



Film Worlds

Zur Neukonzeption von filmischer Repräsentation, Temporalität und Reflexivität

Daniel Yacavone, University of Edinburgh

Narrative Filme werden von Filmkritikern und Filmtheoretikern oft mit dem Begriff ‚Welt‘ in Verbindung gebracht. Aber worauf verweist dieser Begriff? Und was sind ‚Filmwelten‘? Inwiefern ähneln sie oder unterscheiden sich von den Welten, die in Literatur, Theater oder Malerei generiert werden? In diesem Beitrag wird dafür argumentiert, *film worlds* als komplexe Objekt-Erfahrungen mit einerseits symbolisch-kognitiven und andererseits affektiven Dimensionen aufzufassen.¹ Eine Theorie, die sich anschickt, die Spezifik der *film worlds* theoretisch zu fassen, muss, um ihrer Komplexität gerecht zu werden, sowohl ihre Konstruktion, Herstellung und objektive Existenz als auch die subjektive Erfahrbarkeit durch den Betrachter mit einbeziehen. Im Folgenden soll eine solche Theorie mit Bezugnahme auf Konzepte, die von Nelson Goodman und Mikel Dufrenne erstmals – jedoch nicht im Kontext der Filmwissenschaft – formuliert wurden, in ihren Ansätzen skizziert werden. Durch das hier vorgestellte Konzept der *film worlds* soll somit eine neue Perspektive auf filmische Repräsentation und filmischen Ausdruck, raumzeitliche Konstellationen sowie Aspekte von Reflexivität und Autorschaft eröffnet werden. In diesem Zusammenhang ergeben sich zwei Perspektiven: Von einem ‚externen‘ Standpunkt aus betrachtet können *film worlds* einerseits als wahrnehmbare und symbolische Objekte thematisiert werden, die hinsichtlich der transformatorischen Natur ihrer *Repräsentation* an sich analysierbar sind. Andererseits können sie von ‚innen heraus‘ betrachtet werden, also als zeitgebundene, affektive und irreduzible Erfahrungen, mit Fokus auf die immersive und intuitive Natur ihres *Ausdrucks*. Die folgenden Prolegomena zu einer Theorie der *film worlds* basieren auf der Grundthese, dass sich diese beiden Perspektiven keineswegs gegenseitig ausschließen, sondern vielmehr als komplementär angesehen werden müssen. Zunächst werden beide Perspektiven getrennt voneinander vorgestellt, um sie im zweiten Teil dieses Beitrags ergänzend aufeinander zu beziehen.

¹ Der Begriff *film worlds*, hier als neues und komplexes Konzept in das Vokabular der Filmwissenschaft eingeführt, wird im Folgenden dem unspezifischeren deutschen Terminus ‚Filmwelten‘ vorgezogen, um seine spezifischen Konnotationen beizubehalten. Dieser Aufsatz ist Teil der umfassenderen Studie *Film Worlds: A New Philosophy of Cinema as Art*, die von der British Academy gefördert wird.

Filme als konstruierte Welt-Objekte

In *Ways of Worldmaking* (1978) argumentiert Nelson Goodman entlang der anglo-amerikanischen Tradition der analytischen Philosophie, dass sich Wissenschaft, Sprache und Kunst durch verschiedene konzeptuell-symbolische Systeme konstituieren, die in Abhängigkeit von spezifischen Funktions- und Referenzkontexten Welten (oder Weltversionen) erzeugen. In diesem Sinne setzen sich Welten aus Symbolen zusammen, die in einem größeren System zusammenwirken, wobei jedes System eine spezifische und potenziell ‚wahre‘ oder ‚richtige‘ Version von Realität erzeugt; eine Version der vielfältigen „ways things are“ (Goodman 1978: 3). Die verschiedenen Welten sind demnach prinzipiell inkommensurabel und können insbesondere im Hinblick auf Kunst nicht von einer in die andere ‚übersetzt‘ werden, oder nur auf die Gefahr hin, gerade das zu verlieren, was sie singular macht (Goodman 1978: 3). Für jede Welt oder jedes welterzeugende System gilt, dass das *Was* beschrieben oder repräsentiert wird notwendigerweise mit dem *Wie* zusammenhängt.

Insbesondere mit Blick auf die Kunst lässt sich Goodmans Theorie als eine Transformations- oder Relationstheorie zwischen verschiedenen Welten lesen, denn, so unterstreicht er, Welten sind aus „other older worlds“ gemacht (Goodman 1978: 7). In der visuellen Kunst, Literatur und Musik sowie im Film bedeutet „worldmaking“ demnach in erster Linie einen Prozess des „remaking“ (Goodman 1978: 6). Dabei werden die Welten von bereits existierenden Kunstwerken (und anderen relevanten symbolischen Welten oder Welt-Systemen) und die durch sie etablierten Konventionen durch einen bestimmten Stil in eine neue künstlerische Welt transformiert – eine Welt, die durch ein bestimmtes Werk exemplifiziert wird, sodass es umgekehrt ein „sample“ dieser Welt wird (Goodman 1978: 11f.). Nach Goodman sind fünf grundlegende symbolische Prozesse an der Produktion von Welten aus anderen Welten beteiligt. Diese Prozesse, die meist in Kombination miteinander auftreten, sind: „composition/decomposition“, „weighting“, „ordering“, „deletion/supplementation“ und „deformation“ (Goodman 1978: 7-17).

