



## 6 SEKUNDEN. 20 BILDER

### Anmerkungen zum Kino der 90er Jahre

Im Kino der 90er Jahre gibt es unsichtbare Bilder. Einstellungen können derart beschleunigt werden, dass sie unterhalb der Wahrnehmungsschwelle liegen. Ein solches, nur Bruchteile einer Sekunde dauerndes Aufblitzen von Bildern findet sich etwa am Ende von Jonathan Demmes *Das Schweigen der Lämmer* (*The Silence of the Lambs*, S. 34) aus dem Jahre 1991. Der Film enthält den wahrscheinlich kürzesten Showdown der Filmgeschichte: Der Schusswechsel zwischen der FBI-Agentin Clarice Starling und dem Frauenmörder ‚Buffalo Bill‘ dauert gerade einmal sechs Sekunden, obwohl er aus mehr als zwanzig Bildern besteht. Bei einem nahezu zweistündigen Film nur sechs Sekunden für dessen spannendsten Teil zu verwenden, mutet geradezu kurios an. Demme lässt den Höhepunkt im wahrsten Sinne des Wortes implodieren und verwendet Bilder von großer visueller Kraft.

Dabei weiß der Regisseur den Showdown geschickt vorzubereiten. Nach einer spannenden Parallelmontage, an deren Ende wir die Ergreifung des Mörders erwarten, steht nicht die FBI-Einsatztruppe, sondern Clarice allein vor dessen Tür. Ohne es zu wissen, hat sie ‚Buffalo Bill‘ aufgespürt. In dem Moment, in dem sie erkennt, wen sie vor sich hat, flüchtet Bill in den Keller seines Hauses. Hier hält er sein letztes Opfer gefangen. Der Mörder löscht das Licht, nachdem ihm die FBI-Agentin in den Keller gefolgt ist.

Während ihr Gegner sie beobachtet, tastet sich Clarice unsicher in der Dunkelheit voran. Die ganze Sequenz erlebt der Zuschauer mit den Augen ‚Buffalo Bills‘, dessen Nachtsichtgerät alles in ein gespenstisches Grün taucht. Einzig Clarices panisch-unregelmäßiger Atem ist zu hören. Als die junge Agentin das Spannen des Revolverhahns hinter sich vernimmt, errät sie die Position des Mörders. Blitzschnell dreht sie sich herum und eröffnet das Feuer – ein Schusswechsel beginnt. In der Stille erscheint uns das Laden der Waffe so laut wie ein Knall, so als verfügten wir über den hochsensiblen Gehörsinn der in Todesgefahr schwebenden Heldin. Wenn wir uns im Anschluss daran wieder in absoluter Finsternis befinden, hören wir nicht nur mit den Ohren der FBI-Agentin, sondern sehen auch mit ihren Augen.

Die nächste Einstellung zeigt den Mündungslauf von Bills Revolver, der sich in den Gläsern seines Nachtsichtgerätes spiegelt. Die Bilder der Explosion der abgefeuerten Kugel wirken wie abstrakte Gemälde. War der Mörder in der Dunkelheit zunächst im Vorteil, ändert sich die Situation mit Beginn des Schusswechsels. Denn während der Schießerei blenden sich beide Gegner. Es folgt eine Einstellung, die den getroffenen Mörder zeigt, dann abermals ein Schwarzbild, länger anhaltend als die Einstellungen der Protagonisten. Wir sehen erneut ein Mündungsfeuer, dann ein weiteres Schwarz-



bild. Jetzt erkennt man die zielende Clarice, die durch Bills Schuss geblendet wird. Schwarzbild und noch einmal Abfeuern einer Waffe. Die FBI-Agentin schießt mit geschlossenen Augen. Nochmaliges Mündungsfeuer. Wiederum sieht man die auf ihren Gegner zielende Clarice. Schwarzbild. Bill hat einen zweiten Treffer erhalten. Schwarzbild. Der Mörder ist abermals getroffen – wir schauen auf sein schmerzverzerrtes Gesicht. Schwarzbild. Durch einen Schuss hat sich die Abdeckung eines Fensters gelöst. Das eindringende Tageslicht zeigt einen Stahlhelm und eine amerikanische Fahne. Schließlich folgt ein Umschnitt auf den Kellerraum, und wir sehen den am Boden liegenden, tödlich getroffenen Mörder. Mit dem Nachtsichtgerät über den Augen ähnelt er einem toten Insekt.

## Film, Fernsehen, Video

Im Kino reduziert sich unsere Wahrnehmung dieser Bildfolge auf die Erkenntnis, dass der Mörder nach den Schüssen der FBI-Agentin tot am Boden liegt. Erst mit den letzten Bildern dieser Sequenz befinden wir uns wieder im Tageslicht und kehren von der in rasanter Schnelligkeit dargebotenen Bildfolge zum Sehen in gewohntem Tempo zurück. Die Einstellungen zuvor hingegen haben größtenteils unterhalb der Wahrnehmungsschwelle gelegen. Erst wenn Clarice ihre Waffe lädt, erkennen wir, was wir gesehen haben müssen. Hat sie doch ihre gesamte Trommel mit sechs Patronen leergeschossen. Obwohl wir die einzelnen Schüsse gar nicht haben unterscheiden

können, erlaubt die letztgenannte Einstellung eine solche Schlussfolgerung. Während des Schusswechsels ändert sich permanent die Kameraperspektive, abwechselnd sehen wir mit den Augen des Mörders und den der FBI-Agentin. Die beschriebene Sequenz ist im Kino kaum bewusst wahrzunehmen. Um sie in ihrer Zusammensetzung betrachten zu können, bedarf es eines Videorecorders. Durch ihn werden wir in die Lage versetzt, die Bildfolge zu unterbrechen und in Standbilder aufzulösen. Es liegt auf der Hand, dass das Video als Möglichkeit der Reproduktion ein vergleichbares Rezeptionsästhetisches Potenzial besitzt wie zum Beispiel ein CD-Player. Sei es, dass man die Filme eines bestimmten Regisseurs oder Schauspielers sammelt, sei es, dass man sich für ein besonderes Genre interessiert, das Medium ermöglicht Kennerschaft.

