, S. 33.

Ebenso ist Plantinga der Meinung, dass das zeitgenössische Hollywood in Bezug auf narrative Puzzles an Selbstvertrauen gewonnen hat und diese darauf abzielen, Neugierde im Zuschauer zu wecken, die ihn womöglich zum abermaligen Besuch des Films verführt:

The narration of contemporary Hollywood has in general become more self-conscious, and can in fact be characterized as a cinema of allusions and playful knowingness. Such playful knowingness can be found in the popularity of “puzzle” films [...], which prompt the spectator to ask what really happened and perhaps to re-view the film for a better understanding of it.²⁰⁸

Nun möchte ich kurz auf die Struktur und Erzählchronologien der Geschichten Kaufmans hinweisen. Alle Filme von Kaufman spielen auf die eine oder andere Weise mit der Erzählchronologie, wobei ADAPTATION die Ausnahme bildet, weil dieser weniger die Erzählchronologie an sich zum Thema macht, als vielmehr die Persiflierung der Erzählstruktur eines Hollywood-Mainstreamfilms. Kaufman, der reale Autor des Films, gibt darin ein Statement darüber ab, wie sehr ein Drehbuchautor unter Druck steht, vor allem wenn er eine künstlerisch wertvolle Arbeit abliefern möchte.

Die Handlung in HUMAN NATURE wird von drei Figuren nacherzählt bis sie gegen Ende wieder in der Gegenwart anschließt. ETERNAL SUNSHINE beginnt mit der zweiten Begegnung von Joel und Clementine. Der Prolog dieses Films dauert 18 Minuten und erinnert an den Anfang einer ganz normalen Liebesgeschichte zwischen zwei eigenartigen, außergewöhnlichen New Yorker Singles. Nach den ersten 18 Minuten erfolgt ein zeitlicher Schnitt und plötzlich finden wir einen in Tränen aufgelösten Joel in seinem Auto nach Hause fahren, der kurz zuvor noch freudig darauf wartete, dass Clementine wieder aus ihrem Haus auftaucht, um sich wieder zu ihm zu gesellen. Die Schwarzblende mit hartem Schnitt als Übergang zur nächsten Szene mit konträrem Emotionsgehalt, öffnet das Tor zum Mysterium dieses Films. Wie bei HUMAN NATURE wird der Schluss zuerst gezeigt und die vorangegangenen Ereignisse sozusagen nacherzählt. Jedoch mit dem Unterschied, dass ETERNAL SUNSHINE mehr Gehirnakktivität vom Zuschauer abverlangt, um alle Puzzleteile zusammensetzen zu können. Erst während des Films erschließt sich dem Zuschauer die tatsächliche Handlungschronologie. Der Film erschafft sich seine eigene zeitliche Gesetzlichkeit, ist jedoch im Nachhinein chronologisch überschaubar, dank der kognitiven

²⁰⁸ Vgl. Plantinga, 2009, S. 139.

Fähigkeiten des Zuschauers: „When events are arranged out of temporal order, perceivers try to put those events in sequence. And people seek causal connections among events, both in anticipation and in retrospect.“²⁰⁹ Tatsächlich wurde viel über das Drehbuch zu ETERNAL SUNSHINE diskutiert und geändert, weil die Produzenten wegen des möglichen Unverständnisses der Geschichte Bedenken hatten. Es kam die Frage auf, wie lange man zeitliche Unklarheiten in der Chronologie aufrechterhalten darf, bis der Zuschauer aufgibt.²¹⁰ Bordwell macht zusätzlich körperliche Ermüdungserscheinungen und filmspezifische Faktoren verantwortlich für das Aufkommen von Unverständnis im Betrachter:

Physiological factors such as fatigue may thwart or delay perceptual processing, making attention or memory flag. Other misunderstandings of the film may result from applying schemata which later prove to be inappropriate [...]. Errors of schemata selection and hypothesis forming may also spring from inadequate knowledge of the narrational norms to which the film appeals. [...] Finally, as I have suggested, a film may contain cues and structures that encourage the viewer to make errors of comprehension; in such cases, the film “wants” a short- or longterm “misunderstanding.”²¹¹

Die Zeitachse von SYNECDOCHE, NEW YORK verläuft für den Protagonisten, sowie für den Zuschauer konfus ab. Weder die Hauptfigur, noch der Zuschauer weiß genau, wie viele Jahre von einer Szene zur anderen vergangen sind. Im Gegensatz zu BEING JOHN MALKOVICH, wo eine vergangene Zeitspanne als Untertitel angegeben wird, erhält der Zuschauer in SYNECDOCHE, NEW YORK keine solchen Hinweise, außer wenn Figuren selbst erwähnen, wie viel Zeit vergangen ist und Caden, sowie der Zuschauer, überrascht ist. Jedoch sind diese konfusen Zeitfolgen in der Erzählstruktur keineswegs nur willkürliche Kreativitäten eines Drehbuchautors, sondern zielen immer auf die Widerspiegelung der inneren Konfusion der Figuren ab:

Immer sind es traumatische Erfahrungen von Schmerz, Schuld, Verletzung oder Verlust, welche die Figuren aus ihrer Kongruenz mit der objektiven Zeit herausgeschleudert haben. Sie ticken buchstäblich nicht mehr richtig. Und genau diese Verstörung reproduzieren die Filme in ihren Zeitverwerfungen. In der Zersplitterung bildet sich eine tiefere psychische Wahrheit des Erlebens ab: Zeitkrise ist immer Identitätskrise. Zugleich lassen die Filme den Zuschauer das Gefühl der Verlorenheit anhand seiner eigenen Seherfahrung durchleben. Es entsteht eine Art Identifikation zweiter Ordnung.²¹²

²⁰⁹ Bordwell, 1985, S. 34.

²¹⁰ Vgl. Bordwell, 2006, S. 73.

²¹¹ Bordwell, 1985, S. 39.

²¹² Susanne Weingarten: „Wie die Liebe aus dem Tagebuch verschwand.“ In: Zeit Online.

Die Regeln des Drehbuchschreibens von Mainstream-Filmen finden in ADAPTATION oft Erwähnung. Charlie, alias Nicholas Cage, besucht letztendlich hoffnungslos und gequält Robert McKees Drehbuchseminar, von dem sein eineiiger Zwillingsbruder Donald seit Beginn des Films schwärmt. Charlie fragt darin, was geschehen würde, wenn ein Drehbuch keine Charakterentwicklung zeigt und sich im Grunde nichts abspielt – eben wie im richtigen Leben. Robert McKee beginnt daraufhin entrüstet eine brennende Rede auf Charlie abzufeuern, die alles, was Charlie über das Leben gesagt hat, vehement verneint. Das Leben sei Spannung pur, mit Geschichten, die nur das wahre Leben schreiben kann: Morde, Betrugereien, Liebesschmerz usw. Alles Material für interessante Drehbücher. Charlie scheint sich dem Druck des Mainstream-Hollywoods zu ergeben, dem sein Bruder Donald schon längst ergeben ist, indem er Action, Sex und Waffen in die Geschichte einbaut. Trotzdem ist und bleibt der dritte Akt eine Persiflage an das Hollywood-Kino, denn in Wirklichkeit „gelingt es dem fiktionalen Drehbuchautor nämlich eben nicht, sein Ziel zu erreichen“²¹³ – nämlich die authentische Adaption eines Buchs.

