



Mindscapes

Erinnerungsräume im zeitgenössischen Film

Benjamin Beil, Universität Siegen

Einleitung

Auch wenn ein Begriff wie *Erinnerungswelt* durchaus auf eine räumliche Komponente verweisen mag, scheint die Visualisierung von Erinnerungen auf den ersten Blick für die Diskussion der raumbildenden Darstellungslogiken des Mediums Film nur von begrenzter Relevanz zu sein. Zwar können auf einer narrativen Ebene die Themen Raum und Erinnerung natürlich verknüpft werden (bestimmte Orte, die bestimmte Erinnerungen hervorrufen etc.), doch hat eine solche Verknüpfung auf die filmischen Raumstrukturen, die durch Bildkompositions- und Montagetechniken entstehen, in der Regel kaum Auswirkungen, denn meist finden sich nur zwei Formen der Raumdarstellung in Erinnerungsbildern: So gleichen in vielen Fällen die raumbildenden Techniken der Erinnerungswelt schlicht denen der Filmrealität, oder aber es kommt zu einer weitgehenden Auflösung der räumlichen Strukturen durch die Dominanz der zeitlichen Aspekte, gewissermaßen zu einer „Befreiung der Zeit vom Raum“ (Fahle 2002: 103). Gerade der letztere Fall hat in der Diskussion von Erinnerungsdarstellungen viel Aufmerksamkeit erfahren, insbesondere durch das filmtheoretisch einflussreiche Konzept des *Zeit-Bilds* (Deleuze), in dem sich „sensomotorische Montagegesetze und lineare Erzählstrukturen endgültig auflösen“ (Volland 2009: 112).¹

Gerade im zeitgenössischen Kino finden sich jedoch Erinnerungssequenzen, die von diesen ‚typischen‘ Varianten abweichen und komplexe Raumorganisationen hervorbringen. Es handelt sich um Formen von ‚begehbaren‘ Erinnerungsräumen, das heißt um Fälle eines ‚Eindringens‘ von Elementen der Filmrealität in die mentalen Bilder der Erinnerungswelten

¹ Vgl. hierzu auch Oliver Fahles Ausführungen zum Erinnerungsbild als Zeit-Bild: „Eine entscheidende Wendung erfährt die Konstruktion von Erinnerung im Film, wenn sie nun teilweise autonom wird, sich von dem Gedächtnis des Subjekts oder der bereits erzählten Geschehnisse absetzt und eine eigene Qualität erhält, die sich nicht mehr in den Bewegungen der Gegenwart fortsetzt. In diesem Fall wären Erinnerung und Gedächtnis eigenständige Momente, die nicht mehr in der Sukzessionslogik des Films aufgehen. Die Organisation der Bilder im Film wäre dann nicht mehr sukzessiv und kausallogisch, sondern simultan, als Durchdringung von Schichten zu begreifen“ (Fahle 2002: 99).

einer Figur. Da diese Darstellungen stark an räumlichen Strukturen orientiert sind, soll für dieses Phänomen der Begriff *Mindscape* vorgeschlagen werden.²

Eine *Mindscape* zeichnet sich durch die Verschachtelung von Erinnerungswelt und Filmrealität aus, die über eine komplexe Inszenierung der Schnittstellen zwischen diesen beiden (Erzähl-)Ebenen und durch eine Tendenz zur Überlagerung und Vermischung von ‚realen‘ und mentalen Welten entsteht. Die ‚räumliche Verschaltung‘ funktioniert somit einerseits über den Einstellungsraum (*shot space*, vgl. Bordwell 1985: 113-116) durch die Kombination von ‚realen‘ und ‚irrealen‘ Elementen innerhalb einer Ansicht, andererseits über den montierten Raum (*editing space*, vgl. ebd.: 117f.) durch die räumliche Verknüpfung von Filmrealität und Erinnerungswelt über Montage-Konventionen (Schuss-Gegenschuss etc.). Zudem kommt es jenseits dieser konkreten Darstellungsebene häufig zu einer Vermischung der Topografien von Filmrealität und Erinnerungswelt, das heißt verschiedene Erinnerungsabschnitte sind nicht (oder nicht mehr ausschließlich) rein assoziativ verknüpft, sondern – wie im Folgenden veranschaulicht werden soll – teils realistisch, teils spektakulär *räumlich* verbunden oder gar verschmolzen, es geht sozusagen um „attempts of spatializing multiple simultaneous time-frames“ (Dzialo 2009: 109).

Fremdkörper

Eines der bekanntesten Beispiele im zeitgenössischen Film für eine Vermischung von Erinnerungswelt und Filmrealität stellt David Cronenbergs Romanadaption SPIDER dar. Der Protagonist Dennis ‚Spider‘ Cleg wandelt als unsichtbarer Beobachter durch seine eigenen (vermeintlich verfälschten) Erinnerungswelten. Ein ähnliches Stilmittel findet sich auch in OLDBOY in einer Sequenz, die den Protagonisten Dae-su Oh als ‚Zeuge‘ in eine Erinnerung aus seiner Schulzeit integriert. Spektakulärer fallen die räumlichen Integrationsstrategien in BEING JOHN MALKOVICH und ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND aus. So kommen in den Kopfwelten von John Malkovich und Joel Barish eine ganze Reihe brillant inszenierter räumlicher Verbindungsstrukturen zum Einsatz, die von wechselnden Schwerkraft- und Größenverhältnissen bis hin zu unmöglichen Perspektivkonstruktionen

