

# Zeit und Unzeit auf der Leinwand

Autor(en): **Lachat, Pierre**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **41 (1999)**

Heft 222

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-866701>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

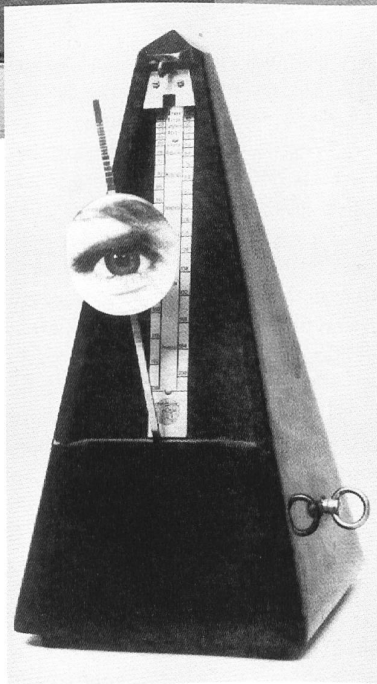
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

1



2

1  
2001, A SPACE  
ODYSSEY  
Regie:  
Stanley Kubrick

2  
«Gegenstand  
der Zerstörung»  
von Man Ray

## Zeit und Unzeit auf der Leinwand

Schon allein über die Art und Weise, wie Filme ihre eigene Zeit verwalten, liessen sich seitenlange Ergüsse verbreiten. Zur Verfügung steht einem Kinostück jeweils eine durchaus beschränkte Menge von der fraglichen Substanz, die es dann einteilt und verteilt, doch tut es das nach nicht immer ganz einleuchtenden Kriterien. Einzelnen Abschnitten des Geschehens billigen die Filme bereitwillig eine gewisse Dauer zu, die sie bestimmten andern Teilen schmächtig unterschlagen. Und diese Gewichtung nach einer ersten



1

und nach einer zweiten Qualität der Zeit kommt in jedem einzelnen Kinostück wieder auf eine etwas andere Weise zustande. Die Stückelung ist ausgesprochen unterschiedlich: einmal etwas grösser, dann etwas kleiner.

Wenn Filme so verfahren, dann tun sie es bald berechnet, bald zufällig; bald breit, bald knapp; bald grosszügig, bald geizig; bald feinfühlig, bald hölzern; bald fliessend, bald holprig. Ihre Zeitdramaturgie, heisst das, läuft weitgehend auf das Gleiche hinaus wie das, was man den Rhythmus nennt.

Über eine gewisse Strecke hin darf eine Szene laufen, und dabei kommt die erste, die reale Qualität der Zeit zum Zug. Eine nächste Weile, die nun folgerichtig anschliessen müsste, wird als tot, als unnötig übersprungen. Sogleich kommt die zweite, die sozusagen virtuelle Qualität ins Spiel, bei der die Zeit gar nicht erst in wirkliche Dauer umgemünzt wird, sondern Unzeit bleibt. Ein übernächster Abschnitt wird dann wieder voll vergegenwärtigt: in erster und realer Qualität.

Doch gerade dann, wenn die Filme ihre Zeit konkret nutzen und laufen lassen, machen sie auch wieder schmerzlich bewusst, wieviel von ihr sie handkehrum ungenutzt lassen, um nicht zu sagen: in aller Form aussondern und vernichten. Das Kino vermittelt, mit andern Worten, zugleich ein Gefühl für die nützliche Frist wie eines für die ungenutzte Frist: für den Überfluss ebenso wie für den Mangel.

Doch im Einklang mit der Zeit befindet sich die Siebte Kunst offensichtlich nie. Eher schon schmiegt sie sich der Unzeit an und brüstet sich mit dem Weggelassenen. Das gerade richtige Mass wird nur vereinzelt erreicht.

#### Wie die Löcher im Emmentaler

Aber wenn sich die Filme eine Zeitdramaturgie, einen Rhythmus aussuchen, in welchem Mass können und wollen sie dann noch die Einheit der Zeit, wie sie das klassische Theater vorschreibt, beobachten, und in welchem Mass werden sie sie im Gegenteil verwerfen? Denn sollten sie sich darüber hinwegsetzen, dann täten sie es sicher, um eine willkürliche Beschränkung zu durchbrechen. Etwas anderes lässt sich mit ihr auch nicht machen als das: sie missachten.

Das klassische Theater schrieb mit beträchtlichem Erfolg, vor allem aber mit einiger Hartnäckigkeit und fast pedantischer Unerbittlichkeit vor, dass jedes Stück die drei Einheiten zu beobach-

ten habe: die der Zeit, des Ortes und der Handlung. Und die Bühne legte im Falle der Zeit auch gleich einen ebenso unmissverständlichen wie arbiträren Rahmen fest. In der Regel durfte die Handlung die Dauer eines Tages nicht überschreiten.

Konfusion beim Publikum befürchteten die Alten, falls diese Grenze nicht eingehalten werde. Es könnte sich in der Zeit eben schon verlieren, so haben sie offensichtlich gedacht, sobald einmal zu viel von dem Stoff vorhanden sei und der Bogen überspannt werde – also dann, wenn in ihrem Ablauf allzu offensichtliche Sprünge und Löcher zum Vorschein kommen sollten.

Und schüttelt nun der Film dieses alte Korsett der Einheit der Zeit ab, um sich nach Gutdünken in der vierten Dimension bewegen zu können (was er inzwischen fast immer tut), wie wird er die Bande dann aufbrechen; auf wie viele Sekunden, Minuten, Stunden, Tage, Wochen, Monate, Jahre und Jahr-millionen wird er die einzelnen Abschnitte der Handlung verteilen, und mit wie vielen Auslassungen dazwischen wird er das tun; und wie umfänglich sind wiederum diese Ellipsen – die Löcher in dieser Art von Emmentaler, den wir die Verwendung der Zeit auf der Leinwand nennen?

#### Von der Einheit zur Vielheit

Schon das Theater hat sich durch alle diese Fragen bitter hindurchquälen müssen, und zwar von Sophokles bis Brecht. Im Lauf der Auseinandersetzungen ist es zum banalen Schluss gelangt: Die Einheit der Zeit wird entweder eingehalten (wie beim Fussball in den 45 Minuten einer Halbzeit), oder sie wird durchbrochen. Es macht nicht den kleinsten Unterschied. Ganz klar, der Berg hat eine Maus geboren. Und der Film ist dann auch noch einmal selber schnaufend durch die ganze leidige Evaluation hindurchgegangen, doch mit keinem andern Ergebnis. Einheit oder Vielheit der Zeit, was soll schon die ganze Übung?

