Dramaturgen bzw. der Dramaturgin als höchst individualisiert und abhängig von den Arbeitsweisen der Choreographinnen und Choreographen (wie Pina Bausch, William Forsythe oder Meg Stuart) konzipiert (vgl. Hoghe und Weiss 1981; deLahunta 2000; Albrecht 2013). Über das Selbstverständnis der Tanzdramaturgin bzw. des Tanzdramaturgen herrscht seit den 2000er Jahren in der sogenannten Freien Szene gerade in europäischen Ländern großer Diskussions- und Selbstvergewisserungsbedarf (vgl. Van Imschoot 2003; Bellisco et al. 2011; Romanska 2015). Aufgaben und Funktionen werden in dieser Diskussion abgelöst von einem Verständnis der Dramaturgie als Ort der Theorie und des Wissens (im Gegensatz zur kreativen Kunst). Dramaturgie wird verstanden als "doing dramaturgy" (C. Turner und Behrndt 2008, 3), als prozessorientierte und -involvierte "agency" (P. Hansen und Callison 2015), als "distributed system" (Vass-Rhee 2015, 89), oft gebraucht auch im Plural (Pewny et al. 2014). In dieser "neuen" Dramaturgie (Trencsényi und Cochrane 2015) werden die Begriffe "Dramaturgie" und "Dramaturg' bzw. ,Dramaturgin' austauschbar. Die Dramaturgin bzw. der Dramaturg gilt als "partner in dialogue (or multi-logue), a partner whose contribution [...] is to think no-one's thought" (Bleeker 2015, 69), was einen Gedanken meint, der nicht auf ein Individuum zurückgeht, sondern im kollaborativen Prozess entsteht. Weit über das Konzept von Dramaturgie als Struktur und Herstellung von Kohärenz (C. Turner und Behrndt 2008, 3) hinausgehend, bestimmt die von Konstantina Georgelou, Efrosini Protopapa und Danae Theodoridou herausgegebene Practice of Dramaturgy Dramaturgie als Modus von Denken und Zusammenarbeit "that is not concerned with specific aesthetics or styles of performances" (Georgelou et al. 2017, 24). In Absehung von einer genrespezifischen Dramaturgie plädieren die Autorinnen für eine Dramaturgie, die sich als kollaborative, politisierte Praxis versteht, "as a catalytic mode of working that has the capacity to activate processes that in today's sociopolitical and economic context could be understood as indirect, inefficient, interfering, or negatively efficient" (Georgelou et al. 2017, 21).

Arbeitsbereiche des Kompaniemanagements. Zugleich wird die Funktion des

Michaela Krützen

IV.3 Dramaturgie des Films

1 Einleitung

Rebecca, Solaris, Inception: Auf den ersten Blick gibt es zwischen diesen drei Filmen keine Gemeinsamkeiten. Der erste Titel entstand 1940 unter der Regie von Alfred Hitchcock, der zweite wurde 1972 von Andrei Tarkowski gedreht, den dritten hat Christopher Nolan im Jahr 2010 inszeniert. Die Produktionen gehören also verschiedenen Epochen der Filmgeschichte an, wurden unter ganz unterschiedlichen technischen, organisatorischen, ökonomischen und politischen Bedingungen realisiert, zudem von Regisseuren verschiedener Generationen umgesetzt, deren Handschriften stark divergieren.

Auch die Erzählungen der drei Filme scheinen keinerlei inhaltliche Ähnlichkeit aufzuweisen. *Rebecca* handelt von einem britischen Aristokraten, der sich im Frankreich-Urlaub in eine junge, unsichere Frau aus einfachen Verhältnissen verliebt und sie kurzentschlossen heiratet. Als die Frischvermählten sein herrschaftliches Anwesen in Cornwall beziehen, wird der Mann plötzlich des Mordes bezichtigt. *Solaris* erzählt hingegen von einem sowjetischen Psychologen, der auf eine nahezu ausgestorbene Raumstation fliegt, da sich dort unerklärliche Vorfälle ereignen. Kaum hat der Mann sein karges Quartier im Weltall bezogen, wird er von einer mysteriösen Besucherin heimgesucht. In *Inception* schließlich nimmt ein amerikanischer 'Gedankendieb' den Auftrag an, mit seinem Team in die Träume eines Milliardärs einzudringen, um dessen geschäftliche Entscheidungen zu beeinflussen. Nachdem der Mann die Tiefen des fremden Unbewussten betreten hat, droht er dort umzukommen.

Rebecca, Solaris, Inception: Auf den zweiten Blick weisen die Erzählungen dieser drei Filme dann aber doch eine Reihe von Gemeinsamkeiten auf. So ist die Hauptfigur in allen drei Produktionen ein Witwer mittleren Alters, der den Verlust seiner Ehefrau nicht verkraftet hat. Es geht jeweils um eine Liebesbeziehung, die in der Vergangenheit liegt; die Geschichten schildern also eine ähnliche backstory. Maxim de Winter (Laurence Olivier) ist immer noch emotional an die verstorbene Rebecca gebunden, so dass ihm ein Neuanfang verwehrt bleibt, zumal ihm ihre Ermordung zur Last gelegt wird. Kris Kelvin (Donatas Banionis) kann in Solaris den Tod seiner jungen Ehefrau Hari nicht verwinden; gerade sie ist es, die sich in seiner Kabine auf unerklärliche Art und Weise materialisiert. Und in Inception wird das Leben Dom Cobbs (Leonardo DiCaprio) von den Gedanken an seine Frau Mal bestimmt, die ihn in der Traumwelt bedroht.

Die Erinnerung der Witwer an ihre verstorbenen Frauen ist davon geprägt, dass die Ehen unglücklich verliefen – eine zweite Gemeinsamkeit. Die elegante Britin Rebecca erwies sich schon in der Hochzeitsnacht als grundböse: Sie offenbarte Maxim, dass sie ihn nur aus Gewinnsucht geheiratet hat. Daraufhin war seine Liebe schlagartig erloschen. Die stille Russin Hari litt unter Depressionen, die das Leben ihres Mannes bestimmten; auch seine Gefühle erkalteten daraufhin. Und die schöne Französin Mal wollte aus der tiefen Traumebene, dem Limbus, in dem sie mit ihrem Mann lebte, nicht in die Wirklichkeit zurückkehren; das konnte Dom nicht ertragen. In allen drei Geschichten wird also – drittens – erzählt, dass die Ehekrise von den Frauen verursacht wurde.

