

Julia Eckel

Zeitenwende(n) des Films

Temporale Nonlinearität im
zeitgenössischen Erzählkino

SCHÜREN

Inhalt

1	Einleitung	7
2	Begriffsdefinition	11
3	Alles zu seiner Zeit – Die Dominanz der Linearität im Film	15
3.1	Anfang, Mitte, Ende – Die Klassische Erzählung	15
3.2	Linearer Stil – Das Primat der Narration im Film	18
3.3	Zeit, Raum, Kausalität – Filmische Strategien zur Erschaffung kohärenter Handlungswelten	20
3.4	Flashback, Flashforward – Etablierte Spiele mit der Chronologie	22
3.5	Film als Zeitvertreib – Die Rolle des Rezipienten	26
4	Gegen die Zeit – Aktuelle Tendenzen in der temporalen Gestaltung filmischer Narration	29
4.1	Nonlineare Narrationen im Film – Versuch einer Kategorisierung	30
4.1.1	Revers-Chronologische Zeit	30
4.1.2	Multilineare Zeit	36
4.1.3	Verschachtelte Zeit	42
4.1.4	Multiperspektivische Zeit	46
4.1.5	Subjektive Zeit	53
4.1.6	Zirkuläre Zeit	58
4.1.7	Chaotische Zeit (Zeit-Puzzle)	65
4.2	Die Linearität des Nonlinearen	73
4.3	Ein Knäuel roter Fäden – Filmische Hilfestellungen zur Rekonstruktion des Linearen	74
4.3.1	Haare und Bärte – Die Orientierungsfunktion der Figuren	74
4.3.2	Wüste vs. Tokio – Die Orientierungsfunktion des Raumes	77
4.3.3	Hunde auf Autos – Die Orientierungsfunktion der Wiederholung	79
4.3.4	Fotos und Fernseher – Die Orientierungsfunktion der Medien	80
4.3.5	Farben und Schrift – Die Orientierungsfunktion nondiegetischer Gestaltungsmittel	82
4.4	Film als Zeitreflexion – Die Rolle des Rezipienten	84
4.5	Geschichtliche Konjunkturen der Nonlinearität	86

5 Die Linearität in der Krise	91
5.1 Nonlineares Erzählen im Bewegungs- und/oder Zeit-Bild	92
5.2 Nonlineares Erzählen als Datenbank-Narrativ	94
5.3 Nonlineares Erzählen jenseits der Linearität	96
6 Fazit	101
7 Anhang	103
7.1 Literaturverzeichnis	103
7.2 Filmografie	105
7.3 Abbildungsverzeichnis	111

1 Einleitung

Der Film ist ein Phänomen der Zeit. Er kann nur in der Zeit bestehen und entlang der Zeit verlaufen. Er reproduziert vergangene Zeit, indem er sie sukzessiv in Bildern und Tönen festhält, und gibt ihr eine neue Zeit (eine neue Gegenwart und einen neuen Kontext) durch die Projektion. Film ist Zeit, denn er verkörpert Dauer. Film beinhaltet Zeit, denn er kann sie reflektieren und thematisieren. Und Film erzeugt Zeit, denn er erschafft den Eindruck von Zeitlichkeit.

In seiner materiellen Entität ist der Film dabei der Geradlinigkeit und Gleichmäßigkeit der Zeit unterworfen. Inhaltlich aber kann er Zeitlosigkeit erzeugen, denn er nimmt Abdrücke des Realen und balsamiert sie ein.

André Bazin vergleicht dies in seiner *Ontologie des Photographischen Bildes* mit der Praxis der Mumifizierung, die aus dem Wunsch entsteht, die Zeit zu überwinden, und die damit auf ein urmenschliches, psychisches Bedürfnis verweist. «Denn der Tod ist nichts anderes als der Sieg der Zeit» (Bazin 2004, 33). Ihre Überwindung bedeutet also Unsterblichkeit. Darum verfolgen der Totenkult und die daraus entstehende Kunst laut Bazin das Ziel, dem Menschen «Schutz vor der Zeit» zu gewähren, indem sie zeitlose Artefakte schaffen. Kein Medium habe dies bisher besser getan als der Film, dessen Abbildungspraxis Bazin darum als Mumifizierung beschreibt: «Zum ersten Mal ist das Bild der Dinge auch das ihrer Dauer, es ist gleichsam die Mumie der Veränderung» (ebd., 39).

Die von Bazin entworfene Symbolik impliziert dabei zweierlei Zeitlichkeit, auf die oben bereits verwiesen wurde: Der Film übernimmt einerseits die Speicherung, Archivierung oder auch Konservierung von Vergangenen (er verpackt das audiovisuell Gewesene in Film[konserven]dosen), und ist andererseits gleichzeitig *das* Medium zur Dokumentation von Veränderung (bzw. Bewegung), die Zeitlichkeit einschließt: Nur was in der Zeit ist, kann sich verändern, denn nur durch sie entstehen unterscheidbare Vergleichspunkte, an denen die Veränderung feststellbar wird¹.