In seinem kurzen Essay, „Die zweite Leinwand“, hebt auch Martin Scorsese die Möglichkeiten des Videos hervor und äußert sich mehr als optimistisch, wenn er hierin die Chance zu einer neuen Kinobegeisterung erkennen will. So könne man Filme, die kaum mehr bekannt seien, aber es verdienen, studiert zu werden, beliebig oft anschauen und endlich uneingeschränkt direkte Vergleiche von Filmszenen durchführen. Scorsese ist davon überzeugt, dass dies allen Filmen ein größeres Publikum verschaffen wird.

Zudem erlaubt der Videorecorder formalästhetische Lektüren auf der Grundlage von Standbildern. Inhalt und Aufbau einer bestimmten Einstellung lassen sich ebenso mehrmals hintereinander anschauen und „genießen“, wie man eine virtuose Musikpassage aus reinem Vergnügen wieder und wieder anhört. Wenn es heute immer mehr Freunde des Hongkong-Kinos gibt,



dann nicht zuletzt deshalb, weil das Video dessen handwerkliche Brillanz sichtbar macht. Ganz abgesehen davon, dass man viele dieser Filme nie im Kino, sondern von vornherein nur als Video hat sehen können.

Wenn ein Regisseur wie David Fincher heute fordert, seine Filme sollen nicht nur einmal, sondern vier- oder fünfmal angeschaut werden, ist dies durch Video ohne Schwierigkeiten möglich. Allerdings kann Video das Kino natürlich nicht ersetzen, doch es bietet andere Formen der Wahrnehmung. Aufwändige Hollywoodproduktionen werden mit dem Ziel hergestellt, dass sie sich sowohl für das einmalige Kinoerlebnis als auch für das wiederholte Anschauen auf Video eignen. Je mehr Details in einem Film absichtsvoll verborgen liegen, desto mehr Spaß wird man auch nach wiederholtem Betrachten noch haben.

So gesehen feiern die meisten Filme heute drei Premieren. Zunächst erscheinen sie im Kino, dann werden sie als Video herausgebracht, um schließlich auf irgendeinem Fernsehkanal zu laufen. Wahrscheinlich hat keine Entwicklung der letzten Jahrzehnte das Filmemachen so sehr beeinflusst wie das Videotape. Dessen Verbreitung führte dazu, dass Film und Fernsehen heute immer stärker zusammenwachsen. Video ist zum vermittelnden Element zwischen beiden Medien geworden. Dabei tritt das Fernsehen keinesfalls nur als Zweitverwerter auf. Mit *Star Trek* (ab 1979), *Auf der Flucht* (*The Fugitive*, 1993, S. 188), *Mission: Impossible* (1996, S. 358) und *Akte X* (*The X-Files*, 1998) entstanden Kinofilme nach berühmten Fernsehserien. Ähnliches gilt für David Lynchs Kultserie *Twin Peaks* (1989–91), die der Regisseur später fürs Kino adaptierte (1992, S. 94). Die

Grenzen zwischen beiden Medien sind durchlässig geworden. Lange bevor Helen Hunt oder George Clooney gefeierte Hollywoodstars wurden, waren sie populäre Serienschauspieler. Und unter den aktuellen Regisseuren haben nicht wenige zunächst Musikvideos gedreht oder fürs Fernsehen gearbeitet, bevor sie Kinofilme gemacht haben.

## Hören und Sehen

Wie selbstverständlich die Verbindung von Fernsehen und Film heute ist, zeigen auch die technischen Entwicklungen. So werden Fernsehgeräte hergestellt, bei denen das Bildschirmformat (16:9) dem Breitwandformat des Kinos entspricht. Man produziert immer größere Geräte, und längst ist der Bildschirm nicht mehr die einzige Möglichkeit, einen Film zu projizieren. Dolbysurround-Systeme sorgen dafür, dass man sogar zuhause Ton und Musik eines Films räumlich wahrnehmen kann. Es fällt auf, wie sehr das Fernseherlebnis in technischer Hinsicht aufgewertet worden ist. Das Video stellt eine Art Home-Movie dar, gar nicht davon zu reden, dass mit der DVD-Technik eine weitere Verbesserung stattgefunden hat. Der technische Fortschritt erfolgte zunächst in den Kinos. Auch in den Multiplexkinos ist es die digitale Tonübertragung, die ein neues Kinozeitalter eröffnet hat. Man denke nur an Steven Spielbergs mit vielen Oscars ausgezeichneten Kriegsfilm *Der Soldat James Ryan* (*Saving Private Ryan*, 1998, S. 598), der uns während der ersten fünfzehn Minuten eine Art Phänomenologie der

