

# TRÉPE

## ZEYKRUMMBECKER

MAX MELTERS MICHAEL KLANN JULIAN SANDER THOMAS KIMMERLE

DAS BUCH ZUM FILM



TRÉPE

# Michael Klahn

IN DER DIESBEZÜGLICHKEIT UND  
AUCH ANSONSTEN TEILT ER  
SEINE LEIDENSCHAFT MIT  
DEM KONTRABAß OHN' UNTERLASS.  
ER LOOPT SICH EIGENTÜMLICH  
DURCH DAS HIER UND JETZT.  
SCHÖNE MAßLOSIGKEIT HERR KLAHN.....,  
WOHL AN, HINEIN IN DEN  
DSCHUNDEL DER KLÄNGE.

- MAX MELTERS -



# Max Melters

DER MANN MIT DEM GOLDENEN ARM  
MEIN ERSTER KONTAKT MIT MAX WAR SEHR EIGENTÜMLICH; WIR  
SAßEN BEI SCHICKJAZZ, HABEN UNS ÜBER MUSIK UNTERHALTEN  
UND KAMEN SCHNELL DARAUF, ZUSAMMEN ZU SPIELEN.

ES HAT SICH SEHR SCHNELL RAUSGESTELLT, DASS SEIN  
SOUND DAS WIDERSPIEGELT, WAS IHN AUSMACHT.  
MAX IST EIGENTÜMLICH SCHARF AN DER SACKNAHT  
VORBEI - SEIN SOUND IST VON LEBENS-LAGE ZU  
LEBENS-LAGE UNTERSCHIEDLICH - SEIN SAX WIRD ZU  
SEINEM VERLÄNGERTEN ARM.

ICH HABE NOCH NIE EINEN MENSCHEN GESEHEN,  
DER MIT SEINEM INSTRUMENT SO VERSCHMOLZEN IST.

- MICHAEL KLAHN -



## INHALTSVERZEICHNIS

		4
	DIE STRUKTUR DER KUNST	
8	DIE TROPE GEGEN DIE CHRONOLOGIE	
	SYNTAX DES FILMS	11
13	DER SOUNDTRACK	
	DEUTSCHER EXPRESSIONISTISCHER FILM UND FILM NOIR	14
20	TROPE FUNKTIONSABLAUF FILM UND MUSIK	
	DER TON	24

## DIE SZENEN

ANZIEHEN  
 ASCHENBECHER  
 BAUM/CHIPS  
 CROSSGOLF  
 DREHPANORAMA  
 FADES  
 HÄNDE WASCHEN  
 INTERVIEW/KIESGRUBE  
 STRAND/SOFA  
 TREPPENHAUS  
 VERFOLGUNG  
 VERZERRUNG

Literaturverzeichnis

Monaco, James (2001).

Film Verstehen. Kunst Technik  
 Sprache Geschichte und Theorie  
 des Films und der neuen Medien.

Hamburg: Rowohlt

## DIE STRUKTUR DER KUNST

Film, Tonaufzeichnung und Video haben eine tiefgreifende Wirkung auf die Natur und die Entwicklung fast aller anderen, traditionellen Künste gehabt und sind ihrerseits in nicht unbedeutendem Ausmaß von ihnen geformt worden. Aber wenn das Spektrum der Künste umfassend ist, so ist es die Domäne des Films und der Protokollkünste um so mehr. Film, Disks und Bänder sind Medien, das heisst Agenturen oder Kanäle der Kommunikation. Wenn auch die Kunst ihr Hauptanwendungsgebiet ist, so ist sie zweifellos nicht ihr einziges. Der Film ist überdies ein wichtiges wissenschaftliches Hilfsmittel, das neue Wissensgebiete erschlossen hat. Er stellt auch das erste wichtige allgemeine Kommunikationsmittel seit der Erfindung der Schrift dar.

Als Medium ist der Film ein der Sprache sehr ähnliches Phänomen. Er hat keine kodifizierte Grammatik, kein aufgelistetes Vokabular, er hat nicht einmal besondere Gebrauchsregeln; insofern ist er also kein Sprachsystem wie geschriebenes oder gesprochenes Deutsch. Er übt aber dennoch viele der Kommunikationsfunktionen der Sprache aus. Es

wäre also sehr nützlich, wenn wir die Funktionsweise des Films mit einem gewissen Maß von logischer Präzision beschreiben könnten.

Seit den sechziger Jahren hat die Semiotik eine interessante Annäherung an die logische Beschreibung des sprachähnlichen Phänomens Film und der anderen Protokollkünste geliefert. Der Linguist *Ferdinand de Saussure* legte in den frühen Jahren dieses Jahrhunderts den Grundstock für die Semiotik. *Saussures* einfache, doch elegante Idee war es, Sprache nur als eines von vielen Systemen von Verständigungs-codes anzusehen. Die Linguistik wird also schlicht zu einem Gebiet allgemeiner Erforschung von Zeichensystemen - Semiotik (oder «Semiologie»).

Der Film hat vielleicht keine Grammatik, aber er hat Systeme von «Codes». Er hat, strenggenommen, kein Vokabular, aber er hat ein Zeichensystem. Er benutzt auch die Zeichensysteme und Codes einer Anzahl anderer Kommunikationssysteme. Jeder musikalische Code kann zum Beispiel in der Filmmusik benutzt werden. Die meisten narrativen wie auch

bildlichen Codes können ebenfalls im Film angewandt werden. Vieles aus der vorhergehenden Diskussion über die Beziehung zwischen Film und den anderen Künsten könnte quantitativ bestimmt werden, indem die Codes dieser Künste, die sich in den Film übertragen lassen, im Gegensatz zu denen beschrieben werden, die sich nicht übertragen lassen.

«Poesie ist das, was sich nicht übersetzen läßt.», *Robert Frost*.

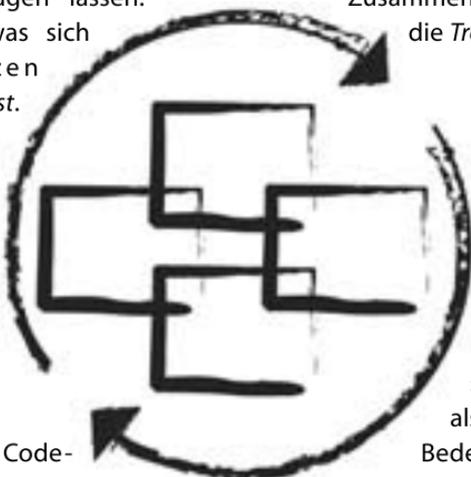
So können gerade die Codes die besondere Stärke einer Kunst ausmachen, die sich in anderen Künsten nicht gut anwenden lassen.

