
Assoziative Montage und das ästhetische System von **STAY**

Barbara Flückiger

Marc Forsters wenig beachteter Film *STAY* (USA 2005) lässt sich einem Phänomen zuordnen, das in den letzten Jahren in der theoretischen Debatte zunehmende Aufmerksamkeit erfahren hat. Er rechnet zu den komplexen Erzählformen, die Warren Buckland (2009) als «Puzzle Films» und Thomas Elsaesser (2009) als «Mind-Game Film» beschrieben haben.¹ Es ist dies eine Gruppe von Filmen mit unterschiedlichen narrativen Mustern, deren Gemeinsamkeit darin besteht, dass sie den Zuschauer herausfordern, ein Rätsel zu lösen, das auf mehreren Ebenen angesiedelt sein kann. Über die zeitgenössische Tendenz hinaus sind diese Filme zumindest teilweise dem Komplex «unzuverlässiges Erzählen» zuzuordnen (vgl. Blaser et al. 2007; Hartmann 2007; Flückiger 2007). Sie greifen damit ein seit einigen Jahrzehnten im Arthouse-Kino zu beobachtendes Muster auf, das mit den etablierten Regeln fiktionaler Narration zu brechen scheint und mit der Erwartungshaltung der Rezipienten spielt oder sie sogar gezielt unterwandert. Einige von ihnen nehmen eine radikal subjektive Perspektive ein, die sie darüber hinaus nicht mit den üblichen Enunziationsmarkierungen kennzeichnen. Öfter ist diese subjektive Perspektive an einen Protagonisten gebunden, dessen psychisches Erleben deutlich von der Norm abweicht, wobei – wie Elsaesser (2009, 26f) anmerkt – jeglicher Bezugsrahmen zu einer wie auch immer gearteten «Normalität» nicht nur fehlt, sondern selbst dann konsequent noch verweigert wird, wenn die psychische Dysfunktion enthüllt ist.

¹ Es sind inzwischen einige Publikationen erschienen, die sich diesem Phänomen widmen, so neben Buckland und Elsaesser Bordwell 2002 u. 2006; Branigan 2002; Staiger 2006; Wilson 2006; Cameron 2008; Mundhenke 2008.

Strukturell sind die erwähnten Filme durch deutlich nichtlineare Erzählmuster gestaltet. Schon früher hat David Bordwell (2006) dafür den Begriff «Network Narratives» vorgeschlagen, die er typologisch weiter ausdifferenziert in «Converging Fates» wie Robert Altmans NASHVILLE (USA 1975) und A WEDDING (USA 1978) oder «Puzzle Films»² wie THE GAME (David Fincher, USA 1997), MEMENTO (Christopher Nolan, USA 2000) und THE OTHERS (Alejandro Amenábar, USA 2008) oder schließlich «Forking Path»-Narrationen – so LOLA RENNT (Tom Tykwer, D 1998), PRZYPADOK (DER ZUFALL MÖGLICHERWEISE, Krzysztof Kieslowski, Polen 1981), SLIDING DOORS (Peter Howitt, GB/USA 1998) – um nur die wichtigsten Typen zu erwähnen, die Bordwell herausarbeitet und deren Genealogie aus dem europäischen Arthouse-Kino er betont. Aus der strukturellen Anordnung mit mehreren Erzählsträngen ist eine Figurenkonzeption zu begreifen, die als Gegenpol zur subjektiven Perspektive mit einem einzelnen Fokus der Narration zu verstehen ist, nämlich die «pluralen Figurenkonstellationen» (Tröhler 2007), die schon im Querschnittfilm der 1920er Jahre zu beobachten sind.

In den bisherigen theoretischen und analytischen Abhandlungen dieser komplexen Filme dominieren narratologische und/oder kognitivistische Ansätze, welche hauptsächlich die narrative Perspektivierung und strukturelle Anordnung sowie deren hypothetischen Verarbeitungsprozess durch den Rezipienten in den Fokus nehmen. Hingegen sind die spezifischen formal-ästhetischen Strategien bisher kaum untersucht worden.³ Diese Strategien sind unmittelbar mit Montagekonzeptionen verbunden, denn klassische Verfahren des Continuity-Systems greifen entweder nur bedingt oder erfahren eine deutliche Transformation, wenn nichtlineare Systeme und interne oder multiple Fokalisierungen im Spiel sind. Beide verlangen nach assoziativen Verknüpfungen, die den logisch-kausalen Raum- und Zeitgefügen eine gedankliche Alternative gegenüberstellen.

