

Wolfgang Wildgen
(Universität Bremen)

Dynamische Strukturen filmischer Narration

Vortrag an der Universität Bremen,
Vortragsreihe: **Recent Paradigms of Film Studies**
14. Mai 2014; 16:00 Rotunde, Uni. Bremen

Homepage des Autors: <http://www.fb10.uni-bremen.de/lehrpersonal/wildgen.aspx>

Abstract

- Im Zentrum der Erzählfunktion stehen die Wiedergabe von Geschehen und Handlung sowie deren Kommentierung und Evaluation.
- Durch die physikalisch-chemische Erzeugung des Fotos bzw. Fotogramms im Film ist ein grundlegender Realismus gegeben, der nicht eliminierbar ist.
- Kinematik und Dynamik können von physikalischen Analoga ausgehen, da dort die grundlegenden Gesetzmäßigkeiten am deutlichsten sein; dies bedeutet keinen Reduktionismus.
- Die Kinematik und Dynamik im Film kennt darüber hinaus weitere Ebenen, welche sowohl dem Realismus als auch der Fiktion im Film zugrunde liegen.
- Stufen der Dynamik sind: Starre (Mangel an Bewegung), einfache Bewegung, Verquickung von mehreren Bewegungen, Konflikt, Katastrophen, Chaos.
- Der Action-Film wird anhand der drei letzten James Bond-Filme *Casino Royale*, *Ein Quantum Trost* und *Skyfall* untersucht.

Was sind „dynamische Strukturen“?

- In der Sprache beschränkt sich die Dynamik auf die **Abfolge der Einheiten** (Phoneme, Morpheme, Syntagmen, Kapitel usw.) und im mündlichen Gebrauch zusätzlich auf Satzmelodie, Rhythmus und Hervorhebungen.
- Beim Foto und verstärkt beim Film kommt der **dargestellte Raum** (auf zwei Dimension verflacht, mit simulierter dritter Dimension) hinzu und die (simulierte) kontinuierliche Bewegung.
- Dynamik bedeutet jetzt Bewegung im Raum (**Kinematik**), Darstellung von Kräften (Motiven) und deren Wirkungen in ihrer Kontinuität (**Dynamik**).

Abschied von **strukturalistischen** Festlegungen und Beschränkungen

- Metz argumentiert im Rahmen der Ordnung: *Paradigma* und *Syntagma*, die Jakobson etabliert hatte; d.h. zum einzelnen Zeitpunkt Wahl aus einer Liste (Paradigma), dann Verkettung der jeweiligen Wahlen unter den Beschränkungen der Syntagmatik. Man spricht auch von einem Stapelautomaten und einer diskreten Dynamik.
- Der Film erzeugt einen **kontinuierlichen, mehrdimensionalen** Wahrnehmungsraum und ist deshalb in dem Jakobsonschen Schema nicht zu erfassen. Ein halbes Jahrhundert linguozentrischer Modellversuche ist daran gescheitert.

Realismus und Dynamik im Film

Die realistische Grundlage des Films ist bereits mit dem Fotogramm gegeben. Dessen Ikonizität ist nicht auslöschar.

Innerhalb dieser Grundeinstellung sind Ebenen der Dynamik zu unterscheiden:

- Die Starre (bei Gesichtern) oder das Stimmungsbild (Landschaften, Städte) eventuell mit diegetisch irrelevanten Mikrobewegungen.
- Die einfache Bewegung (*ein* Bewegtes bzw. Bewegendes),
- Mehrere Bewegungen in Koordination (z.B. in der Jagd),
- Konflikte und deren Folgen (z.B. Zerstörung und Tod),
- Chaos in der Interaktion oder dessen Kontrolle.

Ebenen des Realismus im Film (jenseits des Photogramms)

- Realismus in Bezug auf die *Wahrnehmung*. Die Ikonizität wird auf die Wahrnehmungsperspektive und deren Automatismen eingestellt.
- *Prozess-Realismus*. Beim Verstehen des Bildes und der Bildfolge wird eine kontextabhängige Desambiguierung geleistet. Diese kann im Film (im Bild) unterstützt oder verhindert/blockiert werden (z.B. in *mind game movies*).
- *Inhaltsrealismus*. Eine Auswahl (nicht die Totalität) realistischer Szenen wird ausgewählt (typisch für Dokumentarfilme).