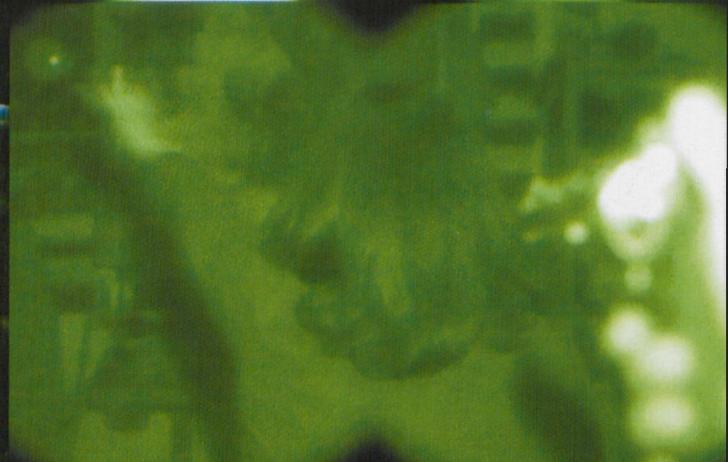


Kriegsgeräusche liefert. Wir hören, wie die Kugeln von Metall abprallen, wie sie zischend ins Wasser eindringen oder den Soldaten um die Ohren pfeifen. Während das Filmmaterial zu Beginn von *Der Soldat James Ryan* körnig wirkt und an Wochenschauen aus den 40er Jahren erinnert, ist der Ton außerordentlich differenziert und vielfältig. Spielberg verleiht den historisierenden Bildern durch die Tonspur Authentizität. Wir erleben sogar die Taubheit von Captain Miller, der angesichts der vielen Toten außer sich vor Angst und Schrecken ist und für einen Moment keine Außengeräusche mehr wahrnimmt. Seit langem ist es für den Zuschauer selbstverständlich, mit den Augen einer Filmfigur zu sehen und einen Kameraschwenk als den subjektiven Blick einer Person zu interpretieren. Seit den 90er Jahren können wir sogar mit den Ohren einer Filmfigur hören. Der große Erfolg, den Spielberg bereits mit *Jurassic Park* (1993, S. 130) feiern durfte, beruht nicht zuletzt auf dem überzeugenden Sounddesign. Wir befinden uns scheinbar inmitten einer rennenden Horde von Kleinsauriern, und wer könnte die Szene vergessen, in der ein Jeep von einem Tyrannosaurus rex verfolgt wird, dessen stampfende Schritte den Kinosaal erzittern lassen.

Im Kino der 90er Jahre kann man die Bedeutung des Tons für die Überzeugungskraft der Bilder gar nicht überschätzen. In dieser Hinsicht ist David Fincher mit *Alien<sup>3</sup>* (1992) ein Kabinettstück gelungen. In der grausamsten Szene des Films muss ein kleines Mädchen obduziert werden, da nicht sicher ist, ob sich in ihrem Körper ein Alien befunden hat. Wir sehen die Instrumente, die benötigt werden, um die Untersuchung durchzuführen. Die Obduktion selbst sehen wir nicht, hören aber, wie dem toten Kind der

Brustkorb geöffnet wird. Die Szene ist kaum zu ertragen und bietet mit die kältesten Bilder, die das aktuelle Kino hervorgebracht hat. Filmszenen dieser Art machen deutlich, welche Macht der Ton ausübt und dass ihm dieselbe Autonomie zukommen kann wie den Bildern eines Films.

Alle genannten Beispiele betreffen Aspekte der Wiedergabetechnik und bestimmen die Medien Kino und Fernsehen als „Illusionsmaschinen“. Aber inwiefern hat das Video in den 90er Jahren auch die Filmästhetik verändert? Die eingangs beschriebene Sequenz aus dem *Schweigen der Lämmer* verdeutlicht, wie extrem Bilder beschleunigt werden können. Es liegt nahe, hier an den Einfluss der Musikvideos zu denken, die sich häufig durch kurze Einstellungen und eine hohe Schnitffrequenz auszeichnen. Bilder werden nur Bruchteile von Sekunden gezeigt, so dass sie kaum mehr wahrgenommen werden können. Dies illustriert beispielhaft die Schlachtenszene zu Beginn von Ridley Scotts *Gladiator* (2000, S. 726), die so unglaublich schnell geschnitten ist, dass man eine Ahnung davon bekommt, was es bedeutet, wenn ein Moment, kürzer als ein Atemzug, über Leben und Tod entscheidet. Gleichzeitig nimmt man die Sequenz wie einen Geschwindigkeitsrausch wahr. Zunächst treffen die Legionäre mit großer Präzision die Vorbereitungen für die Schlacht. Mit dem Befehl zum Angriff schließlich erfolgt eine Beschleunigung, die uns unmittelbar an den Ereignissen teilnehmen lässt. Scott führt uns mitten in die Schlacht hinein, dorthin, wo nicht überlegt wird, sondern alles intuitiv geschieht. Solche Szenen sind gleichermaßen ein Angriff auf und eine Überforderung der Sinne. Der Zuschauer ist ganz Auge, sein Intellekt wird suspendiert.

