

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 43 (2001)
Heft: 233

Artikel: Kino im Wahrnehmungswandel : Gespräch mit dem Filmsoziologen Ernst Schreckenber
Autor: Kremski, Peter / Schreckenber, Ernst
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-865047>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



1

CLIPPING
CLIPPING

Gespräch mit dem Filmsoziologen Ernst Schreckenberg

Kino im Wahrnehmungswandel



2

FILMBULLETIN Was hat sich verändert im Kino und in der Erzähldramaturgie des Films?

ERNST SCHRECKENBERG Unter dem Einfluss der Neuen Medien hat sich seit Mitte der achtziger Jahre einiges verändert. Videoclips, Werbespots und die Vervielfältigung der TV-Kanäle haben das Sehverhalten des Zuschauers stark beeinflusst. Wir sind heute gewohnt, mit der Fernbedienung hin- und herzuzaubern. Das ist eine Form des unkonzentrierten Sehens, des flüchtigen Hin- und schnellen Wegsehens. Diese Sehgewohnheit hat sich auf die Rezeption im Kino übertragen. Viele Leute haben heute im Kino Schwierigkeiten, bei langen und ruhigen Einstellungen Geduld zu bewahren. Auch im Kino gibt es deshalb den Trend, ein ganz anderes Tempo vorzulegen, sehr viel schneller zu schneiden. Statistisch gesehen, ist die Einstellungslänge wesentlich kürzer geworden. Das trifft nicht generell auf alle Filme zu, aber in der Breite hat es sich in diese Richtung verändert.

FILMBULLETIN Was gibt es da an Beispielen?

ERNST SCHRECKENBERG Angefangen hat das in den sechziger Jahren mit der Eroberung des Sound-

3



1
Dennis Hopper
und Peter Fonda
in *EASY RIDER*
Regie: Dennis
Hopper (1969)

2
Julia Roberts und
Richard Gere in
PRETTY WOMAN
Regie: Garry
Marshall (1990)

3
Harrison Ford,
Ke Huy Quan und
Kate Capshaw in
*INDIANA JONES
AND THE TEMPLE
OF DOOM* Regie:
Steven Spielberg
(1984)

tracks durch Rock & Pop. *EASY RIDER* von Dennis Hopper und *THE GRADUATE* von Mike Nichols waren Ende des Jahrzehnts die ersten Filme, die auf eine fertige Musik geschnitten wurden, bei denen die Musik nicht, wie bis dahin üblich, hinterher hinzugefügt wurde. *EASY RIDER* war zwar noch ein ruhiger Film, aber eine Sequenz wurde immerhin schon so geschnitten, dass eine Motorradfahrt auf die Länge eines Musikstücks komprimiert wurde. Dieses Vorgehen, die Zeit analog zum Rhythmus der Musik zu komprimieren, ist inzwischen Standard.

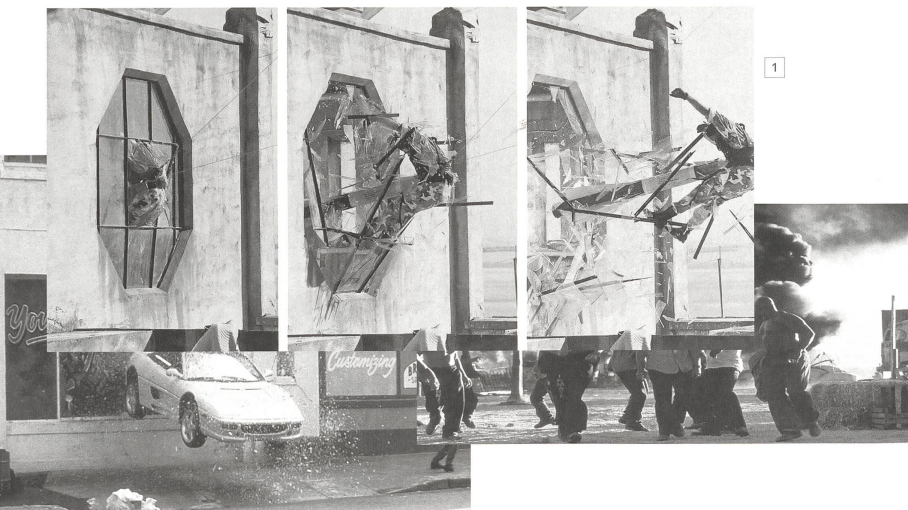
Ein neueres Beispiel ist die Einkaufssequenz aus *PRETTY WOMAN*, in der Julia Roberts durch die Boutiquen zieht, um sich gesellschaftlich einzukleiden. Während sie nach und nach diverse Kleidungsstücke anprobiert, wandelt sie sich zum Rhythmus des Titelsongs vom Aschenputtel zur Prinzessin. Strukturell ist das ein Film im Film, der nach der musikalischen Vorgabe geschnitten ist – im Gegensatz zum Vorher und Nachher des gewohnten *Continuity*-Schnitts. Nach diesem Muster sind heute die meisten Werbespots geschnitten, die mit Musik arbeiten.

Selbst ein Regisseur wie Peter Bogdanovich, der lange Zeit der eisernen Regel folgte, in seinen Filmen nur *Source music* zu verwenden, also Musik, die eine reale Quelle hat und bei ihm zum Beispiel häufig aus dem Radio kommt, bricht in seinem wie *PRETTY WOMAN* ebenfalls in den frühen neunziger Jahren herausgekommenen Film *THE THING CALLED LOVE* erstmals mit diesem Prinzip. Da gibt es eine extrem elliptisch geschnittene Sequenz, in der die Protagonistin auf Jobsuche geht und in rascher Folge an verschiedenen Orten zu sehen ist – zu einem neumodischen Countrysong, der der Sequenz nicht *unterlegt* wird, sondern der ganz prominent im Vordergrund steht. Damit passt sich auch Bogdanovich, der sich selbst immer als Regisseur der alten Schule gesehen hat, dem heutigen Zeitgeschmack an und imitiert aktuelle Standards, die von Musikvideos und von MTV geschaffen worden sind.

FILMBULLETIN Also ein Einfluss der Videoclip-Ästhetik.

ERNST SCHRECKENBERG Wobei man sich, wie diese Beispiele zeigen, genauso gut eines Popsongs

«Ein Kennzeichen der Videoclip-Ästhetik sind natürlich schnelle Bildfolgen. Tiefgreifender aber ist, dass diese Ästhetik die im Kino gewohnte klassische Raum- und Zeit-Wahrnehmung unterläuft.»



der sechziger Jahre wie eines Countrysongs der frühen neunziger bedienen kann.

Eine Musikrichtung, auf die heute viele Videos geschnitten werden, ist *Rap*. Der Einfluss auf das Kino lässt sich am Stakkato-Rhythmus vieler Filme belegen. *Baz Luhrmanns* *ROMEO + JULIET* lässt Shakespeares Renaissance-Jugendliche als Punker von heute auftreten und zerhackt speziell in der schrillen Exposition durch den schnellen Schnitt der Bilder auch den beibehaltenen Shakespeare-Text. Erst später, wenn Romeo Julia begegnet, werden die Sequenzen ruhiger, so dass die Beziehung der beiden wie eine Oase der Ruhe in einer gewalttätigen Umwelt erscheint. Das ist eine bewusste Zielgruppen-Adaption Shakespeares für die MTV-Generation und hat erstaunlicherweise sogar soweit funktioniert, dass sich junge Mädchen nach dem Besuch des Films den Shakespeare-Text besorgt haben, um auch das Original kennenzulernen.