² Der Begriff *Mindscape* wird ebenfalls von Bernhard Lindemann verwendet, allerdings anders als im vorliegenden Text definiert (auch wenn sich einige Überschneidungen ergeben mögen). Für Lindemann sind *Mindscales* kognitive Strukturen, die den Rezeptionsprozess ordnen. Lindemann untersucht in seinem Aufsatz *Readers and Mindscales* (1993) die Geschichte *The Babysitter* (Robert Coover, 1969), ein komplexer Text mit ständig wechselnden Realitätsebenen, die durch unterschiedliche Erzähler und Fokalcharaktere vermittelt werden. Die Ausgangsfrage: Wie findet sich ein Rezipient innerhalb dieser wechselnden Textebenen zurecht? Lindemann entwickelt hierzu die Metapher „Mindscale“: „[W]hat allows readers to cope with texts such as *The Babysitter* is the formation of a cognitive structure which I suggest to refer to as a ‚mindscale‘. [...] A mindscale is a cognitive landscape which readers enter from a particular angle, which they live in for some time by rambling through its conceptual make-up, a cognitive scene which they eventually become accustomed to by repeated and prolonged returns.“ (Lindemann 1993: 193) Das Lesen eines (komplex gebauten) Textes ist so als eine Orientierung zwischen unterschiedlichen *Mindscales* zu verstehen, die jeweils verschiedenen Quellen (Autor/Erzähler/Figur) zugeordnet werden. „Obviously, readers are highly sensitive to irritations or inconsistencies which may impair or even prevent the construction of a coherent mindscale; they are able – even within a single text – to keep different mindscales apart, to recognize, to recall them, to switch from one to a second and back again, if need be“ (ebd.: 204).

reichen. In all diesen Filmen sind die Erinnerungswelten nicht einfach eine lose Aneinanderreihung räumlich mehr oder weniger isolierter Ereignisse, vielmehr herrscht ein komplexes Wechselspiel aus räumlich konsistenten und paradoxen Abschnitten.

Ein berühmter Vorläufer dieser *Mindsapes* findet sich in Ingmar Bergmans WILDE ERDBEEREN (SMULTRONSTÄLLET). Der 78-jährige Isak Borg träumt von der Zeit, als er noch ein junger Mann war, und imaginiert sich dabei selbst (als alter Mann) in die Ereignisse seiner Jugend. „We see him [Borg] as a witness within his own dream and we also see the past events he watches/remembers/infers“ (Branigan 1992: 104). Einige der Traumbilder in Bergmans Film sind dabei letztlich noch komplexer als die Traumsequenzen in SPIDER und OLDBOY, denn Borg ist nicht nur ein stiller Beobachter in seinen eigenen Erinnerungen, sondern kann in einigen Träumen auch mit den Figuren seiner Erinnerungswelten interagieren (vgl. Regensburger 2003: 122-133). In der dritten von insgesamt vier langen Traum-/Erinnerungssequenzen schläft Borg während einer Autofahrt auf dem Rücksitz eines Wagens ein – Borg (*Voice-over*): „Ich schlief ein, wurde aber von lebhaften und demütigenden Träumen heimgesucht.“ Im Traum trifft Borg eine junge Frau namens Sara, die sich plötzlich an ihn wendet. Borg hatte schon in einem vorangegangenen Traum versucht, mit Sara zu sprechen, dort waren die Ebenen aber getrennt, das heißt, Sara konnte ihn weder sehen noch hören. Doch in diesem Erinnerungs- bzw. Traumszenario spricht Sara ihn an und hält ihm einen Spiegel vor, in dem Borg sein (78-jähriges) Gesicht erblickt. Branigan beschreibt für diese Schlüsselszene des Films pointiert, wie nicht nur die verschiedenen Realitätsebenen, sondern auch die Grenzen zwischen Erzähler und Figur kollabieren:

The power of the shot derives in part from its sudden knotting together of distinct narrations to create contradiction and paradox. The distinct time frames in which Isak Borg functions as a voice-over narrator, actor and focalizer are collapsed by the mirror reflection into a paradoxical time in which the notion of ‚Isak Borg‘ has an unexpected complexity. (Branigan 1992: 105)

Doch welche ästhetische Strategie verfolgt diese Art der Inszenierung von Erinnerungswelten? Warum kommt es zu solchen strukturell vergleichsweise ‚aufwendigen‘ Verschachtelungen? Während in den genannten Beispielen die Erinnerungs- bzw. Traumwelt relativ klar von der Filmrealität getrennt bleibt,³ soll es im Folgenden um zwei Beispiele gehen, die Filmrealität und Erinnerungswelt stärker vermischen: UNDER SUSPICION und MILLENNIUM ACTRESS (SENNEN JOYŪ). Das Ziel der ausführlicheren Analyse dieser beiden komplexen *Mindsapes* wird es sein, die stilistischen Variationen (und Grenzen) der räumlichen wie

³ Spider, Borg und Co. bilden stets einen klar identifizierbaren ‚Fremdkörper‘ – sei es über ihr Äußeres oder ihr Verhalten – in einer eindeutig als Traum markierten Sequenz. Genau wie Halluzinationen nicht real werden – Transgressionen in fantastischen Szenarien wie in IN THE MOUTH OF MADNESS hier einmal ausgeschlossen –, lässt die *Mindscape* die narrativen Ebenen nicht kollabieren. So wäre eine Möglichkeit, *Mindsapes* gewissermaßen als strukturell ‚invertierte‘ Form von Halluzinationen zu sehen. Während bei Halluzinationen irrealer Elemente Teil der Realitätswahrnehmung einer Figur werden, sind es in der *Mindscape* Aspekte einer ‚realen‘ Figur, die in die subjektiven Erinnerungsbilder eindringen.

erzähllogischen Überlagerungen von Realitäts- und Erinnerungsebenen genauer aufzuzeigen. Daran anschließend gilt es – das Branigan-Zitat deutet dies durch den Verweis auf das Erzähler-Fokalisator-Paradox bereits an –, in einem Exkurs zu mentalen Bildern, die paradoxen räumlichen Strukturen der *Mindscape* als filmische Darstellungsform von Subjektivität zu untersuchen.

UNDER SUSPICION

Der Thriller UNDER SUSPICION spielt in Puerto Rico. Der Rechtsanwalt Henry Hearst hat beim Joggen durch den Park die Leiche eines jungen Mädchens entdeckt. Captain Benezet untersucht den Fall, bei dem es sich bereits um den zweiten Kindsmord innerhalb von 16 Tagen handelt. Benezet bestellt Hearst auf das Polizeirevier, um einige Ungereimtheiten in dessen Aussage zu prüfen. Bei dieser (vermeintlichen) Routine-Befragung verstrickt sich Hearst zunehmend in Widersprüche. Kleine Details in Hearsts Aussage lassen an seiner Unschuld zweifeln und erlauben nach und nach Einblicke in sein gescheitertes Privatleben, in dem seine Ehe an seinen Neigungen für junge Frauen zerbrochen ist. Nachdem Hearst erfährt, dass seine Frau Chantal ihn in einem parallel stattfindenden Verhör stark belastet hat, setzt er schließlich zu einem Geständnis an, das jedoch von der Nachricht über die Verhaftung des wahren Täters (nach einem dritten Mord) unterbrochen wird. Hearst wird freigelassen, doch er ist ein gebrochener Mann.

