

Hans J. Wulff

Mitteilen und Darstellen: Elemente einer Pragmasemiotik des Films

3. Filmraum - Handlungsraum - sozialer Raum

3.2 Raum und Handlung

Der folgende Artikel erschien zuerst als Teilkapitel des Buches: *Mitteilen und Darstellen: Elemente einer Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Narr 1999, S. 103-122.

URL der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/1-5-3-2>.

Raum und Handlung: Intentionen und Objekte

Alternation

Raumimplikationen

Indikatoren und Passagen

Direktionalität und Handlungskontinuität

Handlungsräume und Loci

Zentrum und Peripherie: Sieben Bemerkungen zum "Cutaway"

Raum und Handlung: Intentionen und Objekte

Ich will die Untersuchung von Rezeptionsüberraschungen hier aber zunächst fallenlassen und zur Interaktion von Raumwissen und Raumwahrnehmung zurückkehren. Fragt man nach der "*Berechnung*" der *relativen Lage von Räumen zueinander*, sind hier ganz verschiedene Gesichtspunkte zu differenzieren. Ganz verschiedene Raumkonzepte kommen ins Spiel, die oft nur bedingt (oder sogar gar nicht) voneinander abhängen oder miteinander interagieren.

Alternation

Eine sehr früh entwickelte Form, in der dramatisches Geschehen dargestellt werden kann, ist die *Alternation* zweier Handlungslinien, die am Ende zusammengeführt werden. Viele "Rettungen-in-letzter-Minute"-Sequenzen sind als Alternationen ausgeführt. In Griffith's *A WOMAN SCORNED* ist das Haus des Arztes der Ort des einen Strangs der alternierten Sequenz - das Geschehen spitzt sich zu, die Verbrecher drohen in das letzte Zimmer, in das sich die Frau mit ihrem Kind geflüchtet hat, einzudringen. Das Haus ist zugleich der *Zielort* der rasenden Fahrt der Polizei, die am Ende die Rettung bringt. Diese zweite Handlungslinie ist in einer ganzen Reihe von Aufnahmen realisiert, die alle die abstrakte *Raumbeschreibung*:

<Auto, draußen, Straße, Nacht>

erfüllen. Es muß also keine besondere Straße sein, auf der sich das Auto bewegt. Die Verschiedenheit der Straßen trägt sogar der Dramatisierung bei - weil aus der *Diskontinuität der Orte* eine Ellipse erschlossen werden kann, die wiederum ein Indikator der schnellen Bewegung der Akteure ist. Der Diskontinuität der Orte steht dabei die *Kontinuität der Bewegungsrichtung* entgegen: Auffallend ist, daß sich das Polizeiauto in allen einzelnen Aufnahmen in die gleiche Richtung bewegt - eine abstrakte Darstellung einer direktional zusammenhängenden Bewegung, die schließlich am Zielort zur Ruhe kommen kann. Die direktionale Einheitlichkeit *adaptiert die intentionale Orientierung der Bewegung*, schmiegt sich also an ein - nicht-äußerliches - Element der Handlungsstruktur an. Ist der Zielort erreicht, ist auch die Einheit des Ortes für die Handlung wieder gegeben, es kann auf ein szenisches Konzept des Handlungsraumes übergegangen werden. (Auf die Dramaturgie der Bewegungsrichtungen werde ich unten noch einmal zurückkommen.)

Raumimplikationen

Wenn wir wissen, daß die Mutter das kleine Kind "über die Treppe" ins Kinderzimmer gebracht hat, ist das Kinderzimmer natürlich als "im ersten Stock" gewußt (das Beispiel entstammt wiederum *A WOMAN SCORNED*). Das ist nichts Besonderes und kann verallgemeinert werden: Die relative Lage von Räumen in Häusern wird also *aus Operationen der Handelnden "herausgerechnet" und abgeleitet*. Dabei spielt natürlich auch die direktionale Qualität der Aktionen eine Rolle: Wenn die Frau "nach rechts" aus dem Kinderzimmer abgeht, ist ein Treppenabsatz erschließbar - bzw. zumindest die Lagebeschreibung des Kinderzimmers als "oben auf der Treppe links". Vermutlich ist es für derartige Berechnungen nötig,

eine gewisse Grundannahme über das Nachbarverhältnis von Räumen überhaupt - das Kinderzimmer liegt also nicht am Ende eines Flurs o.ä. - sowie einen "Grundplan" für das berechnete Haus zu haben. In diesem Fall liegt es nahe, das Modell des Puppenhauses, dessen Räume nach vorne aufgeschnitten sind, grundzulegen [32].

Eine Grundlage dieser Operationen, die der Zuschauer am Material durchführt, ist das alltägliche und *nicht-filmspezifische Raumwissen*. Insbesondere dann, wenn die Kalkulation von Räumen aus Aussehen, Fensterdurchblicken etc. gewonnen werden muß, ist die Wissensbasis des Filmverstehens unmittelbar evident. Eine Schräge in einer Wohnung ist Basis für den Schluß, daß es sich wohl um eine Dachmansarde handeln muß. Eine Nummer an der Eingangstür der Wohnung zeigt das Apartment-Haus an. Und dergleichen mehr. Raumwissen von dieser Art basiert auf dem Wissen über Wohnen, den Zusammenhang von Lebens- und Wohnstil, von Einrichtung und Reichtum. Für die Raumorientierung, die ja funktional bezogen ist auf die Handlung, von der ein Film eigentlich erzählt, ist nicht nur das *Wo*, sondern auch das *Was* der gegebenen Information von Bedeutung.

Nehmen wir als ein Beispiel ein Wohngebiet in einem Vorort: mit Attributen wie 'Mittelklasse', 'sicher', 'attraktiv' und 'gepflegt' beschrieben und bewertet, können wir uns von ihm ein Bild machen. Würde man weitere Attribute wie 'isoliert'[.] 'wie geleckt aussehend', 'anonym' und 'steril' hinzufügen, hätten wir ein ganz anderes Bild von dieser Gegend (Downs/Stein 1982, 80).

Raumwissen geht über in allgemeines Weltwissen, interreliert mit dem Wissen über Objekte und deren kulturelle und handlungsfunktionelle Bedeutungen und wird integriert mit dem Verständnis ganz anderer Größen der Erzählung. Festzuhalten ist, daß die Objektwelt Ausgangspunkt und Material für eine schlußfolgernde Tätigkeit des Rezipienten ist, die einen Handlungs- und Lebensraum entwirft, der auf den Typifizierungen basiert, die im Alltagsleben oder in den Modellwelten von Genres gelten. "Raum" ist in diesem Feld von Bezügen und Hinweisen nur eine Kategorie unter anderen.

Die relative Lage von Räumen in einem solchen "Grundriß der Handlungsorte" kann nicht immer zu einer Aufrißzeichnung synthetisiert werden, und es

sind dann abstraktere Kategorien, die die Räume in Beziehung zueinander stellen. Ein höchst interessantes Beispiel ist die schloßartige Anlage, in der der größte Teil von Billy Wilders *SABRINA* spielt: Die einzelnen Ansichten des Anwesens können, wie einschlägige Versuche gezeigt haben, nicht in eine homogene Lageskizze zusammengebracht werden! Diese Anomalie fällt in der normalen Rezeption nicht weiter auf, weil die einzelnen Aufnahmen zwar nicht in ein architektonisches, wohl aber in ein *semantisches* Gefüge gerückt werden können - der Handlungsraum ist eine Abstraktion aus dem visuellen Material, ein konzeptuelles Gebilde, das im wesentlichen auf drei Eigenschaften fußt:

(a) Der Eindruck der *Größe*: Das Anwesen ist äußerst groß und unübersichtlich. Die Inkompatibilität der Teilansichten wird so in einen allgemeinen Eindruck überführt. Auch die zahlreichen Teile der Gesamtanlage - Auffahrt, Innenhof, Garten bzw. Park, Tennishalle etc. - tragen diesem Eindruck einer Weitläufigkeit bei. Tatsächlich ist eine derartige Generalisierung auch sehr schlüssig, weil die unübersichtliche Größe des Anwesens und der unermeßliche Reichtum seiner Besitzer im Film selbst unmittelbar miteinander in Beziehung gesetzt werden.