Dieser *Unterscheidung* entsprechen unterschiedliche Gesetzmäßigkeiten, denen die Dynamik unterworfen ist.

Räume und Raumkonstruktionen

- **Landschaften** und **Örtlichkeiten**, die sorgfältig ausgewählt oder rekonstruiert werden.
- **Private** Räume. Sie dienen zur Darstellung der Eigenschaften der Aktanten und Räume der **Macht**. Sie repräsentieren Machtbeziehungen zwischen Gruppen und Personen.
- **Übergangsräume** (Passage, Transit). In Straßenszenen, Hotels, Zügen, Lufthäfen werden charakteristische Wege der Handlungen und die dabei wirkenden physischen und emotionalen Kräfte sichtbar gemacht.
- **Labyrinthische** Räume. Die Handelnden und noch mehr die Zuschauer verlieren im angebotenen Raum die Orientierung oder finden nur mühsam den rettenden Ausgang.
- **Artifizielle** Räume (z.B. medial konstruiert) und **virtuelle** Räume, die digital gestaltet sind.



Dogville. Lars von Trier. Dänemark u.-a., 2003.
Die realen Raumbegrenzungen (Wände, Türen usw. sind schematisiert. Der Zuschauer schaut durch die Wände. Es dominieren Beziehungen (Abhängigkeiten, Macht, Gewalt)



Zusätzlich gibt es die mediale Welt der „Show“

The Truman Show, USA, 1998, Peter Weir
Die Scheinwelt > Anstoßen an die Grenze > Berühren der Grenze > Durchschreiten.
Der Handelnde muss die Grenze entdecken, der Zuschauer weiß besser Bescheid als er.



Die Stadt als Labyrinth in: Metropolis von Fritz Lang; Deutschland 1927.



Bewegung im Raum

- Spielt der Film in **architektonischen Innenräumen**, so können Elemente der Architektur: Türen, Treppenaufgänge, Fenster, enge Korridore, Raumteiler, ja Möbel eigene Rahmungen innerhalb des Formats erzeugen und dadurch den Raum gliedern und Bewegungsabfolgen steuern.
- Die **Blickrichtung** der Person (und der Kamera) kann nach unten gehen (von einem Balkon, einem Fenster in der oberen Etage in den Hof, auf die Straße) oder hinauf in ein Treppenhaus oder besonders extrem in eine Felswand beim Klettern (entsprechend hinab in den Abgrund).
- Die sich bewegende Person kann im Vordergrund fokussiert sein, der umgebende Raum fließt dann an der Person vorbei; die Bewegung kann aber auch dadurch zustande kommen, dass sich **die Kamera bewegt**, bzw. die Einstellung von einer Totalen zur Nahaufnahme variiert wird.

Vertigo, USA, 1958 von
Hitchcock

Blick in die Tiefe



Rear Window, USA, 1954
von Hitchcock

Blick aus dem Fenster



Bewegung der **Kamera** und der „subjektive Blick“

- Wichtig ist auch die Bewegung der Kamera: Einstellungswechsel, Zoom oder die bewegte Kamera auf einem Kameraschlitten, Fahrzeug oder Kran. Sie folgt der Bewegung der Akteure und simuliert die **Bewegung eines imaginierten Zuschauers**.
- Ab den 50er Jahren wird die **Handkamera** zur Simulation der natürlichen Aufmerksamkeitsbewegung des Zuschauers eingesetzt (der „subjektive Blick“; frühe Formen sind die “Schlüsselloch-Effekte“ oder Maskenaufnahmen).
- Die **Steadycam** perfektioniert ab den 70er Jahren die Technik der Handkamera. Sie kann von einer Person getragen werden, die den Akteuren folgt oder ihnen vorangeht.
- Beispiele intensiver Kamerabewegung: **Außer Atem** (Frankreich, Godard, 1960), **Rocky in town** (USA, Avildsen, 1976), **Marathon Man** (USA, Schlesinger, 1976).



Belmondo in „Außer Atem“
Die Kamera bewegt sich vor
den Akteuren auf der Straße

Stallone in
„Rocky in town“



Die Steadycam
bewegt sich vor
oder hinter den
Akteuren wie ein
bewegter Spiegel.