Weder das eine noch das andere macht automatisch den besondern Wert eines Kinostücks aus. Es ist vollkommen gleichgültig, ob die Regie zu erkennen gibt: An dieser Stelle haben wir etwas übersprungen, oder ob sie die Auslassung einfach stillschweigend vollzieht. Und es ist ebenso gleichgültig, wieviel tote, nicht benötigte Zeit jeweils – von null bis unendlich – als Unzeit unter den Teppich gekehrt wird.

Wir haben uns an praktisch jede

1  
ROPE  
Regie: Alfred  
Hitchcock

2  
EMPIRE  
Regie: Andy  
Warhol

Form der Vielheit und Zergliederung der Zeit auf der Leinwand gewöhnt, und zwar so gründlich, wie wir uns mit einer entsprechenden Multiplikation auf der Bühne wahrscheinlich nie restlos werden befreunden können. Und zwar ganz unabhängig davon, was Shakespeare, Brecht und andere Epiker des Theaters angerichtet haben, indem sie das starre System der Beschränkungen auflösten und systematisch mit Stückelungen zu operieren begannen. Vielheiten (statt nur Vielheit) muss es an dieser Stelle lauten, weil von der Vervielfachung natürlich auch die Einheiten des Ortes und der Handlung mit erfasst wurden.

Das neue Medium, der Film, heisst das, leistet sehr viel mehr als das alte, das Theater, was die Aufdröselung der Zeit in (auch räumlich) voneinander getrennte Einzelszenen betrifft. Der Film verbrennt sozusagen mehr Temporalität, ja er amortisiert und verschleudert die kostbare Substanz förmlich. Er ist, wie die meisten modernen Maschinen, ausserordentlich energieaufwendig. Das heisst, er verzehrt möglicherweise viel mehr, als er am Ende wirklich herzugeben vermag. In einem gewissen Sinne ist er so etwas wie das Automobil unter den Formen der Kunst. Die Benzinkutsche schenkt uns viel Zeit. Aber sind wir uns immer bewusst, wieviel davon sie uns auch wieder entwendet?

Das Theater Shakespeares verfügte im Prinzip auch schon über vergleichbare Fähigkeiten, wiewohl es natürlich die gleichen Effekte mit sehr viel weniger Eleganz erzielte, als es einem beliebigen Action-Reisser von heute so unverschämt leicht gegeben ist. Um gar nicht erst von einem Werbespot zu reden, der nicht mehr nur die Minuten, sondern geradezu die Sekunden in Bruchteile aufsplittert.

#### Wie ein Auto mit zwanzig Gängen

Vor dreissig Jahren führten rasante Reportagen in dreissig Minuten durch die Sehenswürdigkeiten des Louvre oder anderer Museen. Man hielt das damals mit gutem Grund für überhastet. Heute müssen oft dreissig Sekunden für eine vergleichbare Übung ausreichen. Der krasse Zeitmangel, mit dem wir alle leben, spiegelt sich gerade auch in einer Kurzatmigkeit beim Film. Je mehr Dauer die Maschine verspeist, um so weniger bleibt ihr übrig davon: für sich selbst und für uns alle.

Indessen, diese ganze überlegene Beweglichkeit des Films in Bezug auf

die Organisation der Zeit – seine Fähigkeit, sozusagen Reibkase aus dem Emmentaler zu machen, wenn's denn sein muss – hebt allein den Film noch nicht entscheidend von der Bühne ab. Der Unterschied zum Theater bleibt gradueller Natur, indem er einzig das Tempo und die Häufigkeit des Bild- und Szenenwechsels betrifft. In diesem sehr engen Rahmen betrachtet wäre der Film, was seine Verwendung der Zeit angeht, wenig mehr als eine Art von speziellem Bühnenschauspiel, das sich besonders präzise regulieren und fast unendlich verfeinern liesse.

Es entspräche sozusagen einem Auto mit über zwanzig Gängen anstelle der üblichen fünf; und von den zwanzig wären allein fünf Rückwärtsgänge. Denn das Theater kennt natürlich die Rückblende auch schon. Aber es hat viel mehr Mühe mit der praktischen Anwendung des Rückwärtsfahrens in der Zeit, und es verzichtet darum öfter darauf. Weshalb wir es uns angewöhnt haben, den *flashback* als eine typische Eigenheit des Kinos anzuschauen, was er aber gar nicht wirklich ist. Es handelt sich höchstens um eine ausgeprägte Vorliebe des Films, die er allerdings nur dank des Umstands zu kultivieren vermag, dass er's in vielem sowieso schon so viel leichter hat.

Davon rührt es her, dass die umständlicheren, die schwerfälligeren Filme – alle, die mit der Zeit einen etwas bemühten Umgang haben – oft auch die sind, die zum Beispiel gemächliche Schrifttafeln einblenden: *15 Monate später* und dergleichen mehr. Und umgekehrt sind die besten Kinostücke oftmals jene, die die Auslassungen zwischen den Szenen möglichst elegant überspielen: flüssig, beiläufig und ohne einen Sprung.

#### Hitchcocks Einheit der Zeit

Alfred Hitchcock drehte 1948 seinen legendären *ROPE*. Es entstand ein Thriller, der achtzig Minuten lang scheinbar ohne einen Schnitt auskommt und der also seine Handlung scheinbar in Realzeit ablaufen lässt. Er tut das, mit andern Worten, sehr wohl unter absoluter Einhaltung der Einheit der Zeit, noch dazu mit einer Vollkommenheit in Vorsatz und Ausführung, zu der selbst die Bühne aus praktischen Gründen nur schlecht imstand ist. Die Einheiten von Ort und Handlung wurden bei dieser ungewöhnlichen Übung sozusagen im Vorbeigehen auch gleich mit beobachtet. So vermochte das Kino zum ersten Mal (aber wohl auch zum letzten Mal)

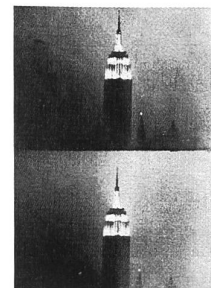
den penibeln Vorschriften des antiken Theaters in vollem Umfang zu entsprechen.