(b) Der Eindruck einer *abstrakten und funktionalen Ordnung* des Gesamtanwesens: Es sind nicht einzelne Zimmer, sondern Funktionsbereiche, die in einem relativen Verhältnis zueinander bestimmt werden können - Vorderansicht des Hauses mit Auffahrt; Innenhof mit Funktionsräumen wie Garage, Küche, Werkstatt etc.; Garten- und Freizeitsegment hinter dem Haus.

(c) Die *soziale Geschichtetheit* der Räume: Die Räume der Angestellten sind deutlich gegen alle anderen Räume abgesetzt, bilden eine eigene soziale Sphäre. Wiederum sind es die Zugänglichkeiten, einander kontrastierende Modi der Interaktion und dergleichen mehr, die die Räume qualifizieren und so das Gefüge der Räume als einen Ausdrucksbereich der sozialen Schichtung der Filmhandlung lesbar machen. Die Teilräume sind mit den Akteuren koordiniert [33], sind als deren Handlungsräume definiert. Insofern korrespondiert die Raumgliederung natürlich auch den sozialen Beziehungen, in denen die Handelnden stehen [34].

Indikatoren und Passagen

Das handlungslogisch eigentlich äußerliche Verhältnis von Außen und Innen ist für die Raum-Dramatur-

gie und -Montage in *A WOMAN SCORNE* von großer Bedeutung. Immer wieder zeigt eine Aufnahme erst ein Außenbild des Handlungsortes, bevor die eigentliche Örtlichkeit ins Bild rückt und damit die Handlung beginnen kann. Im Beispiel ist es

- (1) die Polizeiwache, in die der Arzt eintritt und die er mit den Polizisten wieder verläßt;
- (2) die Wohnung der Einbrecher, die einen Straßeneingang hat;
- (3) das Haus des Arztes, für das das Innen-Außen-Verhältnis ja sogar narrativ wirksam gemacht ist (in der Handlung des Beobachtens-Belauschens);
- (4) von ähnlicher Qualität wie die anderen Beispiele ist die Szene vor dem Eingang zum Garten des Anwesens.

In nur einem Fall haben wir es mit einem narrativen Verhältnis zu tun, das Außen- und Innenraum miteinander verbindet. Alle anderen Fälle zeigen Außenaufnahmen, die für die Erzählung eigentlich gar nicht benötigt würden.

Es ist unklar, warum auf diese Außenszenen geschnitten wird, und man könnte sowohl eine topographische wie eine dramaturgische Hypothese darüber formulieren, warum sie gesetzt sind, obwohl sie offensichtlich so wenig für die Erzählung beitragen.

Man könnte das Bild als Verweis auf den Handlungsort nehmen, ihm also ein topikales Moment unterstellen. Ein *Ortsindikator*, der die "Globaltopographie" des Handlungsraumes anzeigt, ist immer dann nötig, wenn der Handlungsraum neu aufgebaut oder in Erinnerung gerufen wird. Von dieser Art sind die Indikatoren von Städten in anderen Filmen gelegentlich gesetzt - nicht als Bezugnahmen auf geographisches oder enzyklopädisches Wissen, sondern in intradiegetischer Funktion. Sogar (oder: gerade) im Fernsehen wird die Ortsindikation sehr gezielt eingesetzt: Ich denke an die Regel, daß nach einer dramaturgisch vorgesehenen Werbeunterbrechung die Wiederaufnahme der Erzählung mit einem Ortsindikator (z.B. einer Außen-Aufnahme des Polizeireviers [wie in *NYPD BLUE*] oder einem Luftbild des Hauses des Clans [wie in *DYNASTY*]) zu eröffnen ist.

Es ist unmittelbar einsichtig, daß derartige Ortshinweise in einer klimakterischen Phase der Erzählung fehlplaziert wären. Sie gehören in die Ruhephasen des Geschehens, in ansteigende oder abfallende Spannungsbögen, nicht in deren "Hoch-" oder "Durchführungsphasen". Es läßt sich fast so etwas wie eine dramaturgische Regel aus der Beobachtung

ableiten: Vor einer Interaktion in einem Innenraum muß eine Art von vorbereitender Handlung gegeben werden, die erst die folgende Szene möglich macht. Die Annahme einer solchen Regel würde eine Art rhythmischer Struktur in derartigen Montagen annehmen, einen regelmäßig beachteten Wechsel von Aktions- und Ruhephasen der Handlung, wobei die Ruhephasen oft als Ortsübergänge markiert sind. Bei einer derartigen Beschreibung würde man die Außenaufnahmen in dem Sinne als "*Passagen*" [35] zwischen zwei Aktionsphasen nehmen, wie Balázs sie schon in seinem "*Sichtbaren Menschen*" zu beschreiben versuchte. Man würde die Passagen-Einstellungen dann nicht nur als Ortsindikatoren, sondern auch als Indikatoren von (Handlungs-)Sequenzen auffassen und sie damit zu den Techniken der Sequenz-Eröffnung stellen können - und somit eher ein dramaturgisches und rhythmisches als ein topographisches Moment als Begründung dafür annehmen, daß sie so regelmäßig auftreten.

Direktionalität und Handlungskontinuität

Eines der spatialen Bindemittel zwischen Einstellungen ist, wie schon festgehalten, schon im frühen Film die *direktionale Kontinuität* einer Bewegung: Wird in der einen Einstellung nach rechts abgetreten, erfolgt der Neuauftritt in der folgenden von links [36]. Diese Regel, die den Eindruck erwecken hilft, eine Bewegung sei kontinuierlich-durchgängig, wird auch dann beachtet, wenn die Ereignisse, die zwei aneinander angrenzende Einstellungen zeigen, durch einen erkennbaren und unter Umständen großen Hiatus getrennt sind: Jemand verläßt eine Wohnung nach links - er tritt nach links aus dem Haus auf die Straße. Ein Flugzeug startet in New York nach rechts - es landet von links kommend in London. Derartige Anschlüsse suggerieren die Kontinuität eines Bewegungsablaufes (und spielen im Feinschnitt eine wichtige Rolle). Die Illusion des Zusammenhangs einer nur in markanten Ausschnitten dargestellten Bewegung wird offenbar begünstigt, wenn die Direktionalität als analogischer Hinweis darauf dient, daß die repräsentierten Handlungsfragmente tatsächlich zu einer Einheit ("Ortsveränderung einer Person oder Sache") verschmolzen werden können. Die direktionale Ordnung des abgebildeten Geschehens dient also als Fundus anschaulicher Hinweisreize, die mit Alltagswissen und der Bildung einer höheren Einheit des Verstehens zusammentreten, so daß Zeit-

und Raumsprünge überbrückt werden können, ohne daß der Handlungsfaden abrisse.

