

Sandra Jasmin Garthaus

# ZEITSPIELE IM AUDIOVISUELLEN TEXT

Nonlineare Erzählformen in Film und TV-Serie

disserta  
Verlag

**Garthaus, Sandra Jasmin: Zeitspiele im audiovisuellen Text: Nonlineare Erzählformen in Film und TV-Serie. Hamburg, disserta Verlag, 2015**

Buch-ISBN: 978-3-95425-904-5

PDF-eBook-ISBN: 978-3-95425-905-2

Druck/Herstellung: disserta Verlag, Hamburg, 2015

Covermotiv: [www.pixabay.de](http://www.pixabay.de)

Covergestaltung: © Rieke Heinze

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:**

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

---

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

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

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Diplomica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© disserta Verlag, Imprint der Diplomica Verlag GmbH  
Hermannstal 119k, 22119 Hamburg  
<http://www.disserta-verlag.de>, Hamburg 2015  
Printed in Germany

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Aufblende</b> .....	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Die zeitliche Dimension der Narration</b> .....	<b>10</b>
2.1	Audiovisualität als narrative Qualität .....	13
2.1.1	Die dramaturgische Zeitstruktur.....	19
2.1.1.1	Etablierte Zeitwechsel .....	21
2.1.1.2	Nonlinearität.....	25
2.2	Kognitive Verstehensprozesse.....	35
<b>3</b>	<b>Spielfelder des Nonlinearen</b> .....	<b>41</b>
3.1	Filmisches Erzählen .....	42
3.2	Seriellles Erzählen .....	43
<b>4</b>	<b>Eternal Sunshine of the Spotless Mind</b> .....	<b>47</b>
4.1	Die Story.....	47
4.1.1	Main-Story: Joel und Clementine .....	47
4.1.2	Nebenhandlung: Lacuna .....	49
4.2	Analyse der Zeitverhältnisse .....	50
4.2.1	Nonlinearität durch Fragmentierung und Dramaturgiemix .....	50
4.2.2	Multiple Ebenen durch Flashbacks .....	55
4.2.3	Nonlinearität im Detail .....	57
4.2.4	Innerdiegtische Orientierungspunkte.....	59
4.3	Die Rezeption als temporale Odyssee .....	62
<b>5</b>	<b>Nonlinearität in Serie: LOST</b> .....	<b>65</b>
5.1	Der Story-Komplex.....	65
5.2	LOST in Narration .....	72
5.2.1	Narrative Komplexität.....	72
5.2.2	LOST in Zeit und Raum .....	77
5.2.2.1	Zeitverschiebungen durch temporale Rückgriffe .....	77
5.2.2.2	Verwendung der zukünftigen Zeitebene .....	85
5.2.2.3	„Unstuck in time“ .....	87
5.2.2.4	Die alternative Zeitlinie.....	89
5.2.2.5	Ebenen des Unterbewusstseins.....	90
5.2.2.6	Cues der Orientierung .....	91

5.3 Vom Beobachter zum Analytiker: die LOST-Rezipienten .....	92
<b>6 Vergleichende Analyse.....</b>	<b>95</b>
<b>7 Abblende .....</b>	<b>103</b>
<b>8 Quellenverzeichnis.....</b>	<b>107</b>
8.1 Literatur .....	107
8.2 Abbildungen.....	113
8.3 Filmografie .....	115
8.4 Serienverzeichnis .....	122
<b>9 Anhang .....</b>	<b>126</b>

# 1 Aufblende

„Wo soll man die Struktur der Erzählungen suchen? In den Erzählungen vermutlich“

(Roland Barthes nach Krützen 2006, 5).

Das Leben eines jeden Menschen folgt einer zeitlichen Struktur. Auf A folgt B und auf B wiederum C. Es handelt sich um eine kausal-chronologische Ereigniskette, die unser Zeitempfinden prägt. Wir leben in dieser zeitlichen Linearität und haben gelernt, linear zu denken und zu kommunizieren. Regelmäßige, kontinuierliche Abfolgen beschreiben das soziale Zeitmuster. Eine Manipulation dieser Zeitabfolge und ein Bewegen in der Zeit sind für uns undenkbar. In der Denk- und Kommunikationsstruktur der Erzählung kann man diese stringente kausale Abfolge jedoch auf unterschiedliche Weise durchbrechen.