UNDER SUSPICION ist ein Remake des Klassikers GARDE À VUE und besteht zu großen Teilen aus Verhörszenen. Der Regisseur Stephen Hopkins behält den Kammerspielcharakter des Vorgängers zwar bei, sprengt die Interviewszenen jedoch durch *Mindscape*-Strukturen ständig auf. Ohne an dieser Stelle auf inhaltliche Details des Films eingehen zu können – die Handlung lässt in einigen Fällen durchaus offen, welche subtilen Veränderungen in den Aussagen Hearsts nun der Wahrheit entsprechen – sollen anhand der ersten Verhörszene des Films die Verschachtelungstechniken zwischen Realität und (verschiedenen Versionen einer) Erinnerungswelt exemplarisch vorgestellt werden.

Captain Benezet und Detective Owens befragen Hearst nach dem genauen Hergang des Fundes der Mädchenleiche (ab 0:11:30).⁴ Das Interview wird zunächst vor allem in Schuss-Gegenschuss-Einstellungen gezeigt, bis nach etwa drei Minuten die Inszenierung durch Erinnerungsbilder ergänzt wird. Die erste Erinnerungssequenz wird durch eine geradezu ‚klassische‘ Transitionsmarkierung eingeleitet: eine Nahaufnahme von Hearsts Augenpartie (0:14:47). Das erste Erinnerungsbild zeigt – wiederum in Form einer typischen Subjektivierungsstrategie – den Point of View des Erzählers (subjektive Kamera). Die weiteren Aufnahmen sind durch eine hektische Kameraführung geprägt. Hearst joggt durch den Park, bis plötzlich sein Hund im Gebüsch am Wegesrand etwas entdeckt – eine Mädchenleiche. Die Sequenz wird mit Hearsts *Voice-over*-Stimme unterlegt, allerdings wechselt diese

⁴ Diese und folgende Zeitangaben beziehen sich auf die deutsche DVD-Version des Films (UNDER SUSPICION – MÖRDERISCHES SPIEL, Splendid).

Technik – und hier deutet sich bereits die Ebenenvermischung an – mit Kommentaren, die Hearst (die Hearst-Figur in der Erinnerungswelt) direkt in die Kamera spricht.

Benezet stellt während der Erinnerungssequenz immer wieder Fragen. Jedoch blendet der Film nicht jedes Mal in das Polizeirevier zurück, sondern integriert Benezet plötzlich in die Bilder des Parks (ab 0:16:12) – es entstehen somit erste Überschneidungen im Einstellungsraum. Hearst antwortet auf die Fragen und wendet sich dabei innerhalb der Erinnerungsbilder der Benezet-Figur im Park zu. Das Schuss-Gegenschuss-Verfahren vom Beginn des Interviews findet nun auch in der Erinnerungswelt Verwendung. Somit kommt es zu einer weiteren räumlichen Überlappung der beiden Ebenen – interessanterweise allerdings zunächst nur über Montagetechniken, die einen räumlichen Zusammenhang andeuten, aber nicht einlösen, denn die Positionierung der Figuren im Polizeirevier und in der Erinnerungswelt stimmt an dieser Stelle noch nicht überein. Dies ändert sich jedoch im weiteren Verlauf der Verhörscene. Einige Einstellungen später (0:16:30) steht Benezet im Polizeirevier links hinter Hearst. Er beginnt (in der Polizeirevier-Aufnahme) nach rechts zu laufen und führt diese Bewegung im Erinnerungsbild fort (0:16:33). Kurz darauf endet die erste *Mindscape* von UNDER SUSPICION.

Neben der Verknüpfung von Erinnerungswelt und Filmrealität, von Park und Polizeirevier, über den Einstellungs- und den Montageaum demonstriert die *Mindscape* aber auch bereits eine Tendenz zu einer Art Destabilisierung von Hearsts Erinnerungssequenzen. Dies äußert sich einerseits in kleinen Korrekturen, die Hearst nach kritischen Kommentaren von Benezet und Owens selbst vornimmt. Andererseits wird die Erinnerungswelt aber auch durch die Benezet-Figur in der *Mindscape* in Frage gestellt. Denn die Reaktionen von Benezet (im Park) bleiben nach und nach nicht nur auf den Dialog mit Hearst beschränkt, vielmehr kann sich Benezet plötzlich frei in der *Mindscape* bewegen und die Leiche des Mädchens genauer untersuchen.

Im weiteren Verlauf des Films wird der Leichenfund im Park immer wieder aufgegriffen – und variiert. Da der Wahrheitsgehalt der Szene, die Glaubwürdigkeit Hearsts, stets unsicher bleibt, ist häufig unklar, wer gerade die Kontrolle über die Erinnerungsbilder besitzt. So gibt es gegen Ende des Films eine Version des Leichenfundes, die von Benezets *Voice-over*-Stimme beherrscht wird und Hearst als (vermeintlichen) Mörder entlarvt. Auch hier gibt es räumliche Überlappungen, jedoch ist die Montage insgesamt hektischer und eher auf eine möglichst dramatische, spektakuläre Inszenierung und weniger auf eine übersichtliche Raumdarstellung hin ausgerichtet.

MILLENNIUM ACTRESS

Eine inhaltlich wie stilistisch anders aufgebaute Art der Verschachtelung von Filmrealität und Erinnerungswelt findet sich in Satoshi Kons Anime MILLENNIUM ACTRESS. Wiederum nur kurz zur Handlung: Der Fernsehreporter Genya Tachibana und sein Kameramann Kyōji Ida führen ein Interview mit der Schauspielerin Chiyoko Fujiwara, die einst zu den

bedeutendsten japanischen Filmstars gehörte, aber inzwischen zurückgezogen in einem abgelegenen Haus in den Bergen lebt. Chiyoko erzählt von ihrer Schauspielkarriere. Doch ihre Erzählung ist auch eine Reise durch die japanische Filmgeschichte – und durch die Epochen der japanischen Geschichte vom fünfzehnten Jahrhundert bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs, die über die historischen Szenarien von Chiyokos Filmen in die Handlung von MILLENNIUM ACTRESS mit einfließen.