Kohäsionseffekte, die Einstellungen miteinander verbinden, basieren im wesentlichen auf den Beziehungen

- (a) der Identität,
- (b) der Similarität und
- (c) der Kontiguität,

wobei man die letztere weiter differenzieren kann (Kausalität: etwas im einen Bild bewirkt etwas im anderen; Spezifikation: etwas gibt einen besonderen Hinweis als das andere; Situierung: etwas zeigt den Rahmen, in dem das andere steht; Integration: zwei Elemente gehören zu einer übergeordneten Einheit wie einer Handlung). In der filmischen Organisation der Kohäsion spielt Kontinuität eine zentrale Rolle, weil die Diskontinuität des visuellen Materials fast immer als störend empfunden wird. Der Nichtzusammenhang der Bilder ist tatsächlich brüchig, weil die Kontraste, Widersprüche und Oppositionen zwischen den Elementen des Visuellen am Ende doch der Struktur des Dargestellten korrespondieren - ein Zusammenhang, der sich in der Rezeption aber nur schwer einzustellen vermag, weil die Diskontinuität zu starkes Gewicht erhält. Die alte Frage, wie der "rote Faden" beschaffen sei, der die verschiedenen Bilder durchzieht und sie als Darstellung eines darunterliegenden Zusammenhangs begreifbar macht, verweist nicht allein auf Einheiten des Denkens und auf stoffliche Größen, davon war oben ja schon die Rede, sondern auch auf das Verhältnis der Mittel, mit denen er artikuliert wird.

Kontinuität zwischen zwei Einstellungen wird schon im frühen Film im wesentlichen durch drei Techniken signalisiert (bzw. erschließbar gemacht):

- (1) Direktionalität des Handelns / der Bewegung,
- (2) Integration von Bildfolgen in eine Blickmontage,
- (3) Koordination von Akteuren und Handlungen.

Eines der prominentesten Bindemittel ist - bei überspannender Handlung und Identität der Akteure - die *direktionale Organisation der Handlungs-, insbesondere Bewegungsfolgen* in aufeinander folgenden Einstellungen. Jesionowski hat völlig recht, wenn sie derartige Formen zu den Erscheinungsweisen "*filmischer Kohärenz*" stellt:

Action run down the diagonal toward the cut and matched to a similar line of action in the followi-

ng shot gives at least a rudimentary sense of coherence to early films (1987, 101).

Die Bedingung für diesen Kohärenzeffekt ist aber eine übergreifende Handlungslinie ("matched action"; vgl. Jesionowski 1987, 101) [37]. Jeder Richtungswechsel ist ausdrücklich zu zeigen, sonst verliert der Zuschauer die Orientierung, ist eine alte Weisheit der Handbücher zur Montage. Es gibt eine "direktionale Ordnung" des Geschehens, das die Kraft hat, eine synthetische Wahrnehmungseinheit als das Erlebnis einer wiederauftretenden abstrakten Raumcharakteristik zu fundieren. Eine derartige, gegenüber der Heterogenität des Bildmaterials abstrakte Wahrnehmungseinheit stellt sich im übrigen sogar dann her, wenn eine Einstellungsfolge verschiedene Objekte in gleichem Abstand und in gleicher Richtung zeigt (man denke an eine deskriptive Sequenz, die Studenten an einer Universität auf der Treppe vor dem Bibliotheksgebäude beobachtet).

Allerdings ist der Kohärenzeindruck selbst bei einfachen Bildfolgen oft komplizierter fundiert, in denen das Direktionale eine Rolle spielt. Man vergegenwärtige sich die folgende Sequenz:

#1 Man sieht ein Auto in schneller Bewegung von rechts nach links fahren.

#2 Man sieht auf eine Mauer, auf die - ohne daß man das Objekt, das diese Einwirkung verursachte, sehen könnte - von links so eingewirkt wird, daß sie zu schwanken beginnt und Mörtelteile auf den Boden fallen.

Der *Wahrnehmungsschluß*, der die beiden Bilder fraglos miteinander verbindet, basiert auf der Unterstellung, daß es das Auto aus #1 gewesen ist, das die Mauer beschädigt hat. Er würde nicht gelingen, wenn die Mauer in #2 am rechten Bildrand stünde. Die Grundlagen einiger Formen filmischer Kontinuität scheinen aus elementaren Prinzipien der Wahrnehmungsattribution abgeleitet zu sein. Das kleine Beispiel zeigt, wie drei Prinzipien der Wahrnehmung und der Organisation des Wahrnehmungsmaterials miteinander agieren: Die *direktionale Kontinuität* der Links-Rechts-Ordnung des dargestellten Geschehens und die Annahme der *Pertinenz* der abgebildeten Objekte hängen offenbar unmittelbar miteinander zusammen. Daß dabei das Auto aus #1 im zweiten Bild gar nicht mehr zu sehen und rein hypothetisch unterstellt ist, spielt dabei offensichtlich keine Rolle. Im Kohäsionseffekt, der die beiden Aufnah-

men des Beispiels aufeinander bezieht, tritt eine *Kausalattribution* hinzu, die die Energie der Objektbewegung im ersten Bild und die Deformation des zweiten Objekts im zweiten miteinander "verrechnet" (würde man das Auto in #1 in äußerst langsamer Bewegung zeigen, wäre der Schluß gestört) [38].

Die zweite elementare Technik ist die schon mehrfach angesprochene Integration aufeinanderfolgender Einstellungen durch den *Akt des Sehens* - ausgehend von einer dreigliedrigen Koordination der Aufnahme eines Jemand, der sieht, einer Aufnahme des Gegenstandes oder der Person, die er sieht, und einer erneuten Aufnahme desjenigen, der sieht ("reaction shot") [39].

Ein drittes Mittel, das Einstellungsfolgen binden kann und dabei ebenfalls ein abstraktes Raumverhältnis zwischen den zwei (oder mehr) involvierten Akteuren etabliert, ist die Nutzung von *Handlungen, die die Aktivitäten von zwei oder mehr Agenten koordinieren*. In vielem ähneln diese Formen der syntheseleitenden Struktur des Sehens, die ja ein Subjekt und ein Objekt miteinander verbindet. Ein Beispiel mag das Telefonat zwischen zwei Akteuren sein [40]. Der Raum, der in derartigen Handlungsbeziehungen eine Rolle spielt, ist zwar diskontinuierlich, in keine "Geographie" auflösbar, aber in einem abstrakten Verhältnis von Handlungsrollen bestimmbar. Es geht um ein *topologisches Verhältnis von Orten*, nicht um ein geographisches!

Kontinuitätsmontage ist aber keine natürliche Charakteristik der filmischen Darstellungsform, sondern eine konventionelle Ordnung von Bildern oder Bildfragmenten, die sich erst nach und nach herausgebildet hat. Ob Griffith die Herstellung von Kontinuität als Inszenierungsziel vor Augen hatte, darf bezweifelt werden. In *A WOMAN SCORNED* scheint die Handlungsführung zwar an manchen Stellen dazu angelegt zu sein, einstellungübergreifende Handlungslinien zu etablieren. Auf der anderen Seite tendiert der Film aber deutlich auch dazu,

to use up spaces and then discard them, which emphasized the succession of spaces rather than the accumulation of dramatic effect (Jesionowski 1987, 101).

Jesionowski nimmt in ihrem Griffith-Buch gerade die Nicht-Kontinuität als eine spezifische Technik

der Griffithschen Exponierung einer Erzählung, wonach gilt: "he very creatively and consciously manipulates the breaks between spaces rather than the continuity of a single shot" (32).

Die Richtungs-Organisation muß nicht immer unidirektional-einsinnig erfolgen, sondern ist natürlich abgestimmt auf das interaktive Handlungsgeschehen. Der ganze Schlußakt - der Showdown - ist z.B. antagonistisch an der Tür-Barriere ausgerichtet: Die Frau im Kinderzimmer agiert nach rechts, die Verbrecher auf dem Treppenabsatz nach links [41].