Medien machen von der Grundtätigkeit des Menschen – dem Erzählen – Gebrauch. So sind auch audiovisuelle Medien wie der Kinofilm<sup>1</sup> und die Fernsehserie, die in den kulturellen Alltag der Gesellschaft eingebettet sind, zeitliche Phänomene, indem sie in einer Zeitspanne stattfinden und darin eine andere vermitteln. Sie bestehen in der Zeit und sind in ihrer materiellen Entität der Geradlinigkeit verhaftet. Sie bergen ein großes zeitästhetisches Potential, das immer mehr in experimenteller Weise genutzt und die dramaturgische Entwicklung damit vorangetrieben wird. In den letzten Jahrzehnten wurden vermehrt innovative Erzählstrukturen verwendet, wie z.B. das Echtzeit-Verfahren der Fernsehserie 24<sup>2</sup> (USA 2001-heute, Jon Cassar et al.). Eine Besonderheit der Entwicklung audiovisuellen Erzählens stellt jedoch das Durchbrechen der temporalen Linearität dar. Seit den 1990er Jahren lässt sich eine neue Tendenz in der temporalen Gestaltung filmischer Narration und damit eine Zunahme an Erzählstrukturen aufzeigen, die als nonlinear<sup>3</sup> zu charakterisieren ist. Dieses nicht lineare Erzählen wird in den unterschiedlichsten Medien angewendet – so auch in Kinofilm und Fernsehserie,

---

<sup>1</sup> Mit Film ist in dieser Arbeit der Kino-, bzw. Spielfilm gemeint, der in Abgrenzung zu anderen Filmgattungen, wie dem Werbe-, Dokumentar- und Fernsehfilm, steht. Im weiteren Verlauf werden die Begriffe „Kinofilm“ und „Film“ synonym verwendet.

<sup>2</sup> In der US-amerikanischen TV-Serie 24 findet die Handlung in Echtzeit statt. Der Titel der Serie verweist dabei auf die Episodenzahl einer Staffel. 24 Episoden entsprechen einem Tag. Sogar die durch Werbeblöcke entstehenden Pausen wurden bei der Dramaturgie beachtet und mit einkalkuliert.

<sup>3</sup> Die Bezeichnungen „nicht linear“ und „nonlinear“ werden im weiteren Verlauf synonym verwendet.

deren Gemeinsamkeit die Audiovisualität ist und die in diesem Buch gegenübergestellt werden.

Die These dieser Studie besagt, dass medienspezifische Differenzen Einfluss auf das zu Vermittelnde nehmen, sodass sich spezielle Erzählformen entwickelt haben, die unterschiedliche dramaturgische Gestaltungen zulassen. Ziel ist es, die medien-spezifische Umsetzung von Nonlinearität sowohl im Film, als auch in der TV-Serie aufzuzeigen und in einem weiteren Schritt die Bedeutung dieser für die Rezeption deutlich zu machen, da eine veränderte dramaturgische Gestaltung rezeptionsrelevante Auswirkungen mit sich bringt. Thematisch bewegt sich die Studie auf dem Feld der Theorie des narrativen filmischen und televisuellen Erzählens. Es sollen unterschiedliche Herangehensweisen dargestellt und Gestaltungsgrenzen kenntlich gemacht werden.

Ihrer Thematik zum Trotz soll die Untersuchung eine klare Abfolge darstellen, bei der die einzelnen Kapitel aufeinander aufbauen. Zunächst wird ein möglichst allgemeingültiges Verständnis von dem Begriff ‚Erzählen‘ entwickelt, sowie eine Definition der Analyse-Begriffe, die der neoformalistischen Filmanalyse entlehnt sind, gegeben (Kapitel 2). Eine Kategorisierung, die weder den Anspruch auf Vollständigkeit erhebt noch im Sinne einer umfassenden Typologie zu verstehen ist, zeigt unterschiedliche Möglichkeiten auf, mit denen audiovisuelle Produkte nicht linear gestaltet und die Zeitverhältnisse gesteuert werden können (Kapitel 2.1.1). Zudem wird der Zusammenhang von Narration und Rezeption aufgezeigt, indem die kognitiven Verstehensprozesse erläutert werden, die für die Rezeption von audiovisuellen Produktionen relevant sind (Kapitel 2.2). Vor diesem Hintergrund werden die spezifischen Bedingungen der Narration in den Medien Film und Serie anhand exemplarischer Beispiele ermittelt und die allgemeinen Überlegungen durch den vergleichenden Blick auf diese konkretisiert (Kapitel 4 und 5). Als Untersuchungsgegenstände fungieren zu diesem Zweck der fiktive Film ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND sowie die ebenfalls fiktive Fernsehserie LOST, die aufgrund ihrer innovativen Gestaltung als Vorreiter für die televisuelle Nonlinearität angesehen werden kann. Die Auswahl der Untersuchungsgegenstände ist rein subjektiv und stellt doch den Versuch einer objektiven Analyse dar. Im Mittelpunkt steht hierbei stets die narrative Ebene, denn „die temporale Ordnung einer Erzählung zu studieren, heißt die Anordnung der Ereignisse oder zeitlichen Segmente im narrativen Diskurs mit der Abfolge derselben Ereignisse oder zeitlichen Segmente in der Geschichte zu vergleichen“