Chiyoko neigt dazu, in ihren Erzählungen Realität und Fiktion nach und nach zu vermischen. In ihren Erinnerungsbildern verschmelzen Motive und Ereignisse aus ihren Filmen und ihrem Leben, Filmsets sind häufig nicht sofort als solche erkennbar, einzelne Figuren wechseln ständig die verschiedenen Realitäts- und Zeitebenen. Die Ebenen-Verschachtelungen fallen mit ihrer Mischung aus verfälschten und unverfälschten Erinnerungsbildern zwar letztlich nicht komplexer aus als in UNDER SUSPICION, speisen sich aber aus vielfältigeren Quellen und sind dramaturgisch anders motiviert. Denn während UNDER SUSPICION sich ganz den Details und Ungereimtheiten von Hearsts Aussagen widmet, tritt in MILLENNIUM ACTRESS der Wahrheitsgehalt der Szenen oft hinter der schillernden Persönlichkeit Chiyokos und den großen Panoramen japanischer (Film-)Geschichte zurück.

Das Verschmelzen von Filmrealität und Erinnerungswelt in MILLENNIUM ACTRESS geht, wie in UNDER SUSPICION, meist von der Inszenierung des Interviews und damit von Modifikationen des Einstellungs- sowie des Montageraums aus. Das Gespräch zwischen Chiyoko und Genya bildet nicht nur den narrativen Knotenpunkt des Films, auch die räumliche Anordnung erweist sich als zentrales Motiv. So verläuft ein erster ‚Eintritt‘ in die Erinnerungswelt Chiyokos über die Positionierung der Figuren. Eine Totale zeigt Genya und Kyōji im Haus von Chiyoko (10:00).⁵ Die drei Figuren sitzen sich an einem kleinen Couchtisch gegenüber, während die ehemalige Schauspielerin von ihrer Jugendzeit erzählt. In der folgenden frontalen Großaufnahme von Chiyoko wechselt zunächst der Hintergrund (eine Papiertrennwand) in das Erinnerungsbild (ein Fenster) über (0:10:05-0:10:10), dann erst wird die alte Chiyoko in die junge Chiyoko überblendet. Chiyoko befindet sich zusammen mit ihrer Mutter im Büro eines Filmproduzenten. Ein Schnitt in die Totale zeigt, dass Genya und Kyōji ebenfalls im Erinnerungsbild präsent sind. Sie sitzen bzw. stehen Chiyoko gegenüber; die räumliche Position der Figuren wird dabei, auch wenn Couchtisch und Sitzgelegenheiten leicht verändert sind, in etwa übernommen. Genya und Kyōji werden von den Figuren in Chiyokos Erinnerungswelt nicht weiter beachtet, lediglich die junge Chiyoko (als Erzählerin und transgressive Figur) spricht sie kurz vor oder nach bestimmten Schlüsselszenen an und kommentiert die Ereignisse.

Im weiteren Verlauf der Filmhandlung geht MILLENNIUM ACTRESS vor allem im Hinblick auf räumliche Aspekte über die ‚Überblendungs-Spielereien‘ von UNDER SUSPICION hinaus. Zwar treten räumliche Überlappungen, die sich über identische Figurenpositionie-

⁵ Deutsche DVD-Version (MILLENNIUM ACTRESS, UFA).

rungen ergeben, nur noch selten auf, dafür können sich Genya und Kyōji aber in der Erinnerungswelt Chiyokos frei bewegen und verfolgen die junge Schauspielerin wie ein Dokumentarfilm-Team (ab 0:12:10). Somit sind die beiden Reporter einerseits scheinbar nicht mehr an die Räumlichkeit von Chiyokos Haus gebunden, andererseits aber an eine mehr oder weniger ‚realistische‘ Erinnerungswelt-Topografie, denn Genya und Kyōji sind bei den wichtigen Ereignissen – den entscheidenden Erinnerungsabschnitten – nicht einfach vor Ort, sondern hetzen Chiyoko hinterher. Kyōji kommentiert dabei passend seine Kamera-Arbeit: „Ich hab’ alles drauf Chef ... Ich komme mir vor wie ein Paparazzo!“

Genya und Kyōji werden nach und nach immer tiefer in Chiyokos Erzählung hinein gezogen. Interessant ist dabei, dass die Figuren in einigen Momenten um den irrealen Status ihrer Umgebung wissen und ihre Situation reflektieren, im nächsten Moment flüchten sie jedoch in Todesangst vor einer Kriegerarmee, die einem der historischen Filme Chiyokos entstammt. Schließlich greift Genya sogar in die Handlung/Erzählung ein und kommt Chiyoko in dramatischen Situationen – jeweils in ein anderes passendes Kostüm gekleidet – zu Hilfe (z. B. 0:29:50).

Nur ein einziges Mal löst der Film die Ebenenverschmelzungen (scheinbar) logisch auf. Von einer Reitszene, die Genya und Chiyoko in historischen Kostümen zeigt (0:30:35), wechselt der Film zurück zum Interview in Chiyokos Haus (0:31:15). Chiyoko imitiert eine Reitbewegung, Genya trägt den gleichen Helm wie im Erinnerungsbild – scheinbar handelt es sich um eine Requisite, die er in Chiyokos Haus gefunden hat – und vollführt eine dramatische Kampfbewegung. Der Kameramann Kyōji schaut irritiert und weiß nicht so recht, was er von dem Schauspiel der beiden halten soll. Eine Aufnahme von auf dem Couchtisch verteilten Filmpostern verrät, dass die Reitszene einem von Chiyokos Filmen entstammt (0:31:25). Diese scheinbare Klarheit der Vermischung von Chiyokos Erzählung und Genyas begeisterter Beteiligung löst der Film jedoch sofort wieder in verschachtelten Erinnerungsbildern auf.