Eine vierte Übereinstimmung in der *backstory* ist, dass die drei Ehefrauen einen Selbstmord beabsichtigten. Die krebskranke Rebecca plante, sich von Maxim ermorden zu lassen, Hari vergiftete sich und Mal sprang aus dem Fenster. Ähnlich ist – fünftens – auch, dass die Ehemänner eine Mitschuld am Tod ihrer Frauen tragen. Maxim schlug Rebecca, als sie behauptete, ein Kind von einem anderen Mann zu erwarten; sie fiel unglücklich und starb an den Folgen dieser Verletzung, was Maxim verschleierte. So wie er wird auch Kris von Gewissensbissen geplagt: Der Wissenschaftler hat eine giftige Substanz im Kühlschrank gelassen, obschon er um die Selbstmordgedanken von Hari wusste. Dom schließlich pflanzte den Gedanken in das Bewusstsein seiner Frau ein, dass sie in einem Traum lebt; ohne es zu beabsichtigen, forderte er damit ihren Suizid heraus. Dom leidet unter dieser Schuld, genau wie Maxim und Kris.

Darüber hinaus spielt – sechstens – der Geist der Verstorbenen in den drei Filmen eine zentrale Rolle. Die Hausdame Mrs. Danvers hütet den Besitz von Rebecca, so dass die Tote das Landgut weiterhin beherrscht. Trickreich sorgt die Hausdame dafür, dass die neue Mrs. de Winter auf einem Kostümfest ein auffälliges Kleid der Toten trägt, womit sie unfreiwillig zu deren Wiedergängerin wird. Wiedergängerinnen sind auch diejenigen Wesen, die der Ozean auf dem Planeten Solaris erzeugt. In ein außergewöhnliches Lederkleid gewandet erscheint Hari wieder und wieder als Projektion der Erinnerung von Kris, hervorgerufen durch eine außerirdische Macht. Auch Mal ist nur eine Projektion. Die Tote taucht in den Träumen auf, die Dom betritt, im schwarzen, tief ausgeschnittenen Abendkleid. Sie erscheint ihm als Femme fatale: Mehrfach bedroht sie sein Leben; nicht von ungefähr trägt sie ihren Namen: "le mal" bedeutet schließlich "das Böse".

Doch ist diese Bosheit nur eine Zuschreibung ihres Ehemannes. Auf der Leinwand zu sehen sind nicht Mal, Hari und Rebecca; in den drei Filmen wird vielmehr das Bild der Frauen heraufbeschworen oder zum Leben erweckt, das ihre Männer von ihnen haben – eine siebte Gemeinsamkeit. Das erklärt womöglich auch, warum sie und nicht etwa die Protagonisten als alleinige Verursacher der

ursprünglichen Ehekrise dargestellt werden: Die beängstigenden Frauen sind Männerphantasien.

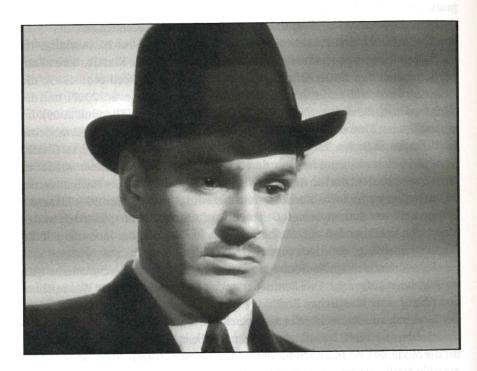
Gleich ist in allen drei Beispielen, dass die Erinnerungen an einen geheimnisvollen Ort gebunden sind – eine achte und letzte Übereinstimmung. Maxim lebte mit Rebecca auf Manderley, dem geschichtsträchtigen Sitz seiner Familie. Nach dem Tod seiner Frau ließ er ihre Zimmer unangetastet, so dass sie zur Kultstätte werden konnten. Hier lebt Rebecca gewissermaßen fort. Kris kann Hari nur auf der Raumstation wiedersehen, da der intelligente Ozean auf Solaris sie erschafft. Allein hier kann sie existieren. Die heruntergekommene Station übt eine selbstzerstörerische Macht auf ihre wenigen Bewohner aus; einer der drei noch verbliebenen Forscher hat sich gerade umgebracht. Und Dom hat sich mit Mal sehr lange Zeit in einer Traumebene aufgehalten, in der nicht nur die Zeit eigenen Gesetzen folgt. Das Paar scheint in einem fast menschenleeren Kosmos gelebt zu haben, begleitet nur von Projektionen ihrer beiden Kinder. Alle drei Orte sind als Heim offenbar unheimlich.

Rebecca, Solaris, Inception: Drei Filme, die ganz unterschiedliche und dennoch vergleichbare Geschichten erzählen. Da es die genannten Berührungspunkte zwischen den Erzählungen gibt, eignen sie sich in besonderer Weise, um an ihnen die Grundprinzipien filmischer Dramaturgie aufzuzeigen. Zu unterscheiden sind nämlich drei Erzählweisen, die zwar im Verlauf des 20. Jahrhunderts nacheinander entstanden, heute aber parallel existieren: die Klassik, deren Konventionen seit den 1910er Jahren ausformuliert sind (Bordwell et al. 1985), die Moderne, die sich Mitte des letzten Jahrhunderts formierte (Kovács 2007), und die Nachmoderne, die sich in dessen letzter Dekade ausbildete (Thanouli 2009). Im gegenwärtigen Kino sind sowohl klassische als auch moderne und nachmoderne Erzählungen zu finden. Es gibt also nicht die eine Dramaturgie des Films. Gleichwohl lässt sich ein Grundmuster darstellen, das die Klassik immer wieder in Variationen bedient und an dem sich die Moderne abarbeitet. Die Nachmoderne, die bisweilen auch als Postklassik bezeichnet wird (vgl. P. Krämer 1998; Elsaesser 2009), weiß um den modernen Gegenentwurf und baut ihn spielerisch in das klassische Erzählmodell ein. Sie bezieht sich in Kenntnis der Moderne auf die Klassik - allerdings ohne sich gegen sie zu wenden.

Diese dreischichtige Anordnung von Klassik, Moderne und Nachmoderne wird im Folgenden aufgezeigt. Drei Leitfragen sind dabei zu beantworten: Was zeichnet den Ablauf einer klassischen Erzählung aus? Woran ist die Narration eines Films der Moderne zu erkennen? Was ist typisch für die Geschichten, von denen die Nachmoderne erzählt? Dabei steht *Rebecca* hier beispielhaft für die Klassik, *Solaris* für die Moderne und *Inception* für die Nachmoderne (Krützen 2015, 737–743). Drei zentrale Merkmale des filmischen Erzählens sollen hier exemplarisch dargestellt werden: die Handlungsführung, den Aktaufbau und die Figurenführung.