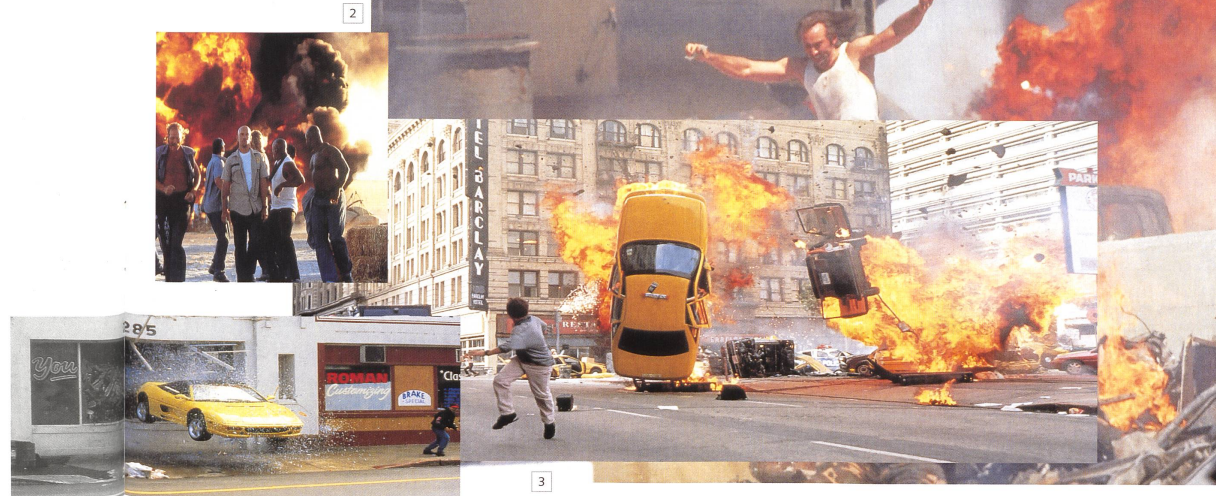
Nach dem Vorbild von Baz Luhrmann hat dann *Michael Almereyda* eine weitere Shakespeare-Tragödie adaptiert, indem er in der gleichen Manier Blankverse und Popmusik im *Clip-Stil* miteinander verbindet. In *Almereydas* *HAMLET* spielt Ethan Hawke, Hollywoods Prototyp der *Generation X*, den dänischen Thronfolger als Prinz von Manhattan, der in diesem Fall ein *Underground*-Filmer mit *Dogma*-Attitüde ist. Ethan Hawke selber hat in Interviews den handlungsunfähig in den Tod schlitternden Rebellen Hamlet mit dem *Grunge*-Apostel Kurt Cobain verglichen.

Die *Clip*-Ästhetik findet ihren Niederschlag in allen traditionellen Genres, die auf diese Weise durchaus neu gedeutet werden. So werden auch Kriegsfilme mit Rock- und Popmusik verquickt und entsprechend rasant geschnitten. **THREE**

KINGS, *David O. Russells* comichaft böser Kommentator zum Golfkrieg der Amerikaner steht in der Tradition solcher aus dem Geist von 1968 freigesetzten Kriegssatiren wie *Robert Altmans* *M.A.S.H.* oder *Mike Nichols* *CATCH-22* oder auch *Brian Huttons* *KELLY'S HEROES*, geht aber in seiner Verbindung von Schnittrasanz und Extremperspektiven immerhin so weit, dass mancher Filmkritiker kapituliert, weil er angeblich nicht mehr wusste, wo oben und wo unten war, und nur noch feststellen konnte, dass die Bilder wohl mit einem Rasiermesser auf Zack gebracht worden seien, während die Kamera wie ein Stuntman agiere.

Ein Kennzeichen der sogenannten Videoclip-Ästhetik sind natürlich schnelle Bildfolgen. Tiefgreifender aber ist, dass diese Ästhetik die im Kino gewohnte klassische Raum- und Zeit-Wahrnehmung unterläuft. Ein gutes Beispiel dafür liefert *rosse* von *Mario van Peebles*, ein Film der frühen neunziger Jahre, der dem *Black Cinema* zuzurechnen ist und zugleich als erster *Hip Hop*-Western der Filmgeschichte gesehen werden kann.

In einer relativ frühen Szene kommen die schwarzen Western-Helden des Films nach New Orleans und betreten einen Saloon. Das ist eine Szene, wie man sie aus Tausenden von Western kennt. Aber die Art und Weise, wie das gezeigt wird, ist völlig anders. Der Zuschauer taucht förmlich ein in die Atmosphäre des Saloons. Man hat keine Gelegenheit, den Raum als Ganzes wahrzunehmen. Man kriegt nur Fetzen mit. Die Kamerapositionen wechseln permanent. Man braucht lange, bis man in der Lage ist, sich ein Bild davon zu machen, wie der Saloon beschaffen ist. Die Einstellungen folgen einander nicht mit



handlungslogischer Kausalität, sondern sind Impressionen von Gleichzeitigkeit. In der klassischen Erzähltradition wäre der Raum durch eine Totale eingeführt und dann vor der ersten Grossaufnahme schrittweise erschlossen worden, damit der Zuschauer sich visuell eingewöhnen kann. Das wird hier nicht mehr gemacht. Und das ist eine Form, die vom Videoclip kommt.

FILMBULLETIN Die räumliche Übersicht ist nicht mehr wichtig, weil es eigentlich um etwas anderes geht: eine Visualisierung musikalischer Strukturen?

ERNST SCHRECKENBERG Der Raum ist bloss noch Teil der Atmosphäre, also Dekoration. Es geht vor allem um Rhythmus. Die Musik ist der Bezugspunkt. Das Verfahren, nach dem hier Einstellungen aneinandermontiert werden, ist sicher ein musikalisches. Das läuft jedoch dem traditionellen Sehverhalten völlig zuwider – nicht nur der klassischen Erzählweise des Films, sondern auch dem natürlichen Wahrnehmungsverhalten. Zwar können wir in der Realität auch simultan wahrnehmen, suchen uns aber unwillkürlich immer einen Fixpunkt aus. Dieser Fixpunkt, von dem aus man sich orientieren kann, wird dem Betrachter hier nicht mehr gegeben.

FILMBULLETIN Was auch zu einem völligen Verzicht auf Bildanschlüsse führt.

ERNST SCHRECKENBERG Es geht überhaupt nicht mehr um Bildanschlüsse, die bei dem irrsinnigen Schnitt-Tempo auch nicht mehr nachzuvollziehen wären. Ein extremes Beispiel ist die Autoverfolgungsjagd in *THE ROCK* von *Michael Bay*. Weniger das aus einer Unzahl von *Action*-Filmen bekannte Phänomen, dass hier in gut vier Minuten ganze Berge von Autos zu Schrott gefahren werden, sondern vielmehr der Effekt, dass das offensicht-

lich von zahlreichen Kameras aufgenommene Material in extremem Stakkato-Tempo geschnitten ist, macht den optischen *Overkill* dieser Sequenz aus. Verstärkt wird das noch durch entsprechende Geräusche wie Reifenquietschen, Splittern, Brechen, Krachen, Schreien.

Bei dem Schnitt-Tempo fällt es kaum auf, dass derselbe spektakuläre *Auto-Stunt* zwecks Steigerung des Effekts aus wechselnden Perspektiven mehrfach hintereinander geschnitten ist. Wenn Nicholas Cage im Ferrari mit Vollgas durch eine Glasfront rauscht, sieht man in knapp drei Sekunden den Wagen dreimal die Scheibe durchbrechen. Für den Zuschauer wirkt das bei der Schnelligkeit des Schnitts wie eine einzige Aktion, wird von ihm gar nicht mehr als dreimal wiederholte Aktion wahrgenommen. Der kanariengelb angestrichene Ferrari ist im Übrigen für den Zuschauer in der gesamten Sequenz der einzig verlässliche Fixpunkt, da er als farbiger Schlüsselreiz den einzigen immer wiederkehrenden Bezugspunkt im Chaos der Objekte darstellt. In diesem Chaos ist jeder Versuch einer räumlichen Orientierung von vornherein aussichtslos und von den Machern auch gar nicht beabsichtigt. Es geht um die Desorientierung als rauschhaftes Erlebnis und damit um eine emotionale Achterbahnfahrt.