Obwohl das Code-System der Semiotik einen großen Schritt dahingehend bedeutet, dass es möglicherweise präziser beschreibt, wie der Film das erreicht, was er erreicht, ist es aber insofern beschränkt, als es mehr oder weniger darauf besteht, den Film wie die Sprache auf grundlegende, getrennte, quantifizierbare Einheiten zurückzuführen. Wie die Linguistik eignet sich die Semiotik

nicht besonders gut dafür, den vollständigen metaphysischen Sinn ihres Gegenstandes zu beschreiben. Sie beschreibt die Sprache oder das Kommunikationssystem des Films sehr gut. Aber sie kann nur schwer die künstlerische Wirkung des Films beschreiben. Ein der Literaturkritik entliehener Begriff mag in diesem Zusammenhang nützlich sein:

die *Trope*.

Im allgemeinen bedeutet der Begriff *Trope* in literarischer Kritik «bildlicher Ausdruck», das heißt eine «Wendung», in der die Sprache so verändert wird, dass sie mehr ausdrückt als die wortwörtliche Bedeutung. Das Konzept von Code und Zeichen beschreibt die Elemente der «Sprache» einer Kunst; der Begriff *Trope* ist notwendig, um die oft sehr ungewöhnliche und unlogische Art zu beschreiben, in der solche Codes und Zeichen benutzt werden, um neue, unerwartete Bedeutungen zu schaffen. Wir beschäftigen uns nun mit dem aktiven Aspekt der Kunst. *Trope* aus dem griechischen «Tropos»



bedeutete ursprünglich «Wendung», «Weg» oder «Art und Weise»; so weist das Wort sogar etymologisch eher auf eine Aktivität hin als auf eine statische Definition.

Rhythmus, Melodie und Harmonie sind zum Beispiel wichtige musikalische Codes. Innerhalb jedes dieser Codes gibt es Systeme von Subcodes. Ein synkopierter Schlag, so wie er für den Jazz ganz wesentlich ist, kann als Subcode angesehen werden. Aber die erregenden, eigentümlichen Synkopen von *Thelonious Monks*

Musik sind Tropen. Es gibt keine Möglichkeit, sie wissenschaftlich quantitativ zu bestimmen, und genau das macht *Thelonious Monks* musikalisches Genie aus. Ebenso werden Form, Farbe und Linienführung in der Malerei als Basiscodes angesehen. Die Arten der Konturierung - «hard edge» und «soft edge» - sind Subcodes. Aber die präzisen Linien eines Bildes von *Ingres* oder die feinen, sanften Striche einer Skizze von *Auguste Renoir* sind ganz eigentümliche *Tropen*.



Beim Bühnendrama hat die Geste eine zentrale Stellung in der Kunst und ist einer ihrer grundlegenden Codes. Das Ausstrecken einer beringten Hand zum Treuekuß ist ein spezifischer Subcode. Aber die Art, wie *Laurence Olivier* diese Geste in Richard III. ausführt, ist auf eine besondere Art ihm eigentümlich: eine *Trope*.

Das System einer Kunst kann allgemein in semiotischen Begriffen als eine Ansammlung von Codes beschrieben werden. Die einzigartige Aktivität einer Kunst liegt jedoch in ihren *Tropen*. Der Film kann benutzt werden, um die meisten anderen Künste wiederzugeben. Er kann ebenfalls fast alle Codes übersetzen, die den narrativen, visuellen, musikalischen und dramatischen Künsten gemein sind. Schließlich hat er ein System von Codes und *Tropen*, das ganz auf ihn bezogen und spezifisch für die reproduzierenden Künste ist.

Seine eigenen Codes und *Tropen* rühren von seiner komplexen Technologie her - einem neuen Phänomen in der Welt der Kunst und der Medien. Poesie ist das, was sich

nicht übersetzen läßt. Kunst ist das, was sich nicht definieren läßt. Film ist das, was sich nicht erklären läßt. (vgl. Monaco 2001, 61-63)



## DIE TROPE GEGEN DIE CHRONOLOGIE

In TROPE DER FILM wird bewegtes Bildmaterial eingesetzt, um zeitliche Abläufe zu relativieren oder ad Absurdum zu führen. Nach der Trope-Logik ist Zeit lediglich ein Phänomen, dass durch das künstlich aufgesetzte Notwendigkeitsdenken seine Berechtigung erhält. Zeit (oder Chronologie) ist ein sich ständig selbst dynamisierendes Instrument der Lebenskontrolle im Sinne der Entrechtung des ursprünglich denkfähigen Menschen. Zeit definiert die Zivilisation und ist einer der bedeutendsten Stützpfiler der Betriebswirte im Kampf gegen die Nichtexistenz der besagten Notwendigkeit und dem dadurch entstehenden Bedarfsdenken. Letzteres wiederum ist zivilisatorisch bedingt zeitabhängig und bedarf eines ständigen kontrollierten Anstoßes.

Unsere Vorstellung von Zeitablauf ist nicht unsere eigene. Zwar stellen wir fest, dass sich gewisse Prozesse in ihrer subjektiven Kognition, was ihre Dauer betrifft, von Mensch zu Mensch unterscheiden, doch werden sie schliesslich nach genormten Schemata im Sinne

der Verständigung eingeordnet. Auf diese Form der freiwilligen Zeitenteignung wird ein Mensch bereits im Kindesalter konditioniert. Der Zustand der Konditionierung wird mit Hilfe unzähliger Werkzeuge während eines Menschenlebens aufrechterhalten - nicht selten durch die Androhung der völligen gesellschaftlichen Auslöschung.