Die paar wenigen Schnitte, ohne die es nun einmal nicht ging – es sind weniger als zehn –, musste Hitchcock mit allerhand raffinierten Kniffen während der Inszenierung und bei der Montage überdecken. Denn eine der vielen technischen Schwierigkeiten, die seinem Unterfangen im Weg standen, war die, dass sich auf einen Kamerawagen, wenn er noch beweglich bleiben sollte, damals keine Rollen von mehr als zwanzig Minuten Rohfilm montieren liessen. Man musste also nach (spätestens) zwanzig Minuten ununterbrochener Aufnahme einen Schnitt vorsehen, ob es einem behagte oder nicht. Wie die Nahtstellen in diesem fast einmaligen Wunderwerk der berechneten Inszenierung aneinander stossen, das merkt nur, wer's schon vorausweiss und für Details von solcher Art ein geschultes Auge hat.

Eine genaue Analyse von *ROPE* zeigt: wenn einer die Zeit perfekt organisieren will und die Planung wirklich aufgehen soll, dann muss er jeden vier- undzwanzigsten Teil einer Sekunde, jedes einzelne Kader eines Bildes bewirtschaften; er muss, heisst das, disponieren wie ein Komponist beim Aufsetzen einer Sinfonie. Eine Tondichtung und ein Kinostück haben diese Eigenschaft gemeinsam: Sie sind beides Gebilde, die eine pedantische Organisation der Zeit voraussetzen.

#### Kein Treibstoff, sondern ein Lebenselixier

Andy Warhol seinerseits, der wie so viele andere Maler des Zwanzigsten Jahrhunderts auch selber drehte, richtete 1965 unter dem Titel *EMPIRE* acht Stunden lang seine Kamera ohne einen



2

einzigen Schnitt auf das *Empire State Building* in Manhattan. Diese experimentelle Übung war das extreme Beispiel dafür, was die Maler sehr folgerichtig in der Siebten Kunst vor allem

ändern suchen, nämlich das, was in keinem ihrer Gemälde enthalten sein kann: die vierte Dimension. Acht Stunden auf einen Sitz tranchierte sich Warhol aus dem allgemeinen Zeitvorrat des Kinos heraus: eine mehr als stattliche Portion!

Und mit der vierten Dimension ist an dieser Stelle eine fundamentale Besonderheit jedes gefilmten Bildes angesprochen. Es ist die Eigenschaft, die danach verlangt, dass das einzelne Laufbild sinnvollerweise nie allein bleiben sollte. Denn es verlangt entweder nach mindestens einem weiteren von der gleichen Art, und dann ordnet es sich diesem zweiten Bild fast wie automatisch und einigermaßen problemlos zu; und das Resultat dieses Vorgangs heisst: der Schnitt.

Oder dann, sowie kein zweites Bild von gleicher Art hinzukommen kann, verlangt das vorhandene Bild gebieterisch nach etwas anderem, nämlich: nach Vorgängen, nach Bewegung im eigenen Rahmen drin und Veränderungen aus sich selbst heraus. Es wird absolut nie unverändert bleiben, sondern es wird in jedem einzelnen Fall etwas zeigen wollen, was sich regt, und wenn es nicht mehr ist als ein bisschen Wind in den Bäumen oder das Zucken einer Wimper im Gesicht eines Darstellers oder ein unmerkliches Schwenken, Fahren oder Zoomen der Kamera. Als Resultat kann dann sich zwar kein Schnitt zutragen. Doch tritt ersatzweise das ein, was man die innere Montage nennt, das Gegenstück zum Schnitt.

Im einen wie im andern von den beiden Fällen – mit oder ohne Schnitt, bei der Montage zwischen den Bildern wie bei der Montage innerhalb desselben Bildes – wird nach der Zeit verlangt; sie wird ultimativ gefordert. Und spätestens in diesem Zusammenhang erweist sich, dass sie mehr ist als blosser Treibstoff. Sondern sie wächst sich geradezu zum Lebenselixier des Films aus. Er saugt sich mit der begehrteten Substanz förmlich voll. Ehe er sie dann vernichtet, indem er sie in Handlung umsetzt.

#### Die nervöse Person

Denn wenn jemand während acht Stunden nichts weiter tut als auf das *Empire State Building* zu starren, dann sieht er natürlich alles andere als einfach nichts. Im Gegenteil, er bekommt sehr viel zu Gesicht, und zwar gerade von dem, was die allermeisten Filme wegschneiden. An vorderster Stelle gehören zu dem, was in der Montage so unbedenklich entfällt, die meist extrem langsamen und doch so dramatischen Veränderungen des Tageslichts: das Schrumpfen und Wachsen der Schatten, die zu- oder abnehmende Durchsichtigkeit der Luft und auch sonst alles, wovon ein Resultat in-nerter nützlicher Frist zu ersehen ist, doch nicht der Vorgang, der es bewirkt hat. Es ist übrigens notorisch, dass

die konventionell geplante Montage einer Szene im Allgemeinen darauf abzielt, unvermeidliche Veränderungen der Lichtverhältnisse möglichst nicht sichtbar werden zu lassen. Andernfalls wird das Licht in der Montage "springen", wie die Techniker in derlei Fällen sagen.

Aber warum müssen Erscheinungen von solcher Art der Schere zum Opfer fallen? Ganz einfach darum, weil das Kino eine äusserst nervöse Person verkörpert, auch das gehört zu seinem Verhältnis zur Zeit. Der nervöse Mensch hat eine unablässig gespannte Beziehung zur Zeit. Je mehr er davon hat, um so weniger glaubt er zu haben. Keine Dauer reicht ihm je ganz aus, und jegliches Warten ist ihm eine Qual. Die Qualität der Geduld ist dem Kino ungenügend vertraut, und sie würde ihm vielleicht auch schlecht anstehen, weil es verglichen mit dem Theater Shakespeares eine unerhörte Beschleunigung des Erzähl-Rhythmus mit sich gebracht hat.

Die Seligkeit, aber vielleicht auch das Verderben der Geschichtenmaschine besteht darin, dass sie so schwer zu bremsen ist. Sie neigt unverbesserlich dazu, viel mehr Erzählung in viel kürzerer Dauer umzusetzen, als manchmal gut ist für sie selber wie für das Publikum. Und das ist natürlich in zunehmendem Mass gerade in den letzten zwanzig Jahren der Fall, und zwar ganz allgemein, also nicht nur zufolge der Halbsekunden-Montage: der mikrotemporären Schnitte eines Werbespots.