Obwohl Goodmans Theorie der *Weisen der Welterzeugung* (so der deutsche Titel) für die Filmwissenschaft durchaus fruchtbar gemacht werden kann, erwähnt er Film in *Ways of Worldmaking* nur ein einziges Mal. Als Beispiel für die Eigenart von einem künstlerischen Stil verweist Goodman *en passant* auf einen (Alain) „Resnais-Stil“ oder „signature“ und damit implizit auf einen spezifisch filmischen ‚way of worldmaking‘ (Goodman 1978: 34). Daraus ergibt sich die Frage, welche spezifische und generelle Relevanz Goodmans Theorie des ‚worldmaking‘ für das ‚filmmaking‘ haben kann und inwiefern seine fünf Prozesse der symbolischen Transformation die Konstruktion von *film worlds* bestimmen. Als Antwort auf diese Fragen wird hier vorgeschlagen, dass Goodmans fünf Prozesse hilfreich sind, um formale, repräsentative und reflexive Aspekte der transformatorischen Kapazität bei der Filmproduktion zu beschreiben. Diese Aspekte umfassen konkret, (1) die Art, mit der sich Filme etablierter ästhetischer und technischer Konventionen auf neuartige Weise

bedienen und damit das Vokabular kinematografischer Formen und Sprachen erweitern, (2) die Transformation der Wahrnehmung der profilmischen Realität durch den Film und ihre Bedeutung im Kontext der Repräsentation (diese Transformation schließt andere Filme und Kunstwerke durchaus mit ein), und (3) die Situierung von *film worlds* untereinander, innerhalb der Filmgeschichte und im Rahmen der Filmpraxis, also die Thematisierung filmischer (Selbst-)Reflexivität, was hier ‚inter-cinematic‘ genannt wird. Diese letztgenannte Kategorie des ‚inter-cinematic‘ schließt beispielsweise eine direkte Filmreferenz auf einen anderen Film ein oder den Gebrauch und das ‚re-working‘ von bekannten Genreelementen und schließlich auch das Phänomen des ‚re-make‘. Hier besteht nicht die Ansicht, exakte Äquivalenzen zwischen Goodmans einzelnen symbolischen Prozessen und spezifischen filmischen Techniken zu etablieren, denn das hieße, sie in ein Prokrustes-Bett zu pressen. Schließlich können identische Techniken, die im größeren Kontext der *film worlds* von Filmemachern mit unverkennbarem Stil angewendet werden, zu unterschiedlichen Effekten und Bedeutungen führen. Es wird allerdings deutlich werden, dass es weniger streng betrachtet plausibel und fruchtbar ist, Zusammenhänge zwischen diesen Prozessen und charakteristischen Eigenschaften des Filmmediums herzustellen, die Filmemachern als ‚world creators‘ zur Verfügung stehen und folglich in unterschiedlichem Maße von ihnen genutzt werden.

In diesem Sinne ist Goodmans erste und grundlegendste Kategorie die ‚composition/decomposition‘, die Gilles Deleuzes Definition filmischer Kadrierung und Dekadrierung weitestgehend entspricht, relevant für die *Mise-en-scène* eines Films. Goodman definiert ‚composition‘ als eine Technik, durch die ein autonomes Ganzes „out of parts and members and subclasses“ zusammengesetzt wird, indem „features into complexes“ gefügt werden. Unter ‚decomposition‘ versteht er dagegen eine Zerlegung von Komponenten durch eine Analyse, die „kinds“ in „subspecies“ und „component features“ unterteilt (Goodman 1978: 7). Diese beiden Definitionen sind mit Deleuzes Auffassung von der filmischen Kadrierung/Dekadrierung insofern eng verwandt als er sie als ein „geschlossenes System“ oder „Ensembles“ beschreibt, „die sich unablässig in Teilensembles teilen oder ihrerseits Teilensembles eines umfassenderen Ensembles sind“ (Deleuze 1989: 27 und 32). Goodmans zweite Kategorie des ‚weighting‘ ist eine Frage der Akzentuierung, also ob und inwiefern spezifische Eigenschaften und Merkmale, die sich in einer Kunst- oder Alltagswelt auffinden lassen, in anderen (filmischen) Welten mehr oder weniger betont werden. Im Hinblick auf filmische Techniken und Verfahren lässt sich ‚weighting‘ damit in Beziehung setzen, wie etwas (,the composed) im Kader durch Kamerabewegung, Einstellungsgröße, Auswahl des Objektivs und der Schärfentiefe, Kadrierung, sowie Montage und Filmschnitt (im wörtlichen und übertragenen Wortsinne) in den Vorder- oder Hintergrund gerückt wird. Goodmans weitere Prozesse – ‚ordering‘, ‚deletion/supplementation‘ und ‚deformation‘ – ließen sich in Bezug zu anderen formalen und stilistischen Filmeigenschaften in ähnlicher Weise fruchtbar machen. Und auch wenn einige dieser Eigenschaften exklusiv filmischer Natur sind, so teilen sie dennoch – von einer Makroperspektive der

symbolischen Welterzeugung aus betrachtet – ähnliche transformatorische Funktionen, wie sie beispielsweise in Gemälden, Zeichnungen oder Skulpturen zu finden sind.