Mithilfe einer sehr ungewöhnlichen Erzählform wird in *Adaptation* der Inhalt, die Essenz der Geschichte auf zweifache Weise vermittelt und in eine Reflexion über den kreativen Prozess umgesetzt – nicht ohne Seitenhieben auf das Filmgeschäft, die Drehbuchpraxis und das Schicksal der Drehbuchautoren. Kaufman ironisiert die gängigen Drehbuchkonventionen, indem er sie bloßlegt und thematisiert, während er sich ihrer bedient oder sie auf den Kopf stellt.²¹⁴

Einerseits kippen Charlies Drehbuchprinzipien im Film zugunsten eines spannungsgeladenen Schlussakts, andererseits bleibt er seinem Motto einer Erzählerstimme aus dem Off treu, die McKee jedoch verhasst ist. Die Geschichte von ADAPTATION sollte laut Aussage von Kaufman bewusst scheitern. Bordwell nennt ADAPTATION eine „absurdist exercise“²¹⁵. Robert McKee persönlich erkennt die Ironie in dem Film: „Eventually Charlie got the third act to work, but on the condition that the audience get the joke. And the joke is that Donald writes Act Three.“²¹⁶ Tatsächlich erscheint Donald Kaufman in der Titelsequenz, sowie im Abspann als Co-Autor für ADAPTATION. Sogar bei der Oscarverleihung werden Charlie und Donald Kaufman als Autoren angegeben²¹⁷.

²¹³ Katharina Bildhauer: *Drehbuch reloaded*. Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2007, S. 195.

²¹⁴ Ebd., S. 196.

²¹⁵ vgl. Bordwell, 2006, S. 123.

²¹⁶ Robert McKee zitiert in Bildhauer, S. 195.

²¹⁷ Vgl. Bildhauer, S. 189f.

ADAPTATION spielt ähnlich wie SYNECDOCHE, NEW YORK mit der Metanarrativität. Charlie definiert sich zu einem Zeitpunkt der größten Verzweiflung im Film mit einem „Ouroboros“, einer Schlange, die sich selbst in den Schwanz beißt, weil er sich selbst ins Drehbuch hinein schreibt. Hettich verweist im Zusammenhang mit diesem Bild auf den Begriff *mise en abyme*, welcher die Wiederholung von Bildern in Bildern (hier: Film im Film) beschreibt²¹⁸. Wenn man sich das durch den Kopf gehen lässt, erhält man mehrere Erzählebenen: Der Drehbuchautor Charlie Kaufman schreibt über den Drehbuchautor Charlie Kaufman, der wiederum über den Drehbuchautor Charlie Kaufman schreibt. Im Prinzip ist ADAPTATION ein „Ouroboros“ schlechthin. SYNECDOCHE, NEW YORK arbeitet mit einem ähnlichen Prinzip, der allerdings erst im Film beginnt und nicht schon außerhalb davon. Außerdem sind die anderen Figuren unmittelbar davon betroffen, weil die engagierten Darsteller aufgrund der wiederholten Darstellung von Szenen aus Cadens Leben zur Metanarrativität beitragen. Sie schauen den Darstellern, die diese Szenen nachspielen, sogar zu. Als ultimativer „Ouroboros“ in SYNECDOCHE, NEW YORK sind nicht nur die mehrmals nachgespielten Szenen des Lebens zu betrachten, sondern auch das mehrmals aufgebaute New York. Auf narrative Strukturen und dramaturgischen Kniffe werde ich nun nicht weiter eingehen. Das wäre Stoff genug für eine gesonderte wissenschaftliche Arbeit. Ich wollte lediglich ein grundlegendes Verständnis für Kaufmans Erzählweisen erreichen und wie er mit Stoffen umgeht. Ich möchte mit dieser Passage einen Bezug zur filmischen Wahrnehmung herstellen.

Die narrative Ebene steht immer in Verbindung zur visuellen Ebene. Auch bei der visuellen Ebene gibt es Konventionen, die laut den Meinungen vieler Filmpraktiker, nicht durchbrochen werden darf. Block z.B. vertritt die Ansicht, dass der Film nicht nur eine narrative Struktur etabliert, sondern auch auf der visuellen Ebene den Zuschauer durch die Handlung lenkt und dass der Zuschauer diese Führung durch den Raum auch erwartet, ohne in die Irre geführt zu werden: „When [the viewers] sit down in front of a screen they want to be taken into a world that has structure. [...] Not just story structure but visual structure, too.“²¹⁹ Der Aufbau der visuellen Struktur, so Block, folgt jedoch stets der Handlungsstruktur: „Remember that the job of the visual components is to support the story. [...] You must know your story and understand its structure. Then you can begin the exquisite journey into the world of

²¹⁸ Vgl. Hettich, S. 84.

²¹⁹ Block, S. 228

visual structure.“²²⁰ Liptay erinnert daran, dass jegliches Filmverstehen und dem Folgen einer gefilmten Geschichte, ohne kognitiver Arbeit nicht möglich wäre. Der Schnitt ist hierbei das kleinste Glied in der Struktur eines Films: „Um der einfachsten Filmerzählung folgen zu können, muss der Zuschauer die Leerstellen, die durch den Schnitt entstehen, im Geiste vervollständigen, er muss quasi zwischen den Bildern sehen.“²²¹ Die geistige Verbindung der einzelnen Elemente im Film – narrative, wie visuelle – spielt eine Rolle beim ganzheitlichen Verstehen. Hans Jürgen Wulff beschreibt, dass nicht nur Konventionen des Filmemachens, sondern auch das Raumwissen des Zuschauers aus dem Alltag eine große Rolle spielen:

Filmische Darstellung fußt nicht allein darauf, daß [sic!] es konventionelle Muster gibt, die die Raumdarstellung kontrollieren (wie das Handlungsachsen-Prinzip, die Geometrie der Schuß-Gegenschuß-Auflösung, die - vor allem produktionslogisch motivierte - Choreographie der *coverage cinematography* etc.), sondern auch darauf, daß [sic!] das Raumwissen des Zuschauers in den Aneignungsprozessen aktiv beteiligt ist, so daß [sic!] eine Beschreibung der filmischen Raumdarstellung, die darüber hinwegsehen wollte, sicherlich zu kurz greifen würde.²²²

Der Autor Kaufman spricht über sein persönliches Gefühl bezüglich der Struktur und Regelbrüchen in seinen Filmen in Form einer Anekdote: „Last night at the screenings some guy asked me [...], “I noticed that your screenplays don’t have any structure. Do you feel okay about your screenplays not having structure, or do you wish that your screenplays have any structure?“²²³ Eines macht diese Anekdote deutlich: Kaufman schwimmt nicht mit dem Strom des Mainstreams. Seine Filme sind „marginally mainstream in their widespread distribution and popularity, but to one degree of another, they experiment with form and style to such an extent that they differ significantly from conventional filmmaking.“²²⁴ Wirft man einen genaueren Blick auf Kaufmans Geschichten, ist sehr wohl Struktur erkennbar, wenngleich sie eigenwillig und individualistisch und oft nicht chronologisch abläuft. Was die Etablierung der Handlungsstruktur betrifft, greift er auf unverfälschte Kreativität zurück. Dass es beim Drehbuchs Schreiben keinen Regelbruch geben kann, verdeutlicht seine Meinung:

I don’t think there are any rules. [...] There is experience and there is

²²⁰ Ebd., S. 229.