Der Schnitt ist oft noch nicht direkt in der Aktion gesetzt, sondern erfolgt sozusagen "aktweise". Eine Ausnahme bildet im vorliegenden Film das Eindringen der Verbrecher in das Kinderzimmer: hier ist mitten in der Bewegung geschnitten. Das mag in dem besonderen Falle damit zu tun haben, daß die Aktion auf der Leinwand aus zwei Loci plötzlich einen einzigen macht. Im Normalfall ist der Rhythmus der Inszenierung einer Geschichte, die in Locus-Einstellungen erzählt ist, abgestimmt auf das Nacheinander von Loci - eine Aktion wird zu Ende geführt, mit einer nicht-dramatischen Transition (z.B. einem Gang ins Nebenzimmer) wird darauf der folgende Locus vorbereitet. Hier dagegen, im *showdown*, erfolgt der Übergang der Akteure von einem Locus in den anderen gewalttätig und in einer Art von dramatischer Klimax.

Die Kontinuitätsmontage ist aber nicht allein mit Blick auf die Strukturen des Textes, sondern auch im Hinblick auf das intertextuelle Feld offen. Das Blickschema ist normalerweise aus der situativ-szenischen Handlung heraus motiviert. Gelegentlich aber adaptiert es ein der Szene selbst fremdes "Wahrnehmungsformat" [42] und unterlegt sie so mit einer konventionellen Wahrnehmungsform, die der Szene rein formal einen eigenen "Sinn" zuweist. Ein Beispiel ist die Adaption des "Ausstellungsformats" in die Begegnung mit der Fremde, vor allem der fremden Natur, wie sie in zahlreichen Beispielen im Abenteuerfilm nachgewiesen werden kann. In dem bekannten *KING SOLOMON'S MINES* (1950) findet sich eine typische Sequenz, in der die *Begehung* der ausgestellten Fremde das strukturelle Prinzip der Szene wird. Die Gruppe hat die Savanne verlassen, ist im Dschungel unterwegs. Die Frau mustert die fremde Umgebung fasziniert und neugierig ("Der Dschungel ist wunderschön!"). Schon hier ein szenaristisches Prinzip: Eine Schlange schmückt als Vor-

dergrund-Ranke das Bild, der Führer weist ausdrücklich auf sie hin; ein Affe springt von einem Baum zum anderen (Blickmontage). Dann wird ein neues Szenario betreten, eine "Raststelle". Die Frau läßt sich auf einen Baumstumpf nieder, der Negerdiener tritt aus dem Hintergrund hervor und reicht Tabak und Getränke. Der Führer hält einen Vortrag über das darwinistische Überlebensprinzip des Dschungels.

Sodann beginnt die Führung: Unter der Borke finden sich Maden; eine Mamba schlängelt ins Gebüsch; ein Chamäleon; "Safari-Ameisen", die in Horden angreifen und ganze Menschen auffressen können; ein Ameisenbär. Die Führung ist inszeniert als eine *Liste* (geklammert durch den Akt des Zeigens, realisiert als Blickmontage, in der die *object shots* Archivbilder sind). Das Prinzip des Ausgestelltseins ist allenthalben spürbar. Ausstellungen zeigen Objekte, die aus ihrem natürlichen Zusammenhang herausgerissen sind. Ausgestellte Gegenstände sind in einem Zeigegestus fundiert, sie stehen nicht allein für sich, sondern sind in einer Repräsentationshandlung gefaßt. Es sind meist isolierte Einzeldinge, die zur Betrachtung freigegeben werden. Natürlich gibt es Versuche, Objekte in *Szenarien* darzubieten, in abstrahierten, wie in einer Strichzeichnung essentialisierten Umgebungen auszustellen. Und es gibt Versuche, mikrokosmische Modellwelten (in Herbarien, Palmenhäusern usw.) begehbar zu machen. Wesentlich ist aber auch hier, daß das fremde Objekt *isoliert* wird und als *Exemplar* seiner Gattung ausgestellt ist. Insofern kann nicht allein das Modell aus "zeigen" und "Blicken", sondern auch das Listenprinzip, das der kleinen Szene aus KING SOLOMON'S MINES zugrundeliegt, motiviert werden aus der Ausstellungskultur [43].

Die Melange aus *Begehung* (einschließlich der Möglichkeit zur Rast und der Beköstigung durch Diener), *Zeigen* und *szenischer Ausstellung* der Wildnis basiert auf einem Aneignungsmodus, der eigentlich den Ausstellungen zugehört. Die touristische Inszenierung der Wildnis (bis hin zur Fotosafari) wiederholt weitestgehend diesen Modus, der in der kleinen Szene rein strukturell realisiert ist. Für die Inszenierung ist die Kenntnis und Reflexion der Ausstellungskultur ausgesprochen zentral, weil auch die Inszenierung fremder Menschen, Riten, Versammlungs- und Kommunikationsformen meist in einem Ausstellungs- oder Aufführungsformat geschieht. Der fremde Stamm ist vor allem in musikalisch un-

termalten Nummern vorgestellt, in einem *performativen Rahmen*, der auf ein theatrales oder ein Show-Format verweist. Das Fremde manifestiert sich als Performanz eines sozialen Tuns, dessen Sinn verborgen gehalten ist. Die *Abwesenheit des Sinns* "unter" einem komplizierten kollektiven Handlungsgefüge macht das Fremde fremd. Auch dieses gehört zum Touristischen: Rituale und Tänze der "Wilden" auszustellen wie auf einer natürlichen Bühne. Damit wird das Fremde aneignbar in einem Modus, der die Position des zivilisierten Betrachters niemals verläßt. Der Abenteurer (und damit meist auch der Zuschauer) ist in einer *Zuschauerrolle* konstituiert, in der das Wilde rezipiert werden kann, ohne sich an das fremde Sinnsystem assimilieren zu müssen.

Die Wildnis ist so am Ende entweder als *ausgestellte Objektwelt* oder als eine *theatrale Enklave* in das zivilisierte Leben eingelassen. Die Distanz, die zwischen dem Eigenen und dem Fremden eigentlich aufklaffen müßte, kann so geschlossen oder überbrückt werden, weil das Fremde modal markiert und aus dem Alltagsgeschehen herausgenommen wird. Die Regulation der Distanz zum Fremden ist das Sinnfundament, auf dem die Ausstellungsformate als Darstellungsformate im Abenteuerfilm motiviert sind.

Das elementare syntaktosemantische Schema der Blickmontage realisiert dieses höhere Schema der Ausstellung und der mit ihr verbundenen Charakteristiken, so daß eine Analyse, die allein die "Kontinuität" der Bildfolge herauszuarbeiten versuchte, an einer ganz wesentlichen Eigenart des Beispiels vorbeigehen würde. Ganz im Gegenteil: Wollte man die Szene im strikten Sinne als Blickmontage untersuchen, würde sich herausstellen, daß die Distanzen meist nicht "stimmen", daß die Anschlüsse diskontinuierlich sind und daß die Häufung von typischen Tieren des Dschungels auf der kleinen Lichtung höchst unwahrscheinlich ist. Sieht man die Szene aber motiviert aus dem exponativen Prinzip der Ausstellung, schließen sich die Brüche und Diskontinuitäten wieder. Allerdings wechselt der Repräsentationsmodus der gesamten Szene: Dies ist keine Dokumentation einer Reise, sondern die Inszenierung einer Reise in die Wildnis, die die kulturelle Darstellung des Wilden sowohl benutzt wie reflektiert.

Handlungsräume und Loci

Einer der wichtigsten Funktionskreise, in die Raum eingebunden ist, ist die Struktur der Erzählung bzw. der Handlung. Der *showdown* aus *A WOMAN SCORNE*D vermag dieses hinreichend zu verdeutlichen. Es werden zwei Handlungslinien in einer Alternation dargeboten:

- 1: <Befreiung des Mannes bis zur schließlichen Rettung der Frau durch die Helfer>,
- 2: <Belagerung der Frau und des Kindes durch die Verbrecher>.