Dustin Hoffman in „Marathon
Man“



Typen der Kinematik:

A: **Bewegungsmangel** oder Starrheit

- Das klassische Landschafts- oder Architekturbild in der Kunst kennt eine Entsprechung in deskriptiven Szenen des Films.
- Das Portrait hat eine Entsprechung in Nahaufnahmen des Gesichts, die häufig eine charakteristische Starrheit aufweisen.
- Diese kann auf verborgene emotionale (im Liebesfilm) oder kognitive Prozesse (im Kriminalfilm) verweisen.
- Das mechanische Pendant ist der gedämpfte Pendel, der das System in der Nähe des Ruhepunktes verharren lässt.

Quasi-Standbilder im Film: Königin Christina mit Greta Garbo



15 Szene vor der Aufgabe des Königs

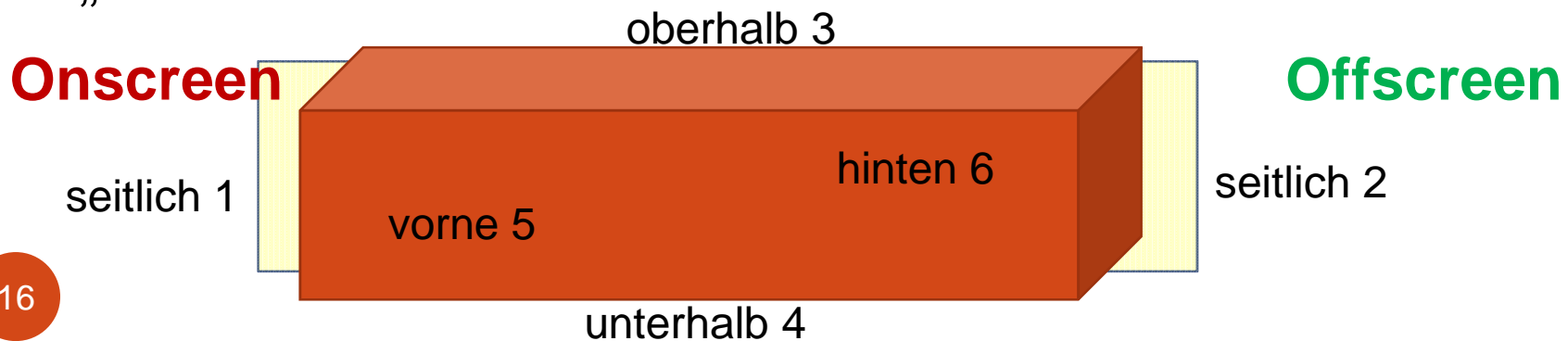


Szene am Ende des Films



B: Einfache Bewegung

1. Die Bewegung eines Flusses, der Passanten, des Verkehrs oder des Windes und der Wellen. Dies ist die **ewige Bewegung** vom Typ des „panta rhei“ bei Heraklit.
2. Die zielgerichtete Fortbewegung. Sie hat zwei Begrenzungen: **Start** und **Ziel**. Häufig dominiert das Ziel; z.B. der äußerste Westen im Westernfilm (frontier).
3. Räumlich strukturierte Bewegungen. Der Raum hat Grenzen und Übergänge. Diese werden von der Bewegung durchmessen. Burch (1981) zählt sechs **Grenzflächen** des „Filmkubus“ auf.



Bonnie and Clide,
USA, 1967
Schluss-Szene



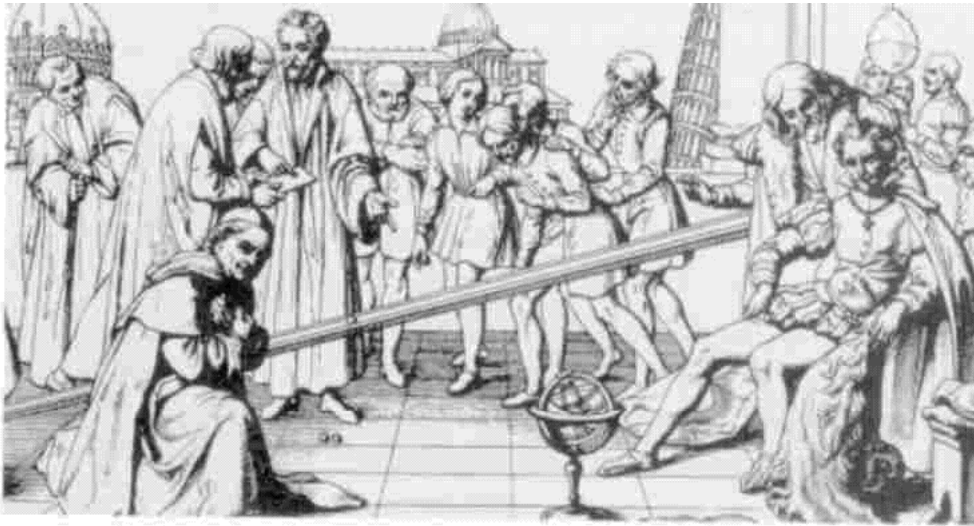
1. Fahren (mit dem Auto)
2. Anhalten
3. Konfrontation
4. Tod