Diese Art von explosivem Hochgeschwindigkeitskino ist besonders zum Markenzeichen des Produzenten *Jerry Bruckheimer* geworden, der solche Filme inzwischen mit jungen Videoclip-Regisseuren wie *Michael Bay* oder *Simon West* realisiert. West hat für ihn *CONAIR* gedreht, ein *Action*-Spektakel, das von Hollywood auf Grund des grossen Erfolgs durchaus als wegweisend verstanden worden ist. Die Bruckheimer-Produk-

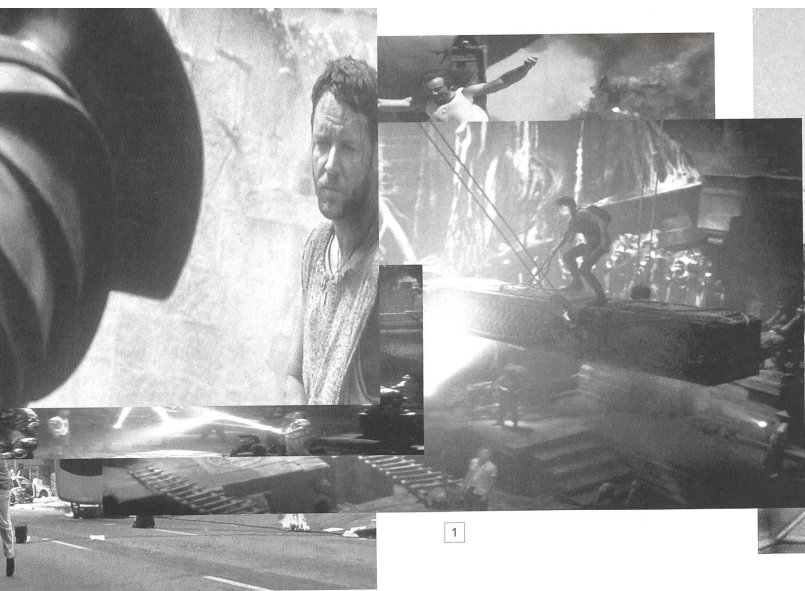
CLIPPING

CLIPPING

1
THE ROCK Regie:
Michael Bay
(1996)

2
CONAIR Regie:
Simon West
(1997)

3
ARMAGEDDON
Regie: Michael
Bay (1998)



«Man darf das Kino selbstverständlich nicht aus dem Gesamtzusammenhang der Wahrnehmung isolieren. Die Ästhetik der Filme hat ihren Bezug in den Grossstadtverhältnissen: im Verkehr und in der Architektur.»

tion ARMAGEDDON, wieder inszeniert von Michael Bay, treibt das noch auf die Spitze und überbietet jeden anderen Film dieser Art an Schnelligkeit und Exzessivität der Destruktionsorgien.

FILMBULLETIN Wenn aber die Dramaturgie solcher Effekt-Sequenzen ganz grundsätzlich zum Erzählprinzip erhoben wird, entbindet das Kamera und Schnitt letztlich von der Aufgabe, Geschichten zu strukturieren.

ERNST SCHRECKENBERG Ich wäre aber vorsichtig, darin einen Verlust von Erzählkultur sehen zu wollen. Lieber würde ich es wertneutral als eine völlig andere, neuartige Form des Erzählens bezeichnen, der es weniger um die Entfaltung einer erzählerischen Logik im Sinne einer stimmigen Zuordnung aller formalen Mittel zu einem erzählerischen Ganzen geht als vielmehr um eine Dramaturgie der massiven optischen und akustischen Reizauslöser. Diese wirken viel stärker auf den sensorischen Aufnahmeapparat des Zuschauers ein als die auf eine mittlere Reizebene eingependelte Dramaturgie klassischen Schnritts. Das mag man bedauern, aber eine zunehmend ästhetisierte Lebensumwelt hinterlässt natürlich auch im Kino ihre Spuren.

Das hat zwangsläufig zur Folge, dass jüngere Zuschauer, die mit diesen Filmen aufwachsen, nicht mehr viel mit älteren Filmen anfangen können, die sie als langsam und langweilig empfinden. Wer sich für THE MUMMY und THE MUMMY RETURNS begeistert, den beiden jüngsten Versionen eines Horrorfilm-Klassikers der frühen dreissiger Jahre, die Stephen Sommers mit überhöhtem Tempo und einem Feuerwerk akzentuierter Effekte inszeniert hat, dürfte bei dem betont langsamen Original von Karl Freund wahrscheinlich Konzentrationsstörungen haben.

FILMBULLETIN Wenn dem Zuschauer im Kino von heute der Fixpunkt entzogen wird, von dem aus er sich orientieren kann, heisst das, dass die klassische Erzählweise dagegen in dem Sinne mimetisch war, dass sie die physiologische Wahrnehmung des Menschen imitieren sollte?

ERNST SCHRECKENBERG Das kann man generell so sagen. Man hat das mit dem Begriff des *realistischen Erzählens* etikettiert. Aber auch diese natürlich scheinenden Formen des filmischen Erzählens sind alle hochgradig konventionell und deshalb im Grunde gar nicht natürlich. Achtzig Prozent aller Schnittverfahren laufen beispielsweise über eine Schuss-/Gegenschuss-Dramaturgie. Das ist aber eine filmische Sehgewohnheit, die völlig unnatürlich ist: Kein Mensch sieht um 180 Grad versetzt.

Vieles, was uns im Kino natürlich erscheint, ist im eigentlichen Sinne des Wortes unnatürlich. Die Annäherung der filmischen Erzählweise an ein natürliches, physiologisches Wahrnehmungsverhalten sehe ich eher mit Skepsis. So sind wir zwar seit der Renaissance auch gewohnt, dass wir uns immer einen imaginären Punkt in der Bildmitte suchen. Aber das ist nichts Naturgegebenes. Und die virtuellen Räume des *Cyberspace* kümmern sich nicht mehr um solche Sichtachsen.

FILMBULLETIN Sind Veränderungen in der filmischen Erzählweise und in der Rezeption filmischen Erzählens auch Folgen einer veränderten Perzeption der Wirklichkeit?

ERNST SCHRECKENBERG Man darf das Kino selbstverständlich nicht aus dem Gesamtzusammenhang der Wahrnehmung isolieren. Die Ästhetik der Filme hat ihren Bezug in den Grossstadtverhältnissen: im Verkehr und in der Architektur. Was hat sich in den letzten dreissig Jahren in

der Architektur verändert? Wie gehen die Menschen mit der Aussenzenserie um? Das Kino ist nur ein Detail in einem übergreifenden Wahrnehmungswandel.

Allerdings reagiert das Kino immer besonders sensibel auf gesellschaftliche Entwicklungen. Man könnte sagen: Das Verhältnis zwischen Kino und Gesellschaft ist reziprok. Oft spiegelt sich im Kino der Alltag aber in einem umgekehrten Verhältnis: Je langweiliger der Alltag ist, desto gewalttätiger, rasanter, schneller wird das Kino. Es gibt Indizien, dass wir uns seit den achtziger Jahren in einem solchen Wahrnehmungswandel befinden. Wenn ich sehe, wie souverän kleine Kinder mit Computerspielen und *Gameboys* umgehen, mit denen ich selber meine Schwierigkeiten habe, kann man davon ausgehen, dass sich in Hinsicht auf das Wahrnehmungsverhalten generell schon viel verändert hat.

FILMBULLETIN Versteht ein junger Zuschauer, der in einem veränderten kulturellen Umfeld aufwächst und deshalb eine andere Seherfahrung hat, bestimmte filmische Strukturen des zeitgenössischen Kinos besser, während ein älterer Zuschauer sie nicht mehr nachvollziehen kann?

ERNST SCHRECKENBERG Von "verstehen" würde ich nicht reden. Er kann nur besser damit umgehen und nimmt es nicht so schockartig wahr. Darin zeichnet sich allerdings ein Generationenkonflikt im Kino ab. Das ist ein Wahrnehmungswandel, der von den anderen Medien mitgetragen wird. Wenn man nur wenige Minuten oder sogar nur Sekunden Zeit hat, um etwas filmisch zu gestalten, muss man extreme Formen der Komprimierung wählen. Wenn so etwas auf Dauer geschieht, bleibt das im Kino nicht folgenlos.

FILMBULLETIN Vorbereitet wurde der Wahrnehmungswandel doch wohl auch durch das

Kino selbst, namentlich durch die STAR WARS- und INDIANA JONES-Produktionen von George Lucas aus den siebziger und achtziger Jahren, die heute Kultstatus bei den Kindern haben. Diese elaborierten *Serials* haben eine Jugendkultur geprägt, in der Computerspielen eine zentrale Rolle zukommt, die ohne diese Vorbilder aus dem Kino gar nicht denkbar wären. Zusätzlich wären hier noch die TERMINATOR-Filme von James Cameron zu nennen.