Was macht nun den Reiz einer solchen Art der Inszenierung von Erinnerungswelten in UNDER SUSPICION, MILLENNIUM ACTRESS und den eingangs erwähnten Beispielen aus? Eine naheliegende Erklärung dürfte schlicht der größere stilistische Abwechslungsreichtum sein. Gerade UNDER SUSPICION demonstriert, wie die Monotonie der langen Interviewszenen in den immer gleichen Räumlichkeiten durch Einbindung von *Mindscape*s aufgebrochen wird, ohne dabei jedoch den Kammerspielcharakter des Szenarios vollständig einzubüßen. Darüber hinaus erscheint aber ein weiterer Aspekt von Relevanz: die *Mindscape* als Form der filmischen Darstellung von Subjektivität. Damit eröffnet sich zudem eine Kategorie, die über ‚stilistische Spielereien‘ hinausgeht und den Fokus stärker auf die Frage nach neuen – räumlichen – Formen einer Ästhetik von filmischen Erinnerungsbildern lenkt.

Exkurs: Subjektivität im Film

Die Filmtheorie hat sich mit der Darstellung von Subjektivität immer wieder beschäftigt,⁶ jedoch ist die Debatte durchzogen von begrifflichen Unschärfen und Widersprüchen. Für die folgenden Überlegungen soll diese Diskussion auf den Fall der Figurens subjektivität fokussiert werden, das heißt, es geht um Techniken zur Markierung subjektiver oder subjektiv gefärbter Wahrnehmungsformen einer Figur. Doch auch dieser Bereich weist bereits eine enorme Variationsbreite auf. So wird die Darstellung von Figurens subjektivität häufig entweder sehr eng – dann meist auf eine subjektive Kamera beschränkt – oder sehr weit – im Sinne einer generellen empathischen Bindung an eine Figur – gefasst. Figurens subjektivität kann dabei sowohl auf das Verfahren einer räumlichen Orientierung – die Frage nach dem Blickpunkt, dem physischen Standpunkt einer Figur – reduziert werden, aber auch im metaphorischen Sinne als eine Geisteshaltung, als Ausdruck eines psychologischen Prozesses funktionieren (vgl. Flückiger 2001: 366; Weber 2008: 123). Eine solche Unschärfe verweist bereits auf das Problem, dass so etwas wie eine eindeutig subjektive Einstellung im Film nicht zu existieren scheint (vgl. Branigan 1984: 124; Flückiger 2001: 365; Metz 1997: 97-99; Schweinitz 2007: 96), denn Subjektivierungen lassen sich, anders als in der Literatur, letztlich nur kontextuell realisieren: „Die subjektive Markierung läßt sich vom narrativ-diegetischen Block nicht trennen und ist daher immer kontextuell“ (Metz 1997: 102). Die Notwendigkeit solcher Transitionsmerkmale veranlasste Jean Mitry zu einer grundlegenden Ablehnung subjektiver Bilder im Film, da ein wirklich subjektives Bild die Markierung der Subjektivität in sich selbst tragen müsste:

[T]he subjective image is incapable by itself of making us share in the impressions and sensations of a character whose place we might find ourselves taking, since it is not in itself subjective. This is why the ‚absolute subjectivism‘ [...] is an obvious impossibility. (Mitry 1998: 209)

Mitry blendet mit einer solchen Argumentation – so ‚elegant‘ sie auf den ersten Blick sein mag – im Grunde aber die Medialität des Films aus:

Mitry’s categories depend on *a priori* categories of human consciousness (reality vs. imagination, memory, awareness) – recognized by and in real spectators – as well as a theory of film as a particular sort of representational system – a certain duplication of visible, concrete reality. Subjectivity is defined and measured against the (assumed) absolute duplication of concrete reality. (Branigan 1984: 214; Hervorhebung im Original)

⁶ Überlegungen zur Darstellung subjektiver Wahrnehmungsformen finden sich bereits bei Hugo Münsterberg (*The Photoplay*, 1916), Béla Balázs (*Theory of the Film*, 1952) und Siegfried Kracauer (*Theory of Film*, 1960). Später wurde das Phänomen unter anderem von Jean Mitry (*L’Esthétique et psychologie du cinéma*, 1966), Jean Louis Baudry (*Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*, 1970), Christine Brinckmann (*Ichfilm und Ichroman*, 1981), Edward Branigan (*Point of View in the Cinema*, 1984), David Bordwell (*Narration in the Fiction Film*, 1985), Michel Chion (*Le son au cinéma*, 1985), Seymour Chatman (*Coming to Terms*, 1990), François Jost (*Le récit cinématographique*, 1990) und Christian Metz (*L’énonciation impersonnelle, ou le site du film*, 1991) ausführlich behandelt.

Die problematische Basis eines direkten Vergleichs zieht sich durch Mitrys gesamte Ausführungen zu filmischen Darstellungen von Figurensubjektivität, wie insbesondere bei der Analyse von mentalen Bildern deutlich wird. Als mentale Bilder bezeichnet Mitry all jene Sequenzen, zu denen keine ‚objektive‘ Version in der filmischen Realität existiert, Bilder, welche der Imagination der Filmfigur zugeschrieben werden – also auch (mit Einschränkungen) die hier diskutierten Erinnerungssequenzen. Mitry argumentiert, dass diese Bilder ihre intendierte Wirkung im Grunde verfehlten, denn obwohl es sich um subjektive Bilder schlechthin handele, würden sie vom Zuschauer letztlich als objektive Bilder wahrgenommen:

It is completely impossible to represent a mental image, since, having become visual, it ceases to be mental. [...] In other words, it is not the objectification of a subjective viewpoint but, quite the opposite, the ‚subjectification‘ of a certain objective representation. (Mitry 1998: 209)

Eine solche „subjectification“ of a certain objective representation“ kann in Mitrys Schema natürlich keine subjektiven Bilder hervorbringen, da sie sich wiederum nur über Kontexte – über Transitionsmarkierungen – realisieren kann. Christian Metz bringt Mitrys ‚Bedenken‘ auf den Punkt:

Jean Mitry [...] observes that the cinema is not very suited to give a satisfactory translation of these purely ‚internal‘ views. The shots which make up the film can only render the visible, and they are helpless in the face of what no one has ever seen. [...] The cinema is thus too ‚real‘ to translate effectively the imaginary views of its characters. (Metz 1973: 46)

Metz’ Hinweis verdeutlicht, dass Mitrys Argumentation vor allem auch als Beitrag zu einer Realismus-Debatte zu verstehen ist, die stark zu normativ geprägten Ansätzen zu neigen scheint (vgl. hierzu auch Brütsch 2003, 85).