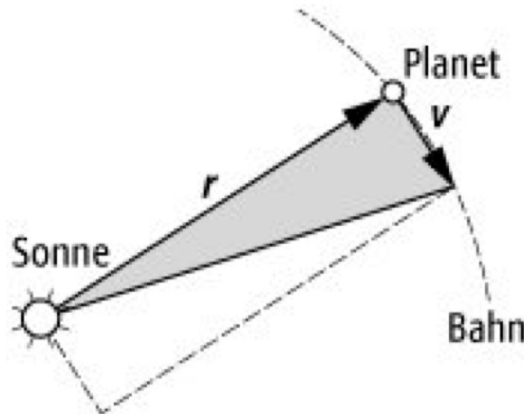
Physikalische Analoga

- Galileis schiefe Ebene oder der freie Fall entsprechen der Bewegung mit einer stetigen Beschleunigung. Im allgemeinen Fall ist die Bewegung relativ zu einem Raum kräfteelos (inert).
- Die Kreisbewegung der Planeten (seit Kepler deren elliptische Bahn). Sie ist die Addition verschiedener Kräfte: die Inertie der geraden Bewegung und die Gravitationskraft, die zusammen die Kreisbewegung ergeben.
- Bei drei sich in Abhängigkeit voneinander bewegenden Körpern treten chaotische Modi auf. Wenn diese sehr verschieden groß sind, bleibt das System relativ stabil (so das System der Planeten um die Sonne).

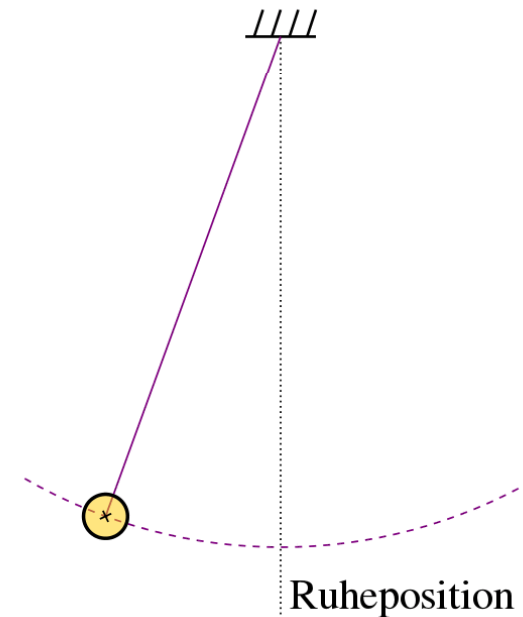
Bewegung, Geschwindigkeit, Beschleunigung, Komplexität, Kräfte



Galileis Experiment zur Bewegung auf einer schiefen Ebene: Die Geschwindigkeit nimmt mit dem Quadrat der Zeit zu.



Kepler: der Planet überdeckt in gleicher Zeit die gleiche Fläche. Anziehungskraft der Sonne (Gravitation) gegen Fliehbewegung (Inertie).



Einfache Pendelbewegung

C: Mehrere sich beeinflussende Bewegungen

- Die physikalischen Analoga sind hintereinander geschaltete Pendel, welche den Anfangsimpuls weiterleiten.
- Komplizierter sind gekoppelte Pendel. Diese können stabile Modi haben, etwa die Bewegung von Zweibeinern, Vierbeinern oder Insekten.
- Chaotische Modi treten bei Doppel- oder Mehrfachpendeln auf.

Gekoppelte Dynamik im Film

- Domino-Effekte: ein Geschehen löst das nächste aus. Beispiele: Mordserien im Kriminalfilm oder bei der Montage von Ursache-Wirkungsfolgen. Beispiel: Eisenstein, das Massaker auf der Treppe in Odessa.
- Verfolgungs- und Fluchtsequenzen.
- Parallele Ereignisabfolgen, die punktuell verknüpft werden.