ERNST SCHRECKENBERG Die *Star Wars*- und *Indiana Jones*-Filme stellen den erfolgreichen Versuch dar, das damals schon etwas angestaubte Themen- und Motiv-Repertoire des klassischen Abenteuerkinos durch Intensivierung, Beschleunigung und Ironisierung auf den Hollywood-Stand der Zeit zu bringen. Vor allem INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM versucht zum ersten Mal die *Perpetuum mobile*-Dramaturgie einer permanenten Aktion ohne Ruhepause umzusetzen. So hat in diesem zweiten Teil der *Indiana Jones*-Trilogie die Lorenfahrt durch das Bergwerk schon einen geradezu emblematischen Stellenwert, indem sie im wahrsten Sinne des Wortes dem entspricht, was man unter emotionaler Achterbahnfahrt versteht.

THE PHANTOM MENACE, der Ende der neunziger Jahre nachgeschobene vierte Teil der STAR WARS-Saga, wartet mit einer entsprechenden Achterbahnfahrt auf – in Form eines aufregenden Raumgleiter-Wettrennens. Einerseits zitiert dieser Wettkampf das Wagenrennen aus BEN-HUR und bezieht sich damit auf ein klassisches Kinovorbild zurück, andererseits folgt er der modernen Dramaturgie eines Computerspiels. Nicht zufällig ist es ein Kind, das den siegreichen Raumgleiter steuert und sich durch die räumlichen Engpässe

CLIPPING

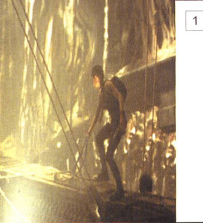
CLIPPING

1
TOMB RAIDER
Regie: Simon West
(2001)

2
STAR WARS:
EPISODE 1 – THE
PHANTOM
MENACE Regie:
George Lucas
(1999)

3
Rachel Weisz in
THE MUMMY
RETURNS Regie:
Stephen Sommers
(2001)





1 zwar unter hoher Anspannung, aber letztlich überlegen bewegt – in Analogie zum Computerspiel. Das zeigt, wie kalkuliert der Film auf ein verjüngtes Publikum und ein verändertes Rezeptionsverhalten reagiert.

Hierzulande weniger bekannt ist, dass Spielberg, Lucas und auch James Cameron das *Recycling*, das sie betreiben, wissenschaftlich-systematisch angegangen sind – als gelehrige Schüler des einflussreichen Mythenforschers *Joseph Campbell*, dessen Vorlesungen sie als Filmstudenten besucht haben. Das gilt im Übrigen auch für *John Milius* und lässt sich sogar an seinem gemeinsam mit Francis Coppola verfassten Drehbuch zu *APOCALYPSE NOW* ablesen, das entgegen landläufigen Annahmen weit weniger den strukturellen Vorgaben Joseph Conrads aus *Heart of Darkness* folgt, als vielmehr in einem beträchtlichen Umfang Einflüssen Joseph Campbells verpflichtet ist. Campbells Mythen-Untersuchungen etwa über den Charakter des Helden und über die Reise, die er unternehmen muss, sind heute Allgemeingut in amerikanischen Drehbuchschulen und haben das Hollywood-Kino der letzten dreissig Jahre zutiefst geprägt. Hier liegt der eigentliche Grund, warum sich von *STAR WARS* bis heute Motive und Strukturen fortwährend wiederholen.

In den neunziger Jahren erfuhr das durch die neuen digitalen Illusionseffekte zwar eine Steigerung auf der Bild-Ebene, ohne dass aber die Effekte etwas substantiell Neues transportieren konnten. Filme wie *THE MUMMY* oder *TOMB RAIDER* bieten etwa in bekannter Manier das ganze Motiv-Ensemble aus der Mottenkiste der *Ägyptiaca* auf: Pyramiden, Sarkophage, Mumien, Hieroglyphen. Es geht letztendlich, wenn auch

auf digitalem Hochglanz- und Hochgeschwindigkeitsniveau, um die diffuse Atmosphäre des Bedrohlichen, Rätselhaften, Exotischen und damit um altvertraute kolonialistische Projektionen. Nicht zufällig steht die vom Computerspiel ins Kino gewanderte Lara Croft in *TOMB RAIDER* in einer langen Ahnengalerie von Filmhelden, die Archäologen sind – mit *Indiana Jones* als ihrem direktesten Vorbild.

In *TOMB RAIDER* begegnen sich Computerspiel, Kino und Videoclip. Die wilden Schnittfolgen und Inszenierungen räumlicher Desorientierung sind nämlich ein weiteres Werk des gelernten Videoclip-Regisseurs Simon West.

FILMBULLETIN Ähnliches liesse sich von Ridley Scotts *GLADIATOR* sagen.

ERNST SCHRECKENBERG In der Tat ist es in *GLADIATOR* so, dass vor dem ersten grossen Gladiatorenkampf des von Russell Crowe verkörperten Titelhelden ein Ansager aus der Loge des Kaisers heraus dem Publikum verkündet, was für einen Kampf es gleich zu sehen bekommt. Seine Moderation hört sich an wie der Ankündigungstext für ein Computerspiel, und wie nach den Regeln eines solchen Computerspiels funktioniert dann auch der nun folgende Kampf. Nach dem Springteufelprinzip kommen die Gegner, die es wegzuhauen gilt, von allen Seiten der Arena. Kaum liegt einer am Boden, ist der nächste schon auf dem Sprung. Das wird noch dadurch gesteigert, dass sich überraschend Öffnungen im Boden auftun, aus denen sich zähnebleckende Tiger auf den Helden stürzen. Das Kampfgeschehen geht dabei mit rasanten Schnittfolgen so blitzschnell über die Bühne, dass weder der Held noch der Zuschauer Zeit für die geringste Verschnaufpause finden.



CLIPPING
CLIPPING

1
Angelina Jolie
als Lara Croft
in *TOMB RAIDER*
Regie: Simon West
(2001)

2
THE MUMMY
Regie: Stephen
Sommers (1998)

3
Russell Crowe
in *GLADIATOR*
Regie: Ridley
Scott (2000)

Diese Analogie zum Computerspiel ist eine bewusste Kalkulation von Ridley Scott. Das wird auch deutlich an den kurzen Zwischenschnitten auf den dem Kampf zuschauenden Kaiser, der eine ausgeprägte *Borderline*-Figur an der Grenze zum Wahnsinn ist. Wie im Rausch wiegt er zur Filmmusik von Hans Zimmer den Oberkörper hin und her und hält seine Hände wie zur Bedienung eines *Joysticks*. Dabei lässt er vor lauter Anspannung die Zunge aus dem Mund hängen. Er reagiert hier zum einen wie ein kindlicher Zuschauer und zum anderen wie ein Teilnehmer am Spiel. Genauso will der Film einen emotional berauschten Zuschauer in ein Stadium infantiler Regression versetzen.

FILMBULLETIN Nun behauptet Ridley Scott, den *Trash*-Charakter des Skripts kritisch unterlaufen zu haben, indem er den historischen Stoff nur als Folie benutzte für eine Kritik an der Sensationsgeilheit und Gewaltverherrlichung in den Medien von heute. Damit kritisiert er, was er selbst im Übermass praktiziert. Ein Fall von Selbstdenunziation?

ERNST SCHRECKENBERG Eine solche Kritik zu formulieren, gelingt dem Film mit Sicherheit nicht. Eher wäre Ridley Scotts Haltung zynisch zu nennen, indem der Regisseur neben den spektakulären Schauwerten, die er bietet, zugleich seine Verachtung des Publikums mitinszeniert, das im Multiplex-Kino die brutalen Gladiatorenkämpfe des Films in der gleichen Weise als Spass-Event konsumiert wie das Publikum der Antike die realen Gladiatorenkämpfe in der Arena. Der Film hat auf jeden Fall einen Subtext, der über das Sandalen-Genre hinausgeht. Er zeigt auf, nach welchen Mechanismen so ein Zirkus funktioniert. Auf dieser Ebene ist die Arena eine Metapher.

