

## Einleitung

**S**equenzielle Bilder umgeben uns heute mehr denn je. Fernsehen, Internet und Kino liefern sie uns tagtäglich. Trotz der unterschiedlichen technischen Verfahren, Rezeptionsbedingungen und Gebrauchsformen haben diese Bilder eins gemeinsam: Sie erzeugen eine Raumillusion in einem flächigen Bild mit Bewegung, wodurch sie sich von anderen visuellen Künsten wie der Malerei und der Fotografie grundlegend unterscheiden.

Der Film im Kino erzeugt durch seine Rezeptionsbedingungen eine der stärksten Raumillusionen. Die Größe der Leinwand und der abgedunkelte Saal verstärken die Wirkung des filmischen Bildes, da hierdurch der Ort der Rezeption von visuellen und akustischen Außenreizen abgeschirmt wird. Die Leinwand wird der Grund, auf dem die Wahrnehmung Anker wirft: Der Zuschauer lässt sich bereitwillig in die diegetische Welt des Films hineinziehen, und er erfährt sie trotz ihrer Künstlichkeit als nahezu unmittelbar präsent. Die Intensität dieser Präsenz wird über die Illusionierung eines Raums erzeugt, in dem sich das Geschehen abspielt.

Die Mechanismen, die dem Film zur Verfügung stehen, um diese Illusionsleistung vollbringen zu können, sind der Untersuchungsgegenstand dieses Buches. Die Raumkonstruktionen in Kinospielefilmen stehen dabei im Zentrum der Analyse.

Die Art und Weise, wie eine Einstellung etwa durch Tiefe, Bewegung, Farbe und nicht zuletzt den Ton die Sinne affiziert, spielt neben der semantischen Bedeutung des Dargestellten eine entscheidende Rolle. Die Forschung ist auf diesem Feld bisher jedoch schwach vertreten. Ein Problem bildet die Darstellbarkeit filmischer Bilder im Text. Noch schwieriger scheint es, die Ästhetik von Bildern und die Bedeutung, die sie erzeugen, zu versprachlichen, wenn man über eine verbale Reinszenierung hinauswill.

Die im filmischen Bild entworfene Welt scheint durch ihren starken Realitätseindruck dem Zu-

schauer so nahe, und doch gibt es genug Indizien, die sie als Illusion ausweisen. Diese Ambivalenz bildet das zentrale Problem bei der Untersuchung der Filmwahrnehmung.

Die Möglichkeiten des Films, eine Raumillusion zu erzeugen, haben zwar Filmtheoretiker von Beginn an beschäftigt, ihre Überlegungen stehen dabei aber immer im Kontext einer allgemeinen Theorie des Films. Eine dezidierte Untersuchung des filmischen Raums erweist sich bis heute als ein Desiderat in der Filmtheorie. Die letzte umfassende Publikation zum filmischen Raum stellt der Band *Onscreen/Offscreen. Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raums* (2000) dar, in dem Autoren wie Hans Beller, Fred van der Kooij und Joachim Paech auf verschiedene Weise versuchen, das Problembewusstsein in diesem Punkt zu schärfen. Bei den meisten der Beiträge steht die Montage im Mittelpunkt, die das am gründlichsten untersuchte Gestaltungsmittel zur Erzeugung eines filmischen Raums darstellt; andere beleuchten die Digitalisierung des Bildes als filmhistorische Innovation im Hinblick auf die filmische Raumkonstruktion.

Robin Curtis spricht in ihrem Aufsatz *Über die Grenzen des Körpers hinaus: Zur sinnhaften und sinnhaften Rezeption filmischen Raums* (2004) die Bedeutung der Wahrnehmungsvoraussetzungen des Zuschauers für die Theoriebildung an, indem sie die Begriffe »haptische bzw. kinästhetische oder auch propriozeptische Visualität« (Curtis 2004: 133; siehe hierzu Teil II, S. 57 dieser Arbeit) zumindest nennt und damit der Konstruktion innerhalb des Bildraums implizit eine bisher vernachlässigte Bedeutung zugesteht.

Im Zentrum der vorliegenden Arbeit steht die Raumkonstruktion im Bildraum [1]. Methodisch folgt sie einem phänomenologischen Grundverständnis des Films und beschreibt und kategorisiert den filmischen Raum in seinen Erscheinungsweisen. Dementsprechend bilden Einstellungen und Sequenzen aus Filmen, die als Beispiele herangezogen werden, die Basis für die Argumentation.

Teil I beginnt mit heuristischen Vorüberlegungen zum Thema und stellt bisherige theoretische Positionen zum filmischen Raum exemplarisch vor. Bei den meisten Filmtheorien handelt es sich um normative oder ideologiekritische Entwür-

## Einleitung

fe, die versuchen, dem Film oder dem Kino eine Bestimmung zuzuordnen. Die Erörterung dieser Positionen verdeutlicht, in welche Sackgassen sie bei einer Diskussion um den filmischen Raum teilweise führen. Dieses Buch setzt sich für einen materialorientierten Ansatz ein, wie ihn unter anderem David Bordwell vertritt. Bordwell versteht seine Auseinandersetzung mit dem Film auch als »historische Poetik« (Bordwell, zitiert nach Hartmann/Wulff 1995: 6), die von einer Geschichte des visuellen Stils von Filmen ausgeht. Die hier vorgeschlagene Systematik versucht hingegen, die Erscheinungsweisen unabhängig von ihrer Entstehungszeit zu beschreiben.