2 Die Handlungsführung

Maxim, Kris, Dom: In allen drei Filmen wird eine männliche Hauptfigur gleich zu Beginn ins Bild gesetzt, jeweils positioniert an einem Gewässer. Die erste Einstellung, in der Maxim in *Rebecca* zu sehen ist, zeigt ihn am Meer, am Rande einer Klippe stehend. Eine junge Frau erblickt ihn und schreit, da sie glaubt, er wolle sich hinunterstürzen. Maxim schickt sie mit barschen Worten fort, begegnet ihr aber kurz darauf in seinem Hotel wieder, wo sich zeigt, dass sie als Gesellschafterin einer herrischen Matrone arbeitet. Beim Frühstück am nächsten Morgen trifft Maxim seine schüchterne Bekanntschaft erneut. Im Gespräch stellt sich heraus, dass die Namenlose später in der Natur zeichnen will, weshalb er ihr anbietet, sie mit dem Auto mitzunehmen. Auf diesen ersten Ausflug folgen noch mehrere, zunehmend fröhlichere Landpartien. Doch plötzlich muss die junge Frau überstürzt abreisen; ihre Arbeitgeberin will nach New York. In Filmminute 20 informiert sie Maxim von dieser Wendung, der ihr verkündet, sie heiraten zu wollen, was er dann auch tut. Die als Zufall dargestellte Begegnung am Kliff führt nach rund 30 Filmminuten zu einer Hochzeit.



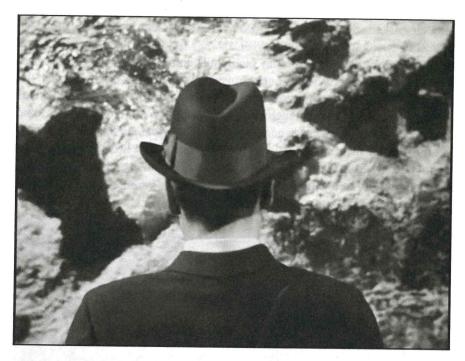


Abb. 1 und 2: Rebecca, R: Alfred Hitchcock, USA 1940, Filmstills.

Schon diese kurze Zusammenfassung lässt den Rückschluss zu, dass die Handlung gut nachvollziehbar ist, wie bei einem klassischen Film üblich. Verständlichkeit ist eine Maxime dieser Erzählweise. Charakteristisch ist außerdem, dass es eine klare Abfolge gibt: "The plot is presented as a linear causal chain, each event located by a relationship of cause and effect to those which precede and follow it, but it only functions if it is correctly placed in the chain" (Maltby 1983, 195). Jede Szene enthält einen Auslöser, der die Handlung vorantreibt: "No scene that doesn't turn" (McKee 1997, 37), lautet ein altbekannter Lehrsatz klassischer Dramaturgie. Dass diese Regel befolgt wird, weist Rebecca als ein typisches ,Aktionsbild' aus, bei dem auf einen Reiz die Reaktion folgt. Gilles Deleuze hat diesen Begriff in den 1980er Jahren geprägt: "Das Aktionsbild inspiriert ein Kino des Verhaltens, denn das Verhalten ist eine Handlung, die von einer Situation zu einer anderen führt; es antwortet auf eine Situation, die es zu modifizieren oder gänzlich zu erneuern versucht" (Deleuze 1989 [1983], 211). Im gerade geschilderten Beispiel gibt es eine Situation (die Verliebtheit), einen Reiz (die Abreise) und eine Reaktion (den Antrag). Typisch ist, dass die Figuren "in Handlung ausbrechen" (Deleuze 1989 [1983], 211) und damit die ursprünglich geschilderte Situation verändern. Am Ende der Szene ist eine neue Situation entstanden (die Verlobung).

Mit Deleuze kann diese Abfolge, diese Verkettung, als ,sensomotorisches' Schema bezeichnet werden (Deleuze 1991 [1985], 12).

Dieses Schema wird in Solaris nicht vollständig außer Kraft gesetzt, aber immer wieder durchbrochen. Die erste Einstellung, in der Kris erscheint, zeigt ihn an einem See, reglos am Ufer stehend. Anders als Maxim droht Kris aber nicht ins Wasser zu gehen, und es gibt auch keine junge Frau, die ihn ruft. Bildfüllend sind vielmehr Wasserpflanzen zu sehen, ein Pferd trabt vorbei. Anders als in Rebecca hat diese Szene nicht die Funktion, die Hauptfigur einem Reiz auszusetzen. So taucht das Pferd zwar noch an späterer Stelle auf, bleibt aber ohne direkten Einfluss auf Kris und sein Tun.

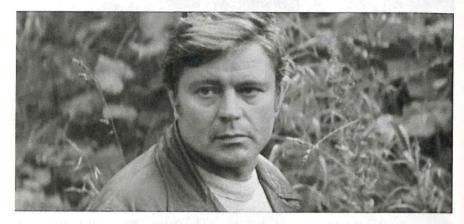




Abb. 3 und 4: Solaris, R: Andrei Tarkowski, UdSSR 1972, Filmstills.

Auch als in der sechsten Filmminute ein Freund des Hauses mit dem Auto ankommt, bricht Kris keineswegs in Handlung aus. Es folgt vielmehr eine 20-minütige Passage, in welcher der Freund von seinen mysteriösen Erlebnissen auf dem fernen Planeten berichtet und Videoaufzeichnungen vorspielt: Kris ist hier lediglich Zuhörer. Sein Trip ins All wird nicht durch diesen Bericht ausgelöst; was der Freund schildert, dürfte ihm als hochspezialisiertem Forscher ohnehin größtenteils bekannt gewesen sein. Die Handlungsführung bewegt sich in Solaris also jenseits des Aktionsbildes.

Diese (moderne) Erzählweise erreicht einen ersten Höhepunkt nach dem Rückblick. Der Freund ist abgereist; es erscheinen Bilder seiner Autofahrt durch eine Metropole: Straßen, Tunnel, Häuserschluchten - eine fünfminütige Szene. Diese Bildwelt unterscheidet sich von den Autofahrten, die Maxim mit seiner Begleiterin unternimmt. In Rebecca führen die Ausflüge zu größerer Intimität und motivieren den Heiratsantrag. In Solaris hat die Autofahrt keine Funktion, die mit den Regeln der klassischen Dramaturgie zu erfassen wäre. Mit Deleuze gesprochen, ist hier vielmehr eine "Lockerung der sensomotorischen Zusammenhänge" (Deleuze 1991 [1985], 14) festzustellen, wie sie seit dem Aufbruch in die Moderne zu beobachten ist, etwa im Neorealismus oder in der Nouvelle Vague. Diese Lockerung führt "notwendig zum reinen optisch-akustischen Bild" (Deleuze 1991 [1985], 14), zum Zeit-Bild.