Zusammenfassend lässt sich bemerken, dass eine Berücksichtigung der Konstruktion beziehungsweise Erzeugung von *film worlds* und deren objektiven Existenz unter Bezug auf Goodmans fünf Welterzeugungsprozesse sowie seine weitergefasste symbolische Kategorie der Exemplifizierung zu einem besseren Verständnis davon führen kann, wie sich *film worlds* aus anderen Welten konstituieren, also wie und was sie transformieren. Mit Blick auf die produktiven Akte filmischen ‚worldmakings‘ muss der *neue Gebrauch* bereits existierender audiovisueller Elemente und Materialien in individuellen *film worlds* (als ein in sich geschlossenes und selbst definierendes Ganzes) das Hauptaugenmerk ihrer komparatistischen Analyse sein und weniger die Beschaffenheit der Materialien selbst (wie es oft in intertextuellen und von der Semiotik beeinflussten Analysemodellen der Fall ist). *Film worlds*, im Sinne von symbolischen Objekten, können auf verschiedene Weise als transformativ verstanden werden, und zwar in dem Maße, wie sie sich von ihren konstitutiven Teilen unterscheiden: seien diese spezifisch definiert als andere Kunstwerke bzw. *film worlds*, als eine Bandbreite von möglichen filmischen Verfahren oder schließlich durch das Auftreten von Personen, Orten und Objekten, die unsere alltägliche Welterfahrung bevölkern. Allerdings erschöpft sich die Komplexität von *film worlds* keineswegs in der Charakterisierung ihrer transformativen Dimension oder ihres objektiven symbolischen Charakters, sondern sie muss um eine weitere, komplementäre Dimension ergänzt werden.

Filme als immersive Welt-Erfahrungen

Im Unterschied zu Gemälden haben Filme als ästhetische Objekte eine tatsächliche zeitliche Dimension und somit einen Ereignischarakter. Diese Eigenschaft des Films ermöglicht es ihm, eine immersive und affektive Erfahrung gleichzeitig dar- und bereitzustellen, die umfassender ist als die symbolische und (im engeren Sinne) perzeptive Erfahrbarkeit von beispielsweise Gemälden und Skulpturen. Filme sind auf vielfältigere Art und Weise ‚Welten‘ als es nicht-filmische und nicht-zeitliche Kunstwerke sind. Dies drückt sich im Film insbesondere in expressiven und affektiven Dimensionen aus, die sich mit Goodmans Konzept des ‚worldmaking‘, das sich in erster Linie auf symbolische und kognitive, also formalisierbare und systematisierbare, Aspekte begrenzt, allein nicht fassen lassen. Die existenzielle Phänomenologie ästhetischer Erfahrung des französischen Philosophen Mikel Dufrenne hingegen kann herangezogen werden, um Goodmans Theorie der ‚art worlds‘ mit den für eine Theorie der *film worlds* zentralen expressiven und erfahrbaren Aspekten zu erweitern.

In seinem Hauptwerk *Phénoménologie de l'expérience esthétique* (1953)² nimmt Dufrenne zwei grundlegende Unterscheidungen vor. Erstens diejenige zwischen dem Kunstwerk und dem ästhetischen Objekt, wobei ersteres ein physisches Objekt darstellt, das heißt eine „empirical reality in the cultural world“, und letzteres die konkrete Erfahrung des Kunstwerks, also die Aktualisierung eines „sensuous“ Potenzials (Dufrenne 1973: 16). Zweitens können ästhetische Objekte nach Dufrenne Welten repräsentieren und ausdrücken. Eine repräsentierte Welt referiert auf das, was außerhalb ihrer selbst liegt. Mit anderen Worten: Sie erzeugt Bedeutung im konventionellen Sinne. Dies beinhaltet nicht nur die Repräsentation von beispielsweise Personen, Orten und Objekten in einem Film, sondern auch die Repräsentation von objektiven raumzeitlichen Parametern, innerhalb derer Personen und Gegenstände situiert werden. Diese „bare representation“ verleiht der Welt des ästhetischen Objektes eine spezifische ‚Norm von Objektivität‘, an der im Falle des Romans, so Dufrennes Beispiel, sowohl Charaktere im Roman als auch seine Leser teilhaben (Dufrenne 1973: 175).

