



JULIA ECKEL

ZEITENWENDE(N)
DES FILMS



**TEMPORALE
NONLINEARITÄT IM
ZEITGENÖSSISCHEN
ERZÄHLKINO**

SCHÜREN

Julia Eckel
Zeitenwende(n) des Films

Für meine Eltern.

Die Autorin

Julia Eckel, geboren 1982 in Ahlen, studierte Medienwissenschaft (B.A./M.A.) und Sozialpsychologie/-anthropologie (B.A.) in Bochum und Zürich. Aktuell ist sie Doktorandin am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum mit einem Dissertationsprojekt zum Anthropomorphen in audiovisuellen Medien und dessen Bedeutung für die Medientheorie. Sie war wissenschaftliche Mitarbeiterin und Lehrbeauftragte am Institut für Medienwissenschaft und ist seit 2009 Promotionsstipendiatin der Fakultät für Philologie der Ruhr-Universität Bochum.

Julia Eckel

Zeitenwende(n) des Films

Temporale Nonlinearität im
zeitgenössischen Erzählkino

SCHÜREN

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

Schüren Verlag GmbH
Universitätsstr. 55 · D-35037 Marburg
www.schueren-verlag.de
Print © Schüren 2012
eBook © Schüren 2015
Alle Rechte vorbehalten
Gestaltung: Erik Schüßler

Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer, Köln, unter Verwendung
eines Filmstills aus LOLA RENNT (D 1998, Regie: Tom Tykwer, X-Verleih/Warner)

Druck: Leibi, Neu-Ulm
Printed in Germany
Print-ISBN 978-3-89472-765-9
eBook-ISBN 978-3-7410-0017-1

Inhalt

1	Einleitung	7
2	Begriffsdefinition	11
3	Alles zu seiner Zeit – Die Dominanz der Linearität im Film	15
3.1	Anfang, Mitte, Ende – Die Klassische Erzählung	15
3.2	Linearer Stil – Das Primat der Narration im Film	18
3.3	Zeit, Raum, Kausalität – Filmische Strategien zur Erschaffung kohärenter Handlungswelten	20
3.4	Flashback, Flashforward – Etablierte Spiele mit der Chronologie	22
3.5	Film als Zeitvertreib – Die Rolle des Rezipienten	26
4	Gegen die Zeit – Aktuelle Tendenzen in der temporalen Gestaltung filmischer Narration	29
4.1	Nonlineare Narrationen im Film – Versuch einer Kategorisierung	30
4.1.1	Revers-Chronologische Zeit	30
4.1.2	Multilineare Zeit	36
4.1.3	Verschachtelte Zeit	42
4.1.4	Multiperspektivische Zeit	46
4.1.5	Subjektive Zeit	53
4.1.6	Zirkuläre Zeit	58
4.1.7	Chaotische Zeit (Zeit-Puzzle)	65
4.2	Die Linearität des Nonlinearen	73
4.3	Ein Knäuel roter Fäden – Filmische Hilfestellungen zur Rekonstruktion des Linearen	74
4.3.1	Haare und Bärte – Die Orientierungsfunktion der Figuren	74
4.3.2	Wüste vs. Tokio – Die Orientierungsfunktion des Raumes	77
4.3.3	Hunde auf Autos – Die Orientierungsfunktion der Wiederholung	79
4.3.4	Fotos und Fernseher – Die Orientierungsfunktion der Medien	80
4.3.5	Farben und Schrift – Die Orientierungsfunktion nondiegetischer Gestaltungsmittel	82
4.4	Film als Zeitreflexion – Die Rolle des Rezipienten	84
4.5	Geschichtliche Konjunkturen der Nonlinearität	86

5 Die Linearität in der Krise	91
5.1 Nonlineares Erzählen im Bewegungs- und/oder Zeit-Bild	92
5.2 Nonlineares Erzählen als Datenbank-Narrativ	94
5.3 Nonlineares Erzählen jenseits der Linearität	96
6 Fazit	101
7 Anhang	103
7.1 Literaturverzeichnis	103
7.2 Filmografie	105
7.3 Abbildungsverzeichnis	111

1 Einleitung

Der Film ist ein Phänomen der Zeit. Er kann nur in der Zeit bestehen und entlang der Zeit verlaufen. Er reproduziert vergangene Zeit, indem er sie sukzessiv in Bildern und Tönen festhält, und gibt ihr eine neue Zeit (eine neue Gegenwart und einen neuen Kontext) durch die Projektion. Film ist Zeit, denn er verkörpert Dauer. Film beinhaltet Zeit, denn er kann sie reflektieren und thematisieren. Und Film erzeugt Zeit, denn er erschafft den Eindruck von Zeitlichkeit.