Genau diese Art des Erzählens ist in Solaris zu beobachten. Die Handlung wird nicht in jeder Szene vorangetrieben. Neben der Autofahrt wäre als weiteres Beispiel das Aussetzen der Schwerkraft an Bord zu nennen, was als Folge eines routinemäßigen Manövers angekündigt und damit zumindest ansatzweise motiviert wird. Nachdem rund zwei Stunden der Erzählzeit vergangen sind, befinden sich Kris und Hari in der Bibliothek: Ein Kerzenleuchter hebt ab, das Paar schwebt innig und schweigend. Während dieser Levitation werden Details des Gemäldes Die Jäger im Schnee von Pieter Bruegel d. Ä. gezeigt. Die Einstellungen korrespondieren mit einer schneereichen Landschaft, die Kris in seiner Kindheit sah. Insofern ist das Verweilen auf den Details dieses Kunstwerks nicht beliebig. Zur Lösung des Rätsels um die Existenz von Hari oder zur Fortführung der Handlung trägt dieses Zeit-Bild aber in keiner Weise bei.

Ein weiterer Aspekt des Zeit-Bildes ist, dass die Protagonisten in ihnen oftmals durch die Gegend streifen; sie driften umher, den Wasserpflanzen in den ersten Einstellungen von Solaris vergleichbar. Auch in dieser Hinsicht ist die Autofahrt, deren Ziel nicht einmal genannt wird, bezeichnend. Ungerichtete Fortbewegung ist gleichfalls an Bord der Raumstation zu beobachten: Die beiden dort verbliebenen Kosmonauten haben jegliche Zielsetzung aus den Augen verloren, und auch für Kris ist sein Auftrag schon ein paar Stunden nach der Ankunft zur Nebensache geworden. Fast so traumwandlerisch wie Hari bewegt er sich durch die langen

Flure der Station. Deleuze bezeichnet solche Formen der Fortbewegung mit dem französischen Begriff balade, was "Spaziergang" oder "Bummel" bedeutet (1989 [1983], 278). Entscheidend ist, "wie unbedeutend in der neuen Form der balade die Ereignisse werden, wie ungewiß ihre Verkettung und wie zufällig ihre Verbindung mit denjenigen, denen sie widerfahren" (Deleuze 1989 [1983], 284).

Eine solche balade ist durchaus auch in Inception zu entdecken – allerdings nur in einer Szene. Das Leben von Mal und Dom im Limbus wird als Spaziergang ohne Ziel inszeniert. Nachdem rund zwei Stunden Erzählzeit vergangen sind, sieht man das Paar durch die von ihnen erdachte Welt schlendern. Dieser Moment im Traumraum ist von ähnlicher Innigkeit wie das Schweben von Kris und Hari im All. Doch ist es gerade diese heile Welt, die Dom verlassen möchte; sie gilt ihm (ganz im Sinne des Wortes) als Vorhölle. Ihm fehlt die Wirklichkeit, in der jedes Handeln unmittelbare Konsequenzen hat. Er sehnt sich gewissermaßen nach den Bedingungen, die das Aktionsbild bietet. Und so halten die Protagonisten von Inception außerhalb des Limbus nie inne und streifen auch ganz gewiss nicht herum wie die Figuren der Moderne - im Gegenteil: Wenn Dom z. B. mit seiner neuen Gehilfin Ariadne durch (ein virtuelles) Paris streift, dann dient das ihrer Ausbildung. Zudem sind alle Aktionen von Zeitdruck geprägt und die Deadlines werden klar formuliert, der Klassik durchaus entsprechend.

Auch die klassische Verkettung ist in Inception auszumachen: So zeigt die Einstellung, in der Dom erstmals zu sehen ist, wie er an einem Meeresufer liegt; offenbar wurde er an Land gespült. Ein Wachmann tippt ihm mit einem Gewehr auf die Schulter, entdeckt eine Pistole in Doms Hosenbund und ruft daraufhin einen Kollegen herbei. Die Situation, der Reiz und die Reaktion sind hier geradezu musterhaft zu erkennen.



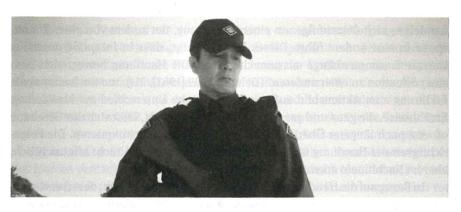


Abb. 5 und 6: Inception, R: Christopher Nolan, USA/GB 2010, Filmstills.

Zudem ist die Verknüpfung zur folgenden Szene einfach nachzuvollziehen: Der Wachmann erstattet einem uralten Japaner namens Saito in einem festlichen erleuchteten Saal Bericht, woraufhin Dom vorgeführt wird. In die neue Situation wird nun ein neuer Reiz platziert: Der greise Saito fragt seinen Besucher, ob er gekommen sei, um ihn zu töten. Die Reaktion auf diese Frage bleibt nicht aus. Die nächsten Einstellungen zeigen den elegant gekleideten Dom, der im gleichen Raum dem nunmehr wesentlich jüngeren Saito das Prinzip des Gedankendiebstahls erklärt. Die Frage des alten Mannes hat hier die Funktion eines (klassischen) Auslösers.

Mit dem Sprung von einer Szene in die nächste wird das Reiz-Reaktions-Schema der Klassik aber nicht nur einfach bedient, sondern variiert, denn der Zusammenhang zwischen den beiden Gesprächen bleibt zunächst unklar. Um einen 'einfachen' Flashback, wie ihn auch die Klassik kennt, kann es sich nicht handeln, da Dom in beiden Szenen gleich alt ist. Erst nach dem Showdown des Films können die Zuschauerinnen und Zuschauer herleiten, dass sie zu Beginn der Erzählung deren Ende gesehen haben: Dom ist nach der Erfüllung seines Auftrags im Limbus geblieben, um seinen japanischen Auftraggeber Saito zu retten und in die Wirklichkeit zurückzuführen; diese Begegnung markiert das Ende ihrer Beziehung. Die Szene mit dem jungen Saito, die im Plot unmittelbar darauf folgt, entspricht dem Anfang ihrer Bekanntschaft. Es liegt also eine Form von nichtchronologischem Erzählen vor, die aber auf eine Markierung des Zeitsprungs verzichtet - in Abgrenzung zur Klassik.