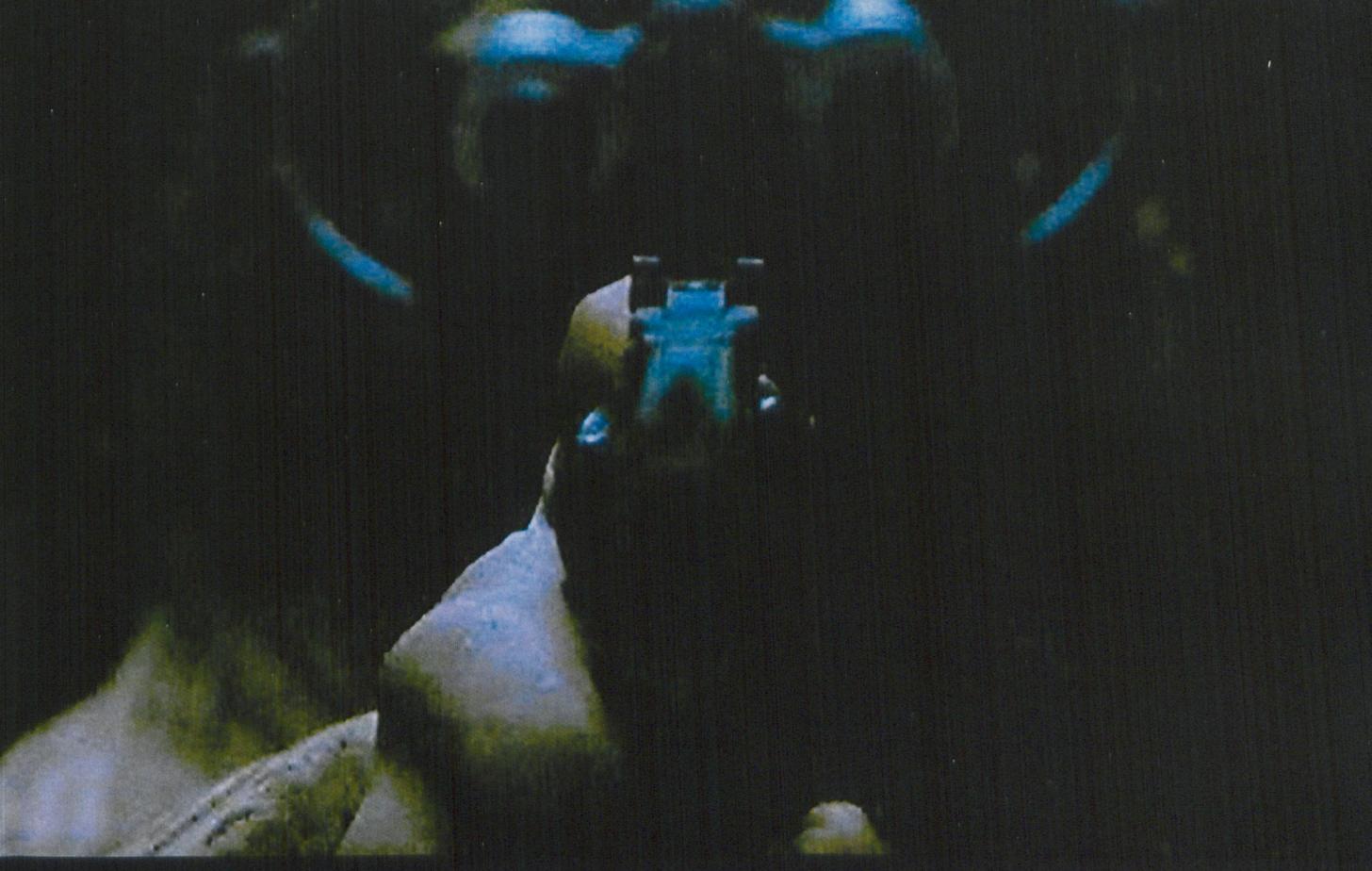


## Remake?

Über lange Zeit hinweg galt der Videorecorder als Feind des Kinos, so als würde durch ihn die reine Lehre der Filme verfälscht. In ironischer Brechung findet sich ein Echo dieser Kritik sogar in einem erfolgreichen Film der 90er Jahre. In Nora Ephrons *E-Mail für Dich (You've Got Mail)*, 1998, S. 570) gibt es die Karikatur eines Kulturkritikers, der in einem Fernsehinterview behauptet, technologisch gesehen sei unsere Welt aus den Fugen geraten. Man denke bloß an den Videorecorder. Die mit diesem Gerät verknüpfte Idee bestehe darin, Sendungen aufzeichnen zu können, wenn man keine Möglichkeit hat, sie zum Zeitpunkt der Ausstrahlung anzusehen. Dass jemand anderen Beschäftigungen nachgehe, bedeute nun aber offenkundig, dass er sich das jeweilige Fernsehprogramm gar nicht anschauen wolle. Lediglich das Radio, so schließt er, sei ein Medium, das er vertreten könne. Der reichlich egozentrische Monolog des Kritikers will uns glauben machen, dass Fernsehen und Video gleichermaßen überflüssig seien. Beides müsse abgeschafft werden. Wie ernst es ihm mit dieser Einschätzung allerdings ist, wird deutlich, wenn er seine Freundin en passant fragt, ob sie das Interview auch aufzeichne. Man mag Ephrons Film als romantische Komödie abtun. Aber immerhin stellt der Film die wichtige Frage nach der Authentizität der Medien. Darf ein Liebesbrief ernst genommen werden, wenn er als E-Mail verfasst wird? Bringen technische Medien unsere wahre Persönlichkeit zum Verschwinden? Sind Inhalte nur

glaubhaft, wenn sie auf Papier stehen? Krampfhaft hält sich die Heldin des Films in einer entscheidenden Szene an ihrem Exemplar von Jane Austens „Stolz und Vorurteil“ fest, so als würde dieses Buch ihre Identität verbürgen. Der Film erzählt also nicht nur eine Liebesgeschichte, sondern fragt ohne Unterlass nach unserem Verhältnis zu den Medien. Diese lassen sich nicht auf ein bloß technisches Phänomen reduzieren, dienen nicht nur der Informationsübermittlung oder -speicherung, sondern sind vielmehr Teil unserer kulturellen wie auch ganz persönlichen Identität. Denn diese definiert sich über all das, was wir wertschätzen, wenn wir etwas lesen, hören oder anschauen.