²²¹ Fabienne Liptay: „Leerstellen im Film. Zum Wechselspiel von Bild und Einbildung.“ Bildtheorie und Film. Thomas Koebner (Hrsg.), München: Ed. Text + Kritik, 2006, S. 110.

²²² Wulff, 1999, S. 90f. Herv.i.Orig.

²²³ Interview mit Charlie Kaufman beim London Filmfestival 2008.

²²⁴ Plantinga, 2009, S. 78.

trying to figure out a creative way to tell the story. [...] It is like saying that there's one way to paint a painting. No one says that, but they do say that there's one way to write a screenplay. So, I disagree.²²⁵

Genau wie Kaufman spricht Bruce Block über Regeln und deren Bruch die visuelle Ebene eines Films betreffend:

You're not going to get arrested for breaking a visual rule, but you must keep in mind how it will affect the audience when a rule is broken. Don't strangle yourself with rules that make production unrealistic, but understand how and why visual structure communicates to the audience.²²⁶

Der Filmemacher muss also wissen, wie er mit seinem Film umgeht und welche visuellen Informationen – auch in Hinblick auf die erzählte Geschichte – er seinem Publikum vermitteln möchte.

Stephen D. Katz bemerkt, dass der individuelle Aspekt und eine große Rolle spielt und nichts dagegen spricht, einen kreativen und kunstvollen Film zu machen: „If you feel that a particular style, or combination of styles, is appropriate to your work, there is no reason not to experiment. If anything is true to the art, it is that there are no rules.“²²⁷ Dass ein Regelbruch nicht unbedingt nachträglich, sondern einfallsreich und frisch erscheinen und eine mögliche Neugestaltung im zeitgenössischen Kino hervorzubringen vermag, erwähnt David Bordwell am Beispiel des Achsensprungs²²⁸: „If filmmakers abandoned or constantly violated the axis of action, wouldn't that be the ultimate innovation? And wouldn't it prove that they left orthodox continuity behind?“²²⁹ Hettich bezieht ihre Ausführungen direkt auf solche Filme, die mit Konventionsbrüchen umgehen: „Durch den Bruch mit Konventionen filmischer Realitätsillusion entziehen sich die Filme dem Zuschauer einerseits, andererseits laden sie den Zuschauer ein, sich auf die Figuren und ihre Welt einzulassen.“²³⁰ In Kaufmans Drehbüchern entstehen Geschichten, „die einerseits problemlos unsere Erwartungen an eine glaubwürdige realistische Motivation beziehungsweise an einen realistischen Text erfüll[en], andererseits aber in diese realistische Erzählung bruchlos Anti-Realistisches einbind[en].“²³¹ Charlie Kaufman bewegt sich in seinen

²²⁵ Interview mit Charlie Kaufman beim London Filmfestival 2008.

²²⁶ Block, S. 228.

²²⁷ Katz, S. 143.

²²⁸ Der Achsensprung bedeutet ein „Wechsel der Kameraposition über eine imaginäre, von zwei Figuren definierte Handlungslinie.“ Erfolgt ein Achsensprung erscheinen die „über Blicke etc. definierten Beziehungen der Figuren zueinander umgekehrt [...]“. (Rother, S. 13).

²²⁹ Bordwell, 2006, S. 176.

²³⁰ Hettich, S. 79.

²³¹ Röwekamp, S. 133.

Filmen auf „surrealem Terrain“²³².

Die Mischung aus filmhistorischen Genreformeln und den Unbilden des modernen Lebens zwischen scheiternden Idealen und daran kondensierenden eskapistischen Fantasien und Sehnsüchten kommt in einer surreal wirkenden narrativen Kombinatorik zum Ausdruck, die Alltag und Phantasma auf ein und derselben Realitätsebene verhandelt, mithin Realität und Virtualität ununterscheidbar macht. Der wahnwitzige Alltag fügt sich nahtlos in den Alltag des Wahnwitzes.²³³

Filmmacher wie Kaufman kreieren eine eigene Welt für ihre Figuren und diese Welt mag nicht immer den Konventionen entsprechen. Abschließend sei zu bemerken, dass Kaufmans Filme womöglich gar nicht anders gefilmt werden können, ohne dass sie den Duktus einer phantastischen Geschichte verlieren würden.

²³² Vgl. Bildhauer, S. 197.

²³³ Röwekamp, S. 135.

9) Resümee

Zum einen nimmt der Zuschauer den Film als real wahr, indem er sich bewusst dafür entscheidet sich ins Kino zu begeben, in dem Wissen, was ihn dort mehr oder weniger erwartet. Einerseits kennt er die Begebenheiten, die sich im Kino abspielen, andererseits schafft der Film selbst Spannung mit der Etablierung seiner Geschichte. Zum anderen existiert die erzählte Geschichte des Films in einem eigens dafür geschaffenen Universum und gibt die Sicht frei auf eine andere Welt, die der unseren zum verwechseln ähnelt. Räume haben nicht nur die Funktion, dass sich der Zuschauer in der filmischen Welt orientieren kann; sie wirken charakterisierend auf Figuren und betonen die Geschichte. Der Filmemacher fragt sich nun: Welche Raumkonstruktionen unterstützen die Geschichte besser und bringen sie vorwärts? Raumkonstruktionen werden nicht willkürlich gewählt, sondern intentional eingesetzt. Bruce Block drückt es für den Filmpraktiker treffend aus: „You might decide that ambiguous space is best for parts of your production because of its specific effect on the audience.“²³⁴ Da in jedem Film von Kaufman ungewöhnlichen Raumkonstruktionen vielfach Platz gegeben wird, habe ich zu zeigen versucht, dass Kaufman derartige Raumkonstruktionen absichtlich in seine Geschichten einbringt, um eine bestimmte Wirkung beim Zuschauer hervorzurufen: „I really don't have any solutions and I don't like movies that do. I want to create situations that give people something to think about.“²³⁵ In seinem Fall sind es Verwirrung und Orientierungslosigkeit auf visueller Ebene, einhergehend mit Unsicherheit und Ängstlichkeit auf emotionaler Ebene – sowohl bei den Figuren, als auch beim Zuschauer. Seine Filme vermitteln ein Gefühl der Unbehaglichkeit, das beim Betrachten des Films im Zuschauer vorherrschend ist. Diese Unbehaglichkeit spiegelt sich in dem Räumen wieder. Die surrealen Situationen scheinen bei den Figuren jedoch eher weniger Verwunderung auszulösen, als die tatsächlichen Gefahren und Notlagen, die mit diesen Räumen in Zusammenhang stehen. Kaufmans Filme wollen keine Erklärung für diese surrealen Situationen abgeben, sondern den Fokus auf die Figuren, die darin agieren, richten. Aufgrund der Konventionsbrüche des filmischen Sehens, des Andersseins dieser Filme, mögen sogar Staunen und Sympathie beim Zuschauer dafür erweckt werden.