(Genette 2010, 28). Zunächst werden die grundsätzlichen Differenzen des filmischen und seriellen Erzählens aufgezeigt (Kapitel 3), um darauf aufbauend in die Analyse einzusteigen. Hierbei werden sowohl das Story-Plot-Verhältnis untersucht, das maßgeblich für die zeitliche Struktur ist, als auch die verwendeten Zeitfiguren und die veränderten Rezeptionsanforderungen herausgearbeitet. Eine Gegenüberstellung soll die narrativen Möglichkeiten und Unterschiede der Medienformen aufzeigen, um so auf das nonlineare Potential dieser schließen zu können. In einem abschließenden Kapitel werden die Ergebnisse der Untersuchung reflektiert und Überlegungen zu weiterführender Forschung angestellt (Kapitel 7).

## 2 Die zeitliche Dimension der Narration

Geschichten<sup>4</sup> handeln per definitionem von der Vergangenheit. Ihre Inhalte beruhen auf Entwicklungen, Handlungen und Ereignisketten, die passiert sind. Ein Geschehen ist demnach die Voraussetzung einer Geschichte, die dadurch entsteht, dass sie sich diesem Geschehen annimmt und es als seinen Inhalt verarbeitet. Schon hier wird deutlich, dass der Zeitaspekt für Geschichten eine bedeutende Rolle einnimmt, denn ihr Dasein beruht darauf, dass sie Zeit reproduzieren. Im Folgenden soll daher im Detail analysiert werden, wie Geschichten mit Zeit umgehen oder aber die Zeit mit Geschichten umgeht. Die Darstellung von Geschichten erfolgt über das Erzählen (lat. *narrare*= erzählen). Es ist ein gängiges, oft unbewusstes Kommunikationsprinzip, mit dem jemand einem Publikum Ereignisse darstellt und diese dadurch vergegenwärtigt. Hickethier beschreibt das Erzählen als „die Verarbeitung, die Gestaltung, auch die Erfindung eines Geschehens durch den Erzähler“ (Hickethier 2001, 113). Diese Aussage impliziert, dass das Erzählen über eine narrative Instanz erfolgt. Die Personifizierung dieser Instanz als Erzähler geht auf den Ursprung von Erzählungen zurück, da zunächst die Sprache das dominierende Medium für diese Art der kommunikativen Übermittlung war. Mit der Entwicklung von Film und Fernsehen und deren Etablierung in der gesellschaftlichen Kultur im 20. Jahrhundert wurden Medien geschaffen, die auf dem Prinzip der Erzählung beruhen und dieses revolutionierten. ‚Erzählen‘ fand nun nicht mehr nur in mündlicher oder schriftlicher Form statt, sondern auch über bewegte Bilder<sup>5</sup>. Fundament für diese Ausweitung der Erzählinstanzen ist die Übertragungsfähigkeit der Erzählung in unterschiedliche mediale Realisationsformen. Chatman spricht in diesem Fall von der „transposability of

---

<sup>4</sup> Gemeint ist hier die Geschichte als Erzählung. Davon zu unterscheiden ist die Geschichte als Werdegang und Entwicklung der Menschheit oder Natur und Geschichte als Begriff für die wissenschaftliche Lehre der Vergangenheit.