Ephrons Film orientiert sich vage an Ernst Lubitschs Klassiker *Rendezvous nach Ladenschluss (The Shop Around the Corner, 1940)*. Beide Filme erzählen eine Liebesgeschichte, bei der die Verliebten nur auf Umwegen zusammen kommen. Aber im Grunde hat *E-Mail für Dich* wenig mit dem Klassiker zu tun. Nur in einer Szene orientiert sich die Regisseurin erkennbar am Vorbild. Wenn sich Meg Ryan und Tom Hanks zu einem Blinddate mit katastrophalen Folgen treffen, glaubt man, das Original würde durch die aktuelle Version hindurch scheitern. Meg Ryan ist enttäuscht, weil sie statt des erhofften E-Mail-Freundes nur ihren beruflichen Widersacher trifft, der ihr allerdings seine E-Mail-Identität verschweigt. So entwickelt sich ein böser Streit, an dessen Ende Tom Hanks das Lokal verlässt. Die Szene verdeutlicht, wie sehr Vorurteile und dogmatisch vertretene Ideale davon abhalten, Menschen als das wahrzunehmen, was sie sind. In gewisser Hinsicht endet der Film eigentlich schon hier und nicht



erst mit seinem Happy End. Doch während Lubitsch diese Erkenntnis in den Ermessensspielraum des Zuschauers legt, unterlegt Ephron die rührende Schlusszene des Films mit einer Cover-Version von „Somewhere over the Rainbow“ und hat damit absichtsvoll des Guten zuviel getan und eine ironische Lesart etabliert.

## Zitatekino

Eine immer wieder geäußerte These besagt, dass das Kino der 90er Jahre ein Zitatekino sei. Erneut kann man auf die Bedeutung des Videos verweisen, das diese Tendenz unterstützt. Gegen die These vom Zitatekino hat man eingewandt, dass sie sich in erster Linie dem Erfindungsreichtum der Kritiker verdanke. Diese wählten ihre Beispiele immer so aus, dass sich ihre Thesen bewahrheiteten. Wer behauptet, das Kino der 90er Jahre sei postmodern und ein Zitatekino, wird auf *Bram Stoker's Dracula* (1992) von Francis Ford Coppola verweisen, nicht aber auf Steven Spielbergs *Schindlers Liste* (1993, S. 162). Denn während sich der erste Film auf viele Vorbilder beziehen lässt und geradezu ein Museum der Filmgeschichte darstellt, muss der zweite Film vor allem in seinem Verhältnis zur historischen Vergangenheit begriffen werden. Gegen die These vom Zitatekino lässt sich außerdem anführen, dass es immer schon Regisseure gegeben hat, die ausgiebig ihr filmhistorisches Wissen zur Schau gestellt haben. Brian de Palmas Werke etwa beziehen sich nicht erst in den 90er Jahren auf

Vorbilder, sondern haben dies schon immer getan. Man denke nur an das Ende von *The Untouchables – Die Unbestechlichen* (1987), wenn der amerikanische Regisseur auf die berühmte Treppen-Szene aus Eisensteins *Panzerkreuzer Potemkin* (*Bronenosez „Potemkin“*, 1925) anspielt, in der ein Kinderwagen eine steile Treppe herunterpoltert. Weniger offensichtlich zitiert de Palma in *Mission: Impossible* (1996, S. 358) Orson Welles' *The Lady From Shanghai* (1948) und offenbart sich dem Cineasten hierdurch als Hommage an dessen Schöpfer. In de Palmas Werken ist die Lust am Zitat also keinesfalls exklusiv dem letzten Jahrzehnt vorbehalten.

Trotz aller Einwände gegen die These vom Zitatekino ist richtig, dass sich das Sehverhalten des Publikums in den 90er Jahren deutlich verändert hat. Durch die permanente massenmediale Verbreitung von Filmen gibt es mehr Zuschauer, die Zitate erkennen können und entsprechend zu schätzen wissen. Filme gehören mit größerer Selbstverständlichkeit zum kulturellen Allgemeingut. Ohne dass eine Jury darüber hätte befinden müssen, weiß heute jeder, dass *Psycho* (1960), *Ben Hur* (1959) oder *Casablanca* (1942) zu einem Kanon von Klassikern gehören, an denen sich die Filmemacher seit jeher orientiert haben. Mit diesem Kanon gehen für bestimmte Genres Standards einher, die nicht zuletzt Einfluss haben auf die Beurteilung von Qualität und Originalität. Wer am Gegenwartskino die Lust am Zitat betont, hebt eigentlich nur hervor, dass die Filmgeschichte nie abgeschlossen ist, sondern seit ihren Anfängen einen Ausgangs- und Anknüpfungspunkt für die jeweils nachfolgende Generation von Filmemachern darstellt.



## Selbstreflexion

Zitatekino ist ein eher vager Oberbegriff für einen höchst kreativen Umgang mit Vorbildern. Denn Zitate finden sich im Film in ganz unterschiedlichen Formen: als Remake, als Parodie oder Hommage. Zumeist handelt es sich um Anspielungen, mit denen ein Regisseur seine Bewunderung für ein bestimmtes Vorbild oder eine bestimmte Filmsequenz zum Ausdruck bringt. Dies kann mehr oder weniger deutlich geschehen. Ein Meister der zurückgenommenen Anspielung ist der amerikanische Regisseur Tim Burton. Sein Film *Edward mit den Scherenhänden* (*Edward Scissorhands*, 1990) beginnt damit, dass ein kleines Mädchen seine Großmutter fragt, woher eigentlich der Schnee komme. Hier wird auf anspielungsreiche Weise ein filmhistorischer Exkurs vorbereitet. Wenn die Kamera den Raum verlässt und den Zuschauer an den verschneiten Häusern einer Vorstadt vorbeiführt, bis sich der Blick zu einem düsteren Schloss erhebt, in dem Licht brennt, ist dies ganz offensichtlich eine Anspielung auf Orson Welles' *Citizen Kane* (1941). Das Schloss mit dem erleuchteten Fenster erinnert an Charles Foster Kanes riesiges Schloss Xanadu, und der Schnee, der über der künstlich erscheinenden Vorstadt fällt, spielt auf die Schneekugel an, die dem sterbenden Tycoon aus der Hand fällt. Burtons Filmzitate zeugen von seiner Verehrung für Orson Welles, den er in *Ed Wood* (1994, S. 214) sogar als Filmfigur auftauchen lässt. Darüber hinaus nutzt er mit seinem Hinweis auf die Schneekugel eine der schönsten Kino-Metaphern überhaupt, kommen hier doch gleichermaßen

kindliche Unschuld und das Staunen über den Zauber der miniaturisierten Welt zum Ausdruck. Hinter dem Glassturz schaut man auf eine eigene, in tanzende Schneeflocken gehüllte Welt, die in der Fantasie lebendig wird.