Paradoxerweise fordert jedoch gerade die Künstlichkeit der Bilder, die den Zuschauer für gewöhnlich emotional entfernt, gewissermaßen zu

²³⁴ Block, S. 50.

²³⁵ Charlie Kaufman zitiert in Bildhauer, S. 185.

einer Solidarisierung mit diesen entrückten Filmuniversen auf, die nicht nur Innenwelten der Protagonisten, sondern für sich stehende Bilderwelten sind.²³⁶

Die Realität des Mediums Film manifestiert sich somit in zweierlei Hinsicht – seine reale Existenz und gleichzeitige Fiktion und Konstruktion. Kaufman nutzt die Kognition des Zuschauers, dessen Erfahrungs- und Wissensschatz im Raumerleben, um in manchen Situationen, dank der Trägheit des Gehirns, Verwirrung zu stiften. Die geschieht, indem die Alltagswahrnehmung durchbrochen wird und ausgesprochen alltagsferne Situationen dargeboten werden. Die Fülle an filmästhetischen Mittel, die es gibt um eine Geschichte zu erzählen, sollte auch ausgeschöpft werden, wenn sie der Vermittlung der Geschichte dienen – auch wenn es sich dann um verwirrende Strukturen handeln sollte.

Abschließend sei zu diesem Thema zu sagen, dass Charlie Kaufmans Werke genug Platz für ausgefallene Raumkonstruktionen geben. Ob bei Kaufman nun von Regelbruch oder Innovation zu sprechen ist, liegt im Auge des Filmwissenschaftlers und welche Ansichten er vertritt. Wichtig ist für meine Arbeit den Standpunkt vollends vertreten zu können, dass Kaufmans Drehbücher und schließlich seine eigene Regiearbeit, Denk- und Sehweisen anbieten, der außerhalb des üblichen Gebrauchs des Mediums Film liegen.

²³⁶ Hettich, S. 80.

10) Quellenverzeichnis

Bibliographie

- Agotai, Doris:** *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum.* Bielefeld: Transcript-Verl., 2007
- Altmeyer, Markus:** *Die Filme und Musikvideos von Michel Gondry: Zwischen Surrealismus, Pop und Psychoanalyse.* Tectum, 2008
- Anderson, Joseph D.:** *The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory.* Carbondale, Edwardsville: Southern Illinois Univ. Press, 1996
- Beller, Hans:** „Filmräume als Freiräume. Über den Spielraum der Filmmontage.“ *Onscreen/Offscreen. Grenzen Übergänge und Wandel des flimischen Raums.* Ostfildern-Ruit: Hatje, 2000, S. 11-49
- Beller, Hans u.a. (Hrsg.):** *Onscreen / Offscreen. Grenzen Übergänge und Wandel des flimischen Raums.* Ostfildern-Ruit: Hatje, 2000
- Bildhauer, Katharina:** *Drehbuch reloaded. Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts.* Konstanz: UVK-Verl.-Ges. , 2007
- Block, Bruce:** *The Visual Story. Seeing the Structure of Film, TV, and New Media.* Boston: Focal Press, 2001
- Bordwell, David:** „Modelle der Rauminszenierung im zeitgenössischen europäischen Kino.“ *Zeit, Schnitt, Raum.* Frankfurt am Main: Verlag der Autoren (u.a.), 1997, S. 17-42
- Ebd.:** *Narration in the Fiction Film.* Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985
- Ebd.:** *The Way Hollywood Tells It.* Berkeley: Univ. of California Press, 2006
- Ebd. (Hrsg.):** *Zeit, Schnitt, Raum.* Frankfurt am Main: Verlag der Autoren (u.a.), 1997
- Brinckmann, Christine N.:** *Die antropomorphe Kamera und andere Schriften zu filmischen Narration.* Mariann Lewinsky, Alexandra Schneider (Hrsg.), Zürich: Chronos, 1997
- Brusberg-Kiermeier, Stefani:** „Kampf der Fakten und Gefühle. Erzählen und Erinnern in MEMENTO, PAYCHECK und ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND.“ *Camera doesn't lie.* Helbig, Jörg (Hrsg.): Trier: Wvt Wissenschaftlicher Verlag, 2006, S. 123-147
- Dürschmidt, Sebastian:** *Spike Jonzes "Being John Malkovich" als Film über das soziokulturelle Phänomen der Verfremdung.* Grin Verlag, 2007
- Faulstich, Werner:** *Grundkurs Filmanalyse.* München: Wilhelm Fink, 2002

- Feagin, Susan L.:** „Time and Timing.“ *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Plantinga, Carl und Greg M. Smith (Hrsg.), Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1999, S. 168-179
- Frahm, Laura:** *Bewegte Räume. Zur Konstruktion von Raum in Videoclips von Jonathan Glazer, Chris Cunningham, Mark Romanek und Michel Gondry*. Frankfurt am Main, Wien (u.a.): P. Lang, 2007
- Glazenapp, Jörn (Hrsg.) und Claudia Lillge (Hrsg.):** *Die Filmkomödie der Gegenwart*. Paderborn: Fink, 2008
- Grau, Christopher (Hrsg.):** *Michel Gondry's Eternal Sunshine of the Spotless Mind (Philosophers on Film)*. New York: Routledge, 2009
- Grodal, Torben:** „Emotions, Cognitions, and Narrative Patterns in Film.“ *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Plantinga, Carl und Greg M. Smith (Hrsg.), Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1999, S. 127-145
- Helbig, Jörg (Hrsg.):** *Camera doesn't lie*. Trier: Wvt Wissenschaftlicher Verlag, 2006
- Hettich, Katja:** *Die melancholische Komödie: Hollywood außerhalb des Mainstreams*. Marburg: Schüren, 2008
- Hill, Derek:** *Charlie Kaufman and Hollywood's merry band of pranksters, fabulists and dreamers. An excursion into the American new wave*. Harpenden: Kamera Books, 2008
- Hübner-Voss, Gabriele (Hrsg.):** *Schnitte in Raum und Zeit. Notizen und Gespräche zu Filmmontage und Dramaturgie*. Berlin: Vorwerk 8, 2006
- Katz, Steven D.:** *Film directing shot by shot. Visualizing from Concept to Screen*. Studio City (u.a.): Wiese (u.a.), 1991
- Khouloki, Rayd:** *Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung*. Berlin: Bertz + Fischer, 2009
- Koebner, Thomas:** *Bildtheorie und Film*. München: Ed. Text + Kritik, 2006
- Liptay, Fabienne:** „Leerstellen im Film. Zum Wechselspiel von Bild und Einbildung.“ *Bildtheorie und Film*. Thomas Koebner (Hrsg.), München: Ed. Text + Kritik, 2006, S. 108-134
- Meyer, Corinna:** *Der Prozess des Filmverstehens. Ein Vergleich der Theorien von David Brodwell und Peter Wuss*. Alfeld/Leine: Coppi-Verl., 1996
- Mikunda, Christian:** *Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung*. Wien: WUV-Univ.Verl., 2002