Erschwerend für das Verständnis ist, dass auch die gerade geschilderte Begegnung mit dem jungen Saito nicht in der Wirklichkeit der Figuren stattfindet, sondern in einem Traum, in den Dom sich eingeschlichen hat, um den Japaner zu bestehlen. Bei dem Szenenwechsel vom greisen Saito zu seinem jungen Pendant

handelt es sich demzufolge um einen Zeitsprung, der zudem von einer Traumebene in eine andere führt. Dieses Beispiel zeigt, dass in Inception durchaus kausale Zusammenhänge auszumachen sind. Die Handlung bewegt sich "von einer Situation zu einer anderen" (Deleuze 1989 [1983], 211), um noch einmal die Erklärung zum Aktionsbild aufzugreifen. Aber im Unterschied zur klassischen Erzählweise, die ganz und gar auf Verständlichkeit setzt, lässt sich das Gesehene oft erst nach längerer Überlegung in einer Verkettung positionieren. Die Folgerichtigkeit der Handlung ist in diesem nachmodernen Film nicht offensichtlich. aber im Nachhinein erkennbar.

In Bezug auf die Handlungsführung lässt sich also festhalten, dass das von der Klassik eingeführte sensomotorische Schema von der Moderne in Frage gestellt wird. Die Nachmoderne nutzt die dadurch gewonnenen Freiheiten, um das Aktionsbild zu variieren: Die Verknüpfung ist vorhanden, aber nicht immer unmittelbar zu erfassen. Was der Reiz ist und was die Reaktion, müssen die Zuschauerinnen und Zuschauer bisweilen herleiten. Oliver Fahle erklärt, in Erzählungen dieser Evolutionsstufe würden die beiden "Bildtypen miteinander konfrontiert" (Fahle 2005, 22). Er spricht vom "Zeitbild in Aktionsbild, Aktionsbild in Zeitbild" (Fahle 2005, 23), also von einer Durchdringung. Gilt diese Beobachtung auch für den Umgang der Nachmoderne mit dem Aktaufbau?

3 Der Aktaufbau

Rebecca, Hari, Mal: In allen drei Filmen sind ein love plot und ein thriller plot auszumachen. In Rebecca müssen die Umstände des Todes der Titelheldin geklärt werden, bevor Maxim in zweiter Ehe glücklich werden kann. Mit dieser Kombination von zwei Strängen folgt der Film einem klassischen Schema, schließlich ist in 95 Prozent aller Geschichten, welchem Genre sie auch angehören mögen, ein romantischer Anteil zu erkennen (Bordwell et al. 1985, 16). Die Erzählung kann aber nicht nur in zwei parallel laufenden plotlines, sondern auch in drei aufeinander folgende Akte gegliedert werden: Exposition, Konfrontation, Auflösung (Field 2007 [1979], 39). Das ist üblich bei einem klassisch erzählten Film. Dabei endet die Exposition typischerweise mit dem ersten Wendepunkt (plot point I), die Konfrontation mit dem zweiten (plot point II). Zudem wird der zweite Akt durch den zentralen Wendepunkt (midpoint) in zwei Hälften geteilt.

Im vorliegenden Fall folgt auf einen kurzen Prolog, der die Ruine von Manderley zeigt, die Exposition, welche die Zeit des Paares an der Riviera umfasst. Der Wendepunkt, der in den zweiten Akt führt, ist die Hochzeit. Die Konfrontation handelt von der jungen Ehe der de Winters und spielt in Gänze auf Manderley.

Maxims zweite Frau wird von der Präsenz ihrer verstorbenen Vorgängerin regelrecht erdrückt. Als sie in Filmminute 71 beschließt, gegen diesen Geist anzukämpfen, ändert sich dadurch die Bewegungsrichtung der Erzählung; das entspricht dem zentralen Wendepunkt, dem midpoint. In der zweiten Hälfte des zweiten Akts gerät Maxim unter Druck, da das Boot gefunden wird, in dem Rebecca ertrunken sein soll. Maxim erfährt, dass die Polizei gegen ihn ermittelt. Dieses Telefonat ist der zweite Wendepunkt, der in den dritten Akt führt. Dieser dritte Akt spielt vorrangig in London. Hier kommt es, wie in der Klassik üblich, zum Showdown. Der des Mordes verdächtige Maxim wird entlastet und rast nach Manderley. Dort hat Mrs. Danvers das Gut in Brand gesteckt; Maxim und seine Frau umarmen sich vor dem Flammenmeer, in dem die Hausdame den Tod findet. Mit dieser Auflösung endet der Film.

Schaut man sich die Handlung nun im Hinblick auf ihre zeitliche Aufteilung an, dann dauert der erste Akt 27 Minuten, der zweite 67 und der dritte 28. Damit entspricht der Film nicht nur dem in der Klassik üblichen Schema der drei Akte. sondern hält die konventionelle Proportionierung von 1:2:1 ein. Der erste und der dritte Akt sind in etwa gleich lang und in Summe ungefähr so lang wie der zweite Akt – so wie es auch Syd Field in seinem populären Paradigma dargestellt hat (Field 2007 [1979], 39). Zudem teilt der midpoint das Geschehen des zweiten Akts noch einmal in zwei etwa gleich große Abschnitte, so dass insgesamt vier Viertel zu erkennen sind.

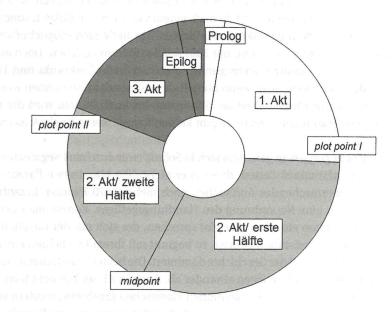


Abb. 7: Akt-Einteilung in Rebecca (USA 1940).

Darüber hinaus können in Rebecca sogar die Sequenzen identifiziert werden, in die David Howard (2004) die vier Akte noch einmal zu untergliedern vorschlägt. Seinem Modell entspricht z.B., dass der erste Akt (nach dem Prolog) aus zwei Teilen von je zehn Minuten besteht: In der ersten Sequenz wird die allgemeine Etablierung geleistet, in der zweiten das Problem genauer formuliert, Sogar in diesen Details erfüllt Rebecca also das Muster des klassischen Aktaufbaus.