Diese beiden Handlungslinien sind bis zum Schluß räumlich strikt getrennt - die eine spielt in der Verbrechermansarde, auf der Polizeiwache, auf nächtlichen Straßen, die andere im Haus des Arztes. Der zweite Handlungsstrang umfaßt wiederum zwei Handlungslinien:

- 2a: <Aktivitäten der Verbrecher>,
- 2b: <Aktivitäten der Frau und des Kindes>.

Auch diese beiden Handlungslinien sind auf der filmischen Oberfläche meist als eine Alternation realisiert. Offenbar ist auch hier der Aktionsraum in zwei einander komplementär zugeordnete Handlungsräume gegliedert - die aber nicht unbedingt auch als "Loci" einander gegenübergestellt sein müssen, sondern *korealisiert* werden können. Stehen also normalerweise die Aktionen der Verbrecher auf der Jagd nach der Frau und die Aktionen der Frau, die sich und das Kind zu schützen versucht, als die beiden Handlungsräume der Alternation zwischen 2a und 2b einander gegenüber, so ist durchaus denkbar, daß die beiden Handlungsräume in einem Locus gleichermaßen realisiert werden - so, wenn die Frau sich im Treppenhaus versteckt und die Verbrecher weiter nach ihr suchen. Sie können aber auch - wie in der Schlußkonstellation des Beispielfilms - eindeutig verschiedenen Loci zugeordnet sein: hier also das belagerte Kinderzimmer und der Treppenabsatz, von dem aus die Einbrecher agieren.

Handlungsraum und *Locus* sind also strikt voneinander zu unterscheiden: Der erstere ist ein von einem Akteur besetzter und perspektivierter Raum, in dem dieser handeln und sich verhalten kann; der Handlungsraum umfaßt auch materiell abwesende oder entfernte Gegenstände und Ko-Akteure des Protagonisten (vermittelt z.B. durch das Telefon oder auch

das Wissen, daß zu einer gewissen Zeit etwas eintreten wird); er umfaßt eben alles, was zur Handlungsplanung und -kontrolle wichtig ist; der "Handlungsraum" ist das Feld, in dem ein Akteur planvoll, überlegt und verantwortlich handeln kann. Der "Locus" dagegen ist ein bestimmter Typus der kinematographischen Repräsentation von Raum in einem viel äußerlicheren und materielleren Sinne. Man könnte entsprechend das, was die Locus-Einstellung zeigt, den "Ort" nennen, der "als Handlungsraum" interpretiert wird. Aber: Der Locus wird nur partiell als "Handlungsraum" ausgelegt, nicht alles, was der Locus enthält, ist für die Handlungsfeldanalyse von Bedeutung, und nicht alles, was zum Handlungsfeld gehört, zeigt das Locus-Bild.

Ort und *Handlungsraum* sind nicht identisch, wie sich schnell zeigt, wenn man bedenkt, daß an einem Ort mehrere Handlungsräume realisiert sein können oder daß der gleiche Ort seinen Charakter als Handlungsraum verändern kann. Ein Beispiel ist die Maisfeld-Szene aus *NORTH BY NORTHWEST*, die ich unten noch eingehend untersuchen will: Der Locus der baumlosen Maisäcker ist im ersten Teil der Sequenz als Objektraum des "Wartens" definiert, im zweiten dagegen als Aktionsraum des "Sich Verbergens".

In der situativen Struktur (und im situativen Verstehen) geht es um solche Eigenschaften, die dem Environment im einen oder anderen Falle zukommen: Erst ein jeweiliger Handlungsplan, eine jeweilige Situationsdefinition selektiert diejenigen Eigenschaften aus einem Umgebungsraum, die für die Situation bzw. den Vollzug der Handlung *relevant* sind. Die filmische Darstellung basiert auf einem fundamentalen Prinzip, das Handlungen mit äußeren Kontexten verbindet: Handlungen analysieren Umgebungsdaten. Ändert sich die Handlung bzw. die Situation, treten andere Aspekte des Handlungsortes in den Vordergrund und werden relevant gegenüber denjenigen, die bis dahin von Bedeutung waren.

Der zweite Fall, an dem die Nichtidentität von Ort und Handlungsraum studiert werden kann, läßt sich an der erwähnten Alternation aus *A WOMAN SCORNE*D illustrieren: Sind zwei Handlungsräume in einem Locus ko-realisiert, so ist die Locus-Einstellung mit zwei Interpretationen gleichzeitig belegt. Wenn die Arztfrau sich in der Wäschetruhe am Fuß der Treppe versteckt hat und die Verbrecher sie zugleich intensiv suchen, so ist der gleiche szenische Ort Anlaß für zwei verschiedene, aufeinander bezogene und mit-

einander konkurrierende Situationsbestimmungen (so daß die Alternation der Handlungsmotive dennoch in Geltung bleiben kann) [44]. Handlungsräume sind gebunden an die subjektiven Handlungsentwürfe und Aktionen von Akteuren, sind also Interpretationen des äußeren Raumes. Das macht die Differenz und die Spannung zwischen beiden aus.

Beide Alternationen nun - Fahrt der Helfer/Geschehen im Arzthaus; Aktionen der Frau/Aktionen der Verbrecher - steuern auf einen Showdown hinaus. Es gehört zur Kunst der Inszenierung Griffiths, hier nicht eine simple "last minute's rescue" (auf Grund der Alternation 1/2) vorzuführen, sondern die immer direkter und körperlicher aufeinander bezogenen Handlungen der zweiten Alternation (a/b) als eine Intensivierung der schließlichen Rettung zu benutzen. Das Ende der Doppelalternation wiederum ist für die Untersuchung der Raumkonzepte in A WOMAN SCORNE wichtig: Denn das Ende des Showdowns ist auch die Ko-Realisierung der drei Handlungsräume in einem einzigen Locus.

Zentrum und Peripherie: Sieben Bemerkungen zum "Cutaway"

Ich will die Zusammenhänge, die die filmische Raumdarstellung und das intentionale Gefüge von Handlungen miteinander eingehen, noch einmal am Beispiel der *cutaways* zuspitzen. Die Minimalform des *cutaways* ist ein Zwischenbild, das ein peripheres Detail des Handlungsraums zeigt und wie eine "szenische Abblende" das Ende der Szenenhandlung signalisiert [45]. Danach kann in die neue Szene übergegangen werden. Ein Beispiel aus Truffauts FAHRENHEIT 451 (und zugleich eine Illustration der Tatsache, daß die Gliederung der funktionalen Einheiten der filmischen Rede nicht mit der Einstellungsstruktur identisch ist):

Eine junge Frau, die sich mit Tabletten vergiftet hatte, ist gerettet worden.

#1a Man sieht sie im Bett liegen, sie ist wieder bei Bewußtsein und lächelt ihre Retter an. Die Notärzte verlassen das Zimmer.

#1b Die Kamera schwenkt auf einen Blumenstrauß.

Das Einstellungsfragment #1b ist ein *cutaway*. Die Untersuchung von *cutaways* ist aus mindest zwei Gründen interessant: Zum einen sind sie eine der

Schlüsseltechniken, filmische Zeit so zu organisieren, daß bei aller Elliptizität und Fragmentiertheit dennoch ein Kontinuitätseindruck erhalten bleibt [46]. Zum anderen basieren sie auf einem analytischen Moment, das die filmische Auflösung regiert und aus der intentionalen Struktur von Handlungen abgeleitet ist. Ich will mich hier auf die zweite Frage konzentrieren (zur Rolle der sogenannten "Passagen" in der Kontinuitätserzeugung habe ich oben schon einige Überlegungen angestellt).

(1) "Raum" ist *nicht für sich* gegeben, sondern tritt nur "*an Objekten*" auf, als "relative Lage". Raum kann darum auch nur vermittels der Darstellung von Objekten gezeigt werden. Die Darstellung von Raum ist so immer an ein Objektverhältnis gebunden. Zu fragen ist, ob und wie dieses Darstellungsverhältnis kodifiziert oder geregelt ist.