Der Begriff des kollektiven Bewusstseins definiert sich in der Medienwelt durch das anerzogene Zeitverständnis und somit der Gier, Informationen „zeitdiskret“ verarbeiten zu wollen. Wenn wir nun die Darstellung von Zeit als Kunstform herausarbeiten wollen, ist der Weg dahin bereits zur Hälfte gegangen. Zeit ist ein kunsthaftes Gebilde. Es entspricht der menschlichen Existenz nur in sofern, als dass die schmerzliche Wahrnehmung der Sterblichkeit nach einer einfachen Erklärung verlangt. Hier wird jedoch klar, dass sich Sterblichkeit nicht durch Chronologie, sondern durch Endlichkeit ergibt. Ein determinierter Ablauf ist nur durch geplante Auslöschung des einzelnen Lebens möglich. Da ein Mensch aber nicht allein durch das Wissen von fleischlicher Endlichkeit so folgend

funktioniert (und durch Produktivität versucht, das Wissen um sie zu verdrängen) muss nachgeholfen werden: Die Berechenbarkeit der Dauer fleischlicher Existenz ist für die heutigen Volkswirtschaften ein essentielles Arbeitsmittel und eine wichtige Planungskonstante. Ab einem festgesetzten Alter ist demnach die Funktionseinheit Mensch verschlissen und muss aus dem Gefüge herausgelöst werden. Unsere Konditionierung suggeriert uns einen zeitlichen Endzustand - einen "Quasi-Todesfall". Die Willkür dieser Definition von zeitlicher Abhängigkeit wird durch sogenannte Sterbetabellen deutlich. Volkswirtschaften funktionieren nicht zuletzt auf Grund der konditionierten "Zeit-Menschen" so hervorragend im Hinblick auf ihre reibungslose Verwaltung. Löst sich der Mensch durch wie auch immer geartete Umstände von seiner Chronologie-Konditionierung, gerät eine Volkswirtschaft außer Kontrolle. Dies zeigt auf, dass unsere eigene „Zeit“ keine Rolle spielt.

**Zeit wird uns nicht geraubt,  
sie wird uns eingeredet**

Die Geschwindigkeit, mit der wir Dinge verrichten, wird zumeist nicht durch uns, sondern durch andere bedingt oder festgesetzt. Hierbei haben wir oft das dringende Bedürfnis, das was wir tun, noch schneller zu schaffen, um mehr Spielraum für die Verrichtung anderer Dinge zur Verfügung zu haben. Für den Menschen der westlichen Hemisphäre ist es mittlerweile schwer zu verstehen, dass immer genügend Zeit zur Verfügung steht. Etwas, was es nicht gibt, kann im Prinzip immer wieder von neuem erschaffen werden - als künstliches Gebilde. In mehr oder minder festgesetzten Zyklen wird eben dieses Gebilde immer wieder neu für uns erfunden. Gute Beispiele sind die Ordnung und die Ideologie der globalen Finanzmärkte. Ohne "Zeitkunst" wäre diese Form des Handels nicht möglich - sie definiert sich durch sie.

Die Geschwindigkeit mit der wir in der Lage sind, Handlungsabläufe zu vervollständigen definiert unsere Leistungsfähigkeit. Diese Leistungsbewertung wird allgemein als gegeben und gut wahrgenommen und weiterverarbeitet. Selbst die Kunst trägt zu diesem Massenmord des Geistes in entscheidendem Maße

bei, oder wenn wir es genau nehmen, ruft ihn immer wieder hervor. Der Wunsch nach Beschleunigung wird nicht selten durch neue oder modifizierte Formen der Kunst geschaffen und gegebenenfalls bestärkt.

Ein Weg, dieser Bizartheit entgegenzutreten ist die Schaffung der *Zeit-Trope*. Da es nur schwer möglich ist, dem konsumptionsverseuchten "Zeit-Menschen" das Phänomen Zeit als Instrumentarium oder großes Experiment darzustellen, kann die Erkenntnis nur durch Groteskheit in Gang gesetzt werden. Groteskheit kann die *Zeit-Trope* nur zum Ausdruck bringen, wenn sie eben die Wahrnehmung von Zeit im chronologischen Sinne anhand ihrer selbst modifiziert oder den durch Konditionierung wahrgenommenen Zeitablauf gegen den Zyklus stellt. Der bedeutungsmäßige Unterbau der *Zeit-Trope* ist immer der gleiche: Chronologie ist eine Zwangsrekrutierung des freien Willens im Sinne seiner endlichen Ausdehnungskraft.

In jeder Szene von TROPE DER FILM ist dieser Unterbau Initialisierungsmoment. Das Wahrgenommene durchbricht in Form eines vier Minuten währenden

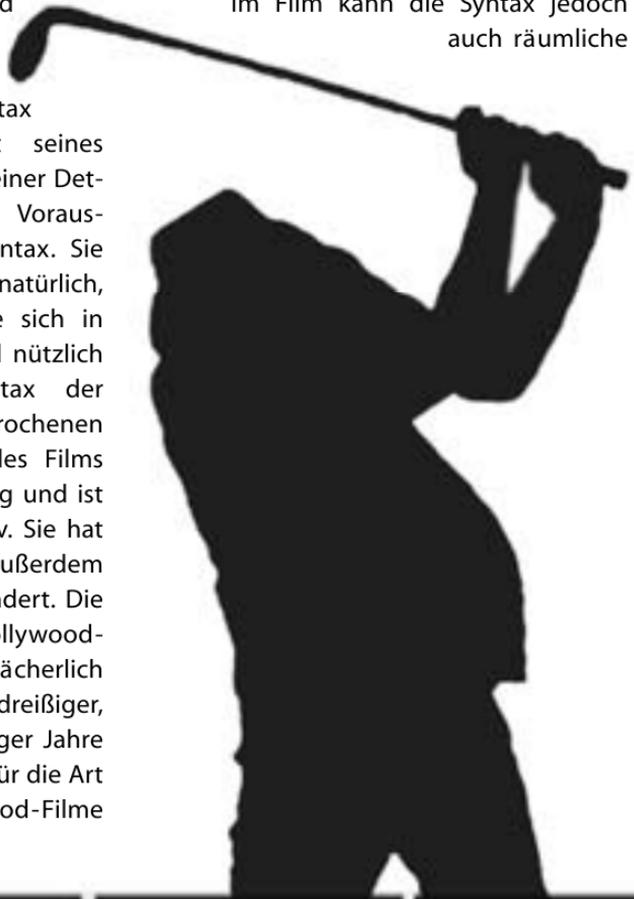
Szenarios unsere derzeitige Konsumptions-Vorstellung von bewegten Bildern im zeitlichen Zusammenhang. Der Eindruck des zufälligen Hereinbrechens in einen der fünfzehn Handlungsstränge ist durchaus beabsichtigt. Die tatsächliche oder theoretisch mögliche Länge der Szenen und des Filmkonstrukts ist lediglich durch den Stoffwechsel des Menschen endlich, kann jedoch dadurch auch als Zyklus verstanden werden, der Unterbrechungen, zuweilen auch drastischer Natur, vorschreibt. Die Konsumtion ist nichts anderes als der Akt in bewegten Bildern selbst, im Sinne seiner Ablaufdarstellung bzw. seiner elementaren Bedeutung. Abstrakter gesehen ist Trope der Film selbst eine in sich geschlossene *Zeit-Trope*, da seine Existenz, entsprechend der implizierten Aussage, ebenfalls endlich nur im Sinne der Funktionsdauer und -fähigkeit des Abspiegelgeräts und des Mediums ist. TROPE DER FILM ist ein Endlichkeitsexperiment. Entweder ist es der DVD Player, der nicht mehr funktioniert oder der Finger, der die Stop-Taste betätigt - im Endeffekt ist die Beendigung des Ablaufs immer ein Ergebnis eines wie auch immer gearteten Stoffwechselprozesses.