When Mitry asserts that mental images have no satisfactory meaning, he reveals an assumption about the nature of filmic representation. [...] For Mitry to speak of subjective *images* rather than subjective structures already implies a resemblance theory and perhaps an idealist theory of representation. (Branigan 1984: 215; Hervorhebung im Original)

Der hier vertretene Ansatz ist nicht an solch vermeintlich ontologischen Ansprüchen interessiert. Figurensubjektivität soll somit vor allem als rhetorische Strategie und nicht als ein dem filmischen Apparatus immanenter Effekt gesehen werden. Vor diesem Hintergrund gilt es im Folgenden, die *Mindscape* erneut in den Blick zu nehmen, die Mitrys Ideal eines subjektiven Bildes natürlich keinesfalls erfüllen kann, aber neue *subjektiv strukturierte*

Formen einer Verschmelzung von Vergangenheit und Gegenwart, von Irrealität und Realität in einem *gemeinsamen filmischen Raum* visualisiert.⁷

Mindsapes als subjektive Bilder

Mit Erinnerungsbildern sind hier stets nicht „bloße erzähltechnisch bedingte Rückblenden“ (Kühnel 2004: 196) gemeint, vielmehr sind diese Bilder „an eine Figur des Films, an ihre Subjektivität gebunden, bedeuten die Aktualisierung eines im Gedächtnis der Figur gespeicherten, abrufbaren, potentiell wirksamen, virtuell vorhandenen Bildes“ (ebd.). Erinnerungssequenzen im Allgemeinen und *Mindsapes* im Speziellen können somit als Formen filmischer Darstellung von Subjektivität verstanden werden. Sie sind „binnensubjektive Vorgänge“ (Schmitt 2001: 85), die zwar eine (vergangene) Filmrealität zeigen, aber als mentale Bilder einen irrealen Status besitzen und somit letztlich den Traumdarstellungen näher stehen.⁸

Damit mögen – wie bereits in der Diskussion von Mitrys Ansatz problematisiert wurde – Erinnerungsbilder einerseits eine effektive Technik zur filmischen Darstellung von Subjektivität darstellen, andererseits aber sind Erinnerungssequenzen – sofern sie in ihrer Darstellung nicht von der filmischen Realität abweichen – aber nicht ohne Weiteres als subjektiv erkennbar, sondern werden erst durch den zeitlich versetzten Kommentar als Akt des Erinnerns kenntlich gemacht. Deshalb werden Erinnerungsbilder (genau wie Traumsequenzen) konventionellerweise über kontextuelle („Ich erinnere mich ...“) und/oder stilistische Transitionsmarkierungen (auffällige Überblendungseffekte, Fahrt auf das Gesicht des Erinnernden, Stilisierung des Erinnerungsbildes) gekennzeichnet (vgl. Schneider 1995: 78; Schmitt 2003: 84). Doch neigen gerade längere Rückblenden zu einer raschen ‚Abnutzung‘ ihres subjektiven Charakters, der durch zusätzliche Markierungen zwar aufgefrischt, aber nur in begrenztem Maße aufrechterhalten werden kann. Dies gilt in der Regel auch für durchgängig präsente Stilisierungstechniken, wie etwa die zum Klischee neigenden Sepia- oder Schwarz-Weiß-Filter. Denn auch hier ist die Stilisierung letztlich nur eine „subjektive Überformung kontingenten Materials“ (Klippel 1997: 171).

Vor dem Hintergrund dieser Problematik lässt sich nun die Funktion der *Mindscape* als *subjective structure* auf den Punkt bringen, denn hier wird über den/die ‚Fremdkörper‘ aus der

⁷ Ich danke Oliver Schmidt für diesen Hinweis.

⁸ Zur Einordnung von Erinnerungsbildern kann zudem Béla Balázs' Unterscheidung zwischen „the mind in the world“ und „the world of the mind“ (Balázs 1970: 179) herangezogen werden. „The mind in the world“ bezieht sich auf eine Darstellung, welche die Welt so zeigt, wie sie der Filmfigur erscheint, „the world of the mind“ hingegen ist für Balázs ein rein mentales Bild, für das es keine objektive Entsprechung in der Realität der Filmfigur gibt. Christine Brinckmann nimmt die gleiche Zweiteilung vor und spricht schlicht von „Subjektivierung“ und von „Subjektivem“ (1997: 115f.).

Filmrealität eine Objektivierung der Erinnerungssequenz durch permanente räumliche wie erzähllogische Paradoxien unterbunden oder zumindest weitgehend abgeschwächt.⁹

Komplexere Verschachtelungen, wie in *UNDER SUSPICION* und *MILLENNIUM ACTRESS*, führen dieses Verfahren dabei sogar noch weiter, indem sie die Erinnerungswelt – ob nun eher in dramatischer oder in nostalgischer Form – zunehmend destabilisieren und infrage stellen. Denn beide Filme zeigen die Erinnerungswelten ihrer Figuren nicht einfach als chronologisch verschobene Story-Sequenzen, sondern als komplexe Arrangements – oder vielleicht besser: *Interpretationen* – von mentalen Bildern, die sich in einem Spannungsfeld von zeitlich und räumlich gleichzeitig paradoxen wie konsistenten Parametern bewegen und dabei Vergangenheit und Gegenwart teils spektakulär, teils kunstvoll subtil in einem Bildraum verschmelzen lassen.