In Teil II werden die Kriterien, die im filmischen Bild den Eindruck von Tiefe erzeugen können, ausführlich diskutiert. Tiefenkriterien wie Texturgradient, relative Größe im Blickfeld, verschiedene Formen von Perspektive bis hin zur Kamerabewegung werden aus Sicht der Kunsttheorie und der Wahrnehmungspsychologie beleuchtet und an Filmbeispielen erläutert. Auch Montage und Ton werden untersucht. Grundsätzlich geht es in diesem Teil darum, die einzelnen ästhetischen Elemente vorzustellen, aus denen der Raumeindruck bei der Filmbetrachtung entsteht. Dabei wird stets berücksichtigt, dass dieser Eindruck eine Konstruktionsleistung des Zuschauers ist.

Die Arbeit mündet schließlich in einer Kategorisierung des filmischen Raums. Teil III entwickelt zunächst eine allgemeine Typologie der wichtigsten Raumkonstruktionen, die in Spielfilmen vorkommen. Anschließend bildet der Film 2001: A SPACE ODYSSEY (2001: Odyssee im Weltraum; 1968) von Stanley Kubrick eine Art Leitfaden für Beispielanalysen, an denen diese Typologie filmanalytisch ausdifferenziert wird. In einem Step-by-Step-Verfahren werden die Raumkonstruktionen einzelner Einstellungen und Sequenzen – von der ersten Einstellung des Films an – beschrieben und deren Bedeutungszusammenhang analysiert. Der Filmanfang wird dabei besonders detailliert rekonstruiert, um exemplarisch zu zeigen, wie die diegetische Welt eines Films entwickelt und wie in sie hineingeführt wird.

Um der Analyse mehr Allgemeingültigkeit zu geben, werden neben Kubricks Film Beispiele aus anderen Filmen mit jeweils ähnlichen Raumkonstruktionen herangezogen. Die Methode kann als hermeneutisch-interpretativ bezeichnet werden, da bei der Analyse der Raumkonstruktion auch deren Bedeutung in ihrem spezifischen Kontext eine Rolle spielt [2].

Abschließend wird in Teil IV versucht, aus den Ergebnissen, die noch einmal kurz zusammengefasst werden, Ansätze einer Ästhetik des filmischen Raums abzuleiten. Dabei wird auch auf aktuelle Tendenzen der Raumgestaltung eingegangen und die Bedeutung von bewegten Bildern im Alltag thematisiert.

Grundsätzlich ist die Arbeit dem Bewusstsein der Problematik in der Filmrezeption verpflichtet, die Bordwell wie folgt beschreibt: »Während wir den Film sehen, saugen wir die Bilder wohl in uns auf, neigen aber als Zuschauer und Kritiker dazu, ihre Gestalt kaum wahrzunehmen, und erinnern uns auch später nicht sonderlich stark an sie. Es scheint vielmehr so, als würden wir durch die Bilder hindurch die Geschichte sehen.« (Bordwell 1997: 17)

Die formale Gestaltung filmischer Bilder zu versprachlichen und den Zusammenhang mit ihrer jeweiligen narrativen Bedeutung wenigstens ansatzweise zu erklären stellt ein zentrales Anliegen dieses Buches dar. Diesem Anliegen ist auch der Ansatz geschuldet, der bei den Beispielanalysen zunächst von der spezifischen Erscheinung der jeweiligen Bilder ausgeht. Wie Bordwell implizit sagt, stellt das filmische Bild zunächst eine Oberfläche dar, die aber in der Regel vom Zuschauer gar nicht als solche wahrgenommen wird. Die räumliche Tiefe, die er selbst konstruiert, erscheint ihm als unmittelbar gegeben, die Verbindung zwischen zwei Einstellungen als fließend, obwohl sie nur Fragmente darstellen. Der Zuschauer kann das, was er sieht, nur als Ausgangspunkt für einen Konstruktionsprozess nehmen, und das sichtbare Filmbild auf der Leinwand bildet auch den Ausgangspunkt für diese Untersuchung. □

### Anmerkungen

- 1 Mit Bildraum ist hier die gesamte Fläche gemeint, in der sich die filmische Darstellung abspielt. Das für den Zuschauer sichtbare Bild beim Film wird projiziert. Deshalb könnte man hier auch vom Bildformat sprechen (z.B. 2,35:1, 1,33:1), denn dieses bestimmt die Seitenverhältnisse, also letztlich die Form des Bildes – die Größe bleibt durch die Projektionstechnik variabel. Synonym dazu wird der Begriff Kadrierung verwendet.
- 2 Um das Thema einzugrenzen, konzentriert sich die Arbeit auf die visuellen Aspekte der Raumerfahrung. Die bedeutende Rolle des Tons für die Raumillusionierung wird jedoch im Laufe der Analyse immer wieder exemplarisch hervorgehoben, Teil II widmet dem Thema zudem einen Exkurs.