Obwohl diese Welt eine notwendige Kulisse und einen notwendigen Hintergrund darstellt, vor und in dem die Charaktere handeln, so hält Dufrenne dennoch an dem Grundsatz fest, dass die repräsentierte Welt des ästhetischen Objekts – dessen filmisches Äquivalent von Kritikern und Theoretikern oft als die *einzig*e Welt eines Films begriffen wird – bestenfalls eine Pseudo-Welt sein kann, auch wenn sie eine objektive raumzeitliche Ordnung darstellt. Die repräsentierte Welt des ästhetischen Objekts ist durch die symbolische Distanz von der vorkonzeptualisierten Erfahrung, die in Goodmans ‚worldmaking‘ betont wird, charakterisiert, allerdings fehlt ihr der Grad an Vollständigkeit und Selbstständigkeit, Originalität und Singularität, der es überhaupt erst möglich macht, von ihr als einer echten (ästhetischen) Welt im Sinne Dufrennes zu sprechen (Dufrenne 1973: 176). Es ist die Kategorie des *Ausdrucks*, die dem ästhetischen Objekt diejenige „felt unity“ verleiht, die Dufrenne zufolge die Welten von Kunstwerken *als erfahrene* charakterisiert, in ähnlicher Weise wie Ausdruck auch die konkreten Erfahrungen unserer Alltagswelt(en) bestimmt (Dufrenne 1973: 177). In diesem Sinne beschränkt sich Ausdruck nicht auf ein spezielles Gefühl oder eine spezielle Emotion, die von einem bestimmten Objekt, Ereignis oder Charakter in einem Film möglicherweise hervorgerufen werden kann und die der Zuschauer verstandesmäßig begreift und/oder fühlt (auch wenn der Ausdruck zu diesen Aspekten durchaus beitragen kann). Ausdruck lässt sich eher als eine Gestalteigenschaft des Werks als Ganzes fassen, eine Eigenschaft, die Objekte und Personen durchdringt, ohne ihnen jedoch „in their own right“ zu gehören, da sie *alleine* diese Eigenschaft nicht konstituieren (Dufrenne 1973: 168). Dufrenne beschreibt diesen Ausdruck oder dieses „world-feeling“ als eine „supervening“ oder „impersonal“ Atmosphäre, die das ästhetische Objekt durchdringt (Dufrenne 1973: 168). Somit wird die vollständige Welt eines ästhetischen Objekts gleichermaßen von

² Da eine deutsche Übersetzung dieses Werkes nicht existiert, wird im Folgenden der größeren Verständlichkeit halber aus der englischen Übersetzung zitiert: Mikel Dufrenne (1973): *The Phenomenology of Aesthetic Experience*, übers. von Edward S. Casey, Chicago: Northwestern University Press.

Repräsentation und Ausdruck konstituiert, die beide in ihr durch den Stil zu einem erfahrbaren Ganzen fusionieren (Dufrenne 1973: 185).

Auch wenn Dufrennes Beispiele hauptsächlich aus den Bereichen der Malerei, Musik und Literatur stammen, so erörtert er dennoch – im Unterschied zu Goodman – den repräsentativen Aspekt von filmischen Werken. Man könnte meinen, dass Dufrenne diejenigen filmischen Eigenschaften, die als realistisch bezeichnet werden (dazu gehören auch indexikalische Aspekte, die eine zeitliche Dimension aufweisen), *a priori* privilegiert behandelt, also dass er Repräsentation über Ausdruck stellt, sodass ersteres letzteres diktiert. Dufrenne behauptet jedoch: „[T]he vocation of the cinema that corresponds to its technical possibilities is one that uses all the resources of the image *in order to extend the field of representation to the dimensions of the world*“ (Dufrenne 1973: 175 [Kursiv d. Verf.]). Er betrachtet also gerade den Film *nicht* als eine Ausnahme von seiner Theorie des ästhetischen Objekts und seiner Welt. Filme, so fährt er fort, sollten sich zu dieser Erweiterung des Repräsentationsfeldes nicht allein auf ihr einzigartiges illusionserzeugendes, fotografisch-filmisches Vermögen verlassen, sondern ihre Erzeuger sollten sich bewusst sein, dass „art must not be ashamed of its medium and of its limits. Film can enlarge our vision without having to deceive us“ (Dufrenne 1973: 175).