Ridley Scott präsentiert dem staunenden Publikum eine fast bis zum Himmel reichende digitale Arena, die in ihren Ausmassen eher an einen amerikanischen *Superdome* als an einen antiken *Circus maximus* erinnert. Es ist ein Amphitheater mit voll besetzten Rängen, für die man in den obersten Reihen ein Fernglas gebraucht hätte, um von den tief unten stattfindenden Kämpfen der Gladiatoren überhaupt etwas mitzubekommen. Bei dieser hyperrealistischen Dekoration könnte man sich ohne weiteres vorstellen, den historischen Stilbruch noch dahingehend auszuweiten, dass man in dieses Umfeld einen grossen *Videoscreen* placierte, auf den die Kämpfe vergrössert und in Nahaufnahme projiziert werden. In diesem Sinne ist der amerikanische *Superdome* hier Teil des römischen Zirkus.

FILMBULLETIN Das Genre, in dessen Tradition *GLADIATOR* steht, nennt man gemeinhin *episch*.

ERNST SCHRECKENBERG Ein Film wie *GLADIATOR* ist natürlich nicht mehr episch. Ich wüsste aber nicht, mit welchem Gegenbegriff man diesen Film kategorisieren könnte. Der Sandalenfilm ist ein altmodisches Genre. Heute einen Film dieses Genres zu machen, erscheint anachronistisch und ist schon deshalb ungewöhnlich. Ihn dann aber auch noch episch zu inszenieren, wäre undenkbar. So ist die Handlungs-dramaturgie von *GLADIATOR* auf eine reine Aneinanderreihung von Spektakelszenen ausgerichtet. Der Film widmet sein Augenmerk den Schlachten, Kämpfen, Aktionen, dramatischen Ereignissen. Wege, die zwischen den Erzählstationen liegen und diese eigentlich miteinander verbinden müssten, fallen weg.

Zum epischen Kino gehört ganz fundamental die Übersicht schaffende, raumerschliessende Totale. So lässt *Anthony Mann* in der langen



1

CLIPKINO
CLIPKINO

Exposition seines in den sechziger Jahren entstandenen Römer-Epos *THE FALL OF THE ROMAN EMPIRE*, das denselben historischen Bezugspunkt hat wie *GLADIATOR*, vor der Tribüne des römischen Kaisers die Statthalter und Fürsten der gesamten römischen Kolonien mit ihren Eskorten vorbeidefilieren. Das Defilee und die Legionen der sich dort in einer endzeitlich gemeinten Winterlandschaft noch einmal zu einem einheitlichen Heer zusammenziehenden kolonialen Truppen, die von der Kamera langsam abgeschwenkt werden, ergeben einen beeindruckenden Blick auf die unvorstellbare Grösse des römischen Weltreichs.

An so einer Übersicht hat *GLADIATOR* nicht das geringste Interesse, und ein so episch langsamer Schwenk wie in dem Film von Anthony Mann wäre in dem Film von Ridley Scott völlig ausgeschlossen. Der einzige Schwenk, der in die Dramaturgie von *GLADIATOR* passt, ist der Reiss-Schwenk.

GLADIATOR verweigert prinzipiell die Übersichtstotale. Es gibt auch keine von der Arena. Dort gibt es nur den Blick von unten nach oben zur Tribüne hinauf, und trotz aller Gigantomanie der künstlich erzeugten Dekoration stellt sich stets ein Gefühl der Enge ein. Auch beim Einzug der Gladiatoren passiert man unten die engen Korridore, die in die Arena führen, und bleibt damit in der subjektiven Sicht der Gladiatoren.

Natürlich stehen Römer-Filme wie Ridley Scotts *GLADIATOR* oder Wikinger-Filme wie *John McTiernans THE 13TH WARRIOR* im Konflikt mit dem Genre, dem sie zugehören, wenn sie sich von der epischen Erzählweise abkehren, die zur Tradition des Genres gehört. Jerry Bruckheimer lässt Michael Bay in *PEARL HARBOR* nach dem

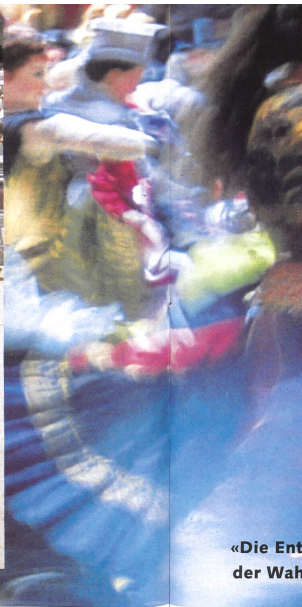
Vorbild von James Camerons *TITANIC* versuchsweise ein episches Melodram aufbauen, nur um dann in der letzten Stunde im üblichen Bruckheimer-Stil wieder die Fetzen fliegen und alles zu Bruch gehen zu lassen.

Simon West hat zwischen *CONAIR* und *TOMB RAIDER* den Thriller *THE GENERAL'S DAUGHTER* nach einem Drehbuch von *William Goldman* gedreht. Wenn zwei erzählerisch so unterschiedlich ausgerichtete Temperamente aufeinander treffen, wie in diesem Fall ein klassischer Drehbuchautor und ein Regisseur des Hochgeschwindigkeitskinos, entsteht auch daraus ein interessanter erzähl-dramaturgischer Konflikt, zumal die Handlungsstruktur auch noch Ähnlichkeiten mit *Otto Premingers ANATOMY OF A MURDER* aus den späten fünfziger Jahren aufweist. Jedes Büro wird architektonisch auf die Grössenordnung einer Kathedrale aufgebläht beziehungsweise zu einem *Superdome* hochstilisiert. Und wenn jemand ganz gewöhnlich aus dem Auto steigt, muss die Kamera das wenigstens durch eine *Steadycam*-Bewegung ums halbe Auto herum unangemessen hochspielen.

FILMBULLETIN Das sind jetzt alles *Mainstream*-Produkte aus Hollywood.

ERNST SCHRECKENBERG Das muss man auch ausdrücklich sagen. Es ist natürlich nicht so, dass sich das Kino generell in diese Richtung entwickelt, sondern das betrifft in erster Linie die Hollywood-Ästhetik. Dennoch lässt sich der Wahrnehmungswandel nicht nur an den Grossproduktionen aus Hollywood ablesen.

In *LÉOLO* zum Beispiel, einem kanadischen Film, der Anfang der neunziger Jahre entstand, träumt sich ein kleiner Junge in phantastische Welten hinein. Zwar gibt es eine Einheit des Ortes



CLIPKINO
CLIPKINO



«Die Entwicklung betrifft in erster Linie die Hollywood-Ästhetik. Dennoch lässt sich der Wahrnehmungswandel nicht nur an den Grossproduktionen aus Hollywood ablesen.»

– die Handlung spielt in einer Wohnung in Montreal –, aber es wird so zwischen den Zeitebenen hin- und hergeschnitten, dass der Zuschauer erst einmal Probleme hat, mit diesen Welten klarzukommen. Jemand wie *Jean-Luc Godard* hat natürlich früher auch schon die klassischen Schnittkonventionen unterlaufen und ironisch mit ihnen gespielt, aber die Filme von Godard waren alles andere als *Mainstream*-Kino.

FILMBULLETIN Das Establishment von heute ist die Avantgarde von gestern?

ERNST SCHRECKENBERG Sicher, es ist alles schon einmal dagewesen. In den zwanziger Jahren hat es vergleichbare Experimente gegeben. Ich erinnere nur an den russischen Avantgardisten *Dziga Vertov* und an seinen Film *DER MANN MIT DER KAMERA*, einen wahnsinnig schnell geschnittenen Film, der auch heute noch jedem Tempo standhält. Oder in den sechziger Jahren: *Godard*, ein Film wie *A BOUT DE SOUFFLE* mit seinen sogenannten *Jump Cuts*, wo plötzlich etwas fehlt, wo man über etwas stolpert. Natürlich, das hat es alles gegeben. Aber früher wurde das im kleinen Kreis als Avantgarde rezipiert. Heute ist das Bestandteil des *Mainstream*-Kinos und wird eben auch von einem breiten Publikum in den Multiplexen konsumiert. Den Zuschauern wird heute etwas zugemutet, das sie vor dreissig Jahren nicht goutiert hätten. Was früher Avantgardisten gemacht haben, ist ins allgemeine Sehverhalten übergegangen.