Gerade die räumlichen Überlappungen mögen dabei zunächst wie eine ‚inszenatorische Spielerei‘ anmuten, doch sind sie vielmehr zentraler Bestandteil einer Form der Fragmentarisierung. So nutzt die *Mindscape* einerseits konventionalisierte Raumdarstellungen, um unterschiedliche Ebenen zu verknüpfen, verweigert aber andererseits die vollständige Synthetisierung eines *master space* (Branigan 1992: 44, 56), also einer konsistenten und kontinuierlichen Raumvorstellung. Eine solche Form weist Parallelen mit einer von Thomas Elsaesser beschriebenen Funktionslogik von *Mindgame Movies* auf, die „einen Satz an Regeln (Realismus, Transparenz, Linearität) [brechen], um Raum für einen anderen Satz zu schaffen“ (Elsaesser 2009: 260). Die *Mindscape* löst also nicht einfach die Räumlichkeit des Erinnerungsbildes auf – lässt es nicht zum Zeit-Bild gerinnen – sondern generiert ein neues Regel-Set, das irrealer und realer Elemente räumlich neu zusammenführt.¹⁰

Vor diesem Hintergrund zeigt sich nun allerdings auch ein Defizit der bisherigen Argumentation dieses Aufsatzes, denn gerade im Hinblick auf eine solche ‚Regelhaftigkeit‘ verlangt das *Mindscape*-Konzept nach einer weiteren Systematisierung, die hier nicht durchgeführt aber zumindest angedeutet werden soll. So müsste unterschieden werden, ob die *Mindscape* Raum für Interaktionen bietet oder nur eine Beobachterposition zulässt; ob dieser Beobachter/Handelnde seine eigenen oder die Erinnerungen eines Anderen durchstreift; ob die *Mindscape* aus einer Erzählsituation (Interview, Verhör) oder über technische (oder auch magische) ‚Hilfsmittel‘ generiert wird (wie in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS*

⁹ Vgl. hierzu auch Fabienne Liptays Ausführungen zu *Spider*: „Im Falle von *SPIDER* [...] hindert uns die Anwesenheit des Erinnernden im Erinnerungsbild durchgehend daran, den Status visueller Subjektivität zu vergessen“ (2006: 212).

¹⁰ Gerade vor dem Hintergrund, dass eine Diskussion filmischer Erinnerungsbilder bislang von psychoanalytischen und filmphilosophischen Ansätzen (die bereits genannten deleuzeschen Zeit-Bilder, insb. die Kristall-Bilder sind hier zu nennen (vgl. Deleuze 1991: 95-131; vgl. auch Schmidt 2005)) dominiert wurde, verdeutlicht diese strukturelle Transformation noch einmal die Relevanz einer materialnahen Analyse einzelner Sequenzen, die in vielen Fällen eine grundlegende Abkehr von etablierten Interpretationsansätzen verlangt. Hierfür scheinen sich, wie bereits ausgeführt wurde, vor allem neoformalistische Ansätze (Bordwell, Branigan) anzubieten.

MIND). All diese Phänomene beeinflussen die Möglichkeiten der räumlichen Verknüpfungen, der visuellen Verschmelzung.

Zur dieser offenen Forschungsfrage gesellt sich eine weitere: die filmhistorische Einordnung des Konzepts der *Mindscape*. Auch hier muss der Verweis auf den begrenzten Umfang eines solchen Aufsatzes stehen, auch hier kann wieder nur ein Ausblick erfolgen. Auf eine strukturelle Verwandtschaft zu Elsaessers Kategorie des *Mindgame Movies* (Elsaesser 2009: 237-263) und damit auch zum postklassischen Kino¹¹ wurde bereits hingewiesen. Doch nicht nur strukturell, sondern auch thematisch lassen sich in Form eines „Interesse[s] an Identität, Vergangenheit, Trauma und Gedächtnis“ (Elsaesser 2007: 189) Gemeinsamkeiten aufzeigen, denn durch die räumlichen wie erzähllogischen Paradoxien wird die *Mindscape* gleichsam geöffnet für Stilmittel wie beispielsweise erzählerische Unzuverlässigkeit.¹²

Was die historischen Vorläufer von *Mindscape*s betrifft, so deutet sich bereits mit dem einführend genannten Beispiel aus WILDE ERDBEEREN eine Spur in Richtung des „neuen Surrealismus im Film der sechziger Jahre“ (Koebner 2003) an. Doch während Bergman und vielmehr noch Resnais als Vertreter des europäischen Autorenkinos in ihren Filmen die Grenzen zwischen realen und irrealen Elementen nach zu nach zu einem „visuellen Bewußtseinsstrom“ (Schneider 1998: 43) transformierten, der zur vollständigen Aufhebung einer raum-zeitlichen Kohärenz tendierte, lassen sich die hier vorgestellten *Mindscape*-Beispiele eher „in jenem Graubereich zwischen Mainstream und Art-House“ (Elsaesser 2007: 207) verorten, in dem zwar Formen des europäischen Kunstkinos fortgeführt und weiterentwickelt, aber mit den Stilmitteln des klassischen Erzählkinos – und damit eben auch mit bestimmten räumlichen Darstellungskonventionen – kombiniert werden. So gestaltet sich die *Mindscape* nicht nur stilistisch und thematisch, sondern auch filmhistorisch als ein Hybrid, den es nicht nur, aber insbesondere im Hinblick auf seine hochinteressanten räumlichen (Un-)Regelmäßigkeiten weiter zu erforschen gilt.

¹¹ Ob die *Mindscape* nicht genauso in die Konzepte des *postmodernen Films* (vgl. bspw. Eder 2002; Felix 2002), des *Kinos einer zweiten Moderne* (Fahle 2005) oder des *Mindfuck-Movies* (Geimer 2006) integriert werden könnte, muss im Rahmen dieser verkürzten Argumentation unbeantwortet bleiben.

¹² Was natürlich im Umkehrschluss nicht bedeuten soll, dass Rückblenden und Erinnerungssequenzen normalerweise nicht ‚lügen‘ können (vgl. hierzu etwa die berühmten Sequenzen in STAGEFRIGHT oder RASHOMON). Neu ist jedoch, dass die *Mindscape* die erzählerische Unzuverlässigkeit sozusagen auch strukturell abbilden kann, durch zunehmende Verschachtelungen und Überlagerungen, die sich z. T. nicht mehr (eindeutig) auflösen lassen.