Es ist ratsam, Dufrennes Vorschlag zu folgen, die illusionistische Erzeugung von Realität durch den Film gerade nicht als seine dominante ästhetische Funktion anzusehen, auch wenn umgekehrt die filmische Illusion zu dieser Funktion möglicherweise beiträgt. Weiterhin erlaubt die von ihm hier angesprochene Idee des Medium-Bewusstseins, verstanden als Akzeptanz der inhärenten ästhetischen Grenzen und der Möglichkeiten des Mediums Film, die (selbst)reflexiven Dimensionen von bestimmten *film worlds* als Erfahrungen aufzufassen. Anders formuliert: Ein filmisches Kunstwerk hat die Möglichkeit, in einem selbstbewussten Gestus auf diejenigen Prozesse aufmerksam zu machen, mit denen es eine Welt generiert und zwar nicht nur hinsichtlich seiner formalen Struktur, sondern auch in Bezug darauf, *wie diese Weltstruktur erfahrbar wird*. Dieser letztgenannte Aspekt kann sich komplementär zu denjenigen selbstreflexiven Eigenschaften des Films verhalten (oder auch sich mit ihnen überschneiden), die er als ein objektives, symbolisches Objekt exemplifiziert. Im Sinne von Goodmans Konzept der Exemplifikation ist ein Film immer auch ein Muster oder Exemplar einer Welt, zu welcher er, je nachdem wie stark der Film dies gegenüber dem Zuschauer in den Vordergrund stellt, den einzigen Zugang bildet. Der Zuschauer andererseits antwortet idealerweise, während er eine filmische Welt erfährt, auf die verschiedenen Perspektiven und ‚Einstellungen‘, die diese Welt in ihrer zeitlichen Entfaltung anregt oder diktiert. Diese Perspektiven können (selbst)reflexiv sein und gerade durch die Distanzierung von *einigen* anderen, meistens repräsentativen Aspekten der *film world* effektiv werden und dadurch wiederum eine stärkere Immersion und ‚Identifikation‘ *mit dieser Welt als ästhetisches Ganzes* hervorrufen. Zusammenfassend lässt sich daraus folgern, dass Reflexivität, wenn sie im Kontext eines narrativen Films nicht in reduktiven und/oder ausschließlich

ideologischen Kategorien verstanden wird, keineswegs einer in sich abgeschlossenen fiktionalen Repräsentation gegenübergestellt, noch von Ausdruck, Immersion und Affektivität ausgeschlossen werden muss, zumindest dann nicht, wenn fiktionale Repräsentation und Ausdruck als fundamental interdependente Eigenschaften von einer kreierte und erfahrenen *film world* aufgefasst werden.

Weiterhin sind für Dufrenne die Räumlichkeit und Zeitlichkeit des ästhetischen Objekts und ihre Relation zueinander für die expressiv-affektiven und immersiven Dimensionen seiner Welt von zentraler Bedeutung. Es ist hilfreich, sich die Zeitlichkeit des ästhetischen Objektes als drei konzentrische Kreise vorzustellen: Der äußerste Kreis, der die beiden inneren in sich einschließt, stellt die gänzlich externe und objektive Zeit des ästhetischen Objekts dar, eine Zeit, die von der materiellen Eigenart des Kunstwerks als physisches Objekt determiniert wird. Der innerste Kreis ist die einzigartige Temporalität des ästhetischen Objekts selbst und der mittlere stellt seine repräsentierte Zeit dar. Alle drei Zeitercheinungen, die hier *tatsächlich*, *repräsentiert* und *ausgedrückt* (‘actual’, ‘represented’ und ‘expressed’) genannt werden sollen, sind von zentraler Bedeutung für die Erfahrung von *film worlds*. Im Folgenden sollen diese verschiedenen Zeitlichkeiten – aus Dufrennes Argumentation heraus extrapoliert – einer genaueren Betrachtung unterzogen werden.

Die Temporalität von *film words*

Die *tatsächliche* Zeitlichkeit einer *film world* ist die messbare Zeit seiner Entfaltung, die von der Länge der Filmrolle (oder, im Fall von digital produzierten und projektierten Filmen, ihre Informationsspeicher-Äquivalente), determiniert wird. Bei den meisten narrativen Filmen sind dies einige Stunden. Die *repräsentierte* Zeitlichkeit ist, ähnlich wie in Romanen oder Theaterstücken, diejenige, die direkt oder indirekt durch die fiktionale Handlung angezeigt wird. Diese Zeitlichkeit könnte, da ihre Objektivität normativ ist und vom Zuschauer bewilligt wird, mit Dufrenne als ‚quasi objektive‘ Zeit bezeichnet werden. Sie kann eng mit der objektiven Zeit der Erfahrung durch die Zuschauer korrespondieren, wie beispielsweise in Alfred Hitchcocks *ROPE*, Agnès Vardas *CLÉO DE 5 À 7* oder Mike Figgis’ *TIMECODE*, oder auch mit Filmsequenzen, die in sogenannter Echtzeit spielen. Sie kann aber auch radikal von ihr abweichen, so wie in Stanley Kubricks *2001: A SPACE ODYSSEY*, in dessen berühmtem Match Cut Millionen von Jahren zu wenigen Sekunden komprimiert werden, indem ein prähistorischer Knochen zu einem Raumschiff transformiert wird. Diese Einheit oder Divergenz zwischen tatsächlicher (objektiver) und repräsentierter (quasi objektiver) Temporalität von *film worlds* als direkt wahrgenommene und begriffene muss um eine dritte Temporalität ergänzt werden, nämlich die subjektive Zeitdauer, die die beiden ersteren transzendiert und dadurch determiniert.