In seiner materiellen Entität ist der Film dabei der Geradlinigkeit und Gleichmäßigkeit der Zeit unterworfen. Inhaltlich aber kann er Zeitlosigkeit erzeugen, denn er nimmt Abdrücke des Realen und balsamiert sie ein.

André Bazin vergleicht dies in seiner *Ontologie des Photographischen Bildes* mit der Praxis der Mumifizierung, die aus dem Wunsch entsteht, die Zeit zu überwinden, und die damit auf ein urmenschliches, psychisches Bedürfnis verweist. «Denn der Tod ist nichts anderes als der Sieg der Zeit» (Bazin 2004, 33). Ihre Überwindung bedeutet also Unsterblichkeit. Darum verfolgen der Totenkult und die daraus entstehende Kunst laut Bazin das Ziel, dem Menschen «Schutz vor der Zeit» zu gewähren, indem sie zeitlose Artefakte schaffen. Kein Medium habe dies bisher besser getan als der Film, dessen Abbildungspraxis Bazin darum als Mumifizierung beschreibt: «Zum ersten Mal ist das Bild der Dinge auch das ihrer Dauer, es ist gleichsam die Mumie der Veränderung» (ebd., 39).

Die von Bazin entworfene Symbolik impliziert dabei zweierlei Zeitlichkeit, auf die oben bereits verwiesen wurde: Der Film übernimmt einerseits die Speicherung, Archivierung oder auch Konservierung von Vergangenen (er verpackt das audiovisuell Gewesene in Film[konserven]dosen), und ist andererseits gleichzeitig *das* Medium zur Dokumentation von Veränderung (bzw. Bewegung), die Zeitlichkeit einschließt: Nur was in der Zeit ist, kann sich verändern, denn nur durch sie entstehen unterscheidbare Vergleichspunkte, an denen die Veränderung feststellbar wird¹.

Folgt man Bazins These, dass der Film im physikalischen Abbildungsprozess eine Spur² des Realen und damit der Zeitlichkeit einfängt, so ist jedoch dieser Aspekt der Ontologie des (analogen) fotografischen Bildes spätestens mit seiner Digitalisierung fraglich geworden. Und was an dieser Stelle noch zentraler ist:

- 1 In der Physik ist dieser Faktor der eigentliche Grund für die Erschaffung der Kategorie <Zeit>: Zeit ist das was vergehen muss, wenn sich ein Gegenstand von einem Punkt zum nächsten bewegt.
- 2 Damit verweist er auf den Status des fotografischen Bildes als Index, wie Peirce (2000, 204ff) ihn beschreibt. Seinem System von Icon, Index und Symbol gemäß, ist der Film aber auch ein Icon, dass durch Ähnlichkeit eine Verbindung zum Gegenstand der Abbildung herstellt.

Davon abgesehen gilt sie für das filmische Gesamtkonstrukt ‹Spielfilm› ohnehin seit jeher nur in eingeschränkter Form. Auch wenn (unter Vernachlässigung des Animationsfilms und der digitalen Bildbearbeitung) in weiten Teilen immer noch das, was wir Realität nennen, die Abbildungsvorlage für den Film bildet, ist das, was durch den fiktionalen Spielfilm erzeugt wird, nicht Realität³. Im konventionellen Erzählkino soll dieser Eindruck oder diese Illusion zwar entstehen, aber gerade die Gestaltung und Konstruktion einer diegetischen Welt, die der realen ähnelt, verschleiert den realen Entstehungshintergrund des Films. Durch artifizielle Mittel, durch das Arrangement der Realität in der Mise-en-Scène und durch den Schnitt, entsteht eine real erscheinende, fiktive Welt, aber nur indirekt bzw. nur in einzelnen Bildteilen ist diese – wenn überhaupt – ein Abbild der Realität.