Über den Autor

Dr. Benjamin Beil; Studium der Medienwissenschaft an der Universität Siegen; Promotion: *First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel* (Münster: Lit, 2010); aktuelles Forschungsprojekt: „Avatarbilder – Avatar als Bild. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels“ (Stipendium der Fritz-Thyssen-Stiftung).

Filme

BEING JOHN MALKOVICH (USA 1999, Spike Jonze)

ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (VERGISS MEIN NICHT, USA 2004, Michel Gondry)

GARDE À VUE (DAS VERHÖR, Frankreich 1981, Claude Miller)

IN THE MOUTH OF MADNESS (DIE MÄCHTE DES WAHNSINNS, USA 1995, John Carpenter)

SENNEN JOYÛ (MILLENNIUM ACTRESS, Japan 2001, Satoshi Kon)

RASHÔMON (DAS LUSTWÄLDCHEN, Japan 1950, Akira Kurosawa)

STAGEFRIGHT (DIE ROTE LOLA, Großbritannien 1950, Alfred Hitchcock)

UNDER SUSPICION (MÖRDERISCHES SPIEL, Frankreich/USA 2000, Stephen Hopkins)

SMULTRONSTÄLLET (WILDE ERDBEEREN, Schweden 1957, Ingmar Bergman)

Literatur

Balázs, Béla (1970) [1952]: *Theory of the Film*. New York: Dover Publ.

Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

Branigan, Edward (1984): *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin u.a.: Mouton.

Branigan, Edward (1992): *Narrative Comprehension and Film*. London u. a.: Routledge.

Brinckmann, Christine N. (1997) [1985]: *Der Voice-Over im Film Noir*. In: Mariann Lewinsky/Alexandra Schneider (Hg.): *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration*. Zürich: Chronos, S. 115-129.

Brütsch, Matthias (2003): Kunstmittel oder Verleugnung? Die klassische Filmtheorie zu Subjektivierung und Traumdarstellung. In: Leo Karrer/Charles Martig (Hg.): Traumwelten. Der filmische Blick nach innen. Marburg: Schüren, S. 59-89.

Deleuze, Gilles (1991): Kino 2. Das Zeit-Bild. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Dzialo, Chris (2009): „Frustrated Time“ Narration: The Screenplays of Charlie Kaufman. In: Warren Buckland (Hg.): Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema. Malden, MA: Wiley-Blackwell, S. 107-128.

Eder, Jens (2002): Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: ders. (Hg.): Oberflächenrausch: Postmoderne und Postklassik der 90er Jahre. Münster: Lit, S. 9-62.

Elsaesser, Thomas (2009): Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino. Berlin: Bertz + Fischer.

Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte (2007): Filmtheorie zur Einführung. Hamburg: Junius.

Fahle, Oliver (2002) Zeitspaltungen. Gedächtnis und Erinnerung bei Gilles Deleuze. In: montage/av 11, Heft 1, S. 97-112.

Fahle, Oliver (2005): Bilder der Zweiten Moderne. Weimar: VDG.

Felix, Jürgen (2002): Die Postmoderne im Kino (revisited). In: ders.: Die Postmoderne im Kino. Marburg: Schüren, S. 7-10.

Flückiger, Barbara (2001): Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg: Schüren.

Geimer, Alexander (2006): Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre, URL: <http://www.jump-cut.de/mindfuck1.html>, Zugriff: 20. 6. 2010.

Klippel, Heike (1997): Gedächtnis und Kino. Basel u. a.: Stroemfeld.

Koebner, Thomas (2003): Erzählen im Irrealis. Zum Neuen Surrealismus im Film der sechziger Jahre. Eine Problemskizze. In: Charles Martig/Leo Karrer (Hg.): Traumwelten. Der filmische Blick nach innen. Marburg: Schüren, S. 71-92.

Kühnel, Jürgen (2004): Einführung in die Filmanalyse. Teil 2: Dramaturgie des Spielfilms. Siegen: Universi.

Lindemann, Bernhard (1993): Readers and Mindscapes. In: Journal of Literary Semantics, Nr. 22, S. 186-206.

Liptay, Fabienne (2006): Spinn' es noch einmal Spider. In: Jörg Helbig (Hg.): „Camera doesn't lie.“ Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film. Trier: WVT, S. 189-223.

Metz, Christian (1973): Current Problems of Film Theory. In: Screen 14, No. 1-2, S. 40-87.

Metz, Christian (1997) [1991]: Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films. Münster: Nodus.

Mitry, Jean (1998) [1963-1965]: The Aesthetics and Psychology of the Cinema. London: Athlone Press.

Regensburger, Dietmar (2003): Träume. Ängste. Verwandlungen. Traumstrukturen bei Ingmar Bergman. In: Charles Martig/Leo Karrer (Hg.): Traumwelten. Der filmische Blick nach innen. Marburg: Schüren, S. 119-148.

Schmidt, Stefanie (2005): Film und Erinnerung. Das Kristall-Bild von Gilles Deleuze als Verschränkung von Sagbarem und Sichtbarem oder Psychoanalyse und Zeitphilosophie. Berlin: Avinus.

Schmitt, Johannes (2003): Spielfilme im Vergleich. Hitchcocks Psycho und die Tradition der rollensubjektiven Perspektive. Münster: Lit.

Schneider, Hasko (1995): Filmische Lösungen für die Darstellung verschiedener Wirklichkeitsformen. In: 1. Film und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium. Münster: MAkS-Publ., S. 75-81.

Schneider, Irmela (2003): Filmwahrnehmung und Traum. Ein theoriegeschichtlicher Streifzug. In: Charles Martig/Leo Karrer (Hg.): Traumwelten. Der filmische Blick nach innen. Marburg: Schüren, S. 23-46.

Schweinitz, Jörg (2007): Multiple Logik filmischer Perspektivierung. Fokalisierung, narrative Instanz und wahnsinnige Liebe. In: montage/av 16, Heft 1, S. 83-100.

Volland, Kerstin (2009): Zeitspieler. Inszenierungen des Temporalen bei Bergson, Deleuze und Lynch. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Weber, Thomas (2008): Medialität als Grenzerfahrung. Futurische Medien im Kino der 80er und 90er Jahre. Bielefeld: Transcript.