FILMBULLETIN Wie ist das mit der Strukturierung der Zeit durch den Schnitt? Wird dem Zuschauer da heute auch mehr zugemutet?

ERNST SCHRECKENBERG Die Art und Weise, wie Zeit im Film komprimiert und zerstückelt wird, ist heute radikaler.

Den berühmtesten Schnitt der Filmgeschichte gibt es in *Stanley Kubricks 2001: A SPACE ODYSSEY*. Ein Affe schleudert in grauer Vorzeit einen Knochen in die Luft. Der Knochen gerinnt zur Zeitlupe. Dann folgt ein Schnitt und wir sind vier Millionen Jahre weiter und bei einem Raumschiff, das wie ein Knochen aussieht. Das war für damalige Verhältnisse – zweite Hälfte der sechziger Jahre – und für eine so grosse kommerzielle Produktion ein geradezu revolutionärer Schnitt. Heute sehen wir so etwas massenhaft.

Einen vergleichbaren Schnitt gibt es etwa in *HIGHLANDER*, einem populären Film der achtziger Jahre. Darin wird aus dem Schottland des Mittelalters in das New York der Gegenwart geschnitten, indem einfach nur zwei Gesichter übereinander geblendet werden.

Oder *Michael Ciminos THE DEER HUNTER*, Ende der siebziger Jahre entstanden, springt von Amerika nach Vietnam und in den Krieg mit einem einzigen Schnitt und dem vorgezogenen Geräusch von Hubschraubermotoren. Das ist eine Minimalisierung der Mittel. Früher brauchte man für so etwas einen ungeheuren Signalaufwand: das Abblättern eines Kalenders, ein Insert: *Drei Jahre später*, das Anschwellen der Musik, Unschärfe im Bild – nur um dem Zuschauer den Zeitsprung verständlich zu machen. Das ist heute nicht mehr nötig.

FILMBULLETIN Zum stilistischen Standard scheint heute zu gehören, schnelle Abläufe durch Zeitlupenaufnahmen aufzuhalten und zu unterbrechen.

ERNST SCHRECKENBERG In Simon Wests *THE GENERAL'S DAUGHTER* gibt es ein typisches Beispiel dafür, wenn John Travolta, der hier einen Militärbeauftragten spielt, der in einem spekta-

2





1



1

1
MOULIN ROUGE
Regie: Baz
Luhrmann (2001)

2
Leonardo
DiCaprio in
ROMEO + JULIET
Regie: Baz
Luhrmann (1996)

3
NOSTALGHIA
Regie: Andrej
Tarkowskij (1983)

kulären Mordfall ermittelt, bei einem Überfall auf ihn eine ganze MP leerschiesst. Das Leerschiessen der MP erfolgt in schnellen Schnitten. Wenn das Magazin leergeschossen ist, wird es von ihm in Zeitlupe herausgezogen, und es fällt auch in Zeitlupe zu Boden. Mit neu eingelegtem Magazin geht es danach in wiederhergestellter Hochgeschwindigkeit weiter.

Das Wechselspiel von Beschleunigung und Retardation ist auch ein fester Bestandteil der Filme des australischen Regisseurs Baz Luhrmann und gehört, inhaltlich begründet, zur Dramaturgie der Geschichten, die er erzählt. Sein Debütfilm STRICTLY BALLROOM von 1991 ist noch ein eher konventionelles Tanzfilm-Melodram, das aber, was den Umgang mit Zeit angeht, schon als Vorstudie zu den späteren Filmen dient. Schnelle Tanzbewegungen gefrieren zu extremen Zeitlupen und springen dann wieder um in Realgeschwindigkeit. Es entstehen Wischeffekte, die wie Zeitschlieren sind und den Tanzsaal als eine Kunstwelt erscheinen lassen.

Die Hochgeschwindigkeit gehört zum allgemeinen Zeit- und Lebensgefühl in Luhrmanns zweitem Film ROMEO + JULIET. Wenn die Zeit sich zwischendurch zeitlupenhaft verlangsamt, wie auf dem Maskenball der Capulets, hat das einerseits mit Drogenphantasien zu tun und andererseits mit Roméos Faszination von Julia und damit in der einen wie der anderen Hinsicht mit seiner subjektiven Wahrnehmung. Wenn sich dann durch die Liebe von Romeo und Julia erst recht die Zeit verlangsamt, ist auch das ein subjektives Gefühl des Liebespaars, das in einen Trance-Zustand und Gefühlsstauem gerät: auch Liebe wirkt damit wie eine Droge. Erzähl-dramaturgisch sind diese Momente wie eine

Wiederentdeckung der Langsamkeit.

Luhrmann ist nicht, wie man vielleicht meinen könnte, ein Regisseur, der vom Videoclip kommt, sondern ein Theater- und Opernregisseur. Sein neuer Film MOULIN ROUGE ist ein Musical und dennoch keine Genre-Inszenierung. Dass in seinem Film gesungen wird, ist vielmehr ein erzählerischer Effekt, der die Welt, die Luhrmann beschreibt, noch stärker als in den Filmen zuvor als eine ausgemachte Kunstwelt erscheinen lässt. In MOULIN ROUGE geht es um Phantasie, nicht etwa um einen historisch konkreten und authentisch rekonstruierten Ort. So kann Luhrmann auch das Moulin Rouge in Paris als Äquivalent des Studio 54 in New York sehen und seine Figuren im angeblichen Handlungsjahr 1900 Lieder von Madonna oder den Beatles singen lassen.

Es wird ungemein schnell geschnitten, manchmal mit Einstellungen im Sekundentakt, die vom Computer auf frame-genau gleiche Länge geschaltet sind. In dieser Kunstwelt sind Zeit und Raum aufgehoben, auch hier wie in einer Drogenphantasie. Fast schon emblematisch schwirrt zwischendurch eine Absinth-Flasche durch den Raum, und einer der Bohemiens, die diese Welt bevölkern, ist dem Beatnik William S. Burroughs nachempfunden.

Wie ROMEO + JULIET erzählt auch MOULIN ROUGE eine tragische Liebesgeschichte, und in dem einen wie dem anderen Film ist L'amour ein Schriftzug, der in die Architektur eingebaut ist. Es geht um einen Rausch der Sinne, ein rauschhaftes Erleben, ein Nichtwissen, wo man ist, einen traumartigen Zustand. Aber auch hier gibt es Geschwindigkeitswechsel, Zeitlupen, Gefühlsverschiebungen, Wahrnehmungsänderungen. Wie in ROMEO + JULIET leitet sich das wieder aus



CLIPPING
CLIPKINO

«Solche Zeitlupen sind nicht zur genaueren, detaillierteren Betrachtung da, vielmehr schaffen sie einen trancehaften Effekt, ein merkwürdiges Gefühl des Irrealen.»



3

der Liebe ab, die sich zwischen dem Poeten und dem Showgirl entwickelt, die hier das zentrale Paar des Films sind. In dem Moment, wo sich die Liebesgeschichte und Tragödie entfaltet, wird das Tempo zurückgenommen.

FILMBULLETIN Die Zeitlupe als Element der Retardation ist ein Effekt, der sich dem schnellen Erzähltempo und der Dramaturgie der permanenten Beschleunigung oft mit grosser Auffälligkeit widersetzt.

ERNST SCHRECKENBERG Die Zeitlupe ist ein genuin filmisches Element. Film war von Anfang an das Medium, das die Zeit manipuliert hat. Die Zeitlupe als erzähl-dramaturgisches Element, so wie sie heute im Kino praktiziert wird, geht vor allem auf Sam Peckinpah zurück, der in seinen Western der sechziger Jahre als erster damit angefangen hat, die Zeitlupe im grossen Stil zu verwenden. Extrem artifizielle Zeitlupen finden sich aber auch bei Andrej Tarkowskij und Stanley Kubrick. Es gibt keinen Kubrick-Film, in dem nicht an ganz exponierter Stelle Zeitlupenaufnahmen vorkommen.