- Monaco, James:** *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien.* Reinbeck bei Hamburg: Rohwolt, 2002
- Neißl, Eva-Maria:** *Das Spiel mit der Zeit. Zusammenfassung und Vergleich theoretischer Konzepte und Ansätze zur Analyse zeitlicher Strukturen und Gestaltungsmöglichkeiten im Film unter Berücksichtigung von Erkenntnissen aus Filmwissenschaft und Erzählforschung.* Wien: Dipl., 2008
- Paech, Joachim:** „Eine Szene machen. Zur räumlichen Konstruktion filmischen Erzählens.“ *Onscreen / Offscreen. Grenzen Übergänge und Wandel des flimischen Raums.* Hans Beller (Hrsg.), Ostfildern-Ruit: Hatje, 2000, S. 93-121
- Persson, Per:** *Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery.* Cambridge: Cambridge University Press, 2003
- Plantinga, Carl:** *Moving Viewers. American Film and the Spectator's experience.* Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2009
- Plantinga, Carl und Greg M. Smith (Hrsg.):** *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion.* Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1999
- Rave, Till:** *Wie das Kino Raum präsentiert. Tendenzen der Rauminszenierung im Gegenwartskino.* Saarbrücken: VDM, 2008
- Rother, Rainer (Hrsg.):** *Sachlexikon Film.* Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1997
- Rothschild, Thomas:** „Bildkomposition und Dauer. Die kurze und die lange Einstellung.“ *Bildtheorie und Film.* Thomas Koebner (Hrsg.), München: Ed. Text + Kritik, 2006, S. 52-61
- Röwekamp, Burkhard:** *Anything Goes Comedy: Erzählstrategien des Komischen in Spike Jonzes Being John Malkovich.* „Die Filmkomödie der Gegenwart.“ Jörn Glasenapp und Claudia Lillge (Hrsg.), Uni-Taschenbücher, 2008, S. 125-138
- Schuster, Michael:** „Das Ende der Bilder in endlosen Bildern? Bewegungs-Bild und Interaktions-Bild.“ *Onscreen / Offscreen. Grenzen Übergänge und Wandel des flimischen Raums.* Hans Beller (Hrsg.), Ostfildern-Ruit: Hatje, 2000, S. 123-156
- Smid, Tereza:** „Jenseits der Aufmerksamkeitslenkung. Narrative und ästhetische Wirkungsmöglichkeiten der Schärfenverlagerung.“ *Bildtheorie und Film.* Thomas Koebner (Hrsg.), München: Ed. Text + Kritik, 2006, S. 282-296
- Smith, Greg M.:** „Local Emotions, Global Moods and Film Structure.“ *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion.* Plantinga, Carl und Greg M. Smith (Hrsg.), Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1999, S. 103-126

- Vale, Eugene:** *Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen.* Jürgen Bretzinger (Hrsg.), München: TR-Verlagsunion, 1987
- Vineyard, Jeremy:** *Crashkurs Filmauflösung. Kameratechniken und die Bildsprache des Kinos.* Frankfurt am Main: Zweitausendeins, 2001
- Voigts-Virchow, Eckart:** „I'll show you the life of the mind!“ Implizite Autoren, Metanarrativität, unzuverlässiges Erzählen und unzuverlässige ‚Wahr-Nehmung‘ in Joel Coens BARTON FINK und Spike Jonzes ADAPTATION.“ *Camera doesn't lie.* Helbig, Jörg (Hrsg.), Trier: Wvt Wissenschaftlicher Verlag, 2006, S. 97-122
- White, Stephen L.:** „Michel Gondry and the Phenomenology of Visual Perception.“ *Michel Gondry's Eternal Sunshine of the Spotless Mind (Philosophers on Film).* Christopher Grau (Hrsg.), New York: Routledge, 2009, S. 94-110
- Winkler, Hartmut:** *Der filmische Raum und der Zuschauer: "Apparatus" – Semantik – "Ideology".* Heidelberg: Carl Winter Universitätsverlag, 1992
- Wulff, Hans Jürgen:** *Darstellen und Mitteilen. Elemente der Pragmasemiotik des Films.* Tübingen: Narr, 1999

Internet:

- Lowry, Stephen:** „Film – Wahrnehmung – Subjekt. Theorien des Filmzuschauers.“ *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation.* http://www.montage-av.de/pdf/011_1992/01_1_Stephen_Lowry_Film_Wahrnehmung_Subjekt.pdf. (Erscheinungsdatum: 1.1.1992) Zugriff: 21.9.2010
- Ohler, Peter:** „Zur kognitiven Modellierung von Aspekten des Spannungserlebens bei der Filmrezeption.“ *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation.* http://www.montage-av.de/pdf/031_1994/03_1_Forum_Spannung_D_Peter_Ohler.pdf. (Erscheinungsdatum: 3.1.1994) Zugriff: 21.9.2010
- Sachs-Hombach, Klaus und Stephan Schwan:** „Was ist „schräge Kamera“? – Anmerkungen zur Bestandaufnahme ihrer Formen, Funktionen und Bedeutungen.“ *Image. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft.* <http://www.bildwissenschaft.org/image/ausgaben?function=fnArticle&showArticle=23>. (Erscheinungsdatum: 30.1.2005) Zugriff: 20.10.2010

Spielmann, Yvonne: „Zeit, Bewegung, Raum: Bildintervall und visueller Cluster.“

Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller

Kommunikation. [http://www.montage-](http://www.montage-av.de/pdf/022_1993/02_2_Yvonne_Spielmann_Zeit_Bewegung_Raum.pdf)

[av.de/pdf/022_1993/02_2_Yvonne_Spielmann_Zeit_Bewegung_Raum.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/022_1993/02_2_Yvonne_Spielmann_Zeit_Bewegung_Raum.pdf).

(Erscheinungsdatum: 2.2.1993) Zugriff: 21.9.2010

Wulff, Jans Jürgen: „Die Dramaturgien der schrägen Kamera: Thesen und

Perspektiven.“ *Image. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft.*

<http://www.bildwissenschaft.org/image/ausgaben?function=fnArticle&showArticle=24>.