Diese interne, *ausgedrückte Temporalität* eines Films – beispielsweise die *gefühlte* Dauer von *CITIZEN KANE* gegenüber der 120-minütigen Laufzeit oder gegenüber der vielen Jahre, die die Handlung umspannt – konstituiert zusammen mit dem *ausgedrückten Raum* (mit dem sie

eng verbunden ist) die vollständige *ausgedrückte Welt* eines Films als ästhetisches Objekt. Selbst wenn diese ausgedrückte (oder gefühlte) Temporalität zweifellos von der direkten Wahrnehmung der visuellen und auditiven Eigenschaften des Films veranlasst werden, sowie durch die Personen, Orte und Objekte, die durch die Repräsentation ‚gegeben‘ sind, so wird sie doch auch als etwas erfahren und erlebt, das außerhalb der Repräsentation liegt und gleichsam über sie hinausgeht.³

Diese Formen filmischer Temporalität sind eng verbunden mit Überlegungen zum Rhythmus. Als ästhetische Objekte haben Filme wie alle Kunstwerke einen rhythmischen Charakter, umgekehrt ist Rhythmus eine bestimmende Eigenschaft des Ästhetischen. In diesem Sinne werden die expressiven Qualitäten von Filmen oft ihrem Rhythmus zugeschrieben. Andrej Tarkowskij, der Filmemachen generell als ‚Bildhauerei aus Zeit‘ beschreibt, postuliert Rhythmus und das, was er als „Zeitdruck“ innerhalb der Einstellungen und Sequenzen bezeichnet, als Quelle einer expressiven Tiefe in Filmen, die unterhalb der wahrnehmbaren Oberfläche des Bildes angesiedelt ist (Tarkowskij 1989: 127). In diesem Sinne meint er, dass der Einsatz des Rhythmus Filmemacher und auch *film worlds* in grundlegender Weise voneinander differenziert. Tarkowskij bemüht sich darum, den essenziellen Rhythmus eines Films auf dasjenige zu beschränken, was dem Bild inhärent ist und von der ‚natürlichen‘ Bewegung und Dauer der gefilmten Objekte ausgeht, die wiederum durch die Kamerabewegung unterstützt werden (und *nicht* durch Montage und Filmschnitt); wobei er auf diese Weise seine filmtheoretischen Überlegungen auf seinen eigenen filmischen Stil zuschneidet.

Von einer objektiveren Perspektive aus betrachtet ist allerdings klar, dass es sich hier um einen sehr eingeschränkten Ansatz handelt, weil die in einer *film world* als erfahrene Welt ausgedrückte Temporalität mehr als die genannten Faktoren umfasst. Weitere Faktoren wären beispielsweise die zeitlichen und affektiven Konsequenzen von Bewegungen innerhalb des Kaders, die Kamerabewegungen *und* Bewegungen oder Rhythmen, die durch Schnitt und Montage erzeugt werden, ebenso wie die rein ‚graphischen‘ Rhythmen, die durch Einstellungswahl und Komposition generiert werden. Alle diese Faktoren wirken wiederum mit den rhythmischen Eigenschaften der Tonebene zusammen, die nicht zwangsläufig aus Musik allein besteht, sondern beispielsweise auch Redemuster von Schauspielern und Soundeffekte einschließt.

In Hinblick auf das Begreifen der *tatsächlichen*, *repräsentierten* und *ausgedrückten* Temporalität von *film worlds*, lässt sich feststellen, dass die Dualität von Subjekt/Objekt und von Repräsentation/Ausdruck, welche die Erfahrungen von *film worlds* durch den Zuschauer markieren, in einigen Fällen die Dualität zwischen objektiver und subjektiver (repräsentierter) Zeit

³ Was hier *tatsächliche* Zeitlichkeit genannt wird ist äquivalent mit David Bordwells und Kristin Thompsons Begriff der „screen duration“, und *repräsentierte* Zeitlichkeit ist in ähnlicher Weise kompatibel mit ihren Kategorien der „story duration“ und „plot duration“ (Bordwell/Thompson 1997, 97-99). Was in Bordwells/Thompsons Schema allerdings fehlt ist die hier vorgeschlagene Kategorie der ‚gelebten‘ oder *ausgedrückten* Temporalität.