STAY nun steht im Zentrum dieses Essays, weil er solche assoziative Montageformen und formal-ästhetische Mittel besonders innovativ einsetzt, die sich der reinen interpretatorischen Reduktion verweigern und stattdessen vielmehr die sensorische oder affektive Dimension des Filmerlebens in den Vordergrund stellen. So lässt sich die Montage nicht als ein isoliertes Verfahren der Bedeutungskonstruktion verstehen,

2 Bordwells «Puzzle Films» entsprechen am ehesten den «Mind-Game»-Filmen in Elsaessers Konzeption.

3 Eine Ausnahme ist beispielsweise der Text von Michael Wedel (2009) zu Tom Tykwers LOLA RENNT, der sich mit Henri Lefebvres Ansatz der *rhythm analysis* mit der Funktion des Rhythmus beschäftigt.

sondern ist eingebettet in ein ästhetisches Feld figurativer Transformation des profilmischen, rational zu erfassenden Raums und der Zeit. Es gilt also, einerseits die ästhetischen Aspekte der assoziativen Montage im Ensemble stilistischer Eigenheiten zu analysieren und andererseits deren Funktion für den Rezeptionsprozess herauszuarbeiten.

Übergänge und Formenkreise

Der Film beginnt mit einer überaus enigmatischen Fahrt: der Asphalt mit seinen Markierungen rauscht dunkel und unscharf dahin, die Kamera dreht sich mehrfach, es ist eine Radkappe zu sehen, Funken stieben auf, Lichter ziehen dahin, am Ende kommt das Bild zum Stillstand; wir sehen einen Pfeiler der Brooklyn-Bridge von unten. Wenig eindeutig sind auch die akustischen Informationen, das rhythmisch schleifende Geräusch eines platten Reifens auf Asphalt, ein Knall, Metall auf Metall, Rauschen, Stille. Alles deutet auf einen Unfall infolge eines Reifenschadens hin. Die Einstellung lässt sich als Point-of-View-Shot aus der Perspektive des Reifens verstehen.

In der folgenden Sequenz geht ein junger Mann – namens Henry, wie wir später erfahren werden – auf der nächtlichen Straße inmitten von unscharfen Lichtern auf die Kamera zu, sein Gesicht transformiert sich kaum merklich mittels eines raschen Morphs in ein anderes Gesicht und löst sich in einer eigenartigen Schraubbewegung vom sich transformierenden Hintergrund eines Schlafzimmers.

Mit diesen wenigen Elementen ist ein ästhetisches System etabliert, das sich durch den ganzen Film ziehen wird, punktuell erweitert und angereichert. Eines seiner wesentlichen Elemente ist die fließende Transformation, die anstelle von harten Schnitten Sequenzen und Schauplätze miteinander verbindet. Es ist dies eine Form der Montage, die in scharfer Opposition zu Sergej Eisensteins Postulat des konflikthaften Zusammenpralls einander entgegengesetzter visueller Kontraste steht, indem sie die Unterschiede zwischen Segmenten überwindet und assoziative Verbindungen herstellt. Mit ihren fließenden Verwebungen unterschiedlicher Räume gehen diese Transformationen über die traditionell etablierten, als transparentes System ausgelegten Konventionen des Continuity-Prinzips hinaus. Im Widerspruch dazu führen Achsensprünge innerhalb der Szenen wie Synkopen zu markanten Zäsuren dieses stetig wirkenden Bilderflusses und rauhen die Wahrnehmung beträchtlich auf.

Es wäre verfehlt, diesen Typus von Montage voreilig als charakteristisch für die Elastizität digitaler Bildprozessierung zu identifizieren und das Morphing als technisches Werkzeug zu isolieren, das einen sol-

chen Umgang mit der Montage erst ermöglicht.⁴ Ähnliche Übergänge mit analogen Mitteln sind ohne weiteres möglich – man denke an Dziga Vertovs *ELOVEK S KINOAPPARATOM* (DER MANN MIT DER KAMERA, UdSSR 1929), Walter Ruttmanns *BERLIN. DIE SINFONIE DER GROSSSTADT* (D 1927), an Maya Derens *AT LAND* (USA 1944), an Max Ophüls' *LOLA MONTÈS* (F/D 1955) oder einige Verknüpfungen in Robert Altmans *IMAGES* (USA 1972), die hier nicht weiter thematisiert, sondern lediglich als Belege dafür dienen sollen, dass nicht die Technik an sich neue Formen bedingt, sondern dass neue Formen in erster Linie konzeptuelle Hervorbringungen sind, die sich allenfalls einer Technik bedienen.