(Erscheinungsdatum: 30.1.2005) Zugriff: 23.9.2010

Weingarten, Susanne: „Wie die Liebe aus dem Tagebuch verschwand.“ *Zeit Online.*

<http://www.zeit.de/2004/21/Vergissmeinnicht>. Zugriff: 21.11.2009

Filmographie:

Adaption. Regie: Spike Jonze. Drehbuch: Charlie Kaufman. USA: Columbia

Pictures/Intermedia Films/Magnet/Clinica Estetico, 2002. (Orig.: *Adaptation*)

Fassung: Kauf-DVD, 110'

Being John Malkovich. Regie: Spike Jonze. Drehbuch: Charlie Kaufman. USA:

Gramercy Pictures/Propaganda Films/Single Cell Pictures, 1999. Fassung:

Kauf-DVD, 112'

Human Nature. Die Krone der Schöpfung. Regie: Michel Gondry. Drehbuch:

Charlie Kaufman. USA: Good Machine/Beverly Detroit Studios/Partizan, 2001.

(Orig.: *Human Nature*) Fassung: Kauf-DVD, 90'

Synecdoche, New York. Regie: Charlie Kaufman. Drehbuch: Charlie Kaufman.

USA: Likely Story/Projective Testing Service/Russia, Inc., 2009. Fassung: Kauf-

DVD, 118'

Vergiss mein nicht. Regie: Michel Gondry. Drehbuch: Charlie Kaufman. USA:

Constantin Film/Focus Features, 2004. (Orig.: *Eternal Sunshine of the Spotless*

Mind) Fassung: Kauf-DVD, 103'

Interview mit Charlie Kaufman beim London Filmfestival 2008. Bonusmaterial

Synecdoche, New York. Sony Pictures Home Entertainment, 2009, 10'

11) Anhang

11.1) Filmbeschreibungen

ADAPTATION

Der Drehbuchautor Charlie Kaufman versucht sich nach seinem großen Erfolg *BEING JOHN MALKOVICH* an einer Buchadaption. Geplagt von Selbstzweifel und Minderwertigkeitskomplexen quält ihn eine Schreibblockade, die es ihm unmöglich macht, das Buch von Susan Orlean namens „The Orchid Thief“ als Drehbuch für einen Film umzusetzen. In diesem Buch geht es um den Orchideendieb Laroche, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, mithilfe von Gesetzeslücken, seltene und bedrohte Orchideenarten aus Sümpfen zu sammeln und zu züchten. Susan Orlean reist zu Forschungszwecken zu Laroche und interviewt ihn regelmäßig. Sie begleitet ihn auf seinen Touren, um die einzigartige Geisterorchidee zu finden. Dieser Handlungsstrang läuft simultan mit Zeitangaben mit, die den Zuschauer wissen lassen, wann er sich gerade befindet.

Charlies eineiiger Zwillingbruder Donalds mausert sich zu Charlies Unmut zu einem 1A-Hollywoodautor, der aus den Anleitungen des erfolgreichen Drehbuchseminarleiters Robert McKee ein heiß begehrtes Thriller-Drehbuch mit all den dazugehörigen Hollywood-Klischees zaubert. Donald beschließt, im Namen von Charlie, Susan Orlean zu besuchen. Daraufhin sagt er ihr Unwahrheiten ihr Buch betreffend nach. Die Beiden beschließen, ihr nachzuspionieren. Die Stimmung des Films schlägt just um in eine spannende Geschichte, reich an Verfolgungsjagden, Drogenmissbrauch und tragischen Sterbeszenen. Charlie und Donald finden nämlich heraus, dass Susan und Laroche ein Verhältnis haben und dass Susan süchtig ist nach einer Substanz, die aus der Geisterorchidee gewonnen wird. Um ihren guten Ruf nicht zu verlieren, entscheidet Susan, dass Charlie aus dem Weg geschafft werden muss. Sie führen ihn zu den Sümpfen, wo Laroche ihn erschießen soll. Donald und Charlie können jedoch fliehen und verstecken sich. Nach einer kalten Nacht und einem intimen Gespräch zwischen den Brüdern, versuchen sie mit dem Auto zu fliehen, doch Donald stirbt bei diesem Versuch, da er bei einem Aufprall aus dem Auto geschleudert wird. Laroche wird von einem Krokodil erwischt und Susan verzweifelt an ihrem verpfuschten Leben.

Trotz dieser Ereignisse kann Charlie seinen Auftrag doch zu Ende bringen, indem er nicht wie geplant, der Adaption des Buchs treu bleibt, sondern sich selbst und seine Erlebnisse ins Drehbuch einarbeitet.

BEING JOHN MALKOVICH

Der erfolglose und unzufriedene Marionettenspieler Craig Schwartz muss sich Arbeit suchen, um zusammen mit seiner Frau Lotte in einem kleinen New Yorker Appartement über die Runden zu kommen. Lotte umgibt sich indes mit allerlei Tieren, einerseits als Kompensation der lieblosen Ehe, andererseits als Kinderersatz dienen. Craig findet Arbeit als Aktensortierer im siebeneinhalten Stockwerk des Mertin Flemmer Buildings. Genauso eigenartig dieses Stockwerk anmutet, scheinen auch Craigs Arbeitgeber Dr. Lester und dessen Sekretärin aus einer ganz anderen (surrealen) Welt zu stammen. Craig verliebt sich indes in seine Arbeitskollegin Maxine, die in ihm die Besitzgier weckt. Doch Maxine interessiert sich nicht für den Verlierer Craig. Eines Tages entdeckt Craig hinter einem Aktenschrank eine kleine Pforte, die durch einen lehmigen Tunnel für die Dauer von 15 Minuten in das Unterbewusstsein des Schauspielers John Malkovich führt. Beeindruckt von diesem Erlebnis berichtet er Maxine davon. Diese macht sich sofort ans Werk und bietet dieses Erlebnis als Dienstleistung für normale Menschen an. Craigs Frau Lotte möchte es auch ausprobieren und entdeckt danach ihr wahres Ich als Transsexuelle und verliebt sich gleichzeitig auch in Maxine. Es entbrennt ein Machtkampf um Liebe und Besitz. Als Craig entdeckt, dass er Malkovichs Körper steuern kann, sperrt er Lotte zu ihrem Schimpansen in einen Käfig und nötigt sie dazu, ein Treffen zwischen Maxine und Malkovich zu organisieren. Craig nutzt so seine Chance um einerseits Maxine zu bekommen, die kurzerhand eine sexuelle Beziehung mit John Malkovich angefangen hatte, und um andererseits seine Karriere als Puppenspieler ins Laufen zu bringen. Dr. Lester, der um das Geheimnis der Pforte weiß, gefällt die Entwicklung gar nicht, da er John Malkovich ebenso kontrollieren kann und ihn als „Gefäß“ für ewiges Leben benutzt. Er weiht Lotte in seine Pläne ein, doch während Maxine bereits schwanger (sie behauptet, das Kind sei gezeugt worden, als Lotte in Malkovich war) und mit Craig/Malkovich verheiratet ist, steigert sich Lottes Zorn und Eifersucht. Dr. Lester und seine Freunde entführen Maxine und zwingen Crauf dazu, aus Malkovich „auszusteigen“. Während Craig aber noch in Malkovich ist, klettern Maxine und Lotte durch die Pforte und erleben eine irrwitzige Verfolgungsjagd durch Malkovichs Erinnerungen und Kindheitstraumata. Wieder hinausgespuckt. Craig versucht wieder in Malkovich zurückzukehren, doch da Dr. Lester und seine Freunde sich schon eingenistet haben, springt er ins nächste Gefäß über. Und dieses ist die Tochter von Maxine und Lotte. Da Craig das Mädchen nicht steuern kann, ist er auf

ewig dazu verdammt, durch seine Augen die glückliche Liebesbeziehung zwischen Maxine und Lotte zu beobachten.