<sup>5</sup> Die Position der Erzählerin/ des Erzählers erfuh hier eine besondere Entwicklung, da er/sie in Film und Fernsehen nicht mehr eindeutig zu definieren ist. Film und Fernsehformate als narrative Konstruktionen werden arbeitsteilig von einem ganzen Produktionsteam erstellt. Meist wird die Rolle der erzählenden Instanz dem Regisseur zugesprochen. Andererseits wird in diesen narrativen Formen auch oft ein/e intradiegetische/r Erzähler/in konstruiert, der/die eine unmittelbare Instanz darstellen soll. Diese Filmfiguren, Kommentare und Erzählerstimmen sind dabei jedoch lediglich Funktionen des Erzählens (vgl. Schweinitz 2002, S. 146). Filmische oder televisuelle Erzählungen scheinen demnach ihren Inhalt objektiv von außen zu präsentieren. Da die Rolle des Erzählers im Bezug auf die medienspezifische Zeitlichkeit irrelevant ist, wird in dieser Arbeit darauf verzichtet, diese ausführlicher zu diskutieren. Auch die Fokalisierung, die nach Genette die interne Erzählperspektive darstellt und damit „für den Wahrnehmungsinhalt verantwortlich ist“ (Mahne 2007, 98), wird in dieser Arbeit nicht behandelt.

the story“ (Chatman 1978, 20), die jedoch von den spezifischen Struktureigenschaften des gewählten Trägermediums beeinflusst wird.

Dass Geschichten auf etwas Vergangenen beruhen besagt nicht, dass sie stets aus realen Ereignissen hervorgehen müssen. Erzählungen können ebenso gut erdacht, imaginär sein. Bedeutend ist, dass der Akt des Erzählens unabdingbar mit dem Vorhandensein von Material für eine mögliche Geschichte verbunden ist. Dieser Erzählstoff wird im Erzählprozess zu einer Geschichte zusammengestellt, denn das Erzählen stellt Zusammenhänge her, zeigt Strukturen auf und stiftet kausale Beziehungen (vgl. Hickethier 2001, 110). Der Begriff ‚Prozess‘ verweist dabei bereits auf die zeitliche Dimension einer Erzählung. Der Ablauf der Geschichte an sich überdauert eine bestimmte Zeitspanne (nach Bordwell/Thompson auch ‚story duration‘), die man in der Narrativik ‚erzählte Zeit‘ nennt. In Abgrenzung dazu steht die ‚Erzählzeit‘, die die Zeit für den Prozess des Erzählens der jeweiligen Geschichte darstellt (bei Bordwell/Thompson: ‚screen duration‘). Die Differenzierung dieser Zeitdimensionen weist auf eine Besonderheit hin: Erzählzeit und erzählte Zeit stehen in der Regel in einem unproportionalen Verhältnis zueinander, da das zu Erzählende im Normalfall einen größeren Zeitraum überdauert als das Erzählen dieser Geschichte. Metz spricht in diesem Zusammenhang von der Erzählung als zeitliche Sequenz, deren Funktion es ist, „eine Zeit in eine andere zu prägen“ (Metz nach Schweinitz 1999, 78). Es wird eine Zeitraffung vorgenommen, die eine gängige Technik des Erzählens darstellt. Die Geschichte wird auf die wesentlichen Aspekte und Ereignisse begrenzt. Es findet also eine Selektion statt. Die Geschichte, die der Rezipient erfährt, setzt sich demnach aus Erzählsegmenten zusammen, die im Erzählprozess so miteinander verwoben werden, dass sie eine klare Linie darbieten. Die Zeit innerhalb der Geschichte folgt demnach anderen Prinzipien als die Echtzeit<sup>6</sup>. Erzählungen modellieren Zeit dennoch als Fortgang (vgl. Volland 2009, 21) und suggerieren so den Eindruck realer Zeitverhältnisse. Zusätzlich erwecken sie aufgrund

---

<sup>6</sup> Mit dem Begriff der Echtzeit ist hier das soziale Konstrukt ‚Zeit‘ gemeint, dass die Menschen erschaffen haben, um ihr Leben zu strukturieren. Zeit stellt demnach eine Ordnungsinstanz dar, die ermöglicht, dass Menschen untereinander Absprachen treffen und sich arrangieren können. Die Zeit selbst ist nicht fass- und beeinflussbar. Sie ist die Wahrnehmung von Abfolgen, von Ereignissen und Veränderungen. Zeit ist daher etwas, was kontinuierlich und unwiderruflich abläuft. Aus diesem Grund empfinden Menschen Zeit als wertvolle Ressource und versuchen, die Zeit ihres Lebens möglichst effektiv zu nutzen. Um eben diesen Nutzen daraus zu ziehen und das gesellschaftliche Zusammenleben – vor allem Arbeitsabläufe – zu ermöglichen, wurde die soziale Zeit konstruiert.

ihres feststehenden Zeitablaufs den Anschein von Präsenz und erfordern „spezifische Formen der Zeitdramaturgie und des Timing“ (Eder 2009, 28).