innerhalb der dargestellten oder fiktionalen Welt widerspiegelt, das heißt die Zeit, wie sie objektiv repräsentiert wird, also die Zeit der Handlung, gegenüber derjenigen, die von einer bestimmten Filmfigur erfahren wird. Diese affektive Verbindung zwischen der Erfahrung der Zeitlichkeit des Films durch den Zuschauer und der Erfahrung der Zeitlichkeit *im* Film durch die Figuren kann die wichtigste Bedingung für das Eintauchen in die Ausdruckswelt sein. Obwohl die vom Zuschauer gefühlte ausgedrückte Zeitlichkeit (und Räumlichkeit) von *film worlds* keine rein formale Qualität darstellt, da sie teilweise von und durch Charaktere und Situationen artikuliert wird, so ist die affektive Relation zwischen den dargestellten Personen und Situationen und den Betrachtern dennoch tiefgründiger und breiter als eine spezifische (emotionale oder andersartige) Identifikation mit den Gedanken, Gefühlen oder Taten der Charaktere. Vielmehr ist diese affektive Relation die Auswirkung eines geteilten ‚world-feelings‘, das *film worlds* zum Ausdruck bringen und das mit Blick auf die Repräsentation einen existenziellen Kontext bereitstellt, in dem die Charaktere denken, fühlen und handeln. Zusammenfassend gesagt: Ein Film vermittelt ein einmaliges ‚world-feeling‘, das als Resultat aus einer affektiven Verbindung zwischen dem Betrachter und einer ausgedrückten raumzeitlichen Struktur besteht, die das Empfinden einer dem gesamten Rhythmus zugehörigen Dauer einschließt und vom Betrachter als solches wahrgenommen wird.

Stil, Subjektivität und *film-world*-Erzeuger

Das irreduzible ‚world-feeling‘, das man auch als Atmosphäre bezeichnen könnte, die die dargestellten Figuren, Objekte und Situationen durchdringt und animiert, ist einzigartig nicht nur in Bezug auf einen bestimmten Film, sondern auch in Bezug auf seinen spezifischen Erzeuger (oder ‚creator‘). Auch wenn das ‚world-feeling‘ von David Lynchs INLAND EMPIRE singulär ist, so kann dennoch etwas Ähnliches in Lynchs LOST HIGHWAY oder MULLHOLLAND DRIVE vorgefunden werden, möglicherweise, weil diese ‚world-feelings‘ eine unterschiedliche *Variation* des gleichen grundlegenden Ausdrucks bilden. In diesem Sinne könnte das Konzept der ausgedrückten *film world* in die Richtung der *Auteur*-Theorie gelesen werden, die die Singularität und *affektive* Einmaligkeit von individuellen Filmen infrage stellt oder negiert. Trotz der Singularität einer ausgedrückten Welt oder des ‚world-feeling‘ eines gegebenen Films von Lynch überrascht es daher nicht, wenn sie anderen Filmen von Lynch näher stehen als beispielsweise Filmen von Lars von Trier oder Stanley Kubrick. Und indem wir als Zuschauer mehrere Filme von einem Regisseur anschauen, glauben wir vielleicht, dass wir uns mehr und mehr auf ein solches generelles und regisseurspezifisches Gefühl oder einen solchen Affekt einstellen können. Aufgrund dieser gesteigerten Aufmerksamkeit nehmen wir gleichzeitig die Unterschiede solcher in dieser Hinsicht expressiv verschiedenen Filme wahr. Demnach ließe sich die ‚Welt von Bresson‘ oder die ‚Welt von Tarkowskij‘, also eine Gruppe von Filmen eines Regisseurs, in Relation zu diesem provokativ *irreduzierbaren* Aspekt des Ausdrucks von *film worlds* als erfahrene Welten konzeptualisieren, und zwar in Anlehnung an Goodmans Definition des

‚worldmaking‘, das in den fundamental *reduzierbaren* und objektiv-symbolischen Eigenschaften von *film worlds* verankert ist.

Aus der ‚internen‘ Perspektive des ästhetischen Objekts und seiner Erfahrbarkeit (mit Betonung auf die gefühlte Singularität seiner ausgedrückten Welt) ist der Stil eines Künstlers oder Regisseurs das ungreifbare und immaterielle Bindeglied, das Repräsentation und Ausdruck zu der vollen Einheit der gefühlten Welt verbindet, also als eine Objekt-Erfahrung mit einer spezifischen internen Kohärenz, die vom Zuschauer erlebt wird. Dufrenne zufolge kann diese Einheit als eine Widerspiegelung der irreduziblen ‚Einheit einer Subjektivität‘, die das In-der-Welt-Sein des Künstlers oder Filmemachers kennzeichnet, beschrieben werden (Dufrenne 1973: 177). In diesem Sinne kann ein individueller Stil nicht anhand einer Biografie oder mit Hilfe des sozialen und kulturellen Umfelds, in dem der Künstler oder Filmemacher arbeitet, rekonstruiert oder gar mit ihnen gleichgesetzt werden. Ebenso wenig kann dieser Stil in den bewussten Intentionen, Gefühlen oder Ideen lokalisiert werden, die das Werk möglicherweise zur Anschauung bringt. Vielmehr ist ein individueller Stil wie ein Fingerabdruck im Sinne eines charakteristischen Kennzeichens, das der Filmemacher als ‚Erzeuger‘ an seiner oder ihrer kreierten Welt hinterlässt, und zwar einfach deshalb, weil diese Welt seine oder ihre ist. Dass die ‚Welten‘ von solchen Filmen, die genuin künstlerischen Wert und künstlerische Bedeutung haben, eine solche Spur tragen, ist schließlich das Axiom aller *Auteur*-Theorien.