Dieser Umstand wiederum tangiert natürlich auch den Zeitaspekt: Die Zeitlichkeit der Dinge wird zwar durch den Film (als Trägermedium für den sukzessiven ‹Fingerabdruck› der Realität) konserviert, doch weist ihm (nicht nur, aber in höchstem Maße) der Spielfilm durch den Schnitt eine neue Zeitlichkeit zu, die sich nicht in der Zeitlichkeit der einzelnen Einstellungen selbst erschöpft, sondern über die Einstellung hinaus auf der Ebene der Narration zu suchen ist. Im Spielfilm dient die Aufzeichnung der realen Zeit lediglich der Erzeugung sich real anführender narrativer Zeit.

Gerade hier zeigt sich der widersprüchlich nonlinear-lineare Charakter des Spielfilms. Fußt er (im analogen wie auch im nach analogen Mustern genutzten digitalen) Produktionsprozess immer noch auf der Abbildung einer ‹realen› Zeitlichkeit, hält dieser Eindruck nur in der Keimzelle der einzelnen Einstellung vor. Denn die in der Produktion, während der Aufzeichnung und während der Dreharbeiten selbst herrschende Chronologie und Linearität der Zeit wird im Schneide- raum in eine vollkommen andere umgemünzt. Gerade der Spielfilm in seiner narrativ erzeugten, alternativen Zeitlichkeit zeichnet sich also schon beim Vergleich der Zeitlichkeit seiner Produktion mit der Zeitlichkeit seines Produkts durch Non-linearität aus.

Die untrennbare Verknüpfung des Films mit der Zeit (seine eigene Zeitlichkeit) und sein Vermögen narrative Zeit zu erschaffen (die Zeitlichkeit seines Inhalts) geben ihm damit die Möglichkeit, mit der Zeit zu spielen. Der klassische, lineare ‹Spiel-Film› verschleiert diesen Prozess, indem er die Zeitlichkeit seiner Geschichte in den Vordergrund stellt. Der temporal nonlineare Film hingegen – der den Gegenstand dieses Buches bildet – legt seine Spielerei offen. Er spielt mit der Zeitlichkeit der Realität (die den Rahmen für seine Produktion bildet) und gleichzeitig

3 Um die mit dem Realitätsbegriff verbundene philosophische Grundlagendiskussion an dieser Stelle auszublenden (denn sie würde den Rahmen der vorliegenden Betrachtungen sprengen), soll Realität hier ganz allgemein und intuitiv als der Rahmen unserer subjektiven Alltagserfahrung definiert werden, der sich durch die sinnliche Wahrnehmung und kognitive Verarbeitung von Raum und Zeit auszeichnet und Kausalität einschließt.

selbstreflexiv mit den von ihm hergestellten Zeitlichkeiten. Beide Aspekte sollen das Thema der vorliegenden Betrachtungen bilden. Denn die hier zu untersuchende nonlineare Narration im Film tut genau dies: Durch die Infragestellung der durch den Narrationsprozess konstruierten Zeitlichkeit der präsentierten Geschichte, stellt sie parallel das Zeitbild der ›Realität‹ bzw. des menschlichen Wahrnehmens und Denkens auf die Probe.

Um diese These zu untermauern, wird folgendermaßen vorgegangen: Im zweiten Kapitel dieses Buches wird zunächst der Begriff der nonlinearen Narration genauer definiert, um ihn im dritten von linearen Erzählformen des Films abzugrenzen. Dazu werden auf der Grundlage (neo)formalistischer Konzepte und Begrifflichkeiten die im klassischen Erzählkino geltenden Linearitäts- und Kausalitäts-Paradigmen sowie etablierte filmische ›Zeitspielereien‹ vorgestellt. Das vierte Kapitel schließlich wendet sich ausführlich der nonlinearen Narration zu. Anhand einer Auswahl aktueller Filmbeispiele erfolgt die konkrete Beschreibung und Analyse nonlinearer Erzählmuster und ihrer Funktionsmechanismen sowie ihre Einteilung in Kategorien, die jeweils Filme mit ähnlichen Zeit- und Narrationskonzepten bündeln. Zudem findet eine grobe Einordnung des Konzepts in den historischen Kontext statt. Im fünften Kapitel werden die am Gegenstand gemachten Beobachtungen abschließend im übergeordneten Kontext des filmwissenschaftlichen Theorierahmens und im Hinblick auf ihre kultur- und medienphilosophischen Implikationen diskutiert.