Burtons Anspielungen ehren Orson Welles' Klassiker und machen Filmgeschichte anschaulich erfahrbar. Die Zitate in *Edward mit den Scherenhänden* sind deshalb so schwer zu erkennen, weil sie sich derart gut dem neuen Kontext einpassen, dass sie zunächst unbemerkt bleiben. Je besser ein Zitat in seinem neuen Umfeld aufgeht, desto eher wird es nur noch von einem Liebhaber des betreffenden Films erkannt werden.

Viel direkter zitiert Danny Boyle in seinem Film *Trainspotting* (1996, S. 388). An signifikanter Stelle verweist er auf ein berühmtes Vorbild. Die Protagonisten treffen sich am Wochenende in einer Disco. Zwei Jungen aus der Clique lästern über ihre Freundinnen. Die Musik ist so laut, dass wir ihre Worte nicht hören können, sondern wie in einem Stummfilm als Untertitel lesen müssen. Die Kamera fährt auf die beiden zu, und wir sehen in Pop-Art-Manier geschriebene Wörter wie „Vellozet“ oder „Synthomon“ an den Wänden, die an Drinks aus der Korowa-Milchbar in Stanley Kubricks *Uhrwerk Orange* (*A Clockwork Orange*, 1971) erinnern. Während Kubrick in dem genannten Film seine Kamerafahrt jedoch auf dem Gesicht des Hauptdarstellers beginnen lässt und dann immer weiter davon wegführt, kommt die Kamera in Doyles *Trainspotting* den beiden Protagonisten aus der Entfernung sukzessive näher und näher – ein beinahe wörtliches Zitat, in dem lediglich ein Element eine Umkehrung erfährt. Das Zitieren berühmter Vorbilder findet im Film des englischen Regisseurs sogleich eine Fortsetzung.



Folgt der Sequenz doch eine Einstellung, in der wir den Hauptdarsteller von *Trainspotting* mit verschränkten Armen vor einem Plakat sehen. Dieses zeigt Robert De Niro als Travis Bickle in dem Film *Taxi Driver* (1975), wie er mit zwei Pistolen gleichzeitig schießt. Nicht erst das Poster, sondern schon die trotzige Pose mit verschränkten Armen erinnert an Robert De Niros Interpretation der Rolle. Eine Reihe weiterer Zitate lassen sich benennen. Im Nachhinein erscheint der Off-Monolog zu Beginn des Films in deutlicher Parallele zum Eröffnungsmonolog aus *Uhrwerk Orange*. Sogar auf das Plattencover der Beatles-LP „Abbey Road“ wird angespielt. Außerdem werden Einstellungen genutzt, die auf die Beatles-Filme von Richard Lester verweisen. Hier kommt nicht nur Doyles Bewunderung für die genannten Filme zum Ausdruck, vielmehr ergeben diese Hinweise auf das „Swinging London“ einen zusätzlichen Sinn. Sie erzählen vom Ende einer bestimmten Form der Popkultur, die durch Techno abgelöst worden ist. Gewandelt hat sich eine ganze Jugendkultur, die sich vordergründig über das Nein-Sagen definierte. Im Gegensatz zu Tim Burton inszeniert der englische Regisseur seine Zitate erkennbar und geradezu wörtlich.

Zitate müssen sich jedoch nicht zwingend auf vermeintlich große Filmklassiker beziehen, sondern sind ein geläufiger Bestandteil populärer Kultur. Man denke nur an die *Scream*-Trilogie (1996, 1997, 1999, S. 412), in der beständig auf erfolgreiche Horrorfilme wie *Nightmare on Elm Street* (ab 1984) oder *Halloween* (ab 1978) angespielt wird. Was Zuschauer und Filmfiguren dabei verbindet, ist die genaue Kenntnis dieser Horrorschocker. Der Reiz des *Scream*-Sequels besteht gerade darin, dass permanent mit

der Erwartungshaltung des Zuschauers gespielt wird. Dieser glaubt zu wissen, wie sich die Handlung weiterentwickelt. Dabei wird er immer wieder aufs Glatteis geführt, weil alles anders kommt als erwartet. In den 90er Jahren ist filmische Selbstreflexion keine exklusive Eigenart des Autorenfilms mehr, sondern zu einem gängigen Bestandteil des Mainstream-Kinos geworden.

## Nicht-lineares Erzählen

Neben der Beschleunigung der Bilder und der Lust am Zitat ist als dritte formale Eigenart des Kinos der 90er Jahre die Erkundung nicht-linearer Erzählformen zu nennen. Am experimentierfreudigsten waren in dieser Hinsicht Quentin Tarantino und Steven Soderbergh. Doch während Tarantino sich stärker für die unerwarteten Pointen eines episodenhaften Erzählens und die daraus resultierende Relativität des Inhalts interessiert, nutzt Soderbergh seine Erzähltechnik für eine besonders elegante Filmsprache. Beide Regisseure verbindet, dass sie in ihren Filmen anspruchsvolle Konstruktionen aus Vor- und Rückblenden verwenden, die nicht sofort zu durchschauen sind, vielmehr erst im Laufe des Films verständlich werden. Der Sinn des einzelnen Filmbildes ergibt sich nicht mehr wie in einer linearen Erzählung aus dem unmittelbaren Zusammenhang, sondern wird erst ganz am Ende verständlich, wenn sich alle Elemente zusammenfügen. Dem Zuschauer kommt die Aufgabe zu, die Geschichte zu rekonstruieren.