Eine solch musterhafte Aufteilung und konventionelle Proportionierung ist in Solaris nicht auszumachen, auch wenn man den Film anhand seiner Ortswahl sehr einfach in drei Teile gliedern könnte: das Elternhaus, die Raumstation, das Elternhaus. Kris' Rückkehr nimmt aber nur fünf Minuten der Erzählzeit ein; es handelt sich nicht um den dritten Akt, sondern eher um einen Epilog. Die größte Abweichung vom Paradigma aber ist, dass der Film mit zwei Expositionen arbeitet, die nach dieser simplen Dreiteilung nicht erkennbar wären: Bis Minute 43 bewegt sich Kris auf der Erde, wo seine Herkunft und die Vorgeschichte der Forschung aufgezeigt werden. Dann folgt die Etablierung der Raumstation und ihrer Bewohner, die bis Filmminute 76 dauert. In dieser Zeit taucht auch Hari erstmals auf.

Dass es eine Abfolge von zwei Expositionen gibt, hat Konsequenzen: Wenn Kris beschließt, die Kopie seiner Frau in eine Rakete zu setzen, um sich ihrer zu entledigen, könnte man das vielleicht als Wendepunkt in den zweiten Akt einstufen, der von der Konfrontation mit den unerklärlichen Wesen handelt. Dieser Wendepunkt erfolgt aber nicht nach einem Viertel der Erzählzeit, sondern in deren Mitte. Als Wendepunkt in den dritten Akt ließe sich möglicherweise der Entschluss von Kris einstufen, mit Hari auf der Station zu leben. Doch auch diese Festlegung ist wenig überzeugend, da er kurz darauf erkrankt und Hari verschwindet. Der Showdown, wenn man diese Passage denn so nennen wollte, fände sozusagen in Abwesenheit des Protagonisten statt. Zudem wird die Eliminierung von Hari nicht gezeigt; es gibt keinen Kampf, keine finale Auseinandersetzung.

Diese Überlegungen zeigen, dass sich in Solaris zwar durchaus Segmente und Wendepunkte bestimmen lassen, diese aber nicht dem klassischen Paradigma folgen. Haris überraschendes Auftauchen nach mehr als 70 Minuten Erzählzeit bewirkt vielmehr eine Neuordnung des Handlungsgefüges. Konnte man bis zu diesem Zeitpunkt von einem thriller plot sprechen, der sich mit der rätselhaften Situation auf der Raumstation befasst, so beginnt mit ihrem Erscheinen ein love plot, der den zweiten Teil der Geschichte dominiert. Die beiden Handlungen laufen also nicht parallel, sondern lösen einander ab. Auch in dieser Hinsicht folgt der moderne Film also nicht den Konventionen klassischen Erzählens, sondern setzt sich von ihnen ab. Es ist nur zu bezeichnend, dass das amerikanische Remake des

Films, das Steven Soderbergh 2002 drehte, auf die erste Exposition im Haus des Vaters verzichtet und unmittelbar mit dem Auftrag beginnt. In Minute 6 ist Chris (George Clooney) bereits auf dem Weg zur Raumstation. Damit nähert sich das Remake des modernen Stoffs ganz klar dem Aktaufbau der Klassik an, wie in der Nachmoderne üblich.

Dieser Tendenz folgt auch der hier gewählte, nachmoderne Beispielfilm Inception. So werden hier - ganz klassisch - ein thriller plot und ein love plot kombiniert. Rein zeitlich steht allerdings die Durchführung des Auftrags im Mittelpunkt und nicht die Liebesgeschichte. Das ist in bestimmten Genres des klassischen Erzählens durchaus üblich; auch im Western oder im Piratenfilm dominieren die Abenteuer der Protagonistin bzw. des Protagonisten das Geschehen. Von einem Verstoß gegen das Muster der Klassik kann man hier nicht sprechen. eher von einer Variation.

Variiert wird auch die Einteilung des Geschehens in Akte. Auf einen kurzen Prolog, der Doms Vordringen zum greisen Saito in den Limbus zeigt, folgt die Exposition: der gescheiterte Einbruch in das Bewusstsein des noch jungen Saito. Während dieser Exposition werden alle wichtigen Fakten über Dom und seinen Beruf erklärt. Auch dass es mehrere Traumebenen gibt und wie man diese durchqueren kann, wird demonstriert. Am Ende des Akts erteilt Saito einen Auftrag und verspricht Dom als Gegenleistung, dass er seine Kinder in den USA wiedersehen darf. Ab diesem Wendepunkt in Filmminute 22 stellt der Dieb sein Team zusammen. Nach dem midpoint in Minute 61 wird der Plan in die Tat umgesetzt: Die Bande dringt in das Bewusstsein von Saitos Konkurrenten Robert Fischer ein, um dessen Entschlüsse zu manipulieren. Dabei müssen die Diebe mehrere Traumebenen passieren. In Filmminute 101 findet sich schließlich der zweite Wendepunkt: In einer Schneelandschaft stürzt sich die Truppe in die finale Auseinandersetzung des dritten Akts. In dessen Verlauf wird das Werk vollbracht: Fischer entdeckt im Tresor seines Vaters einen Beweis für dessen (angebliche) Liebe und schließt daraus, dass der Vater ihn aufgefordert hat, seinen ganz eigenen Weg zu gehen. Er wird daher das Imperium auflösen. Nach diesem Erfolg muss Dom noch seinen Auftraggeber Saito aus dem Limbus befreien. Als das gelungen ist, löst Saito sein Versprechen ein, so dass Dom zu seinen Kindern zurückkehren kann – wenn auch vielleicht nur im Traum.

Abb. 8: Akt-Einteilung in Inception (USA/GB 2010).

Die Proportionierung der Akte entspricht nicht ganz dem klassischen Paradigma, da der erste Akt (inklusive des Prologs) nur 15 Prozent und nicht etwa 25 Prozent der Erzählzeit ausmacht. Dadurch sind die Wendepunkte auch ein wenig früher positioniert als in der Klassik üblich. Diese Abweichung wird aber durch die Entsprechung mit einem anderen Muster aufgefangen, welches ein Höchstmaß an Orientierung schafft: Inception ist nämlich ein typischer heist movie. In Filmen dieses Genres wird ein schier unlösbarer Auftrag angenommen, ein Team zusammengestellt, der Raub unter Zeitdruck durchgeführt, was zu einem Showdown führt. So entspricht Inception in seinem Aufbau fast exakt einem Film wie Soderberghs Ocean's Eleven von 2001, der nach einer sehr kurzen Etablierung des Diebes Danny Ocean (George Clooney) und seines besten Freundes (Brad Pitt) im zweiten Akt die Formierung des Teams und die Vorbereitung des Coups behandelt. Nach dem midpoint beginnt der Überfall, zunächst unbemerkt. Im dritten Akt bekämpfen die Männer dann offen ihren Widersacher und erbeuten dessen Millionen. Inception variiert diese Grundgeschichte: Das Team dringt nicht in einen Tresor ein, sondern in einen Traum, und es stiehlt auch nicht Geld, sondern infiltriert Gedanken.