(2) *Handlungen* operieren "über" einem Objektverhältnis. Wenn ich von x nach y gehen will, muß ich die Lage von Objekten in die Handlung einkalkulieren. Handlungen *adaptieren* sich immer an räumliche Gegebenheiten.

(3) Handlungen *konstituieren* auf der anderen Seite ein topographisches Verhältnis. Wenn ich zum Beispiel mit jemandem sprechen will, muß ich den anderen in einem gewissen Abstand haben, seine Aufmerksamkeit und Zuwendung erringen. Das hat zweierlei Konsequenzen: Zum einen ist der Abstand, die Distanz zwischen mir und dem Angesprochenen in einem gewissen Rahmen bestimmbar (maximale/minimale Distanz). Zum anderen wird der Raum mit einem *intentional-direktionalen* Moment durchzogen, eine Richtung etabliert. Letzteres besagt auch, daß die Handlung aus einem Ensemble von Objekten ein besonderes als "Objekt der Handlung" selektiert. Auch die Lautstärke, mit der ich den anderen anspreche, ist als eine Adaption an die räumlichen Gegebenheiten aufzufassen.

(4) Handlungen fußen auf *intentionalen und interpretativen Momenten*. Raum als Ensemble von Objekten steht so unter einem selektiven Filter, tritt in Funktion einer konzeptuellen Struktur. Unter der Vorgabe "Handlung" wird Raum *analysiert*, Objekte im Raum werden "bewertet", es entsteht ein Verhältnis von *zentral* und *peripher*; ein relevantielles Muster, in dem ein *Zentrum* einer *Peripherie* gegenübersteht. Der gleiche Raum wird verschieden analysiert, je nachdem, ob ich mich mit jemandem unterhalten

will, das Fenster öffnen möchte, Tapeten für den Raum kaufen will oder eine Blume aufstelle. Die Adaption an die räumlichen Gegebenheiten in der Durchführungsphase von Handlungen kann auf den Abgleich von intentionaler Zielvorgabe, Analyse des Raums und Feststellung der kontingenten Bedingungen zurückgeführt werden.

Alles dieses hat mit der filmischen Darstellung von Raum noch nichts zu tun, sondern gehört zum alltäglichen Handeln.

(5) Das semiotische Doppelmoment von *Zeigen* und *Abbilden*, das den Film konstituiert, macht es nötig, das Material unter beiden Aspekten zu nehmen. *Cutaways* sind dominant *Zeigehandlungen*. Fokussiert bzw. gezeigt wird ein für die abgebildete Handlung *peripheres* Objekt oder Objektensemble bzw. eine periphere Handlung. Die Konzentration auf die Abbildung der Handlung wird so beendet, ist aber selbst eine Funktion des "Objektprofils", das durch die Handlung konstituiert wird - auch die Kennzeichnung der "Peripherie" ist eine Funktion der dominanten Handlung. "Konzentration" auf einen Gegenstand der Abbildung umfaßt die Steuerung der Aufmerksamkeit des Zuschauers, ist im wesentlichen "Lenkung" des Blicks, *kontrollierte Informationsvergabe*.

Der Cutaway ist durch die *Dezentrierung* des Interesses von der Handlung dominiert. Darum kann kein beliebiges Objekt als Cutaway-Objekt genommen werden, sondern nur eines, das aus der Handlungssphäre stammt. Die Wahl des Cutaway-Objekts benennt also, umgekehrt, den *peripheren Hof* der Handlung. In den Cutaways wird der Bezugsraum von Handlungen kenntlich gemacht bzw. genutzt. Das kann ein Zimmer sein (man zeige eine periphere Blume), das kann ein Haus sein (man zeige leere Flure), das kann ein Stadtviertel sein (man zeige eine nächtliche Brücke). Die strukturelle Vorbestimmung des Cutaway-Objekts als handlungsperipher macht auch groteske Cutaways möglich (plötzliche Ausdehnung des Handlungsraums: ein Bild der nächtlichen Stadt; oder, bei Ozu: der Kilimandscharo).

In die Funktionsrolle des Cutaways können auch periphere Nebenhandlungen oder Parallelhandlungen eintreten (in der Kneipe wird von einer Gesprächsszene auf eine Szene am Tresen übergegangen, die das eigentliche Gespräch funktional "abblendet" und so einen Zeit- und Themensprung möglich macht).

Ein allerdings recht verbreiteter Sonderfall sind "peripherisierende Handlungen": Ein Akteur wendet seine Aufmerksamkeit auf ein peripheres Detail, beendet also die Szene durch Abwendung. Der Akt der Peripherisierung bildet dann den eigentlichen *cutaway*. Ein Beispiel: Der Akteur blickt zum Himmel hoch, die Kamera folgt seinem Blick mit einem Aufschwenk (und möglicherweise endet der Abschwenk bei einem anderen Akteur in einer anderen Szene [47]). Die Bewegung vom Zentrum in die Peripherie ist in diesen Fällen nicht als selbständige Zeigehandlung mittels der Kamera realisiert, sondern selbst eine szenische Handlung. Sie basiert aber auf dem gleichen Verhältnis von Zentrum und Peripherie wie die filmischen Cutaways im engeren Sinne.

Die Cutaways bei Ozu stehen vollständig in diesem Funktionskreis. Eine typische Szene: Die ganze Familie hat sich zu einer Zeremonie in einem Raum zusammengefunden. Der Handlungsraum *in toto* bleibt aber das Haus. Verschiedene Blicke auf Flure zeigen die Peripherie des zentralen Geschehens der Zeremonie. Die mehrfache Präsentation des Peripheren unterstreicht die Konzentration des sozialen Geschehens. Lesart: "Das ganze Haus ist still, weil alle bei der Zeremonie versammelt sind. Ein wichtiges soziales Ereignis, das alle Mitglieder der Hausgemeinschaft bindet." Ob man mit der sprachlichen Beschreibung die atmosphärischen Effekte einfangen kann? Und damit auch etwas von den Funktionen, die die Cutaways haben?

In diesem Verständnis sind die Ozu-Cutaways eine Technik, das soziale Beziehungsgefüge indirekt auszudrücken. Die gezeigten Flure sind Indizien und Anlaß für *inferencing*, sie werden lesbar gemacht für den eigentlichen Gegenstand des Verstehens: ein soziales Geschehen, die Versammlung der Familie zum gemeinsamen Ritual.

Und zugleich entsteht eine Spannung, eine Differenz zwischen dem szenischen Feld und dem Zeigfeld, in dem sich die Kamera bewegt. Das Zeigfeld ist sehr viel umfassender und weiter als der szenische Handlungsraum.

(6) Gleichzeitig ermöglichen Cutaways *temporale Auslassungen*. Indem der Fokus der Aufmerksamkeit von der zentralen Handlung abgezogen wird, kann ein Zeitsprung erfolgen. Die Handlung kann z.B. als Gegenstand der Erzählung fallengelassen werden,

sie wird zwar noch andauern, aber das für die Erzählung Relevante ist geschehen. Der Zeitsprung erfolgt dann in eine spätere Phase der Erzählung, die Spur der Relevanz aufnehmend [48].

Auch hier ist ein *reflexiver* Impuls wirksam, der sich an der Geltung der oben schon genannten Relevanz bemißt. In der Bewegung zwischen Zentrum und Peripherie manifestiert sich die Instanz, die die Geschichte erzählt. Cutaways sind eine Strategie, mit der der Gegenstand-in-Rede reguliert und kontrolliert wird [49].