Wenn in Soderberghs *The Limey* (1999, S. 668) eines der ersten Filmbilder den Hauptdarsteller zeigt, wie er von England nach Amerika fliegt, glauben wir zunächst, er sei unterwegs, um den Tod seiner Tochter zu untersuchen. Wenn der Film am Ende das gleiche Bild zeigt, ist klar, dass sich die Geschichte zum großen Teil in der Erinnerung des Protagonisten abgespielt hat. In Wahrheit war das erste Bild das letzte, was der Spannung des Films jedoch keinen Abbruch tut. Es ist vielmehr äußerst konsequent, weil durch diesen erzähllogischen Einfall die Einsamkeit dieses Mannes zum Thema wird, der nurmehr in den Bildern seiner Erinnerung lebt. Ähnlich kunstvoll sind auch *Out of Sight* (1998, S. 556) desselben Regisseurs und David Finchers *Fight Club* (1999, S. 624) komponiert.

Doch das berühmteste Beispiel aus den 90er Jahren für die Kunst des nicht-linearen Erzählens ist zweifelsohne *Pulp Fiction* (1994, S. 234). Mit diesem Werk gelang Quentin Tarantino der Kultfilm des letzten Jahrzehnts, der in mehreren Hinsichten bemerkenswert ist. Zunächst sei auf die besondere Erzählform hingewiesen. Die episodische Darstellungsweise erschwert es dem Zuschauer, in einem traditionellen Sinn Haupt- und Nebenfiguren zu unterscheiden. Alle Geschichten spielen im Umfeld des Gangsterbosses Marsellus Wallace. So beginnt der Film mit den beiden Killern Jules und Vincent, die für Marsellus einen Auftrag durchführen, als sie betrügerische Geschäftspartner bestrafen. Nun entwickelt sich eine schräge und unvorhersehbare Geschichte, die einen der beiden Killer am Ende das Leben kosten wird. Quentin Tarantinos *Pulp Fiction*, der von einem Kritiker einmal als „joyride durch die Filmgeschichte“ bezeichnet

wurde, enthält zahlreiche cineastische Anspielungen. Der Regisseur mag vielen gar als Virtuose eines solchen Zitatekinos gelten. Aber dies macht nicht wirklich die Besonderheit seines Films aus. Vielmehr scheint es, als würde Tarantino auf eine perfide Weise seinen Film als Labyrinth inszenieren, als einen Ort ohne Ausgang. Schon das Spiel mit den Zitaten dient mehr der Verwirrung als der Klärung. Jede nur denkbare Form des Zitats findet in seinem Film Verwendung. Um ein prominentes Beispiel zu nennen, sei auf den ominösen Koffer verwiesen, der aus sich selbst heraus zu leuchten scheint, wenn man ihn öffnet. Dieses Requisit erinnert an Robert Aldrichs Film *Rattennest* (*Kiss me deadly*, 1955), in dem schon damals das gleiche Motiv verwendet wurde. Wir erfahren nie, was sich wirklich in dem Koffer befindet, sondern hören lediglich, wenn von ihm die Rede ist, oder sehen das ominöse Licht aus seinem Inneren scheinen.

Selbst die Besetzung der Rollen scheint durch die Filmgeschichte inspiriert. John Travolta kommentiert in einer Tanzszene mit Uma Thurman seine Vergangenheit als Schauspieler und seinen Erfolg mit *Nur Samstag Nacht* (*Saturday Night Fever*, 1977). Christopher Walken gibt einen Vietnamveteranen, als er dem jungen Butch die Uhr seines Vaters überreicht, und spielt damit auf seine Rolle in *Die durch die Hölle gehen* (*The Deer Hunter*, 1978) an. Und Bruce Willis, der allen Zuschauern aus zahlreichen Actionfilmen als zynischer Held vertraut ist, verkörpert einen Boxer, der am Ende unbestechlich geblieben ist und Charakter bewiesen hat. Ein solches Aufgreifen von Rollenklischees bekannter Schauspieler ebenso wie die vielen Anspielungen lassen jede außerfilmische Realität vergessen.



## Im Labyrinth der Bilder

Noch radikaler ist die Zeitstruktur des Films. Nachdem Vincent Vega erschossen wurde, taucht er in einer der nächsten Szenen wieder auf. Dies ist natürlich nur möglich, weil Tarantino sich einer chronologischen Darstellung verweigert. Der Film beginnt nicht mit der am weitesten zurückliegenden Szene, sondern greift, ohne dass der Zuschauer dies ahnt, vor. Genial ist dieser Schachzug, weil er uns etwas Prinzipielles deutlich machen kann: Filme finden nicht als eine Abfolge von Jetztpunkten, sondern im Futur II statt. Sie spielen in der vollendeten Zukunft. Mit *Pulp Fiction* befinden wir uns in einer Zeitschleife, die wir nicht mehr verlassen können. Der Killer Vincent Vega wird erschossen, als er die Wohnung des Boxers Butch überwacht, der ihren gemeinsamen Boss Marsellus betrogen hat. Wenn Vega in der übernächsten Szene wieder auftaucht, kann es sich nur um eine Rückblende handeln. Die Geschichte ist wieder am Ausgangspunkt angelangt, und wir erfahren, was sich nach der Erledigung des ersten Auftrags von Jules und Vincent Makabres ereignet hat. Auch wenn der Zuschauer einen in sich schlüssigen Zusammenhang zwischen den einzelnen Episoden des Films ausmachen kann, wird in dessen Verlauf deutlich, dass immer noch weitere Ereignisse zwischen dem zunächst als Zeitkontinuum begriffenen Geschehen liegen könnten. Die Zeit erscheint endlos teilbar und immer könnte über ein weiteres Ereignis berichtet werden, das zwischen den schon bekannten Geschichten liegt. Ganz so wie bei einem Menschen, der gedankenlos vor sich hin-