HUMAN NATURE

Lila hat seit ihrer Pubertät sehr starke Behaarung am ganzen Körper. Demütigungen und Ablehnungen führen dazu, dass sie Selbstmord begehen will. Just in dem Moment, als sie sich die Pulsadern aufschneiden möchte, begreift sie wegen einer Maus, dass die Tierwelt sie nicht mit Augen voller Vorurteilen und Ekel ansieht. Sie beschließt, ihr Leben in der Natur zu verbringen. Beflügelt von der Natürlichkeit ihrer Umgebung, schreibt sie einige erfolgreiche Naturromane. Der Wunsch nach einer Liebesbeziehung bringt sie jedoch dazu, die schützende Funktion des Waldes zu verlassen und in die Stadt zurückzukehren. Dort lernt sie Nathan kennen, einen Verhaltensforscher, der Mäusen versucht Tischmanieren beizubringen und alle Arten von Unzivilisiertheit verabscheut. Nathan und Lila verlieben sich scheinbar ineinander. Als Lila mit Nathan eine Wandertour durch den Wald veranstaltet, entdeckt Lila einen Mann, der scheinbar unter Affen aufgewachsen ist. Nathan versucht in weiterer Folge diesem Affenmenschen, er erhält den Namen Puff, in die Zivilisation einzuführen, ihm Sprechen und Benehmen beizubringen. Das erreicht er mithilfe von Elektroschocks, die Puff konditionieren sollen. Puff handelt sehr triebgesteuert und denkt hauptsächlich an den sexuellen Akt. Später entdeckt Nathan Lilas Geheimnis, als er sie bei der Ganzkörperrasur im Badezimmer überrascht. Angewidert von Lilas Geheimnis, flieht er in sein Labor, wo seine pseudofranzösische und erotische Assistentin Gabrielle auftaucht. Allem Anschein nach hat sie Nathan um ihren Finger gewickelt und beginnt eine Affäre mit ihm. Da die Affäre im Labor beginnt, geben sie Puff noch mehr Anreiz, sich an die menschliche Zivilisation anzupassen, um seine sexuelle Triebhaftigkeit alsbald in Bordellen und Stripclubs ausleben zu können.

Nathan hält seine Beziehung mit Lila zwar aufrecht, Lilas Unsicherheit über Nathans Zuneigung zu ihr, treibt sie jedoch fast in den Wahnsinn. Gabrielle stellt Nathan vor ein Ultimatum und verlässt ihn, da er Lila nicht verlassen kann. Sie kündigt bei ihm als Assistentin. Stattdessen bietet sich Lila als Assistentin an und gibt damit all ihre Ideale auf. Sie erziehen Puff mustergültig zu einem (beinahe) integrierten Mitglied

der menschlichen Zivilisation. Seinen Sexualtrieb lebt er im Rotlichtmilieu von New York aus.

Nach einiger Zeit hat dank Lila Lasertechnologie ihr Behaarungsproblem überwunden und sperrt Nathan und Gabrielle in Puffs Glaskäfig. Lila fährt mit Puff in den Wald und wildert ihn mittels Elektroschocks wieder aus. Sie leben lange Zeit in Freiheit, bis Nathan mit einer Pistole bewaffnet auftaucht. Es kommt jedoch dazu, dass Puff Nathan in den Kopf schießt. Lila nimmt alle Schuld auf sich und geht statt Puff ins Gefängnis. Dieser soll dafür sein Leben in Freiheit und der Natur genießen. Letztendlich erkennen wir, dass Puff keineswegs vorhat wieder in die Wildnis zurückzukehren. Er hat sich mit Gabrielle verbündet, die ihn abholt, nachdem er vermeintlich in die Wildnis zurückgekehrt ist.

SYNECDOCHE²³⁷, NEW YORK

Der Theatermann Caden Cotard wird von seiner Frau Adele verlassen, die jedoch auch ihre gemeinsame Tochter Olive mit nach Deutschland nimmt. Cadens körperliche Gesundheit macht ihm schwer zu schaffen. Zuerst scheinen es nur hypochondrische Regungen zu sein, doch dann entwickelt sich in Caden ein Nervenleiden, das viele sonst automatische Körperfunktionen, wie z.B. die Speichelproduktion, zum Problem werden lassen. Caden und die hübsche Ticketverkäuferin Hazel treffen sich nach seiner gescheiterten Ehe. Ihre Liebesbeziehung endet jedoch, noch bevor sie richtig angefangen hat.

Mittlerweile bekommt Caden einen Theaterpreis mit einer hohen Prämie und möchte aufgrund dessen ein Theaterprojekt starten, das alle anderen Projekte in den Schatten stellt. Er lässt ein lebensgroßes New York in einer Lagerhalle nachbauen, wo Schauspieler das echte Leben nachspielen sollen. Daraufhin besetzt er sogar Schauspieler, die ihn selbst und die Menschen in seinem Leben mimen sollen. Er verstrickt sich immer mehr in dieser fiktionalen Welt, in der sich die Geschehnisse aus dem realen Leben verdoppeln und verdreifachen. Es vergehen viele Jahre bis sich in dieser Lagerhalle ein Mikrokosmos aus mehreren nachgebauten New Yorks entwickelt hat.

²³⁷ „Eine Synekdoche ist eine rhetorische Figur, in der ein Teil für das Ganze oder das Ganze für einen Teil steht. Auf ein Automobil kann mit „Vierzylinder“ Bezug genommen werden; ein Polizist ist „die Polizei“.“ (Monaco, S. 167).

Seine zeitliche Verwirrung lässt ihn Glauben, dass selbst nach Jahren seine Tochter noch immer ein kleines Mädchen ist. Offenbar verwendet Adele ihre Tochter Olive als Kunstobjekt für ihre Malerei. Später hat er eine zweite Tochter mit einer früheren Schauspielkollegin, die er mit seiner ersten Tochter sogar verwechselt. Die Schreckensvisionen seiner verlorenen Tochter, die durch ihre Ganzkörper tätowierung zum Kunstobjekt wird, verfolgen ihn über Jahre hinweg. Erst sehr viele Jahre später besucht er sie in einem Krankenhaus, als sie im Sterben liegt. Caden und seine große Liebe Hazel erfahren nach vielen Jahren eine Wiederbelebung ihres ersten Versuchs einer Liebesbeziehung, nur dass Hazel diesmal nach ihrer ersten gemeinsamen Nacht an Rauchvergiftung stirbt – das von ihr gekaufte Haus steht nämlich schon über Jahre hinweg in Flammen.