Mit Narration ist der Prozess des Erzählens gemeint, während Erzählung für das Produkt dieses Prozesses steht. Die Gestaltung der Erzählung ist die Dramaturgie. Ein traditionelles Modell der Dramaturgie ist die Drei-Akt-Struktur. Den ersten Akt stellt die Exposition dar, in der Charaktere vorgestellt und Ziele und Wünsche des/r Protagonisten verdeutlicht werden. Der ‚Opener‘, der den Beginn einer Erzählung darstellt, soll die Grundlage für die folgende Erzählung bilden. Durch das Vermitteln der Vorgeschichte („set up“) wird dem Zuschauer Wissen zuteil, das für das Verständnis des weiteren Verlaufs von Bedeutung ist. Im zweiten Akt kommt es zu einer Krise, einem Ereignis, das den Ausgangszustand wesentlich verändert, und dem Versuch, diese zu bewältigen. Der letzte Akt stellt demnach die Auflösung und die Herstellung eines Idealzustandes dar. Diese klare traditionelle Struktur beschreibt einen zielgerichteten kausalen Verlauf, der auf das menschliche Wahrnehmungsvermögen als Grundlage jeden Erzählens zurückgeführt werden kann. Die hier beschriebene ‚Zustandstransformation‘, die der Protagonist mit dem Erreichen oder Verfehlen eines Soll-Zustandes erfährt, deklariert Cordes als konstituierendes Element narrativer Vermittlung (vgl. Cordes 1997, 62). Die Abfolge der Geschichte erfolgt in diesem Modell linear. Was dabei auffällt ist, dass Anfang und Ende eine besondere Bedeutung zu teil wird, denn diese Aspekte sind wesentlich für eine Geschichte. Innerhalb dieser Punkte kann sich die Erzählung entfalten. Durch sie kann überhaupt erst ein narrativer Raum geschaffen werden. Eine Erzählung ist demnach strukturell betrachtet etwas in sich Geschlossenes.

Zeit spielt für den Erzählprozess eine prägnante Rolle, da dieser Zeit überdauert. Sie schafft den Rahmen, in dem die Erzählung stattfindet und kann demnach als Ordnungsprinzip angesehen werden. Innerhalb dieses Rahmens wird zudem eine neue Zeit konstruiert, indem vergangene Zeit reproduziert wird. Eine Erzählung ist demnach ein operatives Verfahren, das Ereignisketten in einem bestimmten Zeitverhältnis strukturiert und gestaltet.

## 2.1 Audiovisualität als narrative Qualität

Erzählungen bedürfen medialer Inszenierungen, um sie für ein weites Publikum zugänglich zu machen. Möglichkeiten dafür gibt es zahlreiche und der technische Fortschritt hat immer mehr Medien<sup>7</sup> geschaffen, die narrative Funktionen übernehmen und mediale Adaptionen von Geschichten möglich machen. Diese Entwicklung hatte – und wird ihn auch weiterhin haben – Einfluss auf bereits bestehende Medien und deren Erzähltechniken. Transmedialität<sup>8</sup> ist ein Stichwort, um die Erweiterung narrativer Möglichkeiten durch das Fortschreiten der Technik zu beschreiben. Für narrative Medien ist der Akt des Erzählens existentiell, denn das Erzählen ist die Basis ihres Inhalts, der das Produkt des Erzählens ist, und damit ihres Daseins. Das Erzählen ist ihre Hauptfunktion<sup>9</sup>. Diese Medien – wie Buch, Film, Comic, Radio und Fernsehen – bedienen sich unterschiedlicher Erzählformen. Sie verarbeiten das Erzählte – wie es im Folgenden noch näher erläutert wird – aufgrund verschiedener medialer Struktureigenschaften mit unterschiedlichen medialen Verfahren und entwickeln dabei unterschiedliche Erzählformen. Medien stellen also keine neutralen Träger von Erzählungen dar, sondern üben auch Einfluss auf deren Inhalt und Form aus.