Letztere werde ich näher an Hand der jüngsten Bondtrilogie beschreiben.



Grunddynamik der Verfolgung:
A verfolgt B (im Raum, mit Hindernissen) als Stereotyp im Western

Reiter verfolgt Kutsche



Emotion und Spannung im Action-Film

- Die affektive Dynamik hat ihre eigene Kontinuität und Dauer (physiologisch begründet in der Erregungsausbreitung).
- Sie definiert bestimmte Erwartungshorizonte, die wiederum die Spannung erzeugen.
- Eine komplexe Diegesis wird erst durch diese emotionale Struktur erzwungen/ermöglicht. An ihr orientiert sich auch die musikalische Dynamik, die dadurch auch eine narrative Funktion erfüllt.
- Die emotionale Grunddynamik ist eine der Suchens (SEEKING in Pankseep, Affective Neuroscience, 46), die evolutionär mit der Nahrungssuche und der Jagd verbunden ist.
- Rhythmen des Wechsels unterscheiden einzelne Filmgenres und Filme (z.B. der schnelle Wechsel im Film Casablanca); vgl. Eidsvik, 2007.

Die Verfolgungsszenen im Vorspann (von ein Quantum Trost)

Ort der Verfolgungsjagd: Gardasee, Straßentunnel



24

Verfolgung in den Marmorbrüchen von Carrara

Bond erschießt den gegnerischen Fahrer

Parallele Verfolgungen in Siena (Pallio vs. Jagd über die Dächer)



Bond jagt den Verbrecher
über die Dächer Sienas

Pferderennen in Siena (Pallio)
Die Wege überschneiden sich
kurzzeitig.

Kampf in der Kuppel



Kontext: schwankende Gerüste, schwingende Seile, fallende Waffen)

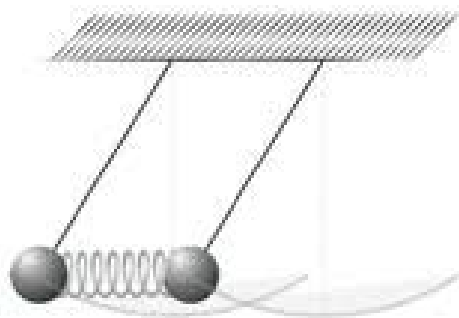
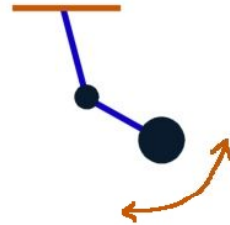


Steigerung der Dynamik (bis zum Chaos)

Pendel



Doppelpendel



- Die Bewegung von Bond ist von dem Pendeln des Seils und der Drehung des Stahlarms, an dem das Seil hängt, abhängig. Dass Bond im letzten Moment an seine Waffe kommt und den Gegner, der ebenfalls seine Waffe gefunden hat, erschießt, grenzt an ein Wunder.
- Das erweiterte Muster kann man als ein gekoppeltes Pendel beschreiben (wenn beide am Seil hängen) oder als ein Doppelpendel (wenn sich der Balken, an dem das Seil hängt, bewegt).



**Kampf im Foyer
des Theaters
(Schusswechsel
im Film)**

**Kampf auf der
Bühne in
Bregenz (in
der Oper
'Tosca').
Tosca ersticht
den Erpresser
Scarpia**





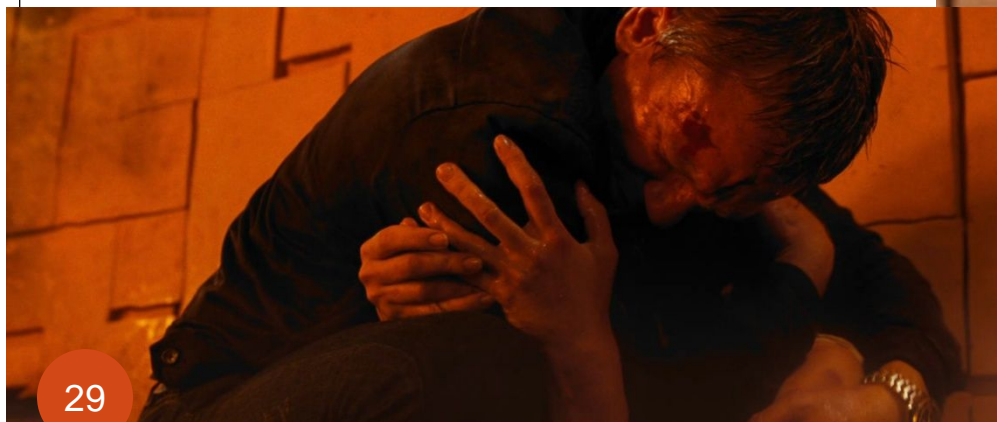
**Die parallelen Kampfhandlungen
im explodierenden Hotel**