Solche Zeitlupen sind nicht zur genaueren, detaillierten Betrachtung und zur Rückversicherung da, wie in der Sportberichterstattung. Vielmehr schaffen sie einen trancehaften Effekt, ein merkwürdiges Gefühl des Irrealen: Man sieht langsamer und intensiver. Das widerspricht unserer natürlichen Wahrnehmung völlig, denn wir können nicht in Zeitlupe sehen, auch wenn wir in Gefahrensituationen manchmal diesen Eindruck haben. So etwa, wenn ein Auto schnell auf uns zukommt, im nächsten Moment wird es krachen, und wir wissen das, haben aber den Eindruck, es kommt ganz langsam auf uns zu: Die Sekunden werden in der Wahrnehmung gedehnt.

Das ist ein Effekt, den Filme sehr kalkuliert einsetzen. In Lawrence Kasdans GRAND CANYON gibt es ein vergleichbares Beispiel, wenn Kevin Kline, als er die Strasse überqueren will, von einer Hand im letzten Moment zurückgerissen wird, während vor seinen Augen ein Bus vorbeirauscht – das alles in trancehaft gedehnter Zeitlupe.

In der spektakulärsten Szene von Mario van Peebles POSSE wird der Hauptschurke vom Helden des Films mit einer goldenen Patrone erschossen. Man sieht den Flug oder besser die Fahrt der goldenen Patrone in extremer Zeitlupendehnung, bis sie auf dem Körper des Schurken aufplatzt. Das ist ein Zitat der berühmten Bogenschuss-Fahrt aus dem Kevin Costner-Film ROBIN HOOD, PRINCE OF THIEVES, die auch schon in dem Tomahawk-Wurf in Michael Manns THE LAST OF THE MOHICANS zitiert worden ist oder neuerdings in Kenneth Branaghs HAMLET, wenn Hamlet seinen Degen durch den ganzen Saal schleudert. Diese markante Zeitlupen-Szene kennzeichnet sehr genau die Art und Weise, wie heute mit Zeit umgegangen wird. Bei Peckinpah gab es noch nicht dieses Extrem, dass man Kugel, Pfeil, Wurfbeil oder Degen in Grossaufnahme über die Leinwand fliegen liess. Das ist ein hochgezogenes stilistisches Mittel, das seine Wirkung nicht verfehlt, aber auch eine Funktion darin hat, das ganze Geschehen als filmisches Spiel zu entlarven. Niemand wird einen solchen Film für realistisch halten.

Alles ist nur ein Spiel. Dazu gehört auch das Zitieren aus anderen Filmen im ganzen Spektrum zwischen Hommage und Parodie. Das populärste Beispiel aus jüngster Zeit dürfte Wes Cravens SCREAM-Trilogie sein, die aus der Konfrontation der medialen Horror-Erfahrungen der Prota-



gonisten mit dem realen Horror der Filmhandlung ihren Witz und ihre Schockeffekte bezieht.

FILMBULLETIN Ein postmodernes Recycling-Verfahren?

ERNST SCHRECKENBERG Die von **Steven Spielberg** für **George Lucas** inszenierten *Indiana Jones*-Filme oder auch seine *JURASSIC PARK*-Trilogie verfahren in eben der Weise. Man nimmt einen alten Stoff und bringt ihn durch entsprechende Beschleunigung auf die Höhe der Zeit, wobei ein postmodernes Augenzwinkern, gerade auch unter Einbeziehung von Zitaten, fast schon obligatorisch ist. Das ist die einzige Möglichkeit, wie man Geschichten, die im Kino schon tausendmal erzählt worden sind, noch einmal stilistisch variieren kann.

Zwischen dem **Kevin Costner**-Film *ROBIN HOOD, PRINCE OF THIEVES* und der klassischen *Errol Flynn*-Version *THE ADVENTURE OF ROBIN HOOD* liegen mehr als fünfzig Jahre. Wenn man die beiden Filme miteinander vergleicht, werden die zeitbedingten Unterschiede sehr schnell deutlich.

Oder ein noch besseres Beispiel: **Martin Scorsese**'s *THE COLOR OF MONEY* aus den achtziger

Jahren ist eine Fortsetzung und in gewissem Sinne auch ein *Remake* von **Robert Rossen**'s *THE HUSTLER* aus dem Jahre 1960. Scorsese's Billard-Film mit **Tom Cruise** und **Paul Newman**, der schon in dem Film von **Rossen** die Hauptrolle spielte, ist ein sehr rasant geschnittener Film. Wenn man beide Filme miteinander vergleicht, merkt man, wie sich Zeit, Tempo und Wahrnehmung verändert haben. Eine Veränderung, die sich im Stil manifestiert.

Bei **Robert Rossen** sind Kamera, Schnitt und Ton ganz in der Erzähltradition des klassischen Hollywood-Kinos Mittel zum Zweck eines psychologisch und atmosphärisch stimmigen Erzählzusammenhangs und machen kaum als Mittel auf sich selbst aufmerksam. Weil allenfalls Bewegungen der Personen im Raum durch leichte Kameraswenks mitvollzogen werden, gibt es so gut wie keine eigenständigen, von den Bewegungen der Personen losgelösten Kamerabewegungen.

Bei **Martin Scorsese** legt die Kamera Kilometerstrecken in meist kreisförmiger oder elliptischer Bewegung zurück. Die hektischen

Bewegungen der Kamera von **Michael Ballhaus** schaffen eine Atmosphäre febriger Nervosität – anstelle der angespannten Ruhe in dem Film von **Robert Rossen**. Das Klacken der Kugeln, das in **Rossen**'s Film als akustisches Leitmotiv in der Stille fungiert, steigert sich bei **Scorsese** zu einem Stakkato der Klack-Töne, das durch die stakkatohaften Schnittfolgen noch gesteigert wird. Die Kugeln des Poolbillard flitzen in alle Richtungen und werden dem Zuschauer in Kamera-Einstellungen auf Kugelhöhe mit blitzartigen Schnitten vor den Kopf geknallt.

Das kalkulierte Zusammenspiel extravaganter Kameraperspektiven und blitzschneller Schnitte lässt sich mit dem Auge oft gar nicht mehr nachvollziehen. Der ganze Inszenierungszauber gilt einem Rendezvous der Sinne, natürlich auch hier mit den obligaten Zeitlupeneffekten und dazu, was im Kino seltener ist, auch unter Verwendung des Zeitraffers.

FILMBULLETIN Ein neueres Beispiel wäre **Tim Burtons** *Remake* von **Franklin Schaffners** *PLANET OF THE APES* aus dem Jahre 1967.

ERNST SCHRECKENBERG Der Unterschied zwischen den beiden Filmen liegt darin, dass **Franklin**

Schaffner sein Thema der Spiegelung des Affen im Menschen und umgekehrt des Menschen im Affen ernst nimmt und es in erkennbare Zeitbezüge einbettet, wie zum Beispiel die Angst vor dem Atomkrieg. Für **Tim Burton** ist es mehr als dreissig Jahre später eher Spielmaterial für eine Version, die sich mit vollem Einsatz der mimischen und gestischen Exotik von Darstellern widmet, die nicht nur in Affenkostümen stecken wie die Darsteller im Original, sondern sich auch wie die Affen bewegen. Das ergibt zwar eine brillante *Performance*, der aber trotz zähnebleckender Gorillamonster der visionär-apokalyptische Untergrund fehlt, der das Original auszeichnete – ganz zu schweigen vom schockartigen Schlusseffekt der klassischen Version, der den ganzen Film rückwirkend noch einmal in einem neuen Licht erscheinen lässt.

Burton war klug genug, gar nicht erst von einem *Remake* zu reden und damit den direkten Vergleich mit einem Film zu riskieren, der inzwischen durchaus einen gewissen Kultstatus genießt. Stattdessen konzentriert er sich auf die lustvolle und technisch aufwendige Konstruktion

1
THE HUSTLER
Regie: **Robert Rossen** (1960)

2
THE COLOR OF MONEY
Regie: **Martin Scorsese** (1986)

3
JURASSIC PARK 3
Regie: **Joe Johnston** (2001)

4
SCREAM
Regie: **Wes Craven** (1996)

5
PLANET OF THE APES
Regie: **Tim Burton** (2001)

CLIPPING
CLIPPING



2

«Das Kino der Beschleunigung ist eine verhältnismässig neue Entwicklung. Das heisst aber nicht, dass andere Formen der Wahrnehmung damit schlagartig vom Tisch wären.»