---

<sup>7</sup> Da der Medienbegriff sich durch eine sehr heterogene Definitionsvielfalt auszeichnet, erscheint es mir wichtig, ihn für das Untersuchungsvorhaben in seinem Bedeutungsumfang einzugrenzen: Der hier verwendete Medienbegriff bezieht sich auf institutionalisierte Systeme der Vermittlung. Mit Hilfe dieser Kommunikationskanäle werden Inhalte an ein breites Publikum übermittelt. Medien werden hier also als Trägermedien für narrative Inhalte, Zeichensysteme, Bedeutungs- und Sinnzusammenhänge gedacht. Die Nutzung seitens des Publikums erfolgt auf freiwilliger Basis. Folgt man dem Medienbegriff nach Pross (vgl. Mahne 2007, 22), so ist hier hauptsächlich von sekundären und tertiären Medien die Rede, wobei sich die weitere Untersuchung auf tertiäre Medien beschränkt. Den Ursprung von Erzählungen kann man dabei im Bereich der primären körpergebundenen Medien verorten.

<sup>8</sup> Der Begriff der Transmedialität meint die Kopplung und das Zusammenwirken unterschiedlicher Medien. So kann ein narrativer Stoff nicht nur in einem Medium verwendet, sondern über dieses hinaus auch von anderen Medien aufgegriffen und weiter entwickelt werden. Das Zusammenspiel der Medien erweitert damit nicht nur den narrativen Raum, sondern bietet zudem dem primären Medium der Narration mehr Spielraum für experimentelles Erzählen. Mit den Worten von Irina O. Rajewski gesagt, handelt es sich bei Transmedialität um „[m]edienunspezifische Phänomene, die in verschiedensten Medien mit den dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können, ohne daß hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist“ (Rajewski nach Mahne 2007, 9).

<sup>9</sup> Im Erzählen begründet sich der Sinn narrativer Medien. Mit diesem Prinzip werden in der Regel strategische Ziele, wie belehren, informieren oder unterhalten, verfolgt. Das Erreichen dieser Ziele erfordert unterschiedliche Aufbereitungen der Erzählungen, sodass sich unterschiedliche Erzählstrategien entwickelt haben, die im größeren Zusammenhang unter Formaten zu verstehen sind. Die in dieser Arbeit verhandelten Untersuchungsgegenstände sind darauf ausgelegt, ihr Publikum zu unterhalten. Dieser Aspekt muss bei der weiteren Analyse stets mit bedacht werden.

Die „schriftsprachliche Vermittlung [vermag] durch einen Erzähler [...] kausale Sinnzusammenhänge und Kohärenzbezüge explizit zu benennen, wohingegen sich vornehmlich bildlastige Erzählmedien besonders zur konkreten Darstellung von inhaltlichen Konstituenten der erzählten Welt eignen“ (Mahne 2007, 24).

Der Modus der Präsentation ist vom jeweiligen Medium abhängig, da jedes Medium ein spezifisches narratives Potential und unterschiedliche Darstellungsoptionen aufweist. Dieses Potential ist von der materiellen Temporalität des Mediums als Trägersubstanz abhängig. Man kann daher unterstellen, dass sich die Medien hinsichtlich der Nonlinearität, die im weiteren Verlauf erläutert wird, spezifischer Verfahrensweisen bedienen, die in einem weiteren Schritt Auswirkungen auf die Rezipienten haben. Im analytischen Teil des Buches geht es daher darum, dies zu überprüfen.

In den Erzählinstitutionen Film<sup>10</sup> und Fernsehen werden mit Hilfe der Montage von Bildern und Tönen komplexe Geschichten konstruiert<sup>11</sup>. Schon hier wird – wie bereits im 2. Kapitel erwähnt wurde – deutlich, durch welche Qualität sich die narrativen Medien Film und Fernsehen von anderen abheben. Während die Erzählung in Büchern und mündlichen Wiedergaben auf die Sprache beschränkt ist und narrative Formen der Malerei und bildenden Kunst ihre Geschichten verbildlichen, zeichnen sich Film und Fernsehen durch Audiovisualität aus. Bücher und mündlich übertragene Geschichten sind auf das Vorstellungsvermögen der Rezipienten angewiesen. Malerei und bildende Kunst<sup>12</sup> auf Interpretation. „Fotos und Literatur sind nur visuell, Radioformate nur akustisch verfasst“ (Eder 2009, 9). Audiovisuelle Medien hingegen verbinden sowohl Sprache als auch Bilder zu einer neuen narrativen Qualität, die Sagen und Zeigen

---

<sup>10</sup> Film und Fernsehen werden hier als Medien vertreten, wobei der Film als Produktform sich längst von seiner ursprünglichen Institution, dem Kino, gelöst hat. Filme werden auch für das Fernsehen produziert. Was diese Arbeit betrifft, meint die Gegenüberstellung von Film und Fernsehen eben den Unterschied zwischen dem seriellen Erzählen, welches ein typisches Merkmal des Fernsehens ist, und dem filmischen Erzählen.