**Bond
gegen
Greene**

**Camille
gegen den
General**



**Bond schützt seine
Partnerin vor den
Explosionen**



Wechsel zwischen Langsamkeit und Beschleunigung

- Die Bewegung kann direkt beschleunigt werden, indem sich die Akteure schneller bewegen oder schnellere Fortbewegungsmittel benützen. Es kann aber auch die Schnittfolge beschleunigt werden oder beides.
- Die Beschleunigung hat natürliche Grenzen in der Wahrnehmungsfähigkeit des Zuschauers; dies betrifft die phänomenologische Ebene der Dynamik. (Die physikalische Begrenzung beim Schauspieler oder Stuntman kann durch technische Mittel manipuliert werden).
- Als Komplement tritt eine Beruhigung, Verlangsamung ein. Diese schafft einen Raum der Besinnung, fördert die Erzeugung von Emotionen und Stimmungen.



- Die Kampfszenen im Hotel enden mit einer Art Versöhnung der überlebenden Protagonisten, Bond und Camille, deren Wege später aber wieder auseinander gehen.
- In den frühen Bondfilmen werden Bond und das „Bond-Girl“ am Ende in Frieden vereint. Siehe dazu das Ende des ersten Bond-Films *James Bond jagt Dr. No* (1962),
- Im Jubiläumsfilm von 2012 *Skyfall* hält Bond gegen Ende seine sterbende Chefin M in den Armen.

Dynamik und narrative **Ökonomie**

- Da die Beschleunigung schnell an ihre Grenzen stößt, muss auch der Action-Film Phasen der Beschleunigung und der Entschleunigung verbinden. Dadurch ergibt sich ein Grundrhythmus von **schnell** versus **langsam**, der sich die Erzählung unterordnen muss und welche auch die musikalische Begleitung steuert.
- Teilabschlüsse (Phasenenden) gliedern den Film (wie Kapitel im Buch), der Held besteht eine Prüfung, entrinnt einer Gefahr.
- Insgesamt wird eine Balance angesteuert, die aber für die einzelnen Filmgenres unterschiedlich ist. Man kann von einer *Ökonomie* der narrativen Dynamik sprechen.

Dynamik und Filmgenre

- Die untersuchten Beispiele betrafen den Actionfilm und sind auch typisch für die Genres wie den Western, den Gangsterfilm, den Kriminalfilm, den Horror- und den Katastrophenfilm usw. (häufig: „last minute rescue“)
- Andere Genres, wie der Liebesfilm (das Melodrama) weisen andere dynamische Strukturen auf, obwohl die Ökonomie ähnlich ist.
- Manche Traditionen fixieren einen Typus der Dynamik. So wird im klassischen Hollywoodfilm ein Happy End vorgeschrieben, der Western fixiert ganze Verlaufsmuster.
- Verschiedene Zuschauer bevorzugen verschiedene Genres und deren Dynamik. Sie wird die Dominanz von Verfolgung, Kampf und Konflikt statistisch von Männern bevorzugt, während Frauen personen- oder familienorientierte narrative Muster bevorzugen. Dies mag evolutionäre Wurzeln haben (vgl. Kramer, 2007: 136ff).

Dynamik oder Konfiguration

- Statische Relationen, etwa binäre Oppositionen wie bei Jakobson oder Relationsquadrate wie bei Greimas (carré sémiotique) unterschlagen Raum, Zeit und Bewegung und können deshalb für eine Filmanalyse nicht genügen.
- Geometrische Konstellationen, siehe Souriaus Dreiecks- und Viererkonstellationen im Drama, sind eine Abstraktion dynamischer Konfliktsituationen und deshalb in das dynamische Paradigma als Randfälle zu integrieren.
- Stabilitätskriterien für Ereignisabfolgen und Beschleunigungs- oder Entschleunigungsphasen, die Analyse von Konfliktmustern und Katastrophen, Übergänge zum Chaos bzw. dessen Vermeidung sind wichtige Aspekte, die bei der Filmanalyse eine zentrale Stellung beanspruchen können.
- Die linguozentrische Betrachtung des Films muss auf jene Fälle beschränkt werden, wo durch Montage oder andere Eingriffe eine pseudotextuelle Diskretisierung und Verkettungsstruktur des Films erzwungen wurde oder wo sich Einflüsse der Textvorlage auf die Filmstruktur nachweisen lassen.