(7) Cutaways sind möglicherweise *polyfunktional*: Durch den Übergang von der Handlung auf die Handlungsperipherie wird Aufmerksamkeit und Konzentration von der Handlung abgezogen und zugleich etwas gezeigt, das selbst wieder Schlußfolgerungen möglich macht (die schon erwähnte Szene am Tresen: da können sich zwei Unbekannte über das Ende des Krieges unterhalten und so eine wichtige Hintergrundinformation *en passant* präsentieren; oder sie unterhalten sich über ihre Beziehungsprobleme und werfen so ein Schlaglicht auf die Themen des Films).

Cutaways interagieren mit der *dominierenden Handlung*. Sie resultieren aus einem Verhältnis von Zentrum und Peripherie, das von der dominierenden Handlung installiert und regiert ist. Funktional gehören sie in den Mittelbereich filmischen *Zeigens*. Unter Umständen sind sie - über die Funktion der "Abblende" hinaus - interpretierbar im Blick auf die dominierende Handlung. Zu den Repräsentationsmitteln des Raums gehören sie nur insofern, als sie den Handlungsraum indirekt kenntlich machen. Dieses ist abhängig von der Bestimmung der "Peripherie" des Geschehens, was nicht möglich wäre, wenn es nicht zugleich einen Relevanz-Rahmen gäbe, der den Handlungsraum konstituierte. Insofern schließt sich der Kreis - auch in den Cutaways ist die Geltung jenes Fokus und jener Instanz spürbar, die den Blick auf das lenken, wovon die Rede sein soll.

Anmerkungen

[32] Über die inneren Bilder des Handlungsraumes wissen wir sehr wenig. Schon die Aufgabe, den Handlungsraum in irgendeiner Weise graphisch zu repräsentieren,

führt zu äußerst heterogenen Ergebnissen. Bei aller oberflächlichen Verschiedenheit der Darstellungen, die man so gewinnen kann, scheinen sie gewisse Eigenschaften zu teilen, die unmittelbar auf die Tätigkeiten des "kognitiven Kartierens" zurückgeführt werden können: Insbesondere die *funktionale Bedeutung* von Räumen sowie ihre *Unterscheidbarkeit* gehen in die Karten ein. Vgl. zu diesem Problemkomplex Downs/Stein 1982, bes. 111ff.

[33] Es gehört zum klassischen Stil des *continuity cinema*, daß die Beziehungen zwischen den Figuren alle anderen Relationen dominieren. Die Repräsentation des "interpersonellen Raums" muß darum nur die relative Entfernung zwischen Figuren darstellen. Wenn von einer weiten Aufnahme auf eine nahe umgeschnitten wird, ist es z.B. durchaus üblich, die Personen näher zueinander zu stellen (vor allem aus kompositorischen Gründen, aber auch, weil der Eindruck der proxemisch-sozialen Distanzen und damit der interpersonellen Bedeutungen des interpersonellen Raums nicht mit objektiven Distanzen korreliert ist). Vgl. zu diesem schwierigen und noch kaum erforschten Problem v.a. Kepley 1983, bes. 56ff.

[34] Unter Umständen ist es ausgemachtes Ziel der Inszenierung, eine Orientierung im Handlungsraum zu unterbinden. Ein - allerdings besonders wichtiger - Sonderfall sind Irrgärten und Labyrinth. Ein Labyrinth ist ein *Ort ohne Raum* - weil es keine räumlichen Orientierungen zuläßt. Eine Orientierung in diesem Ort ist nur möglich, wenn man das Labyrinth verläßt und es synoptisch auf einen Blick erfaßt, aus dem Flugzeug oder auch mit Hilfe einer Karte oder eines Modells wie in Kubricks *THE SHINING* (1979). Zum Umgang mit labyrinthischem Raum in diesem Film vgl. meine Analyse (1985b, v.a. 19ff).

[35] *Passagen* "sind jene überleitenden Bilder, in denen nichts weiter gezeigt wird, als daß eine Figur des Films von einem Ort der Handlung zu einem anderen geht" (Balázs 1982, 119).

[36] Eigene Aufmerksamkeit sollte die Frage genießen, daß Griffith "auf die prompte Entschlüsselung dieses bereits im Feld des Anschaulichen schlüssigen filmischen Binde-Trenn-Mittels" der Regeln der direktionalen Kontinuität noch nicht ganz zu vertrauen schien, was man an "absichernden Inserts" wie "In seinem etwas abgelegenen Haus..." sehen kann (den Hinweis verdanke ich Gerhard Schumm).

[37] Möglicherweise läßt sich diese Art der Kontinuitätsmontage zusammendenken mit den Techniken der Wohnungsbeschreibung, bei der in der Regel ein zusammenhängender Weg durch die Räume der Wohnung gewählt wird. Auf diese Art ist auch in der rein verbalen Wohnungsbeschreibung die Orientierung des Zuhörers gewährleistet. Vgl. dazu Wunderlich 1982a, 8. Diese Annahme würde bedeuten, daß schon die direktionale Kontinuität der Bewegung eines Akteurs allein eine ausreichende Handlungslinie ergäbe. Jesionowski schreibt in diesem Sinne, daß die frühen Filmemacher "propelled activity from one shot to another to create screen 'geography'" (1987, 101). Diese Formulierung möchte ich so nicht unkommentiert übernehmen, denn ich denke, daß das "geof-

graphische Nachbarschaftsverhältnis" von Räumen wesentlich durch diese Technik des kontinuierlichen Übergangs von einem Locus zum nächsten hervorgebracht wird, daß aber die von Locus zu Locus weitergegebene Aktivität von Akteuren auch eine Qualität der Handlungskontinuität und des Erzählrhythmus ist, also auf mehreren verschiedenen Ebenen beschrieben werden sollte.

[38] Zur Kausalattribution vgl. immer noch Michottes bahnbrechende Überlegungen (1963). Insbesondere untersucht Michotte zwei Formen der Energieübertragung - die "Weitergabe" und die "Affizierung". Zu den experimentellen filmischen Formen und ihren Beziehungen zur Kausalitätsunterstellung vgl. Carroll 1996b, 169-186.

[39] Dazu hat Karl-Dietmar Möller die m.E. definitiven Arbeiten vorgelegt; vgl. v.a. Möller 1978b; zur *point-of-view*-Montage vgl. Branigan 1984; vgl. dazu auch Jesionowski 1987, 111ff; Carroll 1996b, 133f.

[40] Die Raumbezüge, die das (filmische) Telefon eröffnet, sind außerordentlich interessant; zum einen dient es gerade im frühen Film oft dazu, Hilfe herbeizurufen und so eine dramatische Einkkerung zu sprengen; zum anderen gehört die räumliche Trennung der Telefonierenden zu den konstitutiven Eigenheiten des Telefonats; vgl. dazu Kessler 1991 sowie die anderen Beiträge in dem Sammelband "Das Telefon im Spielfilm".

[41] Zur Dramaturgie der Bewegung der Akteure zwischen separaten Räumen sowie der Übergänge von einem Raum zum benachbarten (Auf- und Abgänge sozusagen) als Kategorien eines eigenen, vom *continuity system* des Hollywood-Films abweichenden Kontinuitätssystems vgl. Aumont 1990.

[42] Die Format-Metapher ist von Altheide und Snow zur Untersuchung der fernsehästhetischen Formen vorgeschlagen worden; vgl. Altheide/Snow 1979 und Altheide 1991. Das Konzept ist bislang ganz randständig geblieben, obwohl es einer der wenigen fernsehsemiotischen Entwürfe überhaupt ist. Ich habe am Beispiel der Wetterkarten, der Fußball-Kurzberichterstattung und der Phone-In-Shows versucht, es in exemplarischer Form zu erproben (bislang unveröffentlicht). Dabei geht es jeweils darum, den Fernsichttext sowohl als kommunikative wie auch als semantische Form zu bestimmen und deren Interdependenzen und Interaktionen zu bestimmen.

