

3. Zeit als Ordnungsstruktur in filmwissenschaftlichen Ansätzen

3.1 Zeitlichkeit in der medialen Struktur des Films

Bereits in seiner Frühzeit haben den Film als zeitbasiertes Medium theoretische Überlegungen zur Zeitlichkeit begleitet.¹ Dass der Film den Ablauf der Zeit und somit auch Bewegung festhalten konnte, machte in hohem Maße die Attraktion des neuen Mediums aus und stellte einen wesentlichen Unterschied zur Fotografie dar. Zeitsprünge, Rückblenden oder auch die Manipulation der Zeit – zum Beispiel in der Möglichkeit, die Zeit zurücklaufen zu lassen – gehörten zum Spektakel des frühen Kinos.

Im narrativen Hollywoodkino ist es das zeitliche Prinzip des *continuity editing*, das den Aufbau und die Ereignisse möglichst nahtlos strukturiert und damit die Linearität des Films unterstreicht, die dieser Linearität zugrunde liegende Konstruktion über Zeit und Raum unsichtbar macht. Dagegen stellen gerade experimentelle Filme und Avantgarde-Bewegungen oftmals die zeitliche Konstruktion von Film und Kino aus und lassen sie sichtbar werden.

1 Ideen und Konzepte zur Zeitlichkeit des Mediums tauchen bereits bei den russischen Formalist*innen und ihren unterschiedlichen Konzepten auf und zwar nicht nur im Hinblick auf den Rhythmus der Montage: »Der Jambus, das Tempo, die Bewegungsart, ihre genaue Disposition im Hinblick auf die Achsen der Einstellungskordinaten, vielleicht aber auch zu den Weltachsen der Koordinaten (drei Dimensionen + die vierte – Zeit) müssen vom Filmschöpfer berücksichtigt und untersucht werden« (Vertov 2003, 33). Arnheim schreibt 1932 in *Film als Kunst* zur Zeitlichkeit der Montage: »Es gibt in Wirklichkeit für einen Beobachter keine Zeit- und Raumsprünge, sondern eine raumzeitliche Kontinuität. Nicht so im Film. Die gefilmte Zeitstrecke läßt sich an einem beliebigen Punkt abbrechen. Sofort darauf kann eine Szene vorgeführt werden, die zu völlig anderer Zeit spielt« (Arnheim 2003, 188). Deleuze zeigt in seinen Kinobüchern (1983 und 1985) Zeit als zentrales Moment von Film auf.

Hier sind es Brüche und Sprünge, Verweise auf das Material und selbstreferenzielle Rückkopplungen, die Linearitäten und Chronologien in Frage stellen.

Obschon jedes Filmbild ein Bild der Nachträglichkeit ist, also mittels seiner Medialität auf eine Vergangenheit verweist, ist dies für den Dokumentarfilm zentraler als für den Spielfilm: Auch wenn der Spielfilm sich in seinen Zeichen und Narrativen ebenfalls auf eine außerfilmische Realität bezieht oder, anders gesagt, von zeitgenössischen gesellschaftlichen Diskursen durchdrungen ist, so stellt er doch immer eine eigene filminhärente Zeitordnung auf, die unabhängig von einer außerfilmischen Realität sein kann (vgl. Hohenberger/Keilbach 2003, 7ff.). Der Dokumentarfilm dagegen basiert immer auf einem Verweis auf eine außerfilmische Realität. Sein Bezug zur Vergangenheit ist damit deutlicher als der des Spielfilms, der auch die Möglichkeit hat, sich in einer Zukunft zu verorten.

Analytisch können zunächst einmal, unabhängig von der Filmgattung, unterschiedliche filmische Ebenen unter dem Aspekt von Zeitlichkeit untersucht werden. Für eine neoformalistische Filmanalyse beschreibt Kristin Thompson die Zeit als eine der drei Größen,² die mit filmischen Techniken als Erzählung des Films vermittelt werden (vgl. Thompson 2003, 461). Zeitliche Elemente können in fast allen filmischen Verfahren ausgemacht werden. Die Narration, die Mise en Scène, die Figurenkonstellation, die Montage, alle einzelnen Elemente des Films können auf ihre jeweiligen zeitlichen Konzepte und historischen Bezüge hin analysiert werden. Kristin Thompson und David Bordwell unterscheiden drei Formen der Dauer des Films: *story duration*, *plot duration* und *screen duration* (vgl. Bordwell/Thompson 2002). Die *screen duration* als die tatsächliche, außerfilmische Dauer des Films, ist nur in Ausnahmefällen identisch mit der *story* oder *plot duration*. In der Regel übersteigt die *story duration* als die zugrunde liegende Zeitspanne der erzählten Geschichte die *plot duration* als die Dauer der im Film dargestellten Elemente, die nur einen Teil der gesamten Story umfasst und damit die *screen duration* also die Länge des Films. Dies ist aber nicht festgelegt, der Film hat die Möglichkeit über filmische Verfahren wie *slow motion* oder auch *freeze frame*,