Obschon *Inception* einem altbewährten Muster folgt, ist die Geschichte als "nachmodern" einzustufen. Denn der Einbruch erfordert nicht, wie sonst üblich, das Durchqueren von mehreren Sicherheitsschleusen, sondern das Hinabsteigen in mehrere Traumebenen. Wie kompliziert dieser Vorgang abläuft, ist typisch für

die Nachmoderne, die eine Vorliebe für solche mind-games aufweist (Elsaesser 2009, 237-263). Die Protagonisten schlafen in einem Flugzeug (Realität), rasen durch die Straßen von Los Angeles (Traum), manipulieren ihre Zielperson in einem Hotel (Traum im Traum) und kämpfen in einer Schneelandschaft (Traum im Traum im Traum). Hinzu kommt noch der Limbus. Das auf fünf Ebenen verlaufende Geschehen wird überdies nicht in Abfolge, sondern in Parallelmontagen gezeigt. Dabei verläuft auf jeder Ebene die Zeit unterschiedlich schnell. Während in einem Traum der ersten Stufe eine Woche vergeht, sind das in der Wirklichkeit des Träumenden nur zehn Stunden. Damit die Rückkehr der Diebe gelingen kann, müssen die Aufwachimpulse in den Ebenen dennoch zeitgleich gesetzt werden. Von Bedeutung ist dabei, dass die Träume unterschiedlichen Figuren im Film zugeordnet sind: So befindet sich das Team bei der Verfolgungsjagd im Traum eines der Diebe (Yusuf), beim Auftritt im Hotel in dem eines anderen (Arthur). Der Träumende muss sozusagen auf seiner Ebene dafür sorgen, dass der Kick ausgelöst wird, der seine Mitstreiter zurück in die nächste Stufe Richtung Realität katapultiert.

Diese überaus komplexen Sachverhalte – die Staffelung der Ebenen, die Unterschiedlichkeit des Zeitverlaufs, die Zuteilung der Träume, das Prinzip der Rückkehr – wären nicht nachvollziehbar, würde *Inception* sich nicht an einem altbekannten Muster orientieren. Und auch das zeichnet den Film als "nachmodern" aus. Sogar Zuschauerinnen und Zuschauer, die die Sprünge zwischen den Ebenen oder die Zeitverschiebungen nicht verstehen, sind so in der Lage, der Erzählung im Prinzip zu folgen. Der nachmoderne Film nutzt also die Freiheiten, die die Moderne in Bezug auf die Verständlichkeit eröffnet hat, und setzt dabei auf die Stabilität des klassischen Paradigmas mit seinem dreigliedrigen Aktaufbau. Dieses Prinzip der Kombination wird auch bei der Figurenführung eingesetzt.

4 Die Figurenführung

Maxim, Kris, Dom: In allen drei Filmen leiden die Protagonisten an einer Verletzung, die zur Vorgeschichte gehört: Der Tod der Ehefrauen ist ihre *backstory wound* (Krützen 2004, 30). In *Rebecca* motiviert die *backstory wound* die Verfasstheit der Hauptfigur im ersten Akt: Maxim ist ein zurückgezogen lebender Mann, der trübsinnig aufs Meer starrt. Im Verlauf des zweiten Akts wird die *backstory wound* neu definiert: Maxim trauert nicht seiner großen Liebe nach, sondern wird von Schuldgefühlen gequält. Im dritten Akt wird die Verletzung geheilt; der Protagonist kann eine neue Liebesbeziehung eingehen. Damit folgt der Film einem dramaturgischen Muster, das als die "Reise des Helden' bezeichnet wird. Es basiert

auf einem Modell, auf das Joseph Campbell 1949 im Zuge seiner Analyse von Märchen und Mythen gestoßen ist: "Mag der Heros lächerlich sein oder erhaben, Grieche oder Barbar, Heide oder Jude, der wesentliche Umriss seiner Abenteuer variiert kaum" (J. Campbell 1998 [1949], 43). Der Held verlässt seine vertraute Welt, übersteht eine Reihe von Prüfungen und beendet seine Abenteuerfahrt mit verändertem Bewusstsein; genau das gilt auch für einen Großteil der klassisch erzählten Filme (Krützen 2004; Cunningham 2008; Vogler 2010).

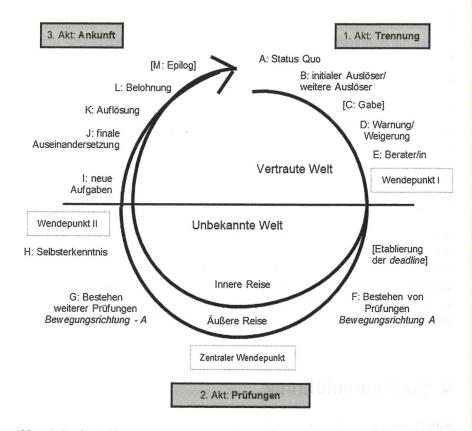


Abb. 9: Reise des Helden.

Die einzelnen Stationen des Modells der "Reise des Helden" – von der Etablierung des Status quo (A) bis hin zum Epilog (M) – werden in Rebecca geradezu musterhaft absolviert. Um das Prinzip der Erzählweise zu verdeutlichen, sei hier exemplarisch auf das Ende verwiesen. So umarmt Maxim in den letzten Einstellungen von Rebecca seine zweite Frau, der er alles gestanden hat. Im Hintergrund verwandelt sich Manderley in eine Ruine. Im Haus verbrennt ein Kissen, das mit

einem ,R' verziert ist. Die Aussage der letzten Einstellungen ist eindeutig: Die Vergangenheit ist besiegt, Maxim ist endlich bereit für einen Neuanfang. Mit diesen Schlussbildern greift der Film zudem den Prolog wieder auf, in dem die Ruine zu sehen war. Damit liegt ein typischer Fall von bracketing vor (Neupert 1995, 36–38), wie so oft im classical cinema. Die Klammer verstärkt den Eindruck der Geschlossenheit, denn Rebecca erzählt widerspruchsfrei, wie es zur Zerstörung des Hauses kam. Und so wird in dem klassischen Film nicht nur das Erreichen eines neuen Bewusstseins ganz deutlich herausgearbeitet, sondern auch seine Abgeschlossenheit herausgestellt.