Folgt man Bazins These, dass der Film im physikalischen Abbildungsprozess eine Spur² des Realen und damit der Zeitlichkeit einfängt, so ist jedoch dieser Aspekt der Ontologie des (analogen) fotografischen Bildes spätestens mit seiner Digitalisierung fraglich geworden. Und was an dieser Stelle noch zentraler ist:

- 1 In der Physik ist dieser Faktor der eigentliche Grund für die Erschaffung der Kategorie <Zeit>: Zeit ist das was vergehen muss, wenn sich ein Gegenstand von einem Punkt zum nächsten bewegt.
- 2 Damit verweist er auf den Status des fotografischen Bildes als Index, wie Peirce (2000, 204ff) ihn beschreibt. Seinem System von Icon, Index und Symbol gemäß, ist der Film aber auch ein Icon, dass durch Ähnlichkeit eine Verbindung zum Gegenstand der Abbildung herstellt.

Davon abgesehen gilt sie für das filmische Gesamtkonstrukt ‹Spielfilm› ohnehin seit jeher nur in eingeschränkter Form. Auch wenn (unter Vernachlässigung des Animationsfilms und der digitalen Bildbearbeitung) in weiten Teilen immer noch das, was wir Realität nennen, die Abbildungsvorlage für den Film bildet, ist das, was durch den fiktionalen Spielfilm erzeugt wird, nicht Realität³. Im konventionellen Erzählkino soll dieser Eindruck oder diese Illusion zwar entstehen, aber gerade die Gestaltung und Konstruktion einer diegetischen Welt, die der realen ähnelt, verschleiert den realen Entstehungshintergrund des Films. Durch artifizielle Mittel, durch das Arrangement der Realität in der Mise-en-Scène und durch den Schnitt, entsteht eine real erscheinende, fiktive Welt, aber nur indirekt bzw. nur in einzelnen Bildteilen ist diese – wenn überhaupt – ein Abbild der Realität.

Dieser Umstand wiederum tangiert natürlich auch den Zeitaspekt: Die Zeitlichkeit der Dinge wird zwar durch den Film (als Trägermedium für den sukzessiven ‹Fingerabdruck› der Realität) konserviert, doch weist ihm (nicht nur, aber in höchstem Maße) der Spielfilm durch den Schnitt eine neue Zeitlichkeit zu, die sich nicht in der Zeitlichkeit der einzelnen Einstellungen selbst erschöpft, sondern über die Einstellung hinaus auf der Ebene der Narration zu suchen ist. Im Spielfilm dient die Aufzeichnung der realen Zeit lediglich der Erzeugung sich real anführender narrativer Zeit.

Gerade hier zeigt sich der widersprüchlich nonlinear-lineare Charakter des Spielfilms. Fußt er (im analogen wie auch im nach analogen Mustern genutzten digitalen) Produktionsprozess immer noch auf der Abbildung einer ‹realen› Zeitlichkeit, hält dieser Eindruck nur in der Keimzelle der einzelnen Einstellung vor. Denn die in der Produktion, während der Aufzeichnung und während der Dreharbeiten selbst herrschende Chronologie und Linearität der Zeit wird im Schneiderraum in eine vollkommen andere umgemünzt. Gerade der Spielfilm in seiner narrativ erzeugten, alternativen Zeitlichkeit zeichnet sich also schon beim Vergleich der Zeitlichkeit seiner Produktion mit der Zeitlichkeit seines Produkts durch Nonlinearität aus.

Die untrennbare Verknüpfung des Films mit der Zeit (seine eigene Zeitlichkeit) und sein Vermögen narrative Zeit zu erschaffen (die Zeitlichkeit seines Inhalts) geben ihm damit die Möglichkeit, mit der Zeit zu spielen. Der klassische, lineare ‹Spiel-Film› verschleiert diesen Prozess, indem er die Zeitlichkeit seiner Geschichte in den Vordergrund stellt. Der temporal nonlineare Film hingegen – der den Gegenstand dieses Buches bildet – legt seine Spielerei offen. Er spielt mit der Zeitlichkeit der Realität (die den Rahmen für seine Produktion bildet) und gleichzeitig

3 Um die mit dem Realitätsbegriff verbundene philosophische Grundlagendiskussion an dieser Stelle auszublenden (denn sie würde den Rahmen der vorliegenden Betrachtungen sprengen), soll Realität hier ganz allgemein und intuitiv als der Rahmen unserer subjektiven Alltagserfahrung definiert werden, der sich durch die sinnliche Wahrnehmung und kognitive Verarbeitung von Raum und Zeit auszeichnet und Kausalität einschließt.

selbstreflexiv mit den von ihm hergestellten Zeitlichkeiten. Beide Aspekte sollen das Thema der vorliegenden Betrachtungen bilden. Denn die hier zu untersuchende nonlineare Narration im Film tut genau dies: Durch die Infragestellung der durch den Narrationsprozess konstruierten Zeitlichkeit der präsentierten Geschichte, stellt sie parallel das Zeitbild der ›Realität‹ bzw. des menschlichen Wahrnehmens und Denkens auf die Probe.

Um diese These zu untermauern, wird folgendermaßen vorgegangen: Im zweiten Kapitel dieses Buches wird zunächst der Begriff der nonlinearen Narration genauer definiert, um ihn im dritten von linearen Erzählformen des Films abzugrenzen. Dazu werden auf der Grundlage (neo)formalistischer Konzepte und Begrifflichkeiten die im klassischen Erzählkino geltenden Linearitäts- und Kausalitäts-Paradigmen sowie etablierte filmische ›Zeitspielereien‹ vorgestellt. Das vierte Kapitel schließlich wendet sich ausführlich der nonlinearen Narration zu. Anhand einer Auswahl aktueller Filmbeispiele erfolgt die konkrete Beschreibung und Analyse nonlinearer Erzählmuster und ihrer Funktionsmechanismen sowie ihre Einteilung in Kategorien, die jeweils Filme mit ähnlichen Zeit- und Narrationskonzepten bündeln. Zudem findet eine grobe Einordnung des Konzepts in den historischen Kontext statt. Im fünften Kapitel werden die am Gegenstand gemachten Beobachtungen abschließend im übergeordneten Kontext des filmwissenschaftlichen Theorierahmens und im Hinblick auf ihre kultur- und medienphilosophischen Implikationen diskutiert.

Während sich der Hauptteil (die Kapitel 2 bis 4) also der Betrachtung des reflexiven Umgangs des Films mit der von ihm selbst hergestellten Zeitlichkeit der Narration widmet, stellt der abschließende Teil (Kapitel 5 und 6) Konzepte zur Disposition, die es ermöglichen und nahelegen ›alltägliches‹ und filmisches Zeitgefühl in einem Wechselverhältnis zu denken. Zeitenwenden innerhalb der filmischen Narration werden damit möglicherweise zum Indikator einer Zeitenwende im (filmischen) Denken.

4 Gegen die Zeit – Aktuelle Tendenzen in der temporalen Gestaltung filmischer Narration

In diesem Kapitel soll es also um Filme gehen, die sich dem beschriebenen Chronologie-Leitgedanken des klassischen Erzählkinos nicht oder zumindest nur eingeschränkt unterwerfen. Sie weisen eine von der Fabula-Chronologie abweichende Plot-Anordnung auf, betten Zeitsprünge nicht in die Fabula-Logik ein oder spielen mit Wiederholungen und Zeitebenen¹.

Der Schwierigkeitsgrad der Rechronologisierung der Plot-Ereignisse in Form einer linearen Fabula auf Seiten des Rezipienten kann dabei sehr unterschiedlich sein, zumal eine Vielzahl der oben genannten Continuity- und Linearitäts-Regeln innerhalb einzelner Sequenzen ihre Gültigkeit behalten. Es ist aber dennoch interessant zu beobachten, wie Filme nur durch Veränderung der Fabula-Chronologie im Plot zu Wahrnehmungsexperimenten werden können und durch Manipulationen der Zeit deren Stellenwert für unser Denken reflektieren.

Wie sich das Verhältnis von Story, Plot und Style in solchen Fällen genau gestaltet, soll anhand einer Reihe aktueller, in diesem Sinne nonlinear erzählter Filme aufgezeigt werden. Die Vorgehensweise kann dabei in Grundzügen bei Genette entlehnt werden:

«Die temporale Ordnung einer Erzählung zu studieren, heißt die Anordnung der Ereignisse oder zeitlichen Segmente im narrativen Diskurs mit der Abfolge derselben Ereignisse oder zeitlichen Segmente in der Geschichte zu vergleichen, sofern sie sich explizit an der Erzählung ablesen oder durch den einen oder anderen indirekten Hinweis erschließen läßt [!]

(Genette 1998, 22).

- 1 Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass temporal nonlineare Narrationen, wie sie im Folgenden im Mittelpunkt stehen, in den letzten Jahren auch in einem breiteren theoretischen Rahmen und unter Schlagworten wie «Narrative Complexity» (Mittell 2006), «Alternative Plots» und «Tarantino Effect» (Ramirez-Berg 2006), «Mind Bender» (Johnson 2006, Thon 2009) und «Mind-Game Film» (Elsaesser 2009) sowie «Complex Storytelling» und «Puzzle Film» (Buckland 2009) etc. diskutiert werden. Allen diesen Ansätzen ist allerdings gemein, dass sie verschiedenste Phänomene komplexer Narration zusammenfassen und beschreiben, sodass neben zeitlich nonlinearen Narrationen auch unzuverlässiges, multiperspektivisches und metaleptisches Erzählen unter die Begriffe fallen. Natürlich ist es äußerst berechtigt den nonlinearen Film in diese Kontexte komplexen Erzählens einzubetten; da die vorliegenden Betrachtungen aber das Element der Zeitlichkeit und die damit verbundenen konkreten Formen zeitlicher (Un)Ordnungsstrukturen im Gegenwartskino in den Vordergrund stellen, sind die oben genannten Begriffe in ihrer universalen Konzeption zu weit gefasst, um damit die konzentrierte Betrachtung der temporalen Nonlinearität als Einzelphänomen zu überschreiben.

4.1 Nonlineare Narrationen im Film – Versuch einer Kategorisierung

Die im Folgenden beschriebenen Filme haben ihren unkonventionellen Umgang mit filmischer Zeit gemein. Trotzdem weisen sie dabei sehr unterschiedliche Zeitkonzepte, temporale Strukturen und Vorgehensweisen auf. Aus diesem Grunde wird hier ein Kategoriensystem entworfen, das die Filme im Hinblick auf ein Hauptaugenmerk – nämlich die Vorstellung von Zeit, die ihnen zugrunde liegt – in Gruppen unterteilbar macht.² Diese Kategorien sind dabei nicht als absolut zu verstehen, sondern besitzen fließende Übergänge, sodass viele Filme auch in mehreren Kategorien gut aufgehoben wären. Zudem erhebt weder die Filmauswahl noch das Kategoriensystem Anspruch auf Vollständigkeit. Pro Gruppe wird ein Film als exemplarisches Beispiel in den Mittelpunkt gerückt, weitere werden in Kurzform ergänzend abgehandelt.

4.1.1 Revers-Chronologische Zeit

Zuallererst geht es hier um eine Gruppe von Filmen, die sich durch eine der zeitlichen Linearität komplementär entgegengesetzte Plot-Anordnung auszeichnen. Die Linearität bleibt also in gewisser Hinsicht bestehen, bewegt sich aber in die entgegengesetzte Richtung.

Eines der bekanntesten Beispiele für diese Art der revers-chronologischen³ Narration ist **MEMENTO** (USA 2000, Christopher Nolan). Der Film erzählt die

- 2 Ich möchte kurz auf zwei weitere Arbeiten verweisen, die sich mit Phänomenen der nonlinearen Narration beschäftigen, dabei aber zu abweichenden Typologisierungen des Erzählphänomens kommen. Zum einen ist dies die Lizentiatsarbeit von Jean-Luc Froidevaux aus dem Jahre 2003, die unter dem Titel *Die Auflösung der linearen Narration im Film* allerdings Brüche in Zeit, Raum und Kausalität gleichermaßen berücksichtigt. Damit wird der Begriff der Nonlinearität zwar umfassender, in Bezug auf den Aspekt der Zeitlichkeit allerdings auch unpräziser beschrieben, als es die vorliegende Analyse tut. Das Kategoriensystem von Froidevaux beinhaltet am Ende die Rubriken *A-chronologische Filme*, *Ebenenfilme*, *Multiplot-Filme*, *Variantenfilme*, *Fragmentarische Filme*, *Filme mit anderer Ordnungsstruktur* und *Filme mit formaler Nonlinearität*. Die im vorliegenden Buch ausgearbeiteten Terminologien können an einige der genannten Unterteilungen zwar in Grundzügen anknüpfen, legen das Augenmerk aber viel deutlicher und dezidierter auf die zeitliche Komponente. Unter diesem Gesichtspunkt scheint es notwendig, einige Aspekte weiter auszudifferenzieren (A-Chronologie) oder einzuschränken (Multiplot), während andere wegfallen, hinzukommen oder in den bestehenden Kategorien aufgehen (zum Beispiel die Ebene der formalen Gestaltung). Gleiche Einschränkungen und Differenzierungen gelten für Allan Camerons Konzept der *Modular Narratives in Contemporary Cinema* (2008), das *anachronic*, *forking path*, *episodic* und *split-screen narratives* unterscheidet. Auch hier erscheint eine präzisere Binnendifferenzierung sowie Erweiterung von Nöten, um zum Beispiel revers-chronologische von zirkulären und diese wiederum von chaotisch gestalteten Plots zu unterscheiden, oder um überhaupt von verschachtelten oder subjektiven Zeitkonzepten sprechen zu können, die in Camerons Konzept keine Berücksichtigung finden.
- 3 Indra Runge spricht in ihrem Buch *Zeit im Rückwärtsschritt* (2008) auch vom «Stilmittel der chronologischen Inversion».

Geschichte des Versicherungsermittlers Leonard Shelby, der seit einem Raubüberfall an retrograder Amnesie leidet – er kann sich nur noch an Dinge vor dem Überfall erinnern, nicht aber neue Erinnerungen abspeichern. Da er sich somit alles, was ihm seither passiert ist und aktuell passiert, nur wenige Minuten lang merken kann, lebt er in einem permanenten Jetzt, in dem er sich über Tätowierungen, Polaroids und darauf notierte Nachrichten an sich selbst zu orientieren versucht. Sein einziger Lebensinhalt ist es, denjenigen zu finden, der bei dem Überfall nicht nur sein Erinnerungsvermögen raubte, sondern auch seine Frau vergewaltigte und tötete: einen Mann namens John G.

Bei der Suche hilft ihm Teddy, ein ominöser Cop, der Leonard und seinen Zustand bereits länger zu kennen scheint. Er stirbt am Anfang des Films und damit am Ende der Geschichte, weil Leonard schließlich ihn für John G. hält. Des Weiteren versucht eine Frau namens Natalie Leonard in ihrem Sinne zu manipulieren. Sie bringt ihn dazu den ihr unliebsamen Dodd aus der Stadt zu jagen, hilft ihm aber andererseits bei seiner Suche nach John G.

Elementar für die Geschichte um Leonard ist darüber hinaus Sammy Jankis – ein Mann mit dem Leonard in seiner Zeit als Versicherungsermittler zu tun hatte und der ebenfalls an retrograder Amnesie litt. Über eine Tätowierung auf seiner Hand erinnert sich Leonard regelmäßig an diesen Fall und erzählt häufiger von ihm: Sammy hatte eine an Diabetes erkrankte Frau, die den Zustand ihres Mannes nicht wahr haben wollte. Um ihn ein letztes Mal auf sein Gedächtnis hin zu prüfen, in der Hoffnung, dass Sammy die tödliche Folge seiner Handlung spüren würde, ließ sie ihn ihr so oft hintereinander Insulin injizieren, bis sie daran verstarb. Im Gegensatz zu Sammy ist Leonard nach eigenen Angaben allerdings in der Lage Routinen auszubilden, weswegen er nach dem Unfall sein System aus Polaroids, Tätowierungen und Nachrichten erlernen konnte.

Erst in den letzten zehn Minuten des Films erfährt der Zuschauer, dass die von Leonard erzählte Geschichte seines bisherigen Lebens nicht ganz glaubwürdig ist. Nachdem dieser den Drogendealer Jimmy Grants ermordet hat, den er für John G. hielt, offenbart Teddy Leonard die ‚Wahrheit‘⁴: Der Sammy-Jankis-Fall ist eigentlich Leonards eigener, seine Frau starb nicht bei dem Raub, sondern später an einer Überdosis Insulin, zu der sie Leonard veranlasste, um seine Amnesie zu testen. Seine verbissene Suche nach John G. hat seitdem bereits mehrere Männer das Leben gekostet, deren Ermordung er aber jedes Mal wieder vergaß.

Mit dieser Wahrheit konfrontiert, entscheidet sich Leonard für eine hinterhältige Eigenmanipulation: Er verbrennt das Foto des toten Jimmy Grants um seine Tat (erneut) zu vergessen, notiert sich Teddys Kennzeichen als neuen Fakt über John G., schreibt «Don't believe his lies» auf sein Polaroid und sorgt so dafür, dass

4 Der Glaube an diese andere Version der Geschichte bleibt natürlich ebenfalls dem Zuschauer überlassen.

Teddy der Nächste wird, der seinen Rachegehlüsten zum Opfer fällt. Er setzt damit absichtlich eine Kette in Gang, die schließlich zur Ermordung Teddys führt.

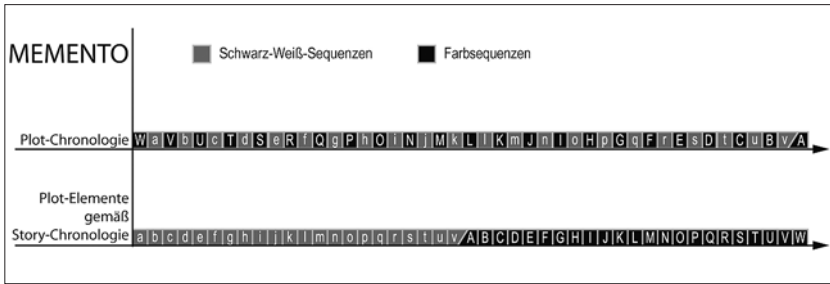
Diese gesamte Geschichte, ihre Abläufe und ihre Chronologie, kann der Zuschauer allerdings erst nach der Sichtung des kompletten Films rekonstruieren – wahrscheinlich sogar erst nach einer zweiten Betrachtung. Denn die raffinierte Plotgestaltung sorgt dafür, dass die am Schluss über Leonard erhaltenen Informationen das bisher Gesehene in einem neuen Licht erscheinen lassen.

Auffällig ist, dass diese finale Entlarvung Leonards nicht wie in herkömmlichen Kriminalfilmen durch die Präsentation von Ermittlungsergebnissen eines Kommissars, durch die Aussagen eines bisher verschollenen Zeugen, ein Geständnis des Täters oder durch einen kausal-logisch eingebetteten Flashback erfolgt, sondern dass sie aus der dem gesamten Film zugrunde liegenden Struktur des Plots resultiert. Die späte Informationsvergabe muss nicht (oder nur indirekt) story-kausal begründet werden, sondern ergibt sich ganz pragmatisch aus dem nonlinearen Aufbau. Dieser zeichnet sich bei *MEMENTO* allerdings nicht in Gänze durch Achronologie aus. Es gibt zweierlei Handlungsstränge, die sich in zeitlich entgegengesetzte Richtungen bewegen. Der eine besteht aus Schwarz-Weiß-Sequenzen, in denen Leonard die meiste Zeit in einem Hotelzimmer zu sehen ist. Er versucht sich zu orientieren, sticht sich ein neues Tattoo und telefoniert mit einem unbekanntem Anrufer (Teddy, wie sich später herausstellt), mit dem er über seine Nachforschungen in Sachen John G. und über Sammy Jankis spricht. Dieser Handlungsstrang entfaltet sich chronologisch. Der zweite hingegen ist revers-chronologisch angeordnet und beinhaltet die Ereignisse, die Leonard mit Teddy, Natalie und Dodd in Berührung kommen lassen.

Weist man den Schwarz-Weiß-Sequenzen Kleinbuchstaben von a bis v und den farbigen Großbuchstaben von A bis W zu, so lässt sich das Verhältnis der Abfolge der Ereignisse im Plot im Vergleich zur Abfolge in der Fabula schematisch wie in Abb. 1 darstellen.

Die farbigen und schwarz-weißen Sequenzen wechseln sich regelmäßig ab, wobei erstere im Durchschnitt deutlich länger sind als letztere. Gemeinsam steuern sie auf den Endpunkt des Films zu, der aber eigentlich im ersten Viertel der erzählten Story liegt: die Sequenz «v/A». In ihr offenbart sich rückwirkend der Zusammenhang der beiden Handlungsstränge: Während sich das Polaroid-Foto des getöteten Jimmy Grants entwickelt, das Leonard geschossen hat, gehen auch die Schwarz-Weiß Bilder fließend in farbige über. Es wird deutlich, dass der chronologische Handlungsstrang dem revers-chronologischen voraus ging, dass beide also eigentlich *eine* Ereigniskette bilden.

Dieser Plot jedoch, der rein schematisch einer sehr einfachen und konsequenten Logik folgt, stellt den Zuschauer im Rezeptionsprozess trotzdem vor Probleme. Da nur etwa ein Viertel des Films schrittweise vorwärts verläuft, dominiert die revers-chronologische Handlungskette. Dieser Eindruck wird noch verstärkt, indem in



1 Schematische Darstellung des Verhältnisses von Plot- und Story-Chronologie in MEMENTO (ohne Berücksichtigung der genauen zeitlichen Sequenzlängen und eingebetteter Flashbacks).

den Schwarz-Weiß-Sequenzen keine wirklich handlungsrelevanten Dinge passieren. Sie dienen vielmehr dazu, Leonards Person genauer kennen zu lernen und mit der Zeit mehr Hintergrundinformationen über ihn, seine Vergangenheit, sein System, John G. und Sammy Jankis zu liefern. Die Bilder sind hochgradig auf den Protagonisten fixiert, Voice-Over-Monologe bieten einen Einblick in seine Gedanken und sein subjektives Empfinden. Außerdem erfolgen klassisch inszenierte Rückblenden, die den Fall «Sammy Jankis» als *enactment* im Sinne Bordwells präsentieren. Diese werden stets über Leonards Voice-Over eingeleitet, größtenteils auch am Ende durch seine Stimme und sein Gesicht wieder im aktuellen Geschehen verankert – und sind damit deutlich als Flashbacks gekennzeichnet⁵.

Trotzdem reichen diese chronologisch verbundenen und inhaltlich linearen Sequenzen nicht aus, um den Eindruck der Achronologie des Films zu neutralisieren. Die Hauptaktivität des Zuschauers besteht in der nachträglichen Aneinanderreihung des «farbigen Geschehens», die dabei ein Höchstmaß an Konzentration verlangt. In jeder Sequenz muss er sich neu verorten, muss darauf achten, welche Details und Informationen aus dieser aktuellen Sequenz für die vorherige wichtig waren. Und er muss sich erheblich mehr merken, denn um die kausalen Zusammenhänge der Geschichte zu rekonstruieren, um zu verstehen, welche Handlung zu welchem Ergebnis führte, muss er die Kausalketten von der ersten bis zur letzten Szene im Kopf behalten.

Damit der Zuschauer überhaupt die revers-chronologische Verkettung der jeweils durch die Schwarz-Weiß-Episoden getrennten Farb-Sequenzen erkennt, bietet der Film ihm (neben der unterschiedlichen Farbgebung der Handlungsstränge, siehe Abb. 2–3) das Hilfsmittel der Wiederholung: Am Ende jeder Farb-Sequenz wird erneut der Beginn der vergangenen Farb-Sequenz gezeigt (beginnt

5 Auch wenn diese sich im Endeffekt als falsche bzw. unzuverlässige Erinnerungen Leonards erweisen, so bleiben sie trotzdem und umso deutlicher als aktuelle Gedankengänge Leonards in die Handlung eingebettet.



2–3 Farbliche Unterscheidung
der zeitlichen Ebenen in
MEMENTO.

sie zum Beispiel damit, dass Leonard Teddy am Hotелеmpfang trifft, endet die übernächste mit genau diesen Bildern) oder der rückwärtige Übergang wird zumindest so gestaltet, dass der Anschluss logisch erscheint (eine Sequenz beginnt damit, dass Leonard in Natalies Bett erwacht, die übernächste endet damit, dass er sich hineinlegt).

Auch die Übergänge zwischen den Schwarz-Weiß-Sequenzen sind teils durch Wiederholungen oder zumindest durch eine hohe Anschlussfähigkeit des Geschehens gekennzeichnet (bereitet Leonard zum Beispiel am Ende einer Sequenz seine Rasur vor, ist er in der nächsten immer noch mit dem Rasierer in der Hand zu sehen).

Auf der stilistischen Ebene erleichtert somit die Farbgebung das Erkennen der Filmstruktur, auf der Plot-Ebene ist es die Wiederholung. Doch obwohl diese Verfahren der Kennzeichnung der Zeitsprünge dienen, können diese nicht mit den herkömmlichen Mitteln der klassischen Narration, wie sie im vorherigen Kapitel bereits beschrieben wurden, verglichen werden. Die gebrochene Linearität des Plot-Verlaufs wird nicht unmittelbar durch eine in der Handlung thematisierte, kausal-logische Erklärung motiviert (zum Beispiel erinnert sich niemand linear rückwärts), sondern sie ist eindeutig auf der Ebene des Filmschnitts zu suchen. Allerdings steht der Einsatz dieser filmischen Struktur indirekt doch im Dienste der erzählten Geschichte, denn gerade durch den revers-chronologischen Aufbau wird Leonards ›Leben im Jetzt‹, das keine unmittelbare Vergangenheit kennt und lediglich aus Erinnerungsprothesen wie Fotos, Nachrichten und Tätowierungen besteht, für den Zuschauer in nachempfindbarer Art und Weise aufbereitet: In jeder Sequenz wird er ebenso unwissend mit den Geschehnissen konfrontiert wie Leonard selbst und muss sich auf die gleichen Anhaltspunkte wie er verlassen. Erst

mit der Zeit entwickelt der Zuschauer einen Wissensvorsprung, der aber lediglich den weiteren Verlauf der Handlung betrifft, nicht aber das Woher und Warum. Anders als in seinem realen Leben weiß er also was kommt, ohne zu wissen was war. Da ihm dieses Zeitgefühl jedoch unbekannt ist, muss er den Verlauf der Dinge im Kopf wieder gemäß seinem linearen Zeitverständnis umbauen.

Den besonderen Reiz von *MEMENTO* macht somit seine den Plot, die Story und die Rezeption gleichermaßen durchdringende Thematik aus: Auf inhaltlicher Ebene geht es um die eingeschränkte Leistungsfähigkeit von Leonards Gedächtnis, auf der Rezipientenseite darf die Leistungsfähigkeit des eigenen Erinnerungs- und Denkvermögens getestet werden.

Zwei weitere Filme, die sich durch eine revers-chronologische Plot-Anordnung auszeichnen und hier ergänzend erwähnt werden sollen, sind *IRRÉVERSIBLE* (F 2002, Gaspar Noé) und *5x2* (F 2004, Francois Ozon). Im Gegensatz zu *MEMENTO* verfolgen sie jeweils nur einen Handlungsstrang, diesen aber ebenfalls in umgekehrter zeitlicher Reihenfolge.

Unter dem Leitgedanken «Le temps détruit tout» (= Die Zeit zerstört alles) erzählt *IRRÉVERSIBLE* die Geschichte von Alex und Marcus, einem jungen Paar, dessen Leben in einer Nacht eine radikale Wendung erfährt. Der Film beginnt mit dem sich rückwärts aufrollenden Abspann, der sich schließlich zu drehen beginnt und damit eines der zentralen stilistischen Motive des Films einleitet: die kreisende, sich drehende, schwankende Kamera. Diese führt schließlich in das Geschehen ein, bewegt sich über ein Fenster, den Dialog zweier Männer in der dahinter liegenden Wohnung auffangend, wieder hinaus über Häuserwände zum «Rectum», einem Schwulen-Club, aus dem gerade Marcus und sein Freund Pierre mit einem Kranken- und einem Polizei-Wagen abtransportiert werden. Von dort aus wickelt sich die Geschichte in zwölf Etappen rückwärts ab, deren Übergänge jeweils durch die kreisende Kamera gestaltet werden. Marcus hat im «Rectum» einen Mann erschlagen, nachdem er gemeinsam mit Pierre über Nachforschungen herausgefunden hat, dass dieser am selben Abend seine Freundin Alex brutal vergewaltigte und zusammenschlug. Dies ist passiert nachdem Alex von einem gemeinsamen Party-Besuch der Drei allein nach Hause ging und auf dem Rückweg in einer Unterführung auf den Täter stieß (wie sich an dieser Stelle herausstellt nicht der, den Marcus erschlägt, sondern ein Mann, der bei dem Mord im «Rectum» unbeteiligt daneben steht). Die weiteren Rückschritte zeigen den gemeinsamen Weg der drei Freunde zur Party, Marcus und Alex in ihrem Zuhause, wie Alex erfährt, dass sie schwanger ist und schließlich wie sie bei idyllischem Sommerwetter im Park liegt und liest. Diese letzte Szene entlässt den Zuschauer mit einem zweigeteilten Gefühl: Im Zeitrahmen des Plots stellt sie rein pragmatisch ein Happy End dar, im Zeitrahmen der Story wirkt das schreckliche Ende im Vergleich zum idyllischen Beginn umso tragischer. Der revers-chronologische Plot dient somit der Erzeugung eines Paradoxon: Obwohl die unerfreuliche Zukunft der glücklichen Frau im Park irre-

versibel vorbestimmt ist, weckt das Bild doch die Hoffnung, dass es auch anders weiter gehen könnte.

Besonders interessant an *IRRÉVERSIBLE* ist über diese Plot-Nutzung hinaus die auffallende Kameraarbeit, die die Zeitsprünge eher als Bewegung im Raum denn in der Zeit inszeniert. Dass die räumlich fließenden Übergänge zeitliche Sprünge darstellen, ergibt sich lediglich aus der räumlich-kausalen Logik der gezeigten Handlungsverläufe.

Der bei *IRRÉVERSIBLE* erzeugte Effekt eines tragischen oder auch *unhappy Happy Ends* stellt sich ebenso bei *5x2* ein. Dieser erzählt in fünf Etappen die Geschichte eines Paares (Marion und Gilles): von der Scheidung, über Eheleben, Kindsgeburt und Hochzeit, bis zum Kennenlernen. Auch hier wirkt die Unvermeidbarkeit der bereits gewissen Zukunft der Beiden in den folgenden Sequenzen fort und lässt den Zuschauer nach den Gründen suchen, die für das Scheitern der Ehe verantwortlich waren. Der revers-chronologische Plot sorgt so für eine automatische Bedeutungsaufladung der nachfolgenden Szenen, die der Zuschauer auf der Suche nach Konflikten in der Zweierbeziehung ganz genau unter die Lupe nimmt. Am Ende bleibt die Erkenntnis, dass sich wohl nur im Film die Zeit bis zum Happy End zurückdrehen lässt.

4.1.2 Multilineare Zeit

Während der revers-chronologische Plot *einen* Zeit- und Handlungsverlauf zugrunde legt, der mit Hilfe des Films lediglich zeitlich umgekehrt wird, bauen andere auf der Möglichkeit des Mediums auf, *verschiedene* Verläufe zu präsentieren. Eine solche Vervielfältigung des linearen Zeit-Kontinuums ist beispielsweise in *PRZYPADK* (PL 1987 [1981], Krzysztof Kieslowski), *SMOKING / NO SMOKING* (F 1993, Alain Resnais), *SLIDING DOORS* (UK/USA 1998, Peter Howitt) und *LOLA RENNT* (D 1998, Tom Tykwer) zu finden. In abgeschwächter Form trifft dieses Narrationsmuster auch auf Filme wie *GROUNDHOG DAY* (USA 1993, Harold Ramis) und *THE BUTTERFLY EFFECT* (USA 2004, Eric Bress / J. Mackye Gruber) zu.

Zentrales Thema all dieser Filme sind die kleinen Entscheidungen und Zufälle des Lebens, die im Endeffekt große Konsequenzen nach sich ziehen. In *PRZYPADK* und *SLIDING DOORS* ist es ein erreichter oder nicht-erreichter Zug, in Alain Resnais zweiteiligem Filmprojekt *SMOKING / NO SMOKING* die Entscheidung für oder gegen eine Zigarette, in *LOLA RENNT* Hund und Nachbar im Treppenhaus etc. Die Filme konstruieren parallele Zeit-Universen, deren multilineare Stränge zwar die gleichen Hauptfiguren verfolgen, aber zu unterschiedlichen Ergebnissen führen. Man spricht auch von ‚Was wäre wenn‘- oder ‚Gabel-Plots‘⁶.

6 Siehe hierzu auch David Bordwells Schriften zu «multiple draft narratives» (2002) sowie die Kritik an seiner Argumentation bei Branigan (2002) und Buckland (2009).