2 Neben dem Raum als zweiter Größe beschreibt Thompson die dritte Größe als »das abstrakte Spiel zwischen den nicht-narrativen räumlichen, zeitlichen und visuellen Aspekten des Films – die graphischen, zeitlichen und rhythmischen Eigenschaften des Bildes und des Tons« (Thompson 2003, 461).

die Ereignisse weniger Sekunden mit filmischen Mitteln zu verlängern.³ Auf der anderen Seite gibt es in der Regel Lücken und Auslassungen in einer filmischen Erzählung, es findet also häufig eine Raffung der *story duration* statt. Die Zeitordnung des Films kann über Rückblenden, *flashbacks*, Ellipsen auf visueller und auch auditiver Ebene in die Vergangenheit und auch auf die Zukunft verweisen. Einstellungsgrößen und die Dauer einer einzelnen Sequenz, das Montagekonzept und sein Rhythmus tragen ebenfalls zur medienpezifischen Zeitlichkeit des Films bei (vgl. ebd., 74-82, 284-293).

3.2 Normative Zeitlichkeiten

An den Beiträgen der Filmwissenschaft, die zeitliche Faktoren des Mediums untersuchen, zeigt sich, dass hier bereits Zeit als medieninhärente Ordnungsstruktur im Kontext gesellschaftlicher Machtverhältnisse begriffen wird. Unter dem Aspekt einer Zeit in der Moderne schaut sich Mary Ann Doane in ihrem Buch *The Emergence of Cinematic Time* (2002) das Kino an und bringt es als Medium in Zusammenhang mit einer gesellschaftlichen Zeitordnung. So gerät nicht das Verhältnis der außerfilmischen Realität zum Filmbild in den Fokus, sondern die Konstruktion von (sozialer/gesellschaftlicher) Zeit und wie diese vom Medium Film geprägt wurde. Eine Zeitordnung ist bei Doane keine gegebene Größe, sondern eine kulturell, sozial geprägte Struktur, die sich mit und in medialen Gegebenheiten verändert. Film und Kino haben einen Anteil an dieser Bedeutungsgenerierung anhand von zeitlichen Strukturen. Über den Beginn einer Geschichte der kinematografischen Zeit schreibt Doane:

-
- 3 Ein eindrückliches Beispiel hierfür ist der Film *HAVARIE* (D 2016, R.: Philip Scheffner), der auf einem kurzen, ca drei-minütigen Youtube-Clip basiert. Der Clip ist vom Deck eines Kreuzfahrtschiffes aufgenommen und zeigt ein Schlauchboot mit 13 Personen, das in der Nähe des Kreuzfahrtschiffes auf dem Meer treibt. *HAVARIE* streckt den Clip als seine visuelle Grundlage auf etwas mehr als 90 Minuten (die *screen duration*) und verlangsamt ihn damit. Die 90 Minuten des Films beschreiben die Zeitdauer, die ein zu Hilfe gerufenes Rettungsteam brauchte, um zu den Menschen im Schlauchboot zu gelangen. Die Zeitdauer des Films ist hier über die Audiospur weiter ausgedehnt. Auf der Audioebene erzählen Menschen sehr unterschiedliche Geschichten in je eigenen Zeitspannen, es sind autobiographische Geschichten, die von Flucht, aber auch von der Situation auf dem Kreuzfahrtschiff erzählen. Die Audioebene umspannt viele Jahre. Die Zeitdauer des Film ist also auf vielfache Weise kompliziert und über filmische Verfahren als eine Eigenzeitlichkeit des audiovisuellen Mediums herauszustellen.