<sup>11</sup> In der Regel besteht der Inhalt eines Films oder einer Fernsehsendung aus einer Geschichte. Diese Geschichte (Plot), die den Sinn einer Erzählung ausmacht, ist der Hauptbestandteil der Erzählung. Sie beinhaltet die hauptsächliche Handlung der Geschichte und bildet damit einen Rahmen, der durch weitere Nebenhandlungen (Subplots) ergänzt werden kann. Die Darstellung von Plot und Subplots erfolgt über unterschiedliche dramaturgische Verfahren. Im Film sind die Handlungsstränge von Plot und Subplots meist so verwoben, dass die Zuschauer die Übergänge nicht wahrnehmen und sie als eine Geschichte interpretieren. In Fernsehserien wird meist auf die Zopfdramaturgie zurückgegriffen, die sich dadurch auszeichnet, dass die Handlungsstränge „wie die Stränge eines Zopfes miteinander verknüpft“ werden (Stutterheim/Kaiser 2009, 204).

<sup>12</sup> Man kann bei Kommunikationsobjekten zwischen textuellen und nicht-textuellen unterscheiden. "By "text" I shall mean any communication that *temporally* controls its reception by the audience" (Chatman 1990, 7). Im Gegensatz dazu stehen eben statische Medien, wie Skulpturen und Gemälde.

kombiniert (vgl. Scheinitz 2002, 145), wobei in der Regel gilt, dass „der bildepische Faktor dem gesprochenen Wort“ (Hamburger nach Scheffel 2009, 19) übergeordnet ist<sup>13</sup>. „Darin liegt die Besonderheit des Audiovisuellen, dass es durch die inzwischen schon scheinbar selbstverständliche technische Verbindung von Bild und Ton die Bilder erzählbar macht und damit zugleich das Erzählen visualisiert“ (Hickethier 2001, 25). Bordwell spricht bei dieser Besonderheit von der mimetischen und der diegetischen Narration. Das Mimetische meint das Zeigen und Darstellen als Akt einer darstellenden oder nachahmenden Leistung. Das Diegetische hingegen ist die Erzählung, die nicht visualisiert wird und nur in der Vorstellung der Zuschauer entsteht. Fernsehen und Film verbinden diese zwei Möglichkeiten:

Sie erzählen, indem sie zeigen, und sie erzählen durch Sprechen über etwas, was sie nicht zeigen. [...] Im Präsentativen sind >sinnliche< Momente enthalten, die als visuelle und akustische Reize sich nur im Schauen und Hören erfüllen, ohne erzählerische Funktion zu gewinnen, umgekehrt kann durch das Erzählen vermittelt werden, was nicht zeigbar und hörbar ist (Hickethier 2001, 113).

Das Erzählen mit Hilfe von Bildern setzt jedoch voraus, dass sich die bewegten Bilder einem ständigen Wandel unterziehen, um so eine Art Bildsprache entstehen zu lassen. Trotz des Wechsels der Bilder muss jedoch „zwischen allen Teilen ein Zusammenhang hergestellt werden [können], der die Bestandteile [...] [als] Einheit erscheinen lässt“ (Hickethier 2001, 119). Erst durch die Kohärenz der Abfolge der Bilder kann das Gezeigte als filmischer oder televisueller Text<sup>14</sup> gelesen und ihm von den Zuschauern Sinn zugeschrieben werden. Dieser sinnstiftenden Organisation kommt eine große Bedeutung zu, da das Erzählen in Film und Fernsehen über das Vorführen einer Folge von Fragmenten geschieht. Es erfolgt demnach eine Selektion der Momente einer Handlung, die für den kausalen Ablauf von Bedeutung sind, während Momente, bei denen dies eben nicht der Fall ist, übersprungen werden (z.B. Szenen in denen Filmfiguren von einem Ort zu einem anderen fahren). Die Momente lösen sich in filmischen und televisuellen Produktionen ab, finden zeitlich jedoch nicht kontinuierlich statt, sodass es zu einem Zeitsprung kommt. Dieses Aneinanderfügen geschieht über die Schnitttechnik,

---

<sup>13</sup> Dies gilt insbesondere für fiktive Produktionen. Im Fernsehen lassen sich zudem Erzählformate finden, in denen die Sprache eine größere Bedeutung einnimmt, wie z. B. bei Nachrichten.