Diese Abgeschlossenheit und der Wandel des Protagonisten lassen sich in Solaris nicht eindeutig ausmachen. Zwar ist Hari verschwunden, genauso wie Rebecca. Aber der mentale Zustand von Kris kann wohl kaum als "geheilt" bezeichnet werden. Nicht er hat sich von Hari getrennt, sondern sie hat ihre eigene Auslöschung erreicht. Eine Aussprache, in der die backstory wound zu überwinden gewesen wäre, hat nicht stattgefunden. Für Kris gibt es keinen Freispruch und eine Zukunft an der Seite einer anderen Frau wird ihm nicht zugestanden. Selbst wenn Kris im Vergleich zu Maxim und Dom die weiteste Reise antritt, so handelt es sich dabei nicht um eine klassische "Reise des Helden".

Anders als in der cineastischen Klassik ist auch die Auflösung der Geschichte nicht eindeutig, selbst wenn die Rückkehr zum Haus des Vaters eine Klammer zu schließen scheint. Es bleibt nämlich unklar, in welcher Welt Kris am Ende des Films zu sehen ist. Wahrscheinlich lebt der Kosmonaut auf einer von dem außerirdischen Ozean geschaffenen Insel, wo er auf die Projektion seines (inzwischen verstorbenen) Vaters trifft. Überraschenderweise regnet es in dessen Holzhaus. Die Welt ist wohl noch nicht ganz perfekt simuliert, so könnte man annehmen. Warum gerade diese Lebenswelt für Kris geschaffen wird, bleibt unklar. Oder war womöglich schon der erste Aufenthalt an diesem Ort nur eine Projektion? Wenn Kris in der letzten Szene des Films zu den Füßen des Vaters kniet, der ihm die Hand auf die Schulter legt, so ist das sicher eine Geste, die Erlösung bedeuten kann, also einen klaren Abschluss. Nur zitiert Tarkowski hier Rembrandts Die Rückkehr des verlorenen Sohnes, ohne die biblische Entsprechung aufzulösen (Lk 15,31). Inwiefern ist Kris ein verlorener Sohn? Und müsste der Witwer nicht viel eher die Aussöhnung mit Hari suchen? Diese Fragen zeigen, dass Solaris offen endet. Der moderne Film gehört einem "Kino der Unentscheidbarkeit" an, wie Gilles Deleuze (1993, 98) es formuliert.

Unentscheidbar scheint auch das Ende von Inception zu sein. Um zu erkennen, ob er sich in einem Traum oder in der Wirklichkeit befindet, dreht Dom einen kleinen Kreisel: Fällt der nicht um, dann hält er sich nicht in der Realität auf. In der Schlussszene des Films trifft Dom endlich auf seine Kinder. Der Protagonist hat sein Ziel erreicht, ganz klassisch; der zu Beginn gestellte Auftrag wurde erfüllt. Doch auf dem Tisch dreht sich der Kreisel und die Einstellung endet, bevor die Zuschauerinnen und Zuschauer sehen können, ob das Spielzeug kippt. Damit ist nicht zu entscheiden, ob der Protagonist sich in den USA oder im Limbus befindet und die Kinder lediglich eine Projektion sind. Beide Lesarten sind möglich. Damit knüpft der Film einerseits an die Unentscheidbarkeit moderner Filme an. Andererseits belässt er es aber bei der Schaffung von zwei genau definierbaren Möglichkeiten, was als Angebot an die Zuschauerinnen und Zuschauer verstanden werden kann, selbst eine Entscheidung zu treffen. Der Offenheit wird damit ihre gegen die Klassik gewendete Ausrichtung genommen.

Zu dieser versöhnlichen Haltung passt, dass die innere "Reise" des Helden Dom als klassisch einzustufen ist. Der Dieb hat eine Reihe von Prüfungen überstanden und er beendet seine Abenteuerfahrt mit verändertem Bewusstsein, wie im Modell beschrieben. Wichtigstes Indiz für seinen Wandel ist der Abschied von seiner Frau Mal im Limbus. "We had our time together", erklärt er ihr in Filmminute 133. In diesem Moment überwindet Dom seine *backstory wound*. "I have to let go", so lautet seine Selbsterkenntnis. Dieser Satz fasst im Grunde die Problemstellung aller drei Protagonisten zusammen. Maxim, Kris und Dom müssen ihre Vergangenheit 'loslassen'; der klassische Film, der moderne und der nachmoderne erzählen davon lediglich auf unterschiedliche Art und Weise.

Der klassische Film zeigt auf, dass die Befreiung gelingen kann; die Auflösung ist eindeutig. Von der Heilung des Protagonisten erzählen zwei Handlungsstränge; in einer plotline wird ein Mordfall gelöst, in der zweiten eine Liebesbeziehung gerettet. Die Erzählung kann klar in drei Akte gegliedert werden, deren Längen dem klassischen Muster entsprechen. Zudem treibt jede Szene dieses Aktionsbilds die Handlung voran, wie im classical cinema üblich. Auf die Strenge dieser kausalen Verkettung verzichtet das Zeit-Bild, wie am Beispiel von Solaris gezeigt werden konnte. Auch werden die Parallelität der plotlines und die Aufteilung in drei Akte nicht eingehalten. Zudem zweifelt der moderne Film an, dass die Verletzung des Protagonisten überwunden werden kann. Schließlich erweist sich der Schluss der Erzählung als offen. Damit stellt sich Solaris gegen mehrere dramaturgische Prinzipien der Film-Klassik.

Als ein solcher Gegenentwurf ist *Inception* nicht zu verstehen. Auch wenn die Auflösung nicht eindeutig ist, so bietet sie in ihrer Zweideutigkeit lediglich Alternativen, die abzuwägen als Angebot an die Zuschauerinnen und Zuschauer verstanden werden kann. Dom mag am Ende doch nicht bei seinen Kindern leben, aber er hat seinen Auftrag erfüllt und teilt mit ihnen zumindest eine (Traum-)Welt. Von seiner Frau Mal, seiner *backstory wound*, hat er sich im Laufe der Geschichte befreien können. Diese Befreiung wird im Rahmen eines klassischen Erzählmusters gezeigt, das allerdings erst erschlossen werden muss. Die Handlungsführung lässt eine Unterscheidung von Traum und Wirklichkeit zwar zu, setzt dabei aber

auf die Kombinationsfähigkeit der Zuschauerinnen und Zuschauer. Auch das sensomotorische Schema, das durchaus besteht, kann bisweilen erst im Rückblick ausgemacht werden. Und so bietet die Handlung des nachmodernen Films ähnlich verwirrende Elemente wie die moderne Erzählung; sie nutzt diese aber spielerisch und integriert sie in das klassische Erzählmodell.