1



des Affenkosmos und kommt, statt einen grossen erzählerischen Bogen zu entwerfen, mit schneller Aktion zur Sache. Im Original durchwandern die drei notgelandeten Raumfahrer erst einmal gut zwanzig Minuten lang die unbekannte Welt – in eindrucksvollen Panorama-Aufnahmen des amerikanischen Südwestens, der damals noch nicht als *Marlboro-Country* zum Klischee verkommen war. Erst dann stossen sie auf die ersten Affen. In Burtons Film macht der in diesem Fall als *lonely rider* agierende Raumschiffpilot stattdessen eine Bruchlandung im Dschungel, und im nächsten Augenblick geht auch schon die Post ab.

Die Jagd der Affen auf die Menschen durch den Regenwald ist eine *tour de force* ganz im Stil der extravagantesten Verfolgungsjagden des heute in Hollywood üblichen Hochgeschwindigkeitskinos, der gegenüber die gleiche Jagdszene im Original fast beschaulich wirkt – zumindest wenn man sie isoliert vergleicht. Eingebettet in den ruhigen, epischen Erzählgestus der alten Version wirkt sie nämlich eindringlicher als in der ohne dramaturgische Differenzierung unentwegt auf *Action* setzenden neuen Version von Tim Burton, der auch nicht das *Scope*-Format zu nutzen weiss.

FILMBULLETIN Zu den Bildfetzen, die dem Zuschauer die Orientierung nehmen, kommt noch eine aggressive Tonspur, die ihn endgültig in einen Zustand der Ohnmacht versetzen soll.

ERNST SCHRECKENBERG Die Destruktionsorgien auf der Leinwand werden natürlich auch durch das sogenannte *Sound Design* forciert. Der Ton steht den Bildern in nichts nach. Er stellt sich gerade in den digital hochgerüsteten, martialischen *Science fiction*- und *Action*-Spektakeln der neunziger Jahre vornehmlich in den Dienst akustischer Schockeffekte. Das *Sound Design* ist hier nur noch ein

Klanggewitter, um einen akustischen *Overkill* zu erzeugen.

Ein avanciertes Beispiel ist die zwanzigminütige Eröffnungssequenz von Steven Spielbergs *SAVING PRIVATE RYAN*. Sie zeigt die Landung amerikanischer Invasionstruppen am *D-Day* in der Normandie. Da pfeifen dem Zuschauer buchstäblich von allen Seiten die Kugeln um die Ohren, und bei den Granateinschlägen unmittelbar neben seinem Kinossessel zuckt er unwillkürlich zusammen. Panische Rufe von allen Seiten, Schreie der Getroffenen, das Rattern der Maschinengewehre, eine Kakophonie nicht zu identifizierender und nicht zu ordnender Geräusche – all das trägt neben den hektischen Handkamera-Operationen, den abgerissenen Schwenks und den kurzen Schnitten zu einer totalen Desorientierung des Zuschauers bei, die er mit den Protagonisten auf der Leinwand teilt.

FILMBULLETIN Ein dramaturgisches Gespür für den Ton in Verbindung mit dem Schnitt hatte immerhin schon Ciminos *THE DEER HUNTER* mit seinen vorgezogenen Helikoptergeräuschen.

ERNST SCHRECKENBERG *Francis Coppolas* zeitgleich entstandener Kriegsfilm *APOCALYPSE NOW* arbeitet mit einem vergleichbaren Effekt. In der Eröffnungssequenz kündigt sich aus dem akustischen Off von links das bedrohliche Geräusch dröhnender Rotorblätter von Hubschraubern an, um dann mit erhöhtem Tonpegel als visueller Schemen durchs Bild zu wandern und schliesslich nach rechts wieder ins akustische Off abzdrehen.

Zwanzig Jahre später in Spielbergs *SAVING PRIVATE RYAN* sind es Panzergeräusche, die den Feind schon im Ton ankündigen. Das ist in einer Szene, als sich die Einheit von Tom Hanks in einer halb zerstörten Stadt verschanzt, um den

CLIPKINO
CLIPKINO

erwarteten Gegenangriff deutscher Truppen aufzuhalten. Noch ehe man von dem Feind etwas zu sehen bekommt, ist man schon hochgradig alarmiert durch das quietschende Geräusch von Panzerketten auf dem Kopfsteinpflaster, das sich gewaltsam Einfluss in den Gehörgang verschafft.

Doch wir sind jetzt zwanzig Jahre nach den bahnbrechenden Werken von Cimino und Coppola im Kino der digitalen Toneffekte angekommen. Noch unangenehm wirkt da das immer lauter werdende, tief dröhnende Geräusch der Panzermotoren, das im Kino über mehrere Basslautsprecher wiedergegeben wird. Das ist so ein hochgezogenes Geräusch, dass sich einem die Magengrube zusammenzieht. Spielberg und sein Sound Designer *Gary Rydstrom* bedienen sich hier des akustischen Mittels der Bass-Attacke, das man als die eigentliche akustische Chiffre des digitalen Kinos des Schocks bezeichnen könnte.

FILMBULLETIN Eine Tonbehandlung, die auch unter dem Einfluss gegenwärtiger Musikströmungen steht?

ERNST SCHRECKENBERG Wie kaum ein anderes Mittel vermag der gezielte Einsatz von tiefen Bässen das akustische Sensorium des Zuschauers oder besser des Zuhörers zu attackieren. Die rhythmischen Schwingungen des Bass-Signals empfindet er fast als schmerzhaft – und gibt sich ihnen im Kino wie in der *Techno*-Musik mit einer Portion Masochismus wohlhin. Hier scheiden sich die Generationen im Kino. Wer voll aufgedrehte Bässe auch im Kino als Lärmterror empfindet, wird vielleicht nicht das Kino insgesamt, wohl aber das neue digitale Schock-Kino tunlichst meiden.

Wenn in *GLADIATOR* die Streitwagen durch die Arena donnern, hört sich das an, als ob eine

wildgewordene Büffelherde alles unter sich zertrampeln würde. Wenn in *THE MATRIX* von den Brüdern *Wachowski* aus dem Jahre 1999 ein Hubschrauber in vollem Flug an einem Hochhaus zerschellt und spektakulär explodiert, hat man über das pyromanische Feuerwerk hinaus, das auf der Leinwand zu sehen ist, den akustischen Eindruck, dass das Kino über einem zusammenbricht. Was die Vorliebe für Tiefbass-Attacken als Begleitmusik zu *Crash*-Szenen und Explosionen in *Action*-Filmen betrifft, gilt schon fast die Devise: Je schlechter der Film, desto besser der Ton.

FILMBULLETIN Gibt es zum Hochgeschwindigkeitskino eine Gegenbewegung, die eine Wiederentdeckung der Langsamkeit proklamieren könnte?

ERNST SCHRECKENBERG Das Kino der Beschleunigung ist eine verhältnismässig neue Entwicklung. Das heisst aber nicht, dass andere Formen der Wahrnehmung damit schlagartig vom Tisch geräumt wären. Diese anderen Formen hat es immer gegeben und wird es immer geben, sicher auch als Opposition. Beide Formen existieren nebeneinander. Es ist nicht so, dass die eine die andere kaputt macht, sondern es sind einfach zwei unterschiedliche Formen der Wahrnehmung. Ich glaube schon, dass die Beschleunigung noch zunehmen wird. Aber irgendwann wird der Punkt erreicht sein, wo es wieder umkippt, wo es vielleicht tatsächlich eine Gegenbewegung geben wird, weil sich eine solche hochgezogene stilistische Beschleunigung auf Dauer nicht durchhalten lässt.

Das Gespräch mit Ernst Schreckenbergr führte Peter Kremski

1
Robert Duvall in
APOCALYPSE NOW
Regie: Francis
Coppola (1979)

2
SAVING PRIVATE
RYAN Regie:
Steven Spielberg
(1998)