Während sich der Hauptteil (die Kapitel 2 bis 4) also der Betrachtung des reflexiven Umgangs des Films mit der von ihm selbst hergestellten Zeitlichkeit der Narration widmet, stellt der abschließende Teil (Kapitel 5 und 6) Konzepte zur Disposition, die es ermöglichen und nahelegen ›alltägliches‹ und filmisches Zeitgefühl in einem Wechselverhältnis zu denken. Zeitenwenden innerhalb der filmischen Narration werden damit möglicherweise zum Indikator einer Zeitenwende im (filmischen) Denken.

2 Begriffsdefinition

Um der Frage nachzugehen, wie *nonlineare*¹ Narrationen funktionieren und welchen Effekt sie haben, muss zunächst geklärt werden, was *Nonlinearität* bzw. *Linearität* in diesem Zusammenhang bedeuten soll. Der Begriff «linear» leitet sich vom lateinischen *linea* (= [gerade] Linie) ab und dient, ganz allgemein formuliert, zur Beschreibung von Zusammenhängen, die einer Regelmäßigkeit, Gleichmäßigkeit und Geradlinigkeit unterliegen.

In der Mathematik wird er zum Beispiel für die Bezeichnung linearer Funktionen verwendet, in denen die Einsetzung unterschiedlicher Werte als Ergebnis eine gleichmäßig proportionale Veränderung dieser Werte bewirkt. Im kartesischen Koordinatensystem bilden sie daher eine gerade Linie aus.

In Abgrenzung zu diesem räumlichen Verständnis von Linearität soll es in der vorliegende Arbeit jedoch explizit um die Geradlinigkeit der zeitlichen Dimension gehen. Während der Mensch durch sein räumliches Wahrnehmungs- und Vorstellungsvermögen auch nicht-lineare Raumanordnungen denken kann, ist sein zeitliches Vorstellungsvermögen (zumindest jenseits der höheren Mathematik und der Relativitätstheorie) auf eine lineare Achse beschränkt, die sogar selbst als nur symbolische, räumliche Vorstellung des nicht-räumlichen Phänomens Zeit gelten kann. Seine Unfassbarkeit ist dabei im alltäglichen Realitätsempfinden begründet: Im Raum kann der Mensch sich bewegen, in der Zeit ist ihm dies bisher nur rein theoretisch möglich. Im Allgemeinen zeichnet sich das Zeitempfinden des Menschen darum durch die Zuschreibung eines Höchstmaßes an Linearität aus: Zeit vergeht gleichmäßig, Ereignisse in der Zeit folgen aufeinander, ihre Abfolge ist nicht manipulierbar.

Auch für die Erzählung ist dieser Maßstab linearer Zeitlichkeit relevant, da sie sich – so wurde eingangs bereits festgestellt – erstens in der Zeit erstreckt und sie zweitens, durch die in ihr präsentierte Handlung, von Ereignissen in der Zeit berichtet. Weil auf diesen Aspekt der erzählerischen Linearität allerdings in den folgenden Kapiteln noch genauer eingegangen wird, soll an dieser Stelle die begriffliche Eingrenzung reichen, dass *mit Linearität im Folgenden stets temporale (nicht räumliche) Linearität gemeint ist*². Darauf aufbauend bezeichnet *Nonlinearität* im

- 1 Die Bezeichnungen «nonlinear» und «nicht-linear» werden im Folgenden synonym verwendet.
- 2 Diese Eingrenzung soll natürlich nicht verschleiern, dass das Wechselverhältnis von räumlicher und zeitlicher Linearität elementar ist. Schließlich ist auch im Film die zeitliche Nonlinearität in der Regel nur anhand der Sprünge durch räumliche Anordnungen zu diagnostizieren. Die vorgenommene Beschränkung auf temporale Nonlinearitäten des Films soll lediglich festlegen, wo der Ausgangspunkt bzw. das thematische «Gravitationszentrum» der folgenden Analysen liegt.