[43] Dies ist zugleich eine Illustration des Prinzips der *Intersituativität*, das Bezüge von szenischen Arrangements auf Szenentypen erfassen soll; vgl. als ersten Entwurf dazu Mikos/Wulff 1996.

[44] Zur Beschreibung und Struktur der Alternation im frühen Film vgl. Möller 1985b und Gunning 1990, 341ff.

[45] Die Rhetorik des *cutaway* läßt sich bis auf Griffith zurückverfolgen (bei ihm als *cutback* oder als *switchback* bezeichnet, was mir interessant zu sein scheint, weil beide Bezeichnungen auf die Steuerung der Aufmerksamkeit Bezug nehmen); vgl. Möller 1986, 285. Eng mit den *cutaways* verwandt sind die *inserts* oder "Zwischenbilder", die

im Nachrichten- und Dokumentarfilm zu Zwecken der thematischen Kontinuität verwendet werden. Gelegentlich findet man auch synonyme Verwendungsweisen von *cutaway* und *insert*. Der *cutaway* wird gemeinhin noch der Einheit der Szene zugerechnet. Mehr oder weniger strikt davon zu trennen sind die sogenannten *bridging shots*, die zeitliche und räumliche Sprünge überdecken und die gelegentlich als eigenständige Montage-Sequenzen realisiert sind (fliegende Kalenderblätter, rotierende Eisenbahnräder, Schlagzeilen, Veränderungen der Jahreszeiten und dergleichen mehr), manchmal auch metonymisch umfangreichere Prozesse zusammenfassen (eine Nachricht wird gesetzt, die Rotationsmaschinen laufen, Zeitungsstapel werden vor Kioske geworfen, Zeitungsjungen rufen die Schlagzeile: "eine Nachricht wird öffentlich verbreitet"). Derartige Sequenzen werden manchmal *summaries* genannt; vgl. dazu Bordwell (1985, 158 u. 187f) und Chatman (1978, 65ff).

[46] Vgl. dazu Möller 1986, 286: "Der *cut-away* erlaubt eine elliptische Behandlung eines Themas ohne temporale Hiats innerhalb der resultierenden Gesamtsequenz. Dadurch, daß von einer 'Haupthandlung' auf etwas anderes bzw. von einer Handlungslinie auf eine andere geschnitten wird (und zurück), wird zwar die Abbildung jeder der beiden alternierenden Handlungslinien fragmentiert, nicht unbedingt jedoch der Zeitverlauf des Gesamtgeschehens."

[47] Derartige Übergänge sind natürlich auch mit nicht aus der Aufmerksamkeit des Akteurs motivierten *cutaways* möglich. Interessant ist, daß der Ortsübergang, der damit verbunden ist, eigentlich eine Raumanomalie darstellt: Der Identität des Kamerastandortes steht die Verschiedenheit der Loci der Akteure entgegen.

[48] Ein wunderbar-leichtes Beispiel ist der mehrfach eingesetzte Abschwenk auf ein weinumranktes Dachfenster und die bildgenaue Überblendung des Fensters auf das gleiche Fenster zu einer anderen Jahreszeit - die Weinrebe verändert sich ebenso wie das Außenlicht - in GOLUBIJE GORY (BLAUE BERGE, Elgar Schengelaja, 1983); wenn die Kamera ins Zimmer zurückschwenkt, sind Monate vergangen, Handlung und Dialog können fortgesetzt werden. Diese Überblendungen sind zugleich Beispiel für einen *Cutaway*, der in eine Transition übergeht.

[49] Ein Beispiel, das ironisch auf das Gewichtungsverhältnis von Zentrum und Peripherie Bezug nimmt, ist der *Cutaway* in PSYCHO: Im Hotelzimmer, nach dem Mord; die Zeitung, in die immer noch das Geld eingeschlagen ist. Zwei verschiedene Handlungen, beide von narrativer Potenz: ein Diebstahl zuerst, dann ein Mord; sie sind unabhängig voneinander, ein narrativer Skandal. Der *Cutaway* unterstreicht die narrative Verwirrung, die Irreführung des Zuschauers, den narrativen Bruch. -- Ich habe das Geldbündel an anderer Stelle als ironischen Hinweis auf die Aufgabe der narrativen Valenz des Bündels und den darin enthaltenen Bruch mit der narrativen Tradition, als "metadramaturgische Anapher" zu lesen versucht (1993b).

Literaturverzeichnis

- Altheide, David L. (1991) The Mass Media as Total Institution. In: *Communications: The European Journal of Communication* 16,1, S. 63-71.
- / Snow, Robert P. (1979) *Media Logic*. Beverly Hills, Cal./London: Sage Publications (Sage Library of Social Research. 89.).
- Aumont, Jacques (1990) Griffith: The Frame, the Figure. In: Elsaesser & Barker 1990, S. 348-359.
- Balázs, Béla (1982) Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films [1924]. In: *Schriften zum Film. I*. Hrsg. v. Helmut H. Diederichs, Wolfgang Gersch & Magda Nagy. Berlin: Henschelverl. Kunst und Gesellschaft, S. 43-143.
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Branigan, Edward (1984) *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin [...]: Mouton (Approaches to Semiotics. 66.).
- Carroll, Noël (1996b) *Theorizing the Moving Image*. Cambridge/New York/Melbourne: Cambridge University Press (Cambridge Studies in Film.).
- Chatman, Seymour (1978) *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca/London: Cornell University Press.
- Downs, Roger M. / Stea, David (1982) *Kognitive Karten. Die Welt in unseren Köpfen*. New York: Harper & Row (Universitäts-Taschenbücher. UTB 1126.).
- Gunning, Tom (1990) Weaving a Narrative: Style and Economic Background in Griffith's Biograph Films. In: Elsaesser & Barker 1990, S. 336-347.
- Jesionowski, Joyce E. (1987) *Thinking in Pictures: Dramatic Structure in D.W. Griffith's Biograph Films*. Berkeley, Cal. [...]: Univ. of California Press.
- Kepley, Vance, Jr. (1983) Spatial Articulation in the Classical Cinema. A Scene from HIS GIRL FRIDAY. In: *Wide Angle* 5,3, pp. 50-58.
- Michotte, A[ibert] (1963) *The Perception of Causality*. London: Methuen.
- Mikos, Lothar / Wulff, Hans J. (1995) als: "Spielen und Darstellen im GLÜCKSRAD: Intertextualität und Intersituativität in Fernsehshows" in: *Publizistik* 41,3, 1996, S. 452-465.
- Möller, Karl-Dietmar (1978b) Diagrammatische Syntagen und einfache Formen. In: *Untersuchungen zur Syntax des Films. I*. Münster: MAKS Publikationen, S. 69-117 (Papiere des Münsteraner Arbeitskreises für Semiotik. 8.).
- (1985) Aspekte der Parallelmontage (1): Entwicklung, Form, Funktionen. In: *Untersuchungen zur Syntax des Films. 2. Alternation / Parallelmontage*. Hrsg. v. Elmar Elling & Karl-Dietmar Möller. Münster: MAKS Publikationen, S. 7-28 (Papiere des Münsteraner Arbeitskreises für Semiotik. 13.).
- (1986) *Filmsprache. Eine kritische Theoriegeschichte*. Münster: MAKS Publikationen (Film: Theorie & Geschichte. 1.).
- Wulff, Hans J. (1985b) Von Rätseln, Labyrinthen und traumatischen Dingen. Raum und Realität in Stanley Kubricks THE SHINING. In: *Filmbeschreibungen*. Münster: MAKS Publikationen, S. 11-35.
- (1993b) Textsemiotik der Spannung. In: *Kodikas/Code* 16, S. 325-352.
- Wunderlich, Dieter (1982a,b) Sprache und Raum. In: *Studium Linguistik* (a:) 12, 1982, S. 1-19; (b:) 13, 1982, 37-59.