In einer persönlichen Korrespondenz beschrieb der Visual Effects Supervisor Kevin Tod Haug die Grundidee der assoziativen Übergänge in *STAY* folgendermaßen:

We used a three-second rule for most of the transitions: the idea was since the human brain tends to store memories in indivisible three-second «chunks» we wanted the transitions to become short distinct memories of their own and not become attached to the scenes on either side by being too short or become their own little scenes by being too long.⁵

Ob die neuropsychologische Annahme einer Zeitverarbeitung in Chunks zutrifft oder nicht, ist umstritten, soll aber hier nicht Thema sein. Wesentlich wichtiger ist die Idee einer Kopräsenz von Räumen und Zeiten, die sich in diesen Übergängen ausdrückt und ein enges Geflecht eines annähernd ununterbrochen erscheinenden Wahrnehmungsstroms hervorbringt, das sich den üblichen Verknüpfungsregeln entzieht.

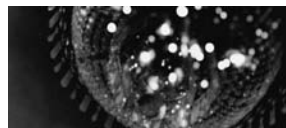
Im ganzen Film lassen sich rund zwei Dutzend solcher Transitionen eindeutig ausmachen, auch dies erst bei wiederholtem Sichten. Denn nur wenige sind so auffällig gestaltet, dass sie sich in den Vordergrund der Rezeption drängen. Dazu gehören sicherlich die beiden spektakulärsten, die sich rund um den Besuch eines Aquariums ereignen. In der ersten Raumtransformation (ab 0:26.40) verbindet eine elastisch erscheinende Drehtür das Aquarium, in dem sich im trüben Blau zwei

4 Die meisten Abhandlungen zu komplexen Erzählformen des zeitgenössischen Films führen das Phänomen pauschal auf die Digitalisierung und den Einfluss der neuen Medien zurück. Diese Argumentation ist entschieden verkürzt, vielmehr gehe ich aufgrund meiner Forschungen zu technischen Innovationen von einem verschränkten Prozess aus, in welchem die Emergenz technischer Praktiken durch kulturelle Faktoren bestimmt ist und erst in einem zweiten Schritt als Feedback-Schleife wieder in die Kultur zurückwirkt.

5 E-Mail vom 12. Oktober 2010.

Walrosse gleitend bewegen, mit dem vorhergehenden Dialog zwischen dem Patienten, Henry, und seinem Psychiater, Sam, in einem neoklassizistischen Gebäude mit imposanten Steinsäulen in lichten Beigetönen. Aus dem Aquarium hinaus führt eine schwerelos erscheinende Bewegung (ab 0:27.21), die wie ein Point-of-View-Shot des Meeressäugers inszeniert ist, zum Fenster der Wohnung von Sam und dessen Freundin Lila, die ebenfalls in eher hellen, unbunten Weiß- und Grautönen gehalten ist. Neben der Bewegung selbst, die mit ihrer organisch wirkenden, schwebenden Charakteristik auffällt, findet eine Farbtransformation vom leuchtenden, aber durch schwimmende Partikel strukturierten Blau des Wassers in die von entsättigten Tönen geprägte Wohnung statt. So sind die Segmente gleichermaßen durch nahtlose Bewegungen verbunden wie sukzessive perceptiv durch die Farbgestaltung getrennt. Ähnliche Paradoxa, die zwischen Auffälligkeit und Unsichtbarkeit fluktuieren, prägen fast alle diese Übergänge. Man nimmt etwas wahr und sieht es doch nicht. Man spürt sozusagen subkutan eine Veränderung, meist ohne sie benennen zu können. Wasser plätschert links im Bild und führt zur nächsten Einstellung eines Waschbeckens; ein Springbrunnen verwandelt sich zum Bild eines Springbrunnens auf einer Postkarte; ein Hagelschauer löst sich in der Bewegungsunschärfe in ein Lichtmuster auf; ein Büchergestell wird zur Brooklyn-Bridge; ein Kronleuchter zur Straßenbeleuchtung; die Fluchtlinien des Bahnhofs transformieren sich in eine Straße... Es ist hier nicht der Platz, jede einzelne dieser Mutationen zu beschreiben, aber es lohnt sich durchaus, sich als Zuschauer STAY zu widmen und auf die Vielzahl von phantasievoll gestalteten Szenenübergängen zu achten.