## SYNTAX DES FILMS

Der Film hat keine Grammatik. Es gibt jedoch einige vage definierte Regeln über den Gebrauch filmischer Sprache, und die Syntax des Films - seine systematische Anordnung ordnet diese Regeln und zeigt Beziehungen zwischen ihnen auf. Wie bei geschriebenen und gesprochenen Sprachen ist es wichtig, sich daran zu erinnern, dass die Syntax des Films ein Resultat seines Gebrauchs ist, nicht eine seiner Determinanten. Es gibt nichts Vorausbestimmtes in der Film-Syntax. Sie entwickelte sich viel-mehr natürlich, wie bestimmte Kunstgriffe sich in der Praxis als machbar und nützlich erwiesen. Wie die Syntax der geschriebenen und gesprochenen Sprache hat die Syntax des Films eine organische Entwicklung und ist eher deskriptiv als normativ. Sie hat sich im Laufe der Jahre außerdem in erheblichem Maße verändert. Die unten beschriebene «Hollywood-Grammatik» mag sich heute lächerlich anhören, aber während der dreißiger, vierziger und frühen fünfziger Jahre war sie ein exaktes Modell für die Art und Weise, in der Hollywood-Filme konstruiert waren.

In Systemen geschriebener / gesprochener Sprache beschäftigt sich die Syntax nur mit dem, was man den linearen Aspekt des Aufbau nennen könnte: das heißt die Art, in der Worte in einer Kette aneinandergesetzt werden, um Wendungen und Sätze zu bilden, das, was wir im Film die syntagmatische Kategorie nennen.

Im Film kann die Syntax jedoch auch räumliche



Kompositionen mit einschließen, für die es in Sprachsystemen wie Deutsch oder Englisch keine Parallele gibt - wir können nicht mehrere Dinge gleichzeitig sagen oder schreiben. Deshalb muss die Film-Syntax sowohl die Entwicklung in der Zeit als auch die im Raum mit einschließen. In der Filmkritik wird die Veränderung des formbaren Raumes im allgemeinen als *Mise en Scène* bezeichnet. Wörtlich bedeutet der französische Ausdruck das «In-Szene-Setzen». Die Veränderung der formbaren Zeit wird *Montage* genannt (vom französischen «Zusammensetzen»).

Im Laufe der Jahre wurden Theorien zur *Mise en Scène* meistens als grundsätzlich mit dem Film-Realismus verbunden gesehen, während die *Montage* als grundsätzlich expressionistisch galt, aber diese Aufteilungen sind trügerisch. Natürlich sollte man annehmen, dass mit der *Mise en Scène* eine besondere Berücksichtigung des Gegenstandes vor der Kamera verbunden ist, während die *montage* dem Filmmacher eine größere Kontrolle über die Manipulation dieses Gegenstandes bietet. Trotz dieser natürlichen Tendenzen

kann bei vielen Gelegenheiten die *Montage* die realistischere der beiden Alternativen sein und die *Mise en Scène* die expressionistischere.

(vgl. Monaco 2001:176-181)



## DIE FILMMUSIK

Anziehen  
Aschenbecher  
Baum  
Chips  
Crossgolf  
Drehpanorama  
Fades  
Hände waschen  
Interview  
Kiesgrube  
Strand  
Sofa  
Treppenhaus  
Verfolgung  
Verzerrung

### THOMAS KIMMERLE

Saxophon / Klarinette / Tasten

### MICHAEL KLANN

Kontrabass / Saiten / Tasten

### MAX MELTERS

Saxophon

### JULIAN SANDER

Saiten

### MATTHIAS KIMMERLE

Klangschalen



## DEUTSCHER EXPRESSIONISTISCHER FILM UND FILM NOIR

Das allgemeine Bewusstsein stand zu Beginn der 20er Jahre noch ganz unter dem Eindruck des Krieges, und so dominieren auf der Leinwand des expressionistischen Films düstere, phantastische Motive und Individuen, die übermenschlichen Wesen, erbarmungslosen Schicksalsmächten oder den eigenen dunklen Trieben ausgeliefert sind. Einprägsam am expressionistischen Stil ist die Visualisierung der nach außen gekehrten inneren Struktur, der Psyche, der „wahren“ Natur des Menschen. Jeder naturalistischen Realitätsvorstellung, jeder tatsachengetreuen Abbildung und jeder Oberflächenwirklichkeit von Dingen und Personen wird eine klare Absage erteilt. Artificielle Ausstattung und Inszenierung gehören ebenso zum expressionistischen Stil, wie das Einsetzen von Licht und Schatten als gestalterische Dimensionen. Der Phantasie sind hinsichtlich der Studiokulissen keine Grenzen gesetzt. Nicht die Wirklichkeit setzt Maßstäbe, sondern man

orientiert sich ausschließlich an psychologischen oder transzendentalen Regeln. Grotesk verzerrte Perspektiven, bizarre Schattenmuster und seltsame Proportionen der Gegenstände schaffen eine hypnotischabschabtruse Albtraumlandschaft und stellen die erlebte Realität in Frage. Das gesamte Dekor des Films wird zum Ausdrucksmittel der psychologischen Disposition der Personen. Stilisierte Gassen und schief-



winkelige Dächer wirken wie Ausgeburten wirrer Phantasie, Kamine neigen sich in gewagten Winkeln, Treppengeländer werfen bedrohliche Schatten, Fenster haben die Form von spitzwinkligen Dreiecken oder wilden Zackenmustern, Bäume erinnern an zusammengestürzte und verkeilte Telegrafmasten. Die Schauspieler versuchten dieschimärisch-abstrakte Atmosphäre durch ihr Spiel zu verstärken. Sie agierten mit überspannten Bewegungen und

übertriebener Mimik, was eher dem Theater nahe kommt oder wie ein extremer Stummfilmgestus wirkt.

Der wohl bekannteste Film des deutschen Expressionismus ist DAS CABINET DES DR. CALIGARI (1919) von *Robert Wiene*, der zugleich Beginn und Höhepunkt dieser Film-Ära darstellt (der Film Wiens war so prägend für den expressionistischen Filmstil, dass diesem oft auch der Beiname „Caligarismus“ gegeben wurde). Besonders einprägsam ist seine visuelle Technik, die mit Hell-Dunkel-Effekten – dem typisch expressionistischen *Chiaroscuro* – und durch Aufhebung der normalen Orthogonalität eine surrealistische, traumdeuterische Geschichte untermalt. Die beiden herausragenden Regisseure des expressionistischen Films sind *Fritz Lang* und *Friedrich Wilhelm Murnau*. Die deutschen oder osteuropäischen Regisseure, Produzenten, Kameraleute, Darsteller und Techniker, die nach 1933 vor dem Naziterror nach Amerika flohen und in Hollywood eine neue „Heimat“ fanden, prägten teils bewusst teils unbewusst den amerikanischen Film durch ihren künstlerischen und kulturellen Hintergrund. In

ihren „schwarzen“ Filmen, den Films noir, der vierziger und fünfziger Jahre tauchten die Schattenwelten des deutschen Stummfilms, direkt oder indirekt vermittelt, wieder auf und thematisierten damit zum ersten Mal offen die seit der Depression schwelende Krise in der amerikanischen Gesellschaft.

Der Film noir legt als filmische Bewegung ein außerordentliches Gewicht auf narratives und visuelles Styling. Er entwickelte durch konformierende metaphorische und symbolische Stilmittel eine Fülle stilistischer Codes. Die Ursprünge dieses Stils, der auch Anleihen bei der bildenden Kunst sucht (unter anderem bei der expressionistischen Malerei und den Gemälden *Edward Hoppers*), gehen deutlich auf den deutschen Expressionismus zurück. Die atmosphärische Stimmung, die durch den Stil erzeugt wird, ist ein äußerst wichtiges Schlüsselement zum Verständnis des Film noir.

Der visuelle Stil ist für den Film noir von charakterisierender Bedeutung. Das Abweichen von den konventionellen Methoden Hollywoods fällt dabei besonders ins Auge. Hinsichtlich einiger Aspekte,

wie Licht- und Kameraführung, Inszenierung und Schnitt, sowie der Wahl des Ausschnitts lassen sich eindeutig Einflüsse des deutschen Stummfilmkinos ausmachen. In den dreißiger und vierziger Jahren war die so genannte *high-key*-Lichtführung, bei welcher das Führungslicht (*key light*) und die Schattenaufhellungen sehr stark sind, helle Töne im Bild also dominieren, die vorherrschende Beleuchtungstechnik Hollywoods. Dieser Beleuchtungsstil garantiert einen äußerst natürlichen Eindruck und sorgt dafür, dass das gesamte Szenario in etwa gleichmäßig und unaufdringlich ausgeleuchtet werden kann und nur wenige Schatten entstehen.

Auf diese Weise ist es möglich eine minimale Barriere zwischen Betrachter und Objekt herzustellen. Die Beleuchtung im Film noir stellt einen krassen Gegensatz zu dieser herkömmlichen Technik dar. Der Film noir bricht radikal mit jeder naturalistischen Beleuchtungsweise und platziert seine Lichtquellen an „unmögliche“ Stellen: Alleiniges Seitenlicht lässt die Gesichter der Personen im Schatten und hebt nur eine Augenpartie oder ein Teil des Kinns hervor; extremes

Unterlicht gibt den Gesichtern ein dämonisches, unheilvolles Aussehen; manchmal sind nur die Schattenbilder von Personen zu sehen, oder diese werden mit Hilfe starken Gegenlichts zu Silhouetten. Fast unmerkliche Spotlichter lassen in einem dunklen Gesicht alleine die Augen erstrahlen oder lenken den Blick auf Gegenstände, die mit besonderer Bedeutung aufgeladen werden. Immer aber entsteht der Eindruck, dass die Dunkelheit stärker ist als das Licht, das sich zu kleinen Inseln zusammendrängt, die in der Flut der Schatten unterzugehen drohen. Dieser Stil, bei dem dunkle Töne vorherrschen und ein dramatisches Spiel von Licht und Schatten erzeugen, wurde schon von den deutschen Expressionisten effektiv eingesetzt und nennt sich *low-key*-Stil.

Ganz besonders kennzeichnend für den Noir-Style ist also eine Bilderwelt, in der die dunklen Nuancen überwiegen. Die Nacht spielt eine zentrale Rolle. Dunkelheit wird zur Metapher für lauende Gefahr, den Verlust der rationalen Kontrolle oder seelische Finsternis. Nächtliche Außenaufnahmen werden bei wirklicher Nacht gedreht (Nacht-Szenarien

werden sonst üblicherweise nach dem Prinzip der „amerikanischen Nacht“ bei Tag mit speziellen Filtern und reduzierter Beleuchtung bzw. Unterbelichtung aufgenommen) und nur von einzelnen Lichtquellen spärlich erhellt, die oft noch nicht einmal dazu dienen Licht zu spenden, sondern dazu, künstlich Schatten zu erzeugen.



Schatten und Dunkelheit sind des Film noir wichtigste visuelle Stilmittel. Sie werden als eindeutige Ausdrucksmittel für die Darstellung von Gefahr, Verborgtheit des Schicksals, Bedrohung sowie Unbewusstheit im Film eingesetzt und stehen außerdem für eine düstere, pessimistische Weltsicht.

Den seltsamen, dunklen Schattenmustern stehen im Film noir häufig extreme Lichteffekte gegenüber, die durch den Einsatz greller Spotlichter erzeugt werden. Gleißend helles Licht wird oft zur punktuellen Beleuchtung von Gesichtern benutzt, um sie hart und grob wirken zu lassen und um ihre seelische Verfassung zu spiegeln – Gefühle wie Angst,

Zweifel, Entsetzen, Verwirrung und Realitätsverlust werden im weißen *spotlight* auf gesteigerte Weise deutlich. Außerdem isoliert das grelle Licht die Figuren zusätzlich von ihrer räumlichen Umwelt, wodurch ihre emotionalen Zustände besonders sichtbar werden.

Das Schattenspiel des Film noir erzeugt ein Spannungsfeld, das in der Ambiguität der Charaktere und in der verwickelten Erzählstruktur wiederholt wird. Die Personen bewegen sich oft alternierend durch Licht und Schatten, ebenso wie sie teils positive, teils negative Eindrücke und Erfahrungen zu verarbeiten haben. Auch wird durch Licht und Schatten die sonst gebräuchliche Dominanz der Personen über ihre Umgebung umgekehrt: Der Raum wirkt also stärker – in ihn



tauchen die Figuren ein oder gehen in ihm unter.

Wie das *spotlight* wird die extreme Großaufnahme im Film noir eingesetzt, um ein Gesicht von seinen räumlichen Bezugspunkten zu abstrahieren und dem Zuschauer durch die enorme Nähe einen intensiven Zugang in das Gefühlsleben und -erleben einer Figur zu verschaffen. Auch diese Technik ist durch den deutschen expressionistischen Film beeinflusst worden: Im Gegensatz zum idealisierenden *close-up* im amerikanischen Film war die Großaufnahme im deutschen Kino der zwanziger Jahre durch eine extrem nahe Einstellungsgröße, die punktuelle Lichtdramaturgie und die frontale Aufnahme der Gesichter gekennzeichnet, wodurch diese ein deformiertes und verzerrtes Aussehen erhielten. Im Zusammenhang mit *close-ups* werden außerdem häufig Weitwinkellinsen eingesetzt, die dazu beitragen die Proportionen eines Gesichts dramatisch zu verzerrern – nicht makellose Schönheit soll dargestellt werden, sondern echte Gefühle. Des weiteren typisch für die visuelle Gestaltung des Film noir ist die subjektive Kameraführung (auch *point-of-view-shot*). Hier nimmt die

Kamera die Position einer Figur ein und der Zuschauer sieht deshalb genau das auf der Leinwand, was die Figur sieht. Diese Technik bietet dem Publikum natürlich einen sehr subjektiven und dadurch limitierten Zugang zu den Ereignissen.

Auch der Kamerastandpunkt ist beim Film noir von Bedeutung. So lässt ein erhöhter Kamerastandpunkt den Zuschauer auf die handelnden Personen herabblicken, die dadurch wie kleine Spielfiguren wirken. Ganz typisch ist dabei die Aufsicht in der extremen Totale als Symbol der Verlorenheit der Figuren. Ein erniedrigter Standpunkt dagegen visualisiert das Gefühl der Bedrohung und vermittelt dem Zuschauer die Macht und die Fatalität der erhöht stehenden Person. Die verkantete Kameraposition, die auch der Darstellung von Raumdynamik im expressionistischen Film diene, symbolisiert Irritation, Desorientierung und emotionales Chaos der Protagonisten.

Die soeben beschriebenen Techniken und Gestaltungsweisen sind nur die wichtigsten Beispiele für die bemerkenswerte Bildsprache, welcher sich der Film noir mit großer Sorgfalt und gewaltigem Ideenreichtum widmet.

Das gilt sowohl für die *Mise en Scène*, also den realistischen inneren Aufbau der Szene, als auch für die *Montage*, also die äußere Konzeption (Auswahl, Zusammenstellung und Schnitt von Bild- und Tonteilen nach theoretischen und ästhetischen Gesichtspunkten) des Films.

## TROPE FUNKTIONSABLAUF

TROPE ist unendlich lang. Der Ablaufplan des Films ist bestimmt durch das Prinzip des Zufalls (Random). Da eine DVD grundsätzlich nach Video, Audio, Bildmaterial und sonstigen Medien getrennt konzipiert wird, lässt sich das gespeicherte Material frei miteinander kombinieren.

Beim Betätigen des „Film“-Buttons im TROPE-DVD-Menü wird der programmierte Ablauf der DVD in Gang gesetzt. Von diesem Zeitpunkt an beginnt der dem Grunde nach unendliche Lauf des Films. Am Ende jeder Szene ermittelt der eingesetzte *Random Generator* eine neue Kombination aus Video- und Audiomaterial. Auf diese Weise passiert es, dass die bewegten Bilder von ihrem ursprünglichen

Szenenklang abgehoben werden. Eine andere Audiospur wird somit unter das Geschehen gelegt und erzeugt eine völlig andere konzeptionelle Wahrnehmung. Dieser Prozess kann natürlich auch andersherum aufgebaut verstanden werden; dies spielt jedoch für die Erscheinung der Varianten keine Rolle. Insgesamt stehen dem Experiment 15 Szenen a 4 Minuten und weitere 4 Musik-Kanäle a 4 Minuten auf der DVD zur Verfügung.

Alles weitere ist Ergebnis der wahrscheinlichen Laufzeit.

## FILM UND MUSIK

Musik, die abstrakteste der Künste, verlangt eine präzise Kontrolle der Zeit und hängt davon ab. Wenn die Melodie die narrative Facette der Musik ist und der Rhythmus das einmalige Zeit-Element, dann könnte die Harmonie in gewissem Sinne die Synthese der beiden sein. Die Bezeichnungen, die wir in der Musik benutzen, zeigen diese Verbindung an. Drei Noten, von links nach rechts gelesen, bilden eine Melodie. Wenn sie in den Kontext einer Zeit-Signatur gestellt werden, werden Rhythmen

über die Melodie gelegt. Wenn wir sie jedoch vertikal neu arrangieren, ist Harmonie das Ergebnis.

Abstrakt gesehen bietet der Film hinsichtlich Rhythmus, Melodie und Harmonie die gleichen Möglichkeiten wie die Musik. Die mechanische Natur des Mediums Film erlaubt eine strenge Kontrolle der Zeit: Narrative «Melodien» können nun genau kontrolliert werden. Begebenheiten und Bilder können auf der Leinwand wie Kontrapunkte arrangiert

werden. Da ein Film normalerweise mit einer Geschwindigkeit von 24 Bildern pro Sekunde projiziert wird, hat der Filmemacher sogar eine genauere Kontrolle über den Rhythmus als der Musiker. Die kürzeste Vierundsechzigstelnote, die im westlichen Notationssystem geschrieben werden könnte, würde 1/32 Sekunde betragen, aber es wäre unmöglich, Noten mit dieser Geschwindigkeit tatsächlich auf einem Instrument zu spielen.



Die 1/24 - Sekunden - Einheit, die die kleinste Einheit beim Film ist, übertrifft eindeutig die schnellsten Rhythmen in der westlichen Instrumentalmusik. Die am höchsten entwickelten Rhythmen in der Musik, die indischen Talas, nähern sich der Basis-Einheit des Filmrhythmus als einer oberen Grenze.

Der Film benutzt ebenfalls ein System musikalischer Konzepte, die in visuelle Begriffe umgesetzt werden: Melodie, Harmonie und Rhythmus sind seit langem Wertvorstellungen in der Filmkunst. Obwohl der Film per se der Musik starke ökonomische Anstöße gegeben hat, indem er Musikern einen bedeutenden Markt eröffnete, hatte er keine besonders starke ästhetische Wirkung auf die Musik. Die Techniken der Tonaufzeichnung haben

jedoch die ältere Kunst revolutioniert. Der Einfluss neuer Technologie machte sich in zwei Wellen bemerkbar.

Die Erfindung des Phonographen im Jahre 1877 veränderte die Verbreitung der Musik auf radikale Weise. Es war nicht mehr notwendig, eine Vorführung zu besuchen, ein Privileg, das über Jahrhunderte einer kleinen Elite vorbehalten gewesen war.

So wie die Erfindung der beweglichen Druckletter die Literatur für die Massen zugänglich gemacht hatte, so demokratisierten die Tonaufzeichnungen die Musik. Die historische Bedeutung dessen kann nicht hoch genug eingeschätzt werden.

So wie das Tonband Einzug hielt in die Aufnahme-Studios, war die Tonaufzeichnung nicht mehr allein ein Mittel, Musikauführungen aufzuzeichnen und zu verbreiten: Sie wurde nun ein zentrales Medium der Kreativität.

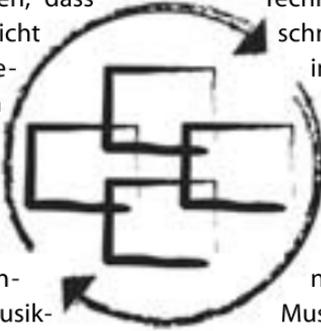


Tonaufzeichnung ist inzwischen so sehr zu einem integralen Teil der Musikschöpfung geworden, dass sogar populäre Musik (nicht zu reden von Avantgarde- und Elite-Musik) seit den frühen fünfziger Jahren eher eine Schöpfung der Aufnahme-Studios ist als eine Musikaufführung.

Die Beziehung von Tonaufzeichnung und den Musik-Künsten ist ganz offensichtlich sehr komplex. Es kann als bedeutungsvoll

angesehen werden, dass, anders als die Technik der Bildaufnahmen, die Technik der Tonaufnahmen schnell in die Kunst der Musik integriert wurde. Film wurde von Anfang an als eine vom Theater, der Malerei und dem Roman unterschiedene Kunst angesehen, aber Tonaufnahmen gehören noch heute zur Kategorie Musik mit eingeschlossen.

(vgl. Monaco 2001: 53-58)



## DER TON

Während die Eigenschaft des Bildes in gewisser Weise für die Perspektive bei der Filmerzählung von Nachteil ist, ist die Eigenschaft des Tons - seine Allgegenwart ein klarer Vorteil. *Christian Metz* unterscheidet fünf Informationskanäle im Film: (1) das visuelle Bild; (2) Schrift und andere Grafiken; (3) Dialog; (4) Musik; (5) Geräusch (Toneffekte). Interessanterweise ist die Mehrzahl dieser Kanäle eher auditiv als visuell. Wenn man diese Kanäle in Hinblick auf die Art ihrer Kommunikation untersucht, entdeckt man, dass nur zwei von ihnen ständig präsent sind - der erste und der fünfte. Die anderen drei werden unterbrochen - sie werden an- und abgestellt -, und es ist leicht, sich einen Film ohne Schrift, Rede oder Musik vorzustellen.



Die zwei fortlaufenden Kanäle selbst, kommunizieren auf eindeutig unterschiedliche Weise. Wir «lesen» Bilder durch Steuerung unserer Aufmerksamkeit, wir lesen den Ton nicht auf die gleiche bewusste Art. Der Ton ist nicht nur zeitlich allgegenwärtig, sondern auch örtlich. Da er ständig präsent ist, neigen wir dazu, ihn zu unterschätzen. Bilder können auf viele verschiedene Arten manipuliert werden, und die Manipulation ist relativ offensichtlich; beim Ton ist selbst die begrenzte Manipulation, die vorkommt, vage und wird meistens nicht erkannt.

Es ist die Allgegenwart des Tons, die seine attraktivste Qualität ist. Er bewirkt den Aufbau von Raum wie Zeit. Er ist wesentlich für das Schaffen eines Schauplatzes; die «Raumatmosphäre», die auf der Echo-Zeit, den Schwingungen und so weiter eines bestimmten Ortes beruht, ist kennzeichnend für ihn. Ein tonloses Bild wird lebendig, wenn ein Soundtrack hinzugefügt wird, der eine Vorstellung vom Ablauf der Zeit hervorrufen

kann. Der Ton erweist sich dadurch als nützlich, dass er eine Basis der Kontinuität schafft und so die Bilder unterstützt, die im allgemeinen mehr bewusste Beachtung erfahren. Dialog und Musik erfahren natürlicherweise Beachtung, da sie eine spezifische Bedeutung haben. Aber das «Geräusch» des Soundtracks - «Toneffekte» - ist am wichtigsten. Hier findet der wirkliche Aufbau des akustischen Umfeldes statt.