plaudert und stets neue Aufhänger für weitere Geschichten findet. Die erst im Rückblick nachvollziehbare Chronologie der Episoden tritt bei dieser anekdotischen Erzählhaltung in den Hintergrund. Stattdessen halten die gleichermaßen witzigen wie makabren Ereignisse den Zuschauer in Atem und lassen die Frage nach der Logik des Erzählten in den Hintergrund treten. Der Reiz einer solchen Erzählweise liegt in einer Art Verrätselung, die den Zuschauer in ein Bilderlabyrinth schickt. Das Ganze mutet an, als zappe Tarantino lustvoll durch die unterschiedlichen Genres so wie viele Zuschauer durchs abendliche Fernsehprogramm.

## Gefährliche Fiktionen

Die Frage der Genres ist sicherlich ein weiterer wichtiger Aspekt der 90er Jahre. Konnte man zu Beginn des Jahrzehnts den Eindruck gewinnen, dass immer mehr Filme die Genres auf eine neue und interessante Weise mischen, entstanden am Ende des Jahrzehnts mit *Titanic* (1997, S. 500) und *Der Soldat James Ryan* (1998, S. 598) „reinrassige“ Genrefilme scheinbar längst überwundener Gattungen. Darüber hinaus hat sich im Laufe der Dekade immer stärker die Tendenz abgezeichnet, vermehrt digitale Bilder einzusetzen. Mit *Toy Story* (1995, S. 304) entstand der erste vollständig am Rechner erstellte abendfüllende Spielfilm. Aufwändige historische Kulissen lassen sich heute mit Hilfe von Computern simulieren. Man denke nur an das Colosseum in Ridley Scotts *Gladiator* oder den durchs Meer rauschenden



Luxusliner in James Camerons *Titanic*. Dies gilt natürlich erst recht für George Lucas' *Star Wars: Episode 1* (1999, S. 692) mit seinen Aufsehen erregenden Stunts. Welche Entwicklungen hier noch bevorstehen, lässt sich nur schwer prognostizieren. Als Genre wird dies wohl am ehesten den Actionfilmen betreffen.

Mit den Schlagworten Beschleunigung, Zitatekino und nicht-lineares Erzählen sollten drei Paradigmen benannt werden, die zwar nicht das Kino im Ganzen, aber wichtige Filme in den 90er Jahren auszeichnen. Damit ging die Behauptung einher, dass alle drei Phänomene im Video eine wichtige Voraussetzung haben. Beschleunigung wirft die Frage nach dem Verhältnis von Zeit und Wahrnehmung auf. Zitate verbinden Vergangenes und Gegenwärtiges und verweisen auf das notwendige Wechselspiel von Tradition und jeweiligem Gegenwartskino. Nicht-lineares Erzählen schließlich ist eine Art Gedankenspiel, das verdeutlicht, inwiefern Fernsehen und Kino weniger unsere Welt abbilden, als eine eigene Wirklichkeit konstruieren.

Am Ende der 90er Jahre haben einige Filme die damit einhergehende erkenntnistheoretische Frage mit pessimistischer Perspektive aufgegriffen. Man denke an Peter Weirs Mediensatire *Die Truman Show* (1998, S. 540), oder rufe sich Terry Gilliams *Twelve Monkeys* (1995, S. 312), David Cronenbergs *eXistenz* (1999) und Larry und Andy Wachowskis *Matrix* (1999, S. 606) in Erinnerung. Allesamt Filme, die den Zuschauer zu verunsichern suchen und danach fragen, ob sich die Menschen über die wahre Gestalt der Welt womöglich täuschen. In den genannten Filmen wird die Relativität aller Wahrnehmung, die mediale Vermitteltheit von Ereignissen und die „Ent-

wirklichung der Welt“ zum Thema. Sei es, dass uns „Wirklichkeit“ von den Medien nur vorgegaukelt wird oder eine gigantische Verschwörung im Gange ist. Solche Filme zeugen vom Unbehagen, mit dem wir das eine Jahrtausend verlassen haben und ins nächste eintreten. Wie sehr die damit verknüpften apokalyptischen Vorstellungen dem Pessimismus einer Zeitenwende geschuldet sind, bleibt dahingestellt. Immerhin sei betont, dass das Kino selbst dieses Unbehagen formuliert.

Film, Fernsehen und Video sind in der gegenwärtigen Welt omnipräsent. Je mehr Zeit wir vor Leinwänden und Bildschirmen zubringen, desto entschiedener müssen wir die Möglichkeiten und Grenzen dieser Medien befragen. Dabei wird man feststellen müssen, dass es wohl nie einen natürlichen oder angemessenen Umgang mit Medien geben kann. Wie sollte dies auch funktionieren? Freiwillige Selbstbeschränkung? Nur einen Film pro Woche? Oder doch besser einen pro Tag? Man weiß, dass gute Filme süchtig machen. In dieser Hinsicht geht es dem Kino auch nicht besser als den älteren Medien, ob es sich nun um das Radio oder um das Buch handelt.

Medienkritik jedenfalls existiert nicht erst, seit es den Fernseher gibt. Vor langer Zeit führte die maßlose Lektüre von Romanen einen Spanier namens Don Quixote dazu, gegen Windmühlen zu kämpfen und sich selbst für einen Ritter zu halten. Ein klassischer Fall von Realitätsverlust durch Medienkonsum. Allerdings wird man trotz aller Einbildungen die guten Absichten dieses Ritters von der traurigen Gestalt nicht bestreiten können und zugeben müssen, dass er einiges erlebt hat.

Jürgen Müller