Letzten Endes findet sich Caden in einer verlassenen und heruntergekommenen New York-Kopie wieder. Die Schauspielerin, die seine Rolle als Caden übernommen hat, sagt ihm über einen Knopfempfänger im Ohr Regieanweisungen ein ... und schließlich gibt sie die Anweisung, dass er sterben soll.

ETERNAL SUNSHINE OF A SPOTLESS MIND

Joel macht blau und fährt mit dem Zug an einen besonderen Strand. Während seiner Reise dorthin trifft er Clementine und es scheint sich eine Liebesbeziehung zwischen den ungleichen Figuren zu entwickeln.

Schnitt in die Vergangenheit. Wir sehen plötzlich einen verzweiferten Joel in seinem Auto. Er hat gerade herausgefunden, dass seine Ex-Freundin Clementine ihn durch eine neue Technologie eines Dr. Mierzwiak aus ihren Erinnerungen hat löschen lassen. Verzweifelt und kopflos durch diese Tat, lässt er diese Prozedur auch über sich ergehen und will alle Erinnerungen an die Beziehung mit Clementine löschen lassen. Er muss eine Pille schlucken, durch die er sein Bewusstsein verliert. Danach kommen Techniker in sein Haus, die über Nacht sein Gehirn von Clementine befreien sollen. Einer der Techniker, Patrick, hat sich jedoch in Clementine verliebt, als er ihr Gedächtnis löschte. Patrick hat alle von Joels Erinnerungsstücken an Clementine gestohlen, die Joel hergeben musste. Er benutzt die Gegenstände, um Clementine eine Beziehung mit ihm zu erzwingen. Doch Clementine ist nicht wohl dabei und fühlt unterschwellig, dass da etwas nicht stimmt.

Ein latenter Joel bewegt sich währenddessen durch seine Erinnerungswelten und erkennt, dass es auch schöne Momente in dieser Beziehung gab, die er jetzt nicht verlieren will. Er versucht die Clementine, die sich in seinen Erinnerungen befindet, zu verstecken. Er kann den Prozess jedoch nicht aufhalten. In seiner letzten Erinnerung mit Clementine schwören sie sich, ihre Liebe und den Ort ihres ersten Treffens niemals zu vergessen.

Indes findet Mary, Dr. Mierzwiaks Sprechstundenhilfe, heraus, dass auch ihr Gedächtnis manipuliert wurde, damit sie vergisst, eine Affäre mit Dr. Mierzwiak gehabt zu haben. Doch die Löschung konnte nicht verhindern, dass sie sich noch ein zweites Mal in ihn verliebt. Sie beschließt, alle Kunden von Dr. Mierzwiak zu informieren, was mit ihnen gemacht wurde bzw. sie haben machen lassen. Alle, auch Joel und Clementine, erhalten die Tonbänder zurück, die sie als Absicherung für Dr. Mierzwiak aufnehmen mussten. Darauf erzählen die auch Hauptfiguren, warum sie die Erinnerungen an ihre Beziehung loswerden möchten. So erfährt auch der Zuschauer, dass die erste Szene mit Joel und Clementine eigentlich ihr zweites Kennen lernen nach der jeweiligen Gedächtnislöschung war. Joel und Clementine erkennen durch die Tonbänder ihre Schwächen in der Beziehung und beschließen letztendlich einen Neuanfang.

11.2) Abstract

Nach einem kurzen Überblick über die Intention und dem verwendeten Material dieser Arbeit, beschäftigt sich das einführende Kapitel mit den Grundprinzipien von illusionierter Tiefe im Film, sowie mit der räumlichen Wahrnehmung und deren intentionaler Gestaltung im Film allgemein. Wie der Filmraum auf physiologischer und psychologischer Ebene wirkt, wird ebenso aufgegriffen. Anschließend befasst sich das nächste Kapitel in diesem Zusammenhang mit spezifischen Gestaltungsmitteln des Films anhand von Filmbeispielen aus Kaufmans Werken. In weiterer Folge werden immer wieder Filmgestaltungsmittel erwähnt, die im Besonderen in den ausgewählten Film Verwendung finden.

Das vierte Kapitel handelt von bildkompositorischen Konzepten, welche die Figuren und Objekte in Beziehung zueinander und zum Raum setzen. Zur Verdeutlichung werden einige Filmbeispiele herangezogen und Vergleiche mit anderen filmgestalterischen Ansätzen und Ästhetiken aufgestellt und in Verbindung gesetzt.

Der Raum auf narrativer Ebene wird im folgenden Kapitel behandelt. Erzählinstanzen und Stimmen aus dem Off etablieren den Erzählraum, der die Szenen kommentierend überschaut. Für den Zuschauer ergibt sich daraus ein tieferes Verständnis für die Gedanken und Gefühle der Figuren und verringern die Distanz zum Geschehen.

Im nachfolgenden Abschnitt werden Raumkonstruktionen behandelt, die einen emotionalen Impuls beim Zuschauer freisetzen. Besonders finden klaustrophobische und agoraphobische Raumkonstruktionen Beachtung, die Unbehaglichkeit im Zuschauer und den Figuren freisetzen. Explizite Beispiele aus Kaufmans Filmen spielen auch hier eine große Rolle.

Im Anschluss wird die kognitive Wahrnehmung von Filmräumen untersucht, die den Alltagsbedingungen nicht entsprechen und daher die Fähigkeit der Kognition besonders beanspruchen. Kameratechniken und -führungen haben hierbei besonderen Einfluss auf die Raumwahrnehmung.

Das achte Kapitel befasst sich mit den Konventionen und deren Brüche im filmischen Erzählen und der visuellen Ausführung. Meinungen vieler Autoren und von Charlie Kaufman selbst werden herangezogen, um zu ermitteln, welche Bedeutung der Konventionsbruch im Schaffen eines Films hat.

Abschließend beleuchtet das Resümee die Ergebnisse dieser Arbeit.

11.3) Lebenslauf

Persönliche Daten

Name:	Kerstin-Katharina Loidl
Email:	kerstin.loidl@inode.at
Geburtsdatum, -ort:	26. Februar 1985 in Korneuburg, Niederösterreich
Familienstand:	ledig

Ausbildung

2003-2010	Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien
1999-2003	Bundesoberstufenrealgymnasium in St. Pölten (Sonderform mit musikalischem Schwerpunkt)
1995-1999	Musikhauptschule in Tulln
Fremdsprachen:	Englisch (fließend in Wort und Schrift) Französisch (Schulkenntnisse 4 Jahre)