Schlussbemerkungen

Als Zuschauer koexistieren wir mit den von Filmen für einige Stunden generierten und präsentierten Welten, die allerdings aufgrund des Wissens, das sie vermitteln und der Erfahrungen, die sie ermöglichen, für lange Zeit nachwirken können. Die spezifische Beschaffenheit und Wahrheit des Gefühls, dass wir trotz ihrer betonten *Alterität* zu einer einzigartigen und fesselnden Welt *gehören*, macht einen entscheidenden Teil dieser Erfahrung aus, wie Dufrenne mit Blick auf ein „truthful“ ästhetisches Objekt argumentiert (Dufrenne 1973: 555). Das ‚world-feeling‘ eines Films wiederum füllt unseren Speicher mit affektiven Erfahrungen und bereichert dadurch unser eigenes In-der-Welt-Sein, indem es uns in einem andersweltlichen Spiegel etwas Neues über uns selbst erschließt. Von einer kognitiven Perspektive aus betrachtet, also Goodmans, besteht der grundlegende Test der ‚rightness‘ einer symbolischen Welt eines Films darin, ob und inwiefern die Perzeption und das Begreifen des Films neue und interessante Weisen der Erfahrungsorganisation erzeugen. Für Goodman stellen ‚Kunstwelten‘ letztendlich neue Weisen der *Wahrnehmung* und *Ordnung* von Erfahrung dar, wobei sie für Dufrenne neue Weisen des *Fühlens* und *Seins* darstellen. Allerdings schließen sie sich keineswegs gegenseitig aus, denn aus den verschiedenen hier aufgeführten (und in der Tat weiteren) Gründen lässt sich widerspruchsfrei folgern, dass *film worlds* und wahrscheinlich ebenso alle anderen ‚art worlds‘ sowohl perzeptive/kognitive als auch affektive/existenzielle Wahrheiten darstellen.

Als symbolische und ästhetische Objekte erzeugen und (re)präsentieren alle Filme Welten. Einige sind mit Blick auf sowohl werkinterne als auch externe Kriterien und Standards einheitlicher und kohärenter, interessanter und affektiver als andere. Aber es gibt keine exklusive Art und Weise, wie sie erzeugt oder erfahren werden, beziehungsweise nur insofern sie *als Kunstwerk* erfahren werden, und zwar in den Weisen, die das Werk selbst verordnet. Es wird klar, warum die symbolische und konstruierte Beschaffenheit von *film worlds* und ihre immersive Unmittelbarkeit, die ihre Präsenz und Erfahrung charakterisiert, keineswegs diametral gegenüber gestellt sind. Vielmehr stellen diesen beiden Aspekte eine fundamentale Dualität von *film worlds* als Objekterfahrungen dar, die mit den polaren Begriffen extern/intern, objektiv/subjektiv, repräsentiert/ausgedrückt, ontologisch/phänomenologisch beschrieben werden können. Während der konkreten Erfahrung von *film worlds* überlagern sich diese Begriffe auf kreative und dynamische Weise, ähnlich wie die Erzeugung dieser ‚Welt‘ (von Seiten seines Erzeugers) ein Bewusstsein und eine Antizipation dessen enthält, auf welche Weise sie verstanden werden kann.

Aus dem Englischen übersetzt von Kathrin Yacavone

Über den Autor

Dr. Daniel Yacavone ist British Academy Postdoctorial Fellow im Studiengang Film Studies der Universität Edinburgh. Zurzeit arbeitet er an einem Buch mit dem Titel *Film Worlds: A New Philosophy of Cinema as Art*, das voraussichtlich 2011 erscheinen wird.

Filme

2001: A SPACE ODYSSEY (2001: ODYSSEE IM WELTRAUM, UK/USA 1968, Stanley Kubrick)

CLÉO DE 5 À 7 (CLEO – MITTWOCH ZWISCHEN 5 UND 7, Italien/Frankreich 1962, Agnès Varda)

INLAND EMPIRE (USA 2006, David Lynch)

LOST HIGHWAY (USA 1997, David Lynch)

MULLHOLLAND DRIVE (USA 2001, David Lynch)

ROPE (COCKTAIL FÜR EINE LEICHE, USA 1948, Alfred Hitchcock)

TIMECODE (USA 2000, Mike Figgis)

CITIZEN KANE (USA 1941, Orson Welles)

Literatur

Bordwell, David/Thompson, Kristin (1997): Film Art: An Introduction. New York: McGraw-Hill.

Deleuze, Gilles (1989): Kino 1: Das Bewegungs-Bild. Übers. von Ulrich Christians und Ulrike Bokelmann. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Dufrenne, Mikel (1973): The Phenomenology of Aesthetic Experience. Übers. von Edward S. Casey. Chicago: Northwestern University Press.

Goodman, Nelson (1978): Ways of Worldmaking. Indianapolis: Hackett.

Tarkowskij, Andrej (1989): Die versiegelte Zeit: Gedanken zur Kunst, zur Ästhetik und Poetik des Films. Übers. von Hans-Joachim Schlegel. Frankfurt am Main: Ullstein.