Anmerkung zu Code und Ästhetik des Films

- Das **Massenmedium** Film und Fernsehen nutzt allgemeine Wahrnehmungs- und Verständigungskompetenzen; es findet aber auch ein Lernprozess insbesondere beim filmsozialisierten Publikum statt. Man sollte deshalb zwischen **allgemeinen** Gesetzmäßigkeiten und **kulturellen Codes** unterscheiden.
- Die kulturellen Codes sind historisch veränderlich (wie alle visuellen Codes sind sie weniger stabil als sprachliche Codes). Dabei kommen viele **kontingente Faktoren** wie: politische Hintergründe, Theorien, Ideologien, individuelle Motivationen der Filmschaffenden oder Vorlieben eines speziellen Publikums, sowie experimentelle Grenzversuche, zum Tragen.
- Entsprechend sind eine **allgemeine**, in der menschlichen Sehkompetenz begründete und eine **spezifische**, auf kulturelle Innovationen und Traditionen fußende Ästhetik zu unterscheiden.

Literaturhinweise (ohne Arbeiten des Autors)

- Anderson, Joseph D., Barbara Fisher Anderson, Daniel Meyer-Dinkgrafe (Hg), 2007. Narration and Spectatorship in Moving Images, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge.
- Bordwell, David, 1985. Narration in Fiction Film, Routledge, London.
- Burch, Noël, 1983. Theory of Film Praxis (Praxis du cinéma, engl.), Secker, Warburg, London.
- Kramer, Mette, 2007. The Epistemology of Gaze, in: Anderson et al., 2007: 136-147.
- Panksepp, Jaak, 2004. Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions (Series in Affective Science), Oxford University Press, Oxford.
- Pranger, Regine, 2012. Zur Theoriegeschichte der filmischen Raumkonstruktion und ihrer Aktualität als Gegenstand einer historischen Bild- und Medienwissenschaft, in: Idem (Hg), Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden, Schüren, Marburg: 12-53.
- Schemikau, Mirko, 2006. In Bewegung – der schwebende Blick der Steadycam, in: Koebner, Thomas und Thomas Meder in Verbindung mit Fabienne Liptay (Hg.), Bildtheorien und Film, edition Text + Kritik (Boorberg Verlag), München: 3166-334.

Neuere Schriften des Autors zur visuellen Semiotik

- Wildgen, Wolfgang, 2014a. Dynamic Meaning Construction in Action Films (specifically in the last Bond Trilogy), in: Festschrift Per Aage Brandt (hrsg. von Mey und Rosenbaum), Aarhus (im Erscheinen).
- Wildgen, Wolfgang, 2014b. Chaos und Kunst bei Jackson Pollock, in: Art Value, 13 (im Erscheinen)
- Wildgen, Wolfgang, 2013a. Visuelle Semiotik. Die Entfaltung des Sichtbaren. Vom Höhlenbild zur modernen Stadt. Transcript, Bielefeld.
- Wildgen, Wolfgang, 2013b. Erzählung und Action im James Bond-Film: Ein Quantum Trost, in: Bateman, John, Matthis Kepser und Markus Kuhn (Hg.), Film, Text, Kultur. Beiträge zur Textualität des Films, Schüren, Marburg: 321-345.
- Wildgen, Wolfgang, 2010a. Geometry and Dynamics in the Art of Leonardo da Vinci. in: Cognitive Semiotics, 5: 1-30.
- Wildgen, Wolfgang, 2010b. Chaos und Ordnung in der abstrakten Kunst der Moderne , in: Kodikas/Code, 33, 1-2: 101-121.
- Wildgen, Wolfgang, 2009. Metarepresentation, Self-organization and Self-reference in the Visual Arts, in: Wildgen, Wolfgang und Barend van Heusden (Hg.), 2009. Metarepresentation, Self-organization and Art, Lang, Bern: 173-199.