<sup>14</sup> Unter den Begriff Text fällt in der Semiotik nicht nur Geschriebenes, sondern auch Gesprochenes und nicht-sprachliche Kommunikation, wie filmisches oder televisuelles Erzählen. Die Abfolge der bewegten Bilder bildet einen Text, der Bedeutung produziert. Diese Sinnzuschreibung geschieht über Codes, die sich unter anderem aus filmästhetischen Konventionen ergeben.

die an und für sich schon eine diskontinuierliche Praxis ist, da „die meisten Schnitte [...] eine augenblickliche Verschiebung von Zeit oder Raum oder beidem“ (Thompson 1997, 60) beinhalten. Um die Diskontinuität des Schnitts abschwächen zu können, wurde das ‚Continuity System‘<sup>15</sup> entworfen, worunter man Techniken versteht, die die Anschlussfähigkeit der Folgeszenen sicherstellen, damit Lücken kaschieren und „den Eindruck eines homogenen Bild- und Handlungsflusses“ vermitteln (Eckel 2008, 19). Diese Kontinuitätsmontage verstärkt den Eindruck eines raumzeitlichen Ereignisflusses und erleichtert damit die Orientierung in Raum und Zeit (vgl. Eder 2009, 16). Die Erzählung stellt also via Zeitraffung eine komprimierte Geschichte<sup>16</sup> dar, was wiederum zeigt, dass Zeit in der filmischen und televisuellen Erzählung einer Manipulation unterliegt. Die Zeitraffung ist dabei ebenso eine grundsätzliche Technik wie die Zeitdehnung. Eine Dehnung der Zeit wird „z.B. durch das Hin- und Herschneiden zwischen verschiedenen Orten mit paralleler Handlung erreicht, wobei derselbe Zeitablauf am anderen Ort teilweise wiederholt wird“ (Schweinitz 2002, 146). Dieses Verfahren wird auch Parallel Editing oder Cross Cutting genannt. Eine andere Möglichkeit zeitlich parallel verlaufende Handlungen darzustellen, ist die Verwendung der Split Screen Einstellung, wobei das Bild geteilt wird und auf den Bildhälften jeweils die Handlungen dargestellt werden, um die räumliche, aber nicht zeitliche Distanz zu verdeutlichen. Mit diesem Verfahren kann daher anders als bei der Parallelmontage „visuelle Gleichzeitigkeit“ (Mahne 2007, 85) erzeugt werden. Weitere Manipulationsmöglichkeiten stellen die Zeitlupe (Slow Motion) und das Standbild (Freeze Motion), das oft von einer weiteren Informationsvergabe über die akustische Ebene begleitet wird, dar. Im Gegensatz dazu steht noch die beschleunigte Bilderabfolge (Fast Motion), die den Eindruck eines Vor- Oder auch Rückspulens bewirkt.

---

<sup>15</sup> Das Continuity-System, das sich in den 1920er Jahren als Filmtechnik etabliert hat, besteht aus Montage-Regeln, die die Kontinuität zwischen den einzelnen Szenen sichern soll, z.B. eyeline matches und cut-ins. Der „continuity-Filmschnitt gehört zum narrativen klassischen Hollywood-Kino“ (Thompson 1997, 60) und ist für narrative Handlungen unabdingbar. Die verwendeten Stilmittel ordnen sich dabei jedoch „dem Handlungsverlauf unter, ohne Aufmerksamkeit auf sich selbst zu lenken“ (Thompson 1997, 61), denn obwohl es sich um eine konstruierte Erzählung handelt, soll der Eindruck erweckt werden, die Erzählung erzähle sich selbst und es liege kein Erzählvorgang vor, der kalkuliert und durchgeplant ist.

<sup>16</sup> Auch hier gibt es Ausnahmen. So bestehen die Staffeln der Echtzeitserie 24 (USA 2001-2010, Jon Cassar u.a.) jeweils aus 24 Folgen, die wiwderrum jeweils eine Stunde im Leben von Jack Bauer (gespielt von Kiefer Sutherland) darstellen. Die Serienhandlung läuft in Echtzeit ab und selbst während der Werbepausen läuft die innerdiegetische Zeit weiter. Auch der Film Nick of TIME (USA 1995, John Badham) verfolgt bis auf wenige Ausnahmen das Prinzip der Echtzeit.