Aber «Geräusch» und «Effekt» sind wahrhaft unzureichende Etiketten für eine achtbare Kunst. Möglicherweise könnten wir diesen Aspekt des Filmtons «akustisches Umfeld» nennen. Der Einfluss des akustischen Umfeldes ist in zeitgenössischer Musik, besonders in der «musique concrète», bereits bemerkt worden. Selbst die aufgezeichnete Rede ist von dieser neuen Fähigkeit beeinflusst worden. In den großen Tagen des Radios waren «Toneffekte» auf die physikalisch herstellbaren beschränkt. Synthesizer, Mehrspur-Aufzeichnung und jetzt der mittels Computer manipulierte digitalisierte Ton haben es den Technikern für Toneffekte - oder «Foley Künstlern», wie sie jetzt genannt werden - ermöglicht, eine unendliche Anzahl von natürlichen wie auch völlig

neuen künstlichen Geräuschen zu erzeugen. Ein großer Teil des modernen Hörspiels (das hierzulande hauptsächlich in speziellen Programmnischen des Rundfunks stattfindet) hat das ungeheure Potential dessen erkannt, was bisher ganz einfach «Toneffekte» genannt wurde. Die zeitgenössische Musik zelebriert ebenfalls diese früher eher prosaische Kunst.

Der Film hat die neue Bedeutung des Tons ebenfalls erkannt. In den frühesten Tagen des Tonfilms waren Musicals zum Beispiel visuell außerordentlich kunstvoll. Heute ist jedoch das einfache Konzert die kraftvollste Form des Film-Musicals. Der Ton trägt den Film, die Bilder werden von ihm beherrscht. Man kann sich ebenso den Film ohne Musik vorstellen. Obwohl der Ton im Film sicher mehr Beachtung vertragen könnte, als ihm bisher zugestanden wurde, kann er nicht leicht von den Bildern getrennt werden. Ein Großteil der Sprache, die wir verwenden, um die Codes des Tons zu diskutieren, handelt von der Beziehung zwischen Ton und Bild. *Siegfried Kracauer* schlägt die Unterscheidung vor von «aktuellem» Ton, der logisch zum Bild gehört, und «kommentierendem» Ton, der das nicht tut. Ein Dialog von

Personen im Bild ist aktuell, der von Personen außerhalb des Bildes ist kommentierend. (Ein Filmemacher, der wie *Richard Lester* in bezug auf den Ton sehr erfindungsreich war, setzte oft den kommentierenden Dialog von Personen ein, die zwar im Bild waren, aber nicht zur handelnden Gruppe in der Einstellung gehörten.) *Karl Reisz*, der das Standardwerk über die Filmmontage schrieb, unterscheidet jede Art von Ton in «synchron» und «asynchron». Synchroner Ton hat seine Quelle im Bild (der Cutter muß versuchen, ihn synchron zu bekommen). Asynchroner Ton kommt von außerhalb des Bildes.

Wenn man diese beiden theoretischen Begriffsreihen verbindet, bekommt man eine dritte, deren Pole «paralleler» Ton und «kontrapunktischer» Ton sind. Paralleler Ton ist aktuell, synchron und mit dem Bild verbunden. Kontrapunktischer Ton ist kommentierend, asynchron und dem Bild entgegengesetzt oder kontrapunktisch zu ihm. Es macht keinen Unterschied, ob es sich um Dialog, Musik oder Geräusche aus dem akustischen Umfeld handelt: Alle drei sind zeitweilig unterschiedlich parallel oder kontrapunktisch, aktuell oder kommentierend, synchron oder asynchron.

Die Unterscheidung von parallelem oder kontrapunktischem Ton ist vielleicht der kontrollierende Faktor. Diese Vorstellung vom Ton als logischerweise mit oder gegen das Bild arbeitend, liefert die grundlegende ästhetische Dialektik des Tons. Der Hollywood-Tonstil war ausgesprochen parallel. Die programmatische Musik der Filme in den dreißiger Jahren deutete an, unterstrich, betonte, charakterisierte und beeinflusste sogar die einfachsten Szenen, so dass die langweiligsten wie auch die fesselndsten Bilder gründlich durchdrungen waren von den Gefühlen, die die Komponisten des fast ununterbrochenen Soundtracks erzielen wollten. *Erich Wolfgang Korngold* und *Max Steiner* waren die beiden bekanntesten Komponisten solcher gefühlsüberladenen Musik.

Ironischerweise ist die Musik - die einst das machtvollste asynchrone und kommentierende Element des Tons war - im wirklichen Leben so allgegenwärtig geworden, dass ein Filmemacher eine strenge Synchronität von aktuellem Ton beibehalten und dennoch einen Musik-Soundtrack produzieren kann. (vgl. Monaco 2001: 215-217)

# THOMAS KIMMERLE

THOMAS SPIELT HORN - ALSO SAXOPHON.  
ER IST EINE GROSSE SEELE IN EINEM DUNKLEN ANZUG.  
VERSTECKT UND WACHSAM. LEIDENSCHAFTLICH, STOLZ  
-  
EIN FREUND.

- JULIAN SANDER -

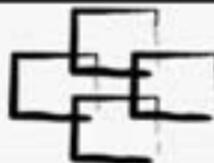


# Julian Sander

EIN EIGENWILLIGER KOPF  
EIN VIELSEITIGERMANN  
EIN STARKER CHARAKTER  
EINE EIGENE SPRACHE  
EIN CREATIVER GEIST

EIN MENSCH

- THOMAS KIMMERLE -



**BUCH.HINTERGRUND**

Musiker, TROPE-Logik, Story,  
Filmtheorie, Bilder vom Set

**Z**war stellen wir fest, dass sich gewisse Prozesse in ihrer subjektiven Kognition, was ihre Dauer betrifft, von Mensch zu Mensch unterscheiden, doch werden sie schließlich nach genormten Schemata im Sinne der Verständigung eingeordnet.

**A**uf diese Form der freiwilligen Zeitenteignung wird ein Mensch bereits im Kindesalter konditioniert. Der Zustand der Konditionierung wird mit Hilfe unzähliger Werkzeuge während eines Menschenlebens aufrechterhalten - nicht selten durch die Androhung der völligen gesellschaftlichen Auslöschung.



**Zeykrummbecker** PERFORMANT UND **Zeykrummbecker** FILMPRODUKTION "TROPE" MUSIK **Bluejazz Productions**

**Thomas Kimmle / Michael Klöhn** IN ZEICHNERLEISTUNG MIT **Max Melters / Julian Sauer**

SCENARIUM **Daniel Becker, Alex Krumm** KAMERA **Alex Krumm** CO-PRODUZENT **Holger Zey** STAB **Daniel Becker**

**2003ZKB** ANGELEIHT VON **Daniel Becker, Alex Krumm**

WEITERE INFORMATIONEN UNTER: [WWW.TROPE-DERFILM.DE](http://www.trope-derfilm.de)

WERBUNGSCHEIN - **ZKB2003**