



Editorial: ‚Der filmische Raum‘

Seit geraumer Zeit ist in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen vom *spatial turn* die Rede. Auch wenn es sich dabei weniger um eine wirkliche ‚Wende‘ im wissenschaftlichen Arbeiten und Denken handelt, wie sie noch dem *linguistic turn* zugeschrieben werden kann, so lässt sich dennoch ein ‚Umdenken‘ beobachten, ein Neubetrachten alter Probleme und Forschungsgebiete unter einem ‚räumlichen‘ Gesichtspunkt. Insofern ist die zuweilen geäußerte Kritik, dass im Zuge des *spatial turn* plötzlich alles zum Raum werde und dass die Kategorie Raum dadurch ihre Bedeutung verliere, ebenso richtig wie perspektivenblind. Denn Raum ist in dieser Hinsicht nicht nur als Gegenstand der Forschung zu verstehen, sondern ebenso als Methode, als ein spezifisch räumlicher Blick auf bestimmte Phänomene und Problemgebiete. Es ist also nicht nur zu fragen: *Wie haben sich Räume – unserer Lebenswelt, unseres gesellschaftlichen und individuellen Handelns und nicht zuletzt ästhetische mediale Räume – gewandelt?* Die Frage muss auch lauten: *Welche Untersuchungsgegenstände können unter einem räumlichen Gesichtspunkt betrachtet werden und zu welchem Erkenntnisgewinn führt dieser ‚räumliche Blick‘ auf bestimmte Phänomene?*

Insofern kann alles, auch das Medium Film, einer ‚räumlichen‘ Neubetrachtung unterzogen werden. Das Potential der Kategorie ‚Raum‘ besteht dabei in mindestens zwei Aspekten: Zum einen ermöglichen Raumkonzepte ein Zusammendenken von disparaten Elementen zu einem gemeinsamen Wirkungsgefüge, das über eine lineare oder rein symbolische Betrachtungsweise hinausgeht. Hierin besteht die Nähe des Raumbegriffs zu dem der ‚Welt‘. Zum anderen ermöglicht der Raumbegriff eine direkte Anbindung bestimmter Fragestellungen an die Kategorie der Erfahrung – bedeutet ‚Erfahren‘ doch gerade das Im-Raum-Sein eines wahrnehmenden Subjekts, das seine Umgebung zeitlich erlebt. Der Raum schärft also – gerade wenn es um audiovisuelle Medien geht – den Blick für diese konkrete Erfahrbarkeit ästhetischer Phänomene, die vor dem Hintergrund des eigenen medialen Erfahrungsschatzes wahrgenommen werden.

Der Begriff ‚filmischer Raum‘ wird dabei für sehr unterschiedliche Phänomene verwendet und bezeichnet unter anderem den *Raum der fiktiven Welt* eines Films, den *Raum, der durch die Montage entsteht*, den *Handlungsraum eines Films*, der eng mit Story, Genre und audiovisueller Repräsentation verbunden ist, oder auch die Konstruktions- und Erscheinungsweise von *Bildräumen*, die durch Kameraoptik, *mise-en-scène* und Kadrierung arrangiert werden. Es geht

also nicht nur darum, wie vorgefundene oder vor der Kamera inszenierte Räume im Medium Film dargestellt werden, sondern auch darum, wie durch die filmische Darstellung selbst neue mediale Räume erzeugt werden, die durch den Zuschauer wahrgenommen, erlebt und dadurch erst konstituiert werden.

Den filmischen Raum gibt es also nicht. Er ist vielmehr ein Oberbegriff für einen Raumpluralismus im Film, bei dem verschiedene Phänomene mit unterschiedlichen Raumkonzepten und Fragestellungen beleuchtet werden, um sich auf diesem Weg in Ansätzen dem anzunähern, was man als *filmische Erfahrung* bezeichnen könnte. Die Raumanalyse im Film ist zwar mit gängigen Analyseperspektiven wie Story, Plot, Narration, Figurenkonstellation und Bild-Ton-Komposition koordiniert, weist aber gleichzeitig über diese hinaus und zeigt dabei eine ganz eigene ästhetische Qualität des Mediums Film auf.

Mit dem Schwerpunkt-Thema ‚filmischer Raum‘ wollen wir diesem theoretischen Raumpluralismus Rechnung tragen und deutlich machen, was für Phänomene im Medium Film möglich sind und wie über verschiedene Raumbegriffe, -konzepte und -analysen ein differenzierter Zugang zu diesen Phänomenen erreicht werden kann. *Benjamin Beil* nähert sich mit dem Begriff der *Mindscape* bestimmten für den Protagonisten begehbaren Erinnerungsräumen, wie sie etwa in Filmen wie SPIDER (2002), MILLENIUM ACTRESS (2001) oder UNDER SUSPICION (2000) gezeigt werden. Im Zentrum stehen dabei ‚Unregelmäßigkeiten‘ und Paradoxien, die sich in einer je eigenen Ästhetik einer *Mindscape* niederschlagen und auf diese Weise auch die psychische Verfasstheit des Protagonisten widerspiegeln. Räumlichen ‚Unregelmäßigkeiten‘ widmet sich auch *Rayd Khouloki* bezogen auf das Verhältnis von filmischem Raum und Zuschauerraum. An der detaillierten Analyse der Eingangssequenz von PEEPING TOM (1960) wird gezeigt, wie eine Entgrenzung von Zuschauerraum und dem fiktiven Raum der Filmhandlung ästhetisch inszeniert und wie der Zuschauer dabei immersiv in die Filmhandlung verwoben wird. In grundsätzlicher Weise thematisiert *Oliver Schmidt* das Verhältnis von kognitiven Aktivitäten des Zuschauers und filmischer Repräsentation, wenn es um die räumliche Wahrnehmung von Wirklichkeit im Film geht. Deutlich werden diese Zusammenhänge insbesondere, wenn im Film *hybride Räume* inszeniert werden, was unter anderem am Beispiel von THE CELL (2000) verdeutlicht wird. *Regine Prange* legt den Schwerpunkt ihres Beitrags auf die Inszenierung ästhetischer Grenzfigurationen in Jean-Luc Godards UNE FEMME MARIÉE (1964), und hier speziell auf ästhetische Strategien der Sichtbarmachung und des Aufbrechens der filmischen Raumillusion, als kritische und medienreflexive Auseinandersetzung mit den Konventionen des Mediums. Solchen Konventionen geht auch *Jennifer Henke* mit dem Konzept des *Gender-Raums* nach. An MUCH ADO ABOUT NOTHING (1993) wird aufgezeigt, wie sich Geschlechtersemantiken und die audiovisuellen Ausdrucksmöglichkeiten des Mediums zu einem performativen Möglichkeitsraum verdichten, in dem Geschlechteraspekte nicht nur inszeniert, sondern für den Zuschauer ästhetisch erfahrbar werden. Ausgehend von der Rauminszenierung im Computerspiel eröffnet *Stephan Günzel* einen intermedialen Zugang zum filmischen Raum,

indem er das Konzept des *ergodischen Raums* – des Sich-durch-den-Raum-Hindurcharbeitens –, wie es etwa bei Ego-Shootern zum Ausdruck kommt, auf Gus Van Sants Film ELEPHANT (2003) überträgt – ein Film, der das spezifische Raumerleben des Computerspiels mit filmischen Mitteln medienreflexiv thematisiert. Jesko Jockenhövel geht in seinem Beitrag der Frage nach, welche Konsequenzen die jüngst mit großem Aufwand in der internationalen Kinolandschaft etablierte 3D-Technik für die Filmanalyse hat. Die Verschränkung des stereoskopischen Raumeffekts mit Aspekten der Diegese, der Narration und dem sich daraus ergebenden immersiven Potential wird exemplarisch an zwei aktuellen 3D-Produktionen – CORALINE (2009) und ALICE IN WONDERLAND (2010) – aufgezeigt. Und schließlich geht Silke Martin bestimmten ästhetischen Veränderungen des Tonraums durch die Einführung von *Dolby Stereo* Ende der 70er Jahre nach und fasst diese neue Qualität des Tons gegenüber dem Bild theoretisch mit dem Begriff des *hors-son*, den sie auf drei Filmbeispiele – STAR WARS (1977), TROIS COULEUR: BLEU (1993) und LISBON STORY (1994) – anwendet.

Aus aktuellem Anlass findet sich zudem in dieser Ausgabe eine Round-Table-Diskussion zu Christopher Nolans INCEPTION (2010) sowie ein Bericht der Tagung *Über Medien im Bilde sein. Zu den Gegenständen medienwissenschaftlicher Forschung*, die vom 16. bis 18. September 2010 in Marburg stattfand. Die kommende Ausgabe von Rabbit Eye, die im Frühjahr 2011 erscheint, ist dem Thema ‚Motivforschung‘ gewidmet.

Oliver Schmidt