#### Science-fiction von Anfang an

Über diese ganzen notwendigen Vorreden hinaus gibt es nun aber einen erweiterten Bereich, in dem sich der Film, was seinen Umgang mit der Zeit angeht, vom Theater und von den übrigen älteren Medien erst so richtig abzuheben und zu lösen beginnt; und zwar handelt es sich um den Bereich der Deformation der Zeit. In dieser Hinsicht erscheint der Film schon ganz vom Anfang seiner Geschichte an als ein Element der Science-fiction. Es hatte nicht nur gegolten, ihn rein technisch zu erfinden. Fast noch schwieriger war es gewesen, so etwas wie ein bewegtes Bild überhaupt erst zu phantasieren.

Daher liegen Science-fiction und technische Utopien dem Kino sowieso schon besonders gut, weil es bereits selber ein Ding von einschlägiger Art verkörpert. Es stellt eine moderne Maschine dar, von der man wahre Wunder erwartet oder sich wenigstens verspre-

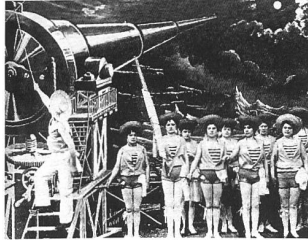
1



2

chen durfte. Und schliesslich sind auch fast alle andern technischen Neuerungen der letzten 150 Jahre Hilfsmittel zur besseren Beherrschung von Raum und Zeit.

Einer der ältesten Spielfilme überhaupt, 1902 gedreht von dem Pionier *Georges Méliès*, hiess *LE VOYAGE DANS LA LUNE* und war bezeichnenderweise die Geschichte einer Reise zum Mond. Dass Themen von dieser Art schon so früh im Kino ihren Platz fanden, hatte



3

1  
BAD TIMING  
Regie: Nicolas  
Roeg

2  
O THIASOS  
Regie: Theo  
Angelopoulos

3  
LE VOYAGE  
DANS LA LUNE  
Regie: Georges  
Méliès

durchaus programmatischen Charakter. Denn sie sind durchgehend bis heute prominent geblieben.

Der Zeitraffer und die Zeitlupe, diese zwei ganz besonderen Verfahren, die schon von den frühesten Tagen des neuen Mediums an in Gebrauch kommen, geben ihm auf Anhieb die Mittel an die Hand, vom geläufigen Trott der Zeit abzuweichen, um ihn stufenlos



3

beschleunigen oder stufenlos verlangsamten zu können. Und zwar kann der Film das eine oder das andere tun – und das ist das wahrhaft Entscheidende –, ohne dass er dafür erst zum Mittel des Schnitts greifen muss.

Denn immerhin ist die (äussere) Montage sein Allerweltsinstrument, um nicht zu sagen: sein Allheilmittel. Aber oft ist sie auch sein wirkungsloses, besänftigendes Placebo. Mit ihm lösen die meisten Filmemacher die meisten Probleme der Kontinuität, lies Bewältigung der Zeit. Zu ihm greifen sie in allen Fällen des Zweifels und der Bequemlichkeit. So, wie der Journalist einen Punkt setzt statt eines Kommas, in der meist illusionären Erwartung, sein Text werde dadurch lesbarer. Die anstehende Schwierigkeit beim Gestalten wird in einem gewissen Sinn einfach weggeschnitten.

Der differenzierte, formbewusste, aufgeklärte Filmemacher hingegen operiert mit wechselnden Mitteln statt immerzu mit dem gleichen. Er wendet oft eben gerade keinen Schnitt an, sondern ein anderes Verfahren, am häufigsten natürlich die innere Montage. So, wie es etwa gerade Hitchcock in *ROPE* getan hat, wo er mit einem komplizierten System von Dekors arbeiten musste, die sich während der Aufnahme verschieben liessen, um den nötigen Platz zu gewinnen für die Bewegungen der Kamera. Harmonische, ausgeglichene Filme sind oftmals daran zu erkennen, dass sie ebenso geläufig und selbstverständlich mit der inneren Montage arbeiten wie mit dem Schnitt.

Das ideale Kinostück brächte es zustande, die innere und die äussere Montage so zu verwenden, dass die beiden Formen unterschiedslos nebeneinander her laufen könnten, das heisst: ohne dass der Sprung von der einen zur andern jeweils noch eigens betont zu werden brauchte.

#### Von der Verwendung zur Veränderung

Die Filmemacher wussten anfangs gar nicht, was sie nun beginnen sollten mit dem Zeitraffer und mit der Zeitlupe, und glaubten, sie hätten es da eher mit putzigen, aber unnützen technischen Spielereien zu tun. Beschleunigung und Verlangsamung – sich verändernde Bewegung – gehören zu den raffiniertesten Mitteln der inneren Montage. Dank ihnen scheint der Film von Anfang an über die Möglichkeit zu verfügen, den Faden der Zeit nicht nur quasi durchzutrennen, um ihn dann neu zusammenzuknüpfen. Denn das ist die Montage, also nicht mehr als die Aufteilung in notwendige und überflüssige Passagen. Und der Schnitt produziert nur gerade die Interpretation, die Umdeutung, die emotionale Einfärbung der Zeit. Er versucht vorzugeben, wie ihr Verstreichen nachzuvollziehen sei.

Doch über die Montage hinaus kann der Film, dank Raffer und Lupe, eine Erzählung auch völlig anders vonstatten gehen lassen: nämlich so, als wickle sich der Faden der Zeit beliebig, stufenlos schneller von der Spule ab oder auch beliebig, stufenlos langsamer. Und zwar ohne dass man den Faden, das Garn der Erzählung deswegen kappen und neu knüpfen müsste.

Dank diesen zusätzlichen Möglichkeiten sieht es mindestens so aus, als ob es dem Film gegeben wäre, die

Zeit sozusagen mit Händen zu greifen; und zwar um ihr einen andern Verlauf aufzunötigen als den, dem sie aus eigener Trägheit folgen würde. In diesem erweiterten Bereich des Umgangs mit ihr wird die Zeit auf der Leinwand nicht nur anders gedeutet und anders eingeteilt, als sie sich spontan entfaltet. Sondern ihr fundamentalen Charakter wird sozusagen selber verändert.

Es entsteht tatsächlich so etwas wie eine andere Sorte der Dauer, nämlich eine künstliche, eine gesteuerte, eine virtuelle Spielart – eine höhere Form der Unzeit. Und die gesamte Problematik mündet in den Unterschied zwischen einer Dauer, wie sie vom Film bloss verwendet wird, und einer Dauer, die von ihm verändert wird.

*ROPE* von Hitchcock und Tausende von weiteren Titeln unterziehen die Zeit der einen oder andern Art von Anwendung. Und das Gleiche tut zum Beispiel auch eine bemerkenswerte und leider unterschätzte Arbeit von *Nicolas Roeg* aus dem Jahr 1980. Sie trägt den bezeichnenden Titel *BAD TIMING*, den man wohl am besten übersetzen sollte mit: «Zur Unzeit»! Dieser Film tat als einer der ersten in der Filmgeschichte folgendes:

Die Regie baut eine Szene auf und lässt sie ablaufen. Dann schwenkt die Kamera ohne einen Schnitt in eine gegenüber liegende Ecke des Raumes und nimmt dort eine ganz andere Szene auf, die bereits in einer vergangenen Zeit spielt. Es ist jetzt, in dieser Ecke des Studios (aber immer noch im gleichen Bild), zwanzig Jahre früher oder zwanzig Jahre später. Zuweilen sind die Schauspieler und die Figuren die gleichen wie in der vorangegangenen Szene, nur scheinen sie eben jünger oder älter.

#### Abgrund der Vergangenheit

Auf diese Weise brachte es *BAD TIMING* zustande, unmittelbar in das eine und gleiche ungeschnittene Bild hinein zwei verschiedene Zeitebenen zu drängen. Es handelt sich um ein Verfahren, das auch schon auf der Bühne angewendet worden ist, wo es allerdings wenig überzeugend wirkt. Und so unternahm *BAD TIMING* einen der ersten Versuche, das Gegenteil von dem zu veranstalten, was die vertrauten Routinen des *flashbacks* – die Techniken der Rückblende – machen. Annähernd Vergleichbares geschieht in einigen frühen Filmen von *Theo Angelopoulos*, wo allerdings der Schwenk (oder die Fahrt) in eine verfllossene Epoche weniger einen

erzählerischen als einen illustrativen, panoramischen Charakter hat. Die Vergangenheit wird eher zur Besichtigung dargeboten, als dass es sich wirklich in sie eintauchen liesse.

Der geläufigste *flashback* arbeitet mit bedächtigen Überblendungen. Oder es wird eine bedeutungsvolle Kamerafahrt auf ein Gesicht zu gestartet, die mit aller gebotenen Überdeutlichkeit zum Ausdruck bringt: Aufgepasst, was nunmehr zu sehen ist, und zwar gleich im folgenden Bild, das sind die Erinnerungen dieser Figur hier. Der da denkt jetzt folgendes. Und der Schnitt zeigt, woran die Figur denkt.

Solche Klischees, die sich widerstandslos eingebürgert haben, sind darauf bedacht, den Abstand zwischen den Zeitebenen zu betonen. Es sind besonders weit zurückliegende Erinnerungen, die da noch einmal aufleben. Möglichst die Tiefe der Zeit wird ausgelotet, denn sie ist wie jeder andere Abgrund, das heisst, sie wird gern mit Bedeutung verwechselt. Zwanzig Jahre sind gewichtig, diesen Eindruck möchte man im Allgemeinen erwecken.

In *BAD TIMING* versuchte Roeg im Gegenteil hervorzuheben, dass zwanzig Jahre je nachdem auch wenig sein können: dass zwischen Vergangenheit und Gegenwart auch einmal ein sehr enger (und flacher) Zusammenhang entstehen kann und dass der Übergang zwischen diesen beiden Dimensionen der Zeit als durchaus fließend anzusehen ist.

*ROPE* oder *BAD TIMING* verleihen dem Verstreichen der Zeit einen ganz bestimmten, einen ungewohnten Rhythmus, oder sie stellen eine überraschende neue Beziehung zwischen Gegenwart und Vergangenheit her. Darstellungen von solcher und ähnlicher Art sind recht und schlecht geläufig. Tatsächlich hat es an mehr oder weniger

überzeugenden Versuchen, weitere Spielarten für die verbrauchten Formen der Rückblende zu finden, in den letzten fünfzig Jahren nicht gefehlt.

*LOLA RENNT* von Tom Tykwer zum Beispiel lässt die Zeit rückwärts laufen, indem er eine mehr oder weniger glei-



che Geschichte mehrmals hintereinander, aber jedesmal wieder in einer neuen Variation ablaufen lässt. Worauf wir warten, was aber denkbar wäre, ist der Film, der überhaupt nur von Ende bis Anfang rückwärts erzählen könnte.

#### Irrfahrt von der Gegenwart in die Zukunft

Diejenigen Filme hingegen sind um vieles seltener, die nun wirklich mit der Zeit nicht nur sich zu bewegen versuchen, sondern die mit ihr arbeiten und an ihr und in ihr drin: sprich solche, die sie effektiv zu einem Thema erheben. Es sind sehr oft Science-fiction-Filme, und es handelt sich auch einigermaßen regelmässig um solche, die das Motiv der ausgewachsenen Zeitreise behandeln.

Denn wenn Roeg in *BAD TIMING* von einer Ecke des Studios in eine andere schwenkt, um dort in eine andere Dimension hineinzutauchen, dann hat er noch bei weitem keine Zeitreise unternommen. Sondern er hat seinerseits nicht mehr getan, als der Rückblende eine neue, eine etwas dreistere und direktere Form zu verleihen.

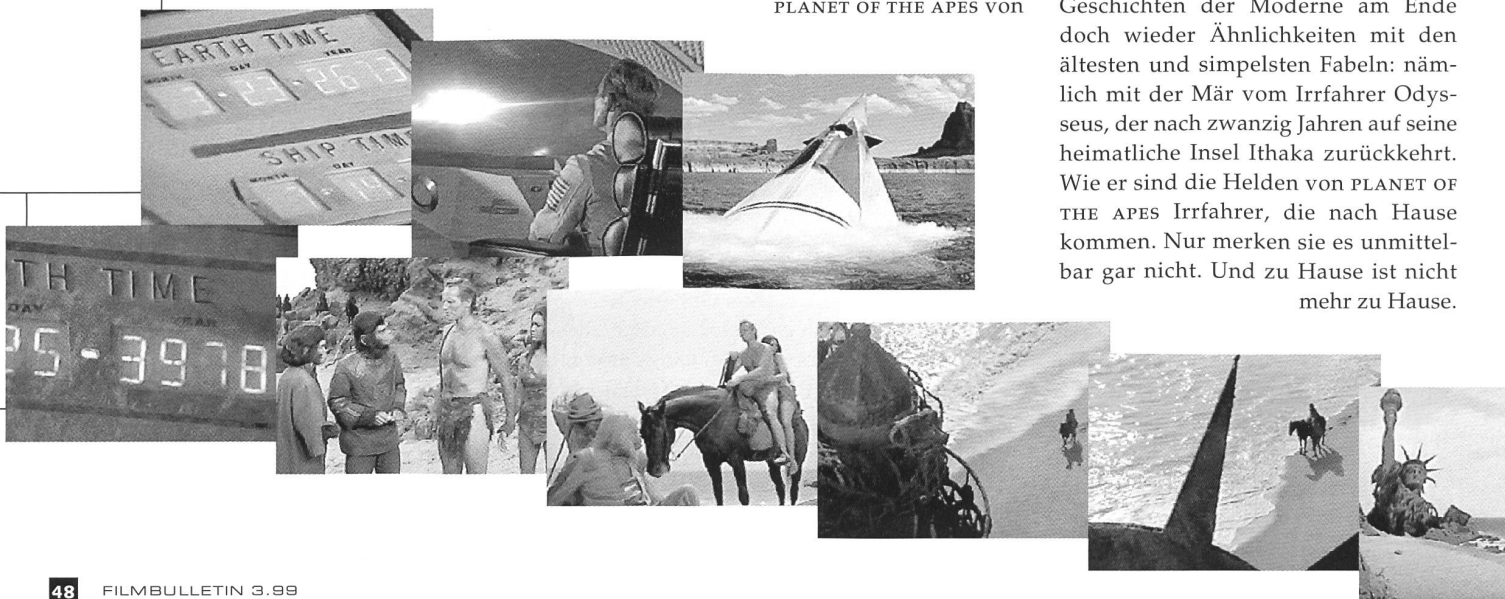
*PLANET OF THE APES* VON

*Franklin Schaffner* aus dem Jahr 1968 ist vielleicht das klassische Beispiel für die Kategorie des ausgewachsenen, des vollgültigen Zeitreise-Films. Auf einer Irrfahrt durch das All landen Welt-raumfahrer auf einem ihnen unbekanntem Himmelskörper, der von einer Rasse von intelligenten, kulturfähigen Affen bewohnt ist.

Erst mit dem letzten Bild des Films geht es den Irrfahrern und geht es auch dem geschickt hinters Licht geführten Publikum auf: Ohne es gleich zu begreifen, sind die Helden auf ihrem eigenen Planeten Erde gelandet. Bloss sind inzwischen, seit ihrer Abreise von zu Hause, viele Tausende von Jahren ins All gezogen. Die Menschheit existiert (jedenfalls in der überlieferten Form) nicht mehr. Die Affen sind an ihre Stelle getreten. So sind die Helden zu Irrfahrern der vierten Dimension geworden, und ihre Reise missrät zu einer eigentlichen Zeit-Odyssee. Wo gestern, heute und morgen sich erstrecken, gerät mehr und mehr ausser Sicht.

Was die Alten einst befürchteten, tritt jetzt in vollem Umfang ein. Wo zu viel Zeit ist, da verliert man sich leicht in ihrem Überfluss, und da kommt wohl auch viel von ihr abhanden. Es ergeht den Astronauten ähnlich, wie es Odysseus, dem Helden der Antike, erging, der sich in dem verlor, was man damals für die unermesslichen Weiten des Mittelmeerraums mit seinen ungezählten Inseln hielt. Zustände kommen konnte eine solche Irrfahrt von der Gegenwart in die Zukunft natürlich nur zufolge einer sogenannten Zeitschleife, in die die Weltraumfahrer auf ihrer Odyssee geraten sind: und zwar auf solche Weise, dass ihnen der Ablauf von Jahrtausenden wie der Ablauf von ein paar wenigen Jahren vorkommen musste.

So bekommen die komplexesten Geschichten der Moderne am Ende doch wieder Ähnlichkeiten mit den ältesten und simpelsten Fabeln: nämlich mit der Mär vom Irrfahrer Odysseus, der nach zwanzig Jahren auf seine heimatliche Insel Ithaka zurückkehrt. Wie er sind die Helden von *PLANET OF THE APES* Irrfahrer, die nach Hause kommen. Nur merken sie es unmittelbar gar nicht. Und zu Hause ist nicht mehr zu Hause.



## Ein Gefühl für das Unendliche

Zum ersten Mal gelang es da einer Kinogeschichte, die hoch theoretischen Erkenntnisse der heutigen Physik über die Zusammenhänge zwischen Raum und Zeit einigermaßen plausibel auf der Leinwand zu dramatisieren. Die Frage war nicht, ob *Albert Einstein* seine Thesen von der Relativität, von der Deformierbarkeit der Zeit in dieser süffigen Story vom ebenso nahen wie fernen, so heutigen wie künftigen Planeten Erde wieder erkannt hätte. Der Alte hätte vermutlich nur seinen sagenhaften Wuschelkopf geschüttelt und wäre sich nicht zum ersten Mal unverstanden vorgekommen.

Sondern die Frage lautete, ob die Idee der Deformierbarkeit von Raum und Zeit – die Vorstellung, dass die Zeit verschieden schnell abläuft, je nach dem, mit was für einer Geschwindigkeit man sich durch den Raum bewegt – auf der Leinwand einen mehr oder weniger adäquaten Ausdruck würde finden können.

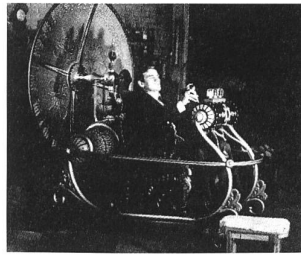
Die Flugreisenden, die auf einer Langstrecke Stunden zu gewinnen oder zu verlieren wännen, haben vielleicht noch eine sehr ungenügende Vorstellung davon, was Einstein meinte. Aber sie gewinnen schon einen ganz kleinen Eindruck davon, womit *PLANET OF THE APES*, auf seine populäre Weise durchaus überzeugend, zu argumentieren versucht.

Es war jedenfalls der erste Film, der mir persönlich ein Gefühl für die Unendlichkeit gab. Dabei galt *PLANET OF THE APES* damals schon (und er gilt heute erst recht) als ein ausgesprochen Trivialfilm. Und mit einem Gefühl von dieser Art paart sich immer auch ein gewisser Schwindel. Es ist wohl immer noch jene gleiche Angst, die die Antike dazu bewog, für szenische Handlungen eine Einheit der Zeit festzulegen.

*PLANET OF THE APES* war einer der Filme, die sich, um die Geschichte einer Zeitreise glaubwürdig zu erzählen, noch in sehr bescheidenem Mass, wenn überhaupt, des Zeitraffers oder der Zeitlupe bedienten. Andere wie *THE TIME MACHINE* von *George Pal* aus dem Jahr 1960 verwendeten die Möglichkeiten des Tricks in viel drastischerem Mass. Sie gaben die Beschleunigung und Verlangsamung des Zeitablaufs effektiv zu sehen, statt dass sie ihn, wie in *PLANET OF THE APES*, ganz einfach erzählten. Wobei bemerkenswerterweise *PLANET OF THE APES*, vielleicht gerade weil er die Spezialeffekte so sparsam

verwendet, der viel plausiblere Zeitreise-Film ist als sein noch sehr roher, fast brutal simpler Vorgänger.

*THE TIME MACHINE* fasste die Zeit noch ganz konventionell wie eine starre Eisenbahnschiene auf, auf der sich dank des Zeitraffers und der Zeitlupe nur



entweder vorwärts oder rückwärts fahren liess. Die Vergangenheit lag hinter, die Zukunft vor einem, die Gegenwart unbestimmt dazwischen. Von Schlaufen konnte keine Rede sein. Eine Konfusion zwischen den Zeitebenen konnte gar nicht erst entstehen.

## Instant Hyper Space

Inzwischen ist es alltäglich geworden, ja es ist schon fast wieder veraltet, Motive von solcher Art in eine Erzählung einzubauen. Die Darstellung des Einschaltens (während einer Weltraumreise) des sogenannten *hyper space* – so heisst die Überlichtgeschwindigkeit im Science-fiction-Jargon der achtziger und neunziger Jahre – hat sich sogar schon zum Klischee entwickelt.

Denn die Filmgrafiker konnten es sich ziemlich einfach machen mit dem Problem, den *hyper space* auf die Leinwand zu bringen. So anspruchsvoll – um nicht zu sagen: wie immer widersinnig – auch die Vorstellung einer Überlichtgeschwindigkeit im Übrigen anmutet. Denn die Physiker bestreiten oder bezweifeln im Allgemeinen, dass eine Überlichtgeschwindigkeit schon nur theoretisch möglich sei. Das Science-fiction-Kino hingegen kennt keinerlei wissenschaftliche Skrupel und unterstellt mit seliger Gelassenheit, dass sich die Geschwindigkeiten unbegrenzt steigern lassen. Ohne mit der Wimper zu zucken werden da Lichtjahre zu Lichtsekunden und zu Bruchteilen von Lichtsekunden gerafft.

Was ist zu sehen, wenn ein Raumschiff den *hyper space*, den intergalaktischen Überschnellgang einschaltet; wie bewältigt die Leinwand dieses heikle, hochabstrakte, immaterielle Motiv? Ein grelles Licht füllt plötzlich die geduldige Leinwand und verschwindet binnen

rund 0,1 Sekunden in einem schwarzen Loch. Man sieht noch ein letztes Aufblitzen irgendwo in der Tiefe des Raumes, zwischen Alfa Centauri und Sankt Nimmerlein, dann wird's schon dunkel. Die Sterne glühen gleichgültig weiter. Ein vernehmliches Zischen hustet über die Lautsprecher, und bereits ist die Illusion erzeugt, die Story sei innert weniger als einer Sekunde (und mit einem Minimum an Aufwand) wieder um ein paar Millionen Lichtjahre vom Fleck gekommen.

Zeit und Raum bedeuten nachgerade nicht mehr als drei vier Mauseklicks auf einem Computerbildschirm. Wählen Sie eine andere Zeit oder Milchstrasse. Bestätige mit OK, und schon bist du am Ziel. Die Erwigkeiten werden austauschbar, sie werden raffbar und dehnbar, und der Unterschied zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft wird zur altertümlichen theoretischen Konstruktion. Alles ist Zeit – und nichts.

Das klassische Theater mochte noch nicht einmal ein Vorankommen von ein paar Stunden oder ein paar Meilen zu Fuss zugestehen, vor lauter Angst, wir vermöchten einer so massiven Dislozierung schlecht zu folgen. Aber das wahrhaft Geniale war ja schon immer simpel. Und vielleicht sind die Grafiker wirklich die wahren Genies unserer Epoche: die grossen Vereinfacher, die es verstehen, komplette Milchstrassen in ein paar Bilder und simple Symbole zu packen.

## Die Unendlichkeit in einer Nusschale

*2001, A SPACE ODYSSEY* von *Stanley Kubrick* war 1968, bemerkenswerterweise im selben Jahr wie *PLANET OF THE APES*, vielleicht schon das abschliessende Kinostück zum Thema. Sicher, es hat in der Zwischenzeit Dutzende von Science-fiction-Filmen gegeben, in denen Zeitreisen prominent vorkommen. Aber es ist keinem einzigen mehr gelungen, das Motiv mit der gleichen visionären Gewaltigkeit und rhetorischen Überzeugungskraft aufzurollen. *2001, A SPACE ODYSSEY* ist wohl der einzige Versuch geblieben, der seinen Gegenstand so weit fasst, dass das Thema des sogenannten Zeitens sichtbar wird: das effektive Herstellen und Verbrauchen der Zeit in unbegrenzten Mengen.

Er ist wohl auch der einzige Film geblieben, der die Thematik mehr oder weniger ausdrücklich in den Dunstkreis des Religiösen rückt. Wo es um sehr

1  
*LOLA RENNT*  
Regie:  
*Tom Tykwer*  
(Seite 48 oben)

2  
*PLANET OF THE APES*  
Regie: *Franklin Schaffner*

3  
*THE TIME MACHINE*  
Regie:  
*George Pal*  
(Seite 49)

4  
*2001, A SPACE ODYSSEY*  
Regie:  
*Stanley Kubrick*  
(Seite 50)



2



grosse Zeitbeträge geht, um die Produktion von Ewigkeiten, aber auch um ihre Annullierung, da stellt sich die Frage nach dem sogenannten Zeiter – dem Zeitmacher und Zeitgestalter – fast unabweisbar. Denkbar ist ein einziger, ebenso aber mehrere verschiedene oder eine unbegrenzte Anzahl von ihnen. Doch vorstellbar wären auch: null Zeiter.

So stellt sich, als eines der ultimativen Probleme, die makrotemporäre Frage nach dem Woher und Wohin der Unendlichkeiten. Oder noch, wie Kubrick es formuliert, nach einem Bereich *beyond the infinite*, sprich: auf der andern Seite des Unendlichen. Und mindestens dieses eine Mal, mit 2001, A SPACE ODYSSEY, hat das Kino etwas geleistet, was die Denker und Forscher in ihren Büchern und Berichten kaum je zustande bringen. Die Leinwand führte vor Augen, wie unendlich viele Unendlichkeiten es geben kann. Da packt Kubrick wahrhaftig die Unendlichkeit in eine Nusschale. Mikrotempo und Makrotempo fallen in ein und dasselbe zusammen.

Der Raumfahrer David Bowman ist mit seinem Raumschiff *Discovery* bis zu den Grenzen unseres Sonnensystems vorgestossen, so erzählt es die Fabel. Dort, im Hinterhof des Planeten Jupiter, wird der Astronaut von einer geheimnisvollen Kraft erfasst, die ihn unter ihre Kontrolle zwingt. Was er daraufhin zu sehen bekommt, das könnten wahrhaftig die Ewigkeiten sein: sämtliche auf einmal, die Summe aller Unfristen. So könnte das Werk des Zeiters aussehen, oder auch nur eines seiner Schöpfungen. Oder es könnte auch das Erzeugnis von vielen Zeitern sein oder von allen oder von keinem.

Auf diese Weise bringt es das Kino fertig, uns eine Vielzahl von Ansichten der Temporalität zu zeigen, wenn nicht überhaupt alle. Es zeigt uns sehr viel mehr von ihr, als uns aus dem Alltag vertraut ist: Es romantisiert zosusagen die Zeit. Denn was für eine praktische Erfahrung haben wir, ausser vielleicht in den Träumen, von ihr, wenn es nicht eine reichlich banale ist? Die Zeit ist im Alltag immer gleich, geben wir's zu: unablässig stur vorwärts gerichtet, monoton, unerbittlich, langweilig. Sie ist für uns nie so, wie sie sein sollte, son-

dern sie fliesst immer zu schnell oder zu langsam. Die Ereignisse stehen uns entweder zu nahe, oder sie sind schon zu weit weg. Die Zeit kann es uns nie recht machen. Sie ist etwas ebenso bestürzend Simples wie unerhört Kompliziertes.

Wir befinden uns nie im Einklang mit ihr, dem Kino geht's nicht besser. Und so bringt es unser Unbehagen ihr gegenüber zum Ausdruck.

#### Tempus fugit

Immerhin zwei Dinge vermag auch der Film nicht zu vollbringen. Zunächst einmal kann er keine wirkliche Gleichzeitigkeit herstellen. Wann immer er zwei (auseinanderliegende) Abläufe synchron nebeneinander her laufen lassen möchte, muss er sie in aller Regel hintereinander anordnen, um dann mit schnellen Schnitten ziemlich unbeholfen die Illusion der Gleichzeitigkeit nachträglich zu erzeugen.

Es hat viele Versuche gegeben, diesem spürbaren Nachteil mit Hilfe des sogenannten *split screen* abzuwehren. Man teilte die Leinwand naheliegenderweise in zwei Hälften und liess dann die beiden parallelen Handlungen je in einem der beiden Sektoren ablaufen. (Es wurden natürlich auch schon zwei Leinwände nebeneinander aufgestellt.)

Die Sache scheint zwar recht und schlecht machbar. Warum aber ist sie trotzdem so selten geblieben? Weil sie bei genauerem Hinsehen eben doch nur behelfsmässig funktioniert, es sei denn, gefilmt werde etwas so Langweiliges wie ein Telefongespräch, bei dem sich die beiden Gesprächspartner nicht vom Fleck rühren. Sobald aber Bewegung in die beiden Handlungen

kommen müsste (oder auch nur in eine), versagt die Methode notorisch. Das Auge vermag so viel Zeit, wie sich da summiert, eben doch nicht aufnehmen!

Zum andern ist der Film ausserstande, die Zeit in ihrem Lauf einfach anzuhalten, und er vermag keinen Zustand der Zeitlosigkeit herbeizuführen. Gewiss, er kann das Laufbild, wie man so sagt, einfrieren, sprich: erstarren lassen. Plötzlich füllt ein einzelnes Bild die Leinwand, das gar nicht dort sein sollte, das schon wieder weg sein müsste, das hätte mit der Zeit weiter laufen sollen. Aber es hilft alles nichts, unter dem angehaltenen Bild zieht sie unerbittlich weiter ihre Bahn. Der Stopp-Effekt hat allenfalls für den Bruchteil einer Sekunde hingehalten, wenig mehr. Eine minimale Verzögerung tritt ein, jedoch kein wirklicher Unterbruch. Das Ganze ist eine Illusion, so kurzlebig wie die Simulation des *hyper space* oder der Gleichzeitigkeit.

Da fällt der Film wieder zurück in den Stand der Fotografie oder der Momentaufnahme. Und die Augenblicke lassen sich vielleicht zum Verweilen bringen, aber das verhindert nicht, dass sich die Zeit unterdessen aus dem Staub macht. *Tempus fugit*. Der Film kann gegen sie laufen oder quer zu ihr, er ist und bleibt in allen Fällen zur Bewegung verurteilt. Er bleibt in ihr drin gefangen, er hat nichts ausserhalb von ihr: keinen Standpunkt, keine Ausmasse oder Existenz.

Die Verfügungsgewalt des Films über die Zeit ist also gewiss recht ansehnlich. Aber sie ist zum Glück keineswegs unbegrenzt. Wir sind inzwischen gut vertraut mit der durchaus berechenbaren Macht der bewegten Bilder. Aber niemand kennt die wahre, die ganze Macht der Zeit, ihr letztes Geheimnis. Unser Verständnis stürzt ab in ein schwarzes Loch.

Ihr Mysterium zu erkennen, so würden die Religionen wohl mahnen, hiesse, den oder die Zeiter zu ermesen, und wäre eine Vermessenheit.

Pierre Lachat