1-9 Trans-
formationen:
Szenenübergänge
in STAY



In diesem Zwischenbereich zwischen ästhetischer, mehr affektiv besetzter Wirkung und expressivem System finden sich weitere Konfigurationen, die diese flottierende Konzeption unterstützen und erweitern. Noch auf einer ähnlichen Ebene sind mehrere Raumtransformationen anzusiedeln, die sich im Hintergrund ereignen, wie schon in der erwähnten dritten Sequenz das Schlafzimmer, das sich krümmt und schließlich sogar zur Brücke verwandelt. Weitaus subtiler und kaum spürbar ist der sich ständig verändernde Außenraum von Sam und Lilas Wohnung, der in jeder Szene ein anderer ist und sich in seltenen Fällen sogar bewegt, so als sei die Wohnung ein riesiger Fahrstuhl. Das Motiv der Transformation wird überdies weiter geführt durch räumliche und zeitliche Permutationen, wie besonders auffällig in einer Szene in Sams und Lilas Wohnung (ab 0:54.20), in welcher sich konflikthaft ungelöste Probleme und unverständliche Erfahrungen verdichten. Das Gefühl der Protagonisten, einem unentwirrbaren Konglomerat von logisch nicht durchschaubaren Ereignissen ausgesetzt zu sein, überträgt sich damit zunehmend auf uns als Zuschauer, ähnlich übrigens wie in den von Charlie Kaufman verfassten Drehbüchern von *BEING JOHN MALKOVICH* (Spike Jonze, USA 1999), *ADAPTATION* (Spike Jonze, USA 2002) und ganz besonders *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* (Michel Gondry, USA 2004).

Momente, in denen die labyrinthische Anordnung so deutlich in den Vordergrund tritt wie in Kaufmans Werken, sind in *STAY* allerdings eher selten und einigen wenigen Kulminationspunkten vorbehalten. Vielmehr lässt sich eine verzweigte und in ihrer Stringenz im Hollywoodkino seltene Bildsprache beobachten, die auf unterschiedlichen Ebenen operiert und das Spiel mit der Wahrnehmbarkeit von ästhetischen Phänomenen weiterführt, das die assoziative Montage schon etabliert.

In diesem Feld lassen sich zwei dominierende Formenkreise herausarbeiten: die Gestaltung von optischen Schichten und das bildkompositorische Motiv des Gittermusters. Optische Schichten sind über mehrere Gestaltungselemente präsent. Einerseits sind es Bildschichten, die vom Vordergrund bis in den Hintergrund reichen und scharfe Bildteile mit unscharfen kombinieren. Sie operieren also mit einer geringen Schärfentiefe, wobei unscharfe Elemente im Vordergrund eine weiche, diffuse Ebene einziehen, ähnlich den Schichten in den Werken von Joseph von Sternberg, Max Ophüls oder Wong Kar-wai, um nur einige der prominentesten Vertreter dieses Stils zu erwähnen. Öfter hat der Kameramann Roberto Schaefer eine Swing-Tilt-Optik⁶ eingesetzt,

6 Auch Tilt-Shift- oder Shift-Tilt-Optik genannt. Diese Objektive ermöglichen es, die Schärfebene in der Horizontalen oder Vertikalen diagonal zu verschieben, ur-

um die Schärfentiefe abweichend von den Normen selektiv zu setzen. Überdurchschnittlich häufig sind es im Vordergrund schimmern- oder glänzende Objekte, die unscharf erscheinen und deren Glanz durch Diffusion in der Unschärfe zerfließt. Im Hintergrund ist das Motiv des diffundierenden Lichts durch überstrahlende Leuchtkörper ebenfalls anwesend. Ausgebaut wird dieses Gestaltungselement durch die Materialien und Texturen, die oftmals glänzen wie Glas oder Keramik oder eher matt schimmern wie gebürstete Metalle oder halbdurchsichtige Glaselemente. In diesen Formenkreis gehören weiter reflektierende Oberflächen bis hin zu Spiegeln, die ihrerseits oftmals gekrümmt oder durch eine Staubschicht leicht diffus sind und damit ihre Spiegelbilder in besonderer Weise verändern. Ein solches System gekrümmter Spiegel mit transformierten Reflexionen findet sich übrigens auch in *MATRIX* (Andy & Larry Wachowski, USA 1999) und projiziert dort das Spiel mit Realität und Simulation in ähnlicher Weise auf ein sowohl motivisches wie ästhetisches Element. In Verbindung mit Regen, der über die Scheiben fließt und damit ähnlich wie die unscharfen Elemente im Vordergrund eine diffuse Schicht im Bild platziert, sind verschiedene Variationen von Glasflächen zu beobachten, die entweder durch ihre Halbtransparenz Bildteile weichzeichnen oder aber mittels Texturen oder Krümmungen wie in den Glasbetonelementen die dahinterliegenden Objekte verzerren. Weiter sind zumindest in einer Szene blau und gelb eingefärbte Scheiben zu sehen, die das Licht filtern und das ästhetische Element der Schichten nochmals in anderer Form variieren.

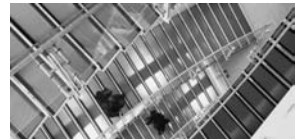
10–12 Schichten



Der zweite Formenkreis, die Gittermuster, ist ebenso vielfältig und omnipräsent umgesetzt. Es finden sich sogar nur wenige Einstellungen, die nicht von einem deutlichen orthogonalen Muster geprägt sind. Meist sind es architektonische Elemente, die dieses Muster hervorbringen, was nicht weiter erstaunt, ist doch insbesondere die Stadtarchitektur mit ihren sich repetierenden Gebäudeteilen davon geprägt. Doch hier weisen mehrere Fassaden auffällig betonte Gittermuster auf, und in den Innenräumen sind es Fenstergitter, Fliesen an den Wänden, kassettierte Decken, Glasbetonwände, Backsteinmauern, Geländer,

sprünghinglich um in der Architekturfotografie stürzende Linien zu vermeiden.

Treppen, die dieses Muster hervorbringen. Oft sind es gerahmte Durchblicke, die sich aus der Überlagerung von Gittern ergeben. Signifikant häufig sind die orthogonalen Strukturen gekippt durch die Kameraposition oder durch eine ungewöhnliche Perspektive. Besonders deutlich wird diese gekippte, diagonal verlaufende Gitterstruktur in einigen Einstellungen einer diffus leuchtenden blauen Treppe, auf welcher der Psychiater seinen Patienten verfolgt (ab 0:04.38). Nicht nur sind die Einstellungen kontrastiv gegeneinander montiert, sondern sie sind auch deutlich rhythmisiert, wobei der Rhythmus durch leichte, irritierende Kamerabewegungen nuanciert wird. In dieser Kombination entwickelt sich eine agogische Beschleunigung von labyrinthischen Eindrücken, die immer unübersichtlicher werden, indem sie M C Eschers paradoxe Treppenarrangements übernehmen (vgl. Wolf 2010). Unterstützt werden die desorientierende Wirkung sowie die rhythmische Struktur von der Tonspur, die unidentifizierbare Klangobjekte (UKOs, Flückiger 2001, 126ff) zunehmend verhallt präsentiert. Weiter kommt es in dieser bemerkenswerten Sequenz zu einer Überlagerung des Gittermusters mit dem ästhetischen Komplex der Schichten: Die Treppenstufen sind halbtransparent und fügen so den Bildern weitere Ebenen hinzu.



13–15 Gittermuster

Eine zweite, noch stärker perceptiv betonte Treppenkonfiguration erignet sich (ab 1:08.00) auf einer Wendeltreppe, die aus Backsteinen gebaut ist. Auch hier kommt es zu kontrastierenden Montageformen, die über Kamerabewegungen und Rhythmus einer zunehmenden Beschleunigung unterworfen sind. Sie münden über eine Vertigo-Einstellung der spiralförmigen Wendeltreppe von oben in eine deutlich subjektiv gefärbte Sequenz, die mit einem fallenden, in prononciert selektiver Schärfentiefe mit Swing-Tilt-Optik präsentierten Ring in Zeitlupe beginnt und weiter in abstrakte oder allenfalls schemenhaft angedeutete Bilder aus Fragmenten von Henrys Familie und Freundin führen. Diese subjektiven Flashes sind durch ihre entsättigte, an alte Filme gemahnende materielle Struktur als Erinnerungen gekennzeichnet. Sie sind aber auch der Beginn einer kurzen Zeitschleife, die wiederum in eine ähnliche, aber noch deutlicher beschleunigte und verfremdete Sequenz auf der Wendeltreppe führt. Auch in diesen beiden Sequenzen nimmt das Sound Design – wie übrigens latent im

ganzen Film – eine eminent wichtige Rolle ein, indem Fetzen verfremdeter Geräusche den subjektiven Eindruck und die Desorientierung verstärken und die rhythmische Struktur betonen.

Erst zum Ende des Films führt ein Final Twist zu einer radikalen Umdeutung. Wir begreifen, dass die ganze Produktion von Bildern und Tönen subjektiven Ursprungs ist. Ein Vorhang von Lichtern fügt den Bildern eine deutlich irrealere Schicht hinzu.

Überfluss und Expressivität

Mit dieser Analyse der ästhetischen Struktur stehen wir vor einem doppelten Problem, das symptomatisch ist für einen Bereich, der sich erstens mit Sprache nicht wirklich erschließen lässt und zweitens in der Filmwissenschaft chronisch untertheoretisiert ist – sicherlich bedingt durch das fundamentale Unvermögen der Sprache, sinnliche Qualitäten in ihrer breit gefächerten Reichhaltigkeit zu fassen und zu vermitteln. Denn die ästhetischen Elemente, die sich in STAY rund um die ungewöhnlichen Montageformen gruppieren, bilden eine Schicht des Erzählens, die sich mit klassischen Ansätzen der Narratologie nicht fassen lässt. Dennoch bietet es sich an, zunächst genau diese erzählerische Struktur anzuschauen, um davon ausgehend die Überlappungen und Differenzen der hier beschriebenen sensorischen Elemente zu bestimmen, einzubetten und ihren Einfluss auf die Rezeption zu reflektieren.

Retrospektiv löst sich die Geschichte relativ leicht auf. Am Ende begreifen wir, dass sie ein imaginäres Produkt des sterbenden Protagonisten Henry ist, der zufällig in seinem Wahrnehmungsfeld auftauchende Figuren und Objekte zu einer traumhaften Sequenz von Ereignissen verwebt, die durchaus eine gewisse, wenn auch nicht völlig stringente Logik aufweisen. Sam ist der anwesende Arzt, Lila die Krankenschwester. «Stay!» (im Imperativ) erweist sich als eine Aufforderung an Henry, die Welt nicht zu verlassen. Wie in Robert Enricos *LA RIVIÈRE DU HIBOU* (F 1962) nach einer Erzählung von Ambrose Bierce handelt es sich um eine Phantasie, hervorgebracht im Moment des Sterbens (vgl. Flückiger 1982; Brütsch 2011, 204ff).

In Ausdifferenzierung des Mind-Game-Films ist diese imaginäre Hervorbringung nur am Rande als «produktive Pathologie» (Elsaesser 2009, 24) zu verstehen, denn als pathologisch im klinischen Sinne ist die Nahtod-Erfahrung durchaus zu etikettieren, aber eben nicht im psychopathologischen als Resultat einer kranken Persönlichkeit. Eindeutiger reiht sich die erzählerische Konstruktion in den Typus des «epistemologischen Twist-Films» (Wilson 2006) und in diesem Rah-

men in den «retroaktiven Traumfilm» (vgl. Brütsch 2011, 182ff), also einen Film, der sich nach einem finalen Plot-Twist als ein Traum – genauer: eine Halluzination – entpuppt. Erzähltheoretisch gehört dieses Phänomen in die Kategorie «unzuverlässiges Erzählen» mittels «falscher Fährten» (vgl. Blaser et al. 2007): Dem Rezipienten werden relevante Informationen verweigert, es findet ein sogenanntes «Underreporting» (vgl. Hartmann 2007, 44) statt. Im Kontext des Traumfilms operiert *STAY* mit einigen gängigen logischen Inkonsistenzen, die ein unreal erscheinendes Raum- und Zeitgefüge hervorbringen. Schließlich bewirkt der finale Umschwung retrospektiv eine deutliche Verschiebung der Erzählperspektive hin zu einer mentalen Subjektivierung aus der Sicht Henrys, der in der Binnenerzählung nicht als Fokus auftritt. Insgesamt ist die Subjektivierung formal unterschiedlich betont: Teilweise fehlt eine Markierung völlig, teilweise deuten die Krümmungen von Raum und Zeit darauf hin. Vor allem in den Flashes rund um den Unfall, die immer wieder die Binnenerzählung durchbrechen und – wie die Expositionssequenz – deutlich experimentell gehalten sind, sowie in einer als *Mise-en-Abyme* eingeschobenen Bilderfolge der oben erwähnten, als Erinnerungsbilder materialisierten Sequenz lassen die formalen Eigenheiten auf eine Subjektivierung schließen. Eine Anbindung an den retrospektiv erzähllogisch zu identifizierenden Fokus findet nur sehr mittelbar statt: Es ist der eingangs erwähnte Morph, der Henrys Gesicht in Sams Gesicht transformiert und sich damit durchaus als eine modernisierte, digitale Version der konventionellen Überblendung lesen lässt.

In dieses Feld narrativer Eigenschaften könnte man nun die formal-ästhetischen Komplexe der assoziativen Montage sowie der beiden Formenkreise Schichten und Gittermuster einordnen und sie als Ausdruck einer latenten Subjektivierung begreifen. In seiner Analyse des epistemologischen Twist-Films anhand von *FIGHT CLUB* (David Fincher, USA 1999) nennt George Wilson diese Form einer angedeuteten subjektiven Transformation «impersonal, but subjectively inflected shots» (Wilson 2006, 84 u. 87f).⁷ Es sind dies Einstellungen, die mit ihrem opaken, narrativ wenig motivierten Darstellungsmodus eine Subjektivierung nahe legen, ohne dass diese Färbung durch den Kontext in ihrer Mehrdeutigkeit abgebaut würde.⁸ Während aber Wilson seine Be-

7 Interessanterweise nennt Christian Metz solche uneindeutigen Formen der Transformation «objektiv-gerichtet» (1997, 131ff), denn wie später sichtbar wird, sind diese Formen genau an dieser Schnittstelle zwischen subjektiv und objektiv angesiedelt.

8 Angeregt von einer Bemerkung Murray Smiths zieht Wilson eine Parallele zum amerikanischen Film noir der 1940er Jahre, in denen solche Transformationen ebenfalls zu beobachten sind.

obachtungen in FIGHT CLUB auf motivische Elemente reduziert, so die Ikea-Szene, den Flugzeugcrash oder die Begegnung mit dem Pinguin in der Eishöhle, und damit einen kognitivistischen Interpretationsansatz vertritt, würde ich den Fokus deutlicher auf die formal-ästhetischen Elemente richten. Denn auch in FIGHT CLUB ist es schon zu Beginn die rasende Fahrt durch die Neuronen des Hirns, die als computergenerierte Rides die mentale Perspektive eines geistigen Auges (Flückiger 2008, 379ff) visualisieren und damit in sinnlicher Form unsere Wahrnehmung an die Figur anknüpfen, ohne deren Perspektive zu teilen.

Auch die assoziative Montage reiht sich durchaus in die etablierten Strategien ein, mentale Vorgänge mit ihrem eigenen, nicht-rationalen Zugang zur Welt zu visualisieren. Damit wird man der Wahrnehmung des Films aber kaum gerecht, denn weil die Umdeutung erst am Ende erfolgt, leitet dieses Deutungsmuster die Wahrnehmung des Films keineswegs. Oder anders ausgedrückt: Es wäre eine unzulässige Vereinfachung, die audiovisuellen Phänomene nur unter ihrem offensichtlichen erzählerischen Beitrag zur Informationsvergabe zu funktionalisieren. Genauso begrenzt wäre der Versuch, diese Ebene als ästhetisierendes Beiwerk, als *l'art pour l'art* auszublenden und als bloße Spielerei abzutun. Hingegen ist die beobachtete Opazität in Verbindung mit logischen Inkonsistenzen, welche diese Darstellungsform sowohl in FIGHT CLUB wie auch in STAY von Anfang an prägen – so postuliere ich in Anschluss an Wilson –, entscheidend für einen affektiv aufgeladenen Rezeptionsmodus, der überaus aufmerksam das filmische Strukturangebot abtastet.

So formiert sich eine ästhetische Zwischenschicht, die über einen sensorischen Zugang eine Form von Bedeutung generiert, indem sie affektive Qualitäten des Filmerlebens strukturell organisiert, ohne im strengeren Sinne eine semantische Dimension zu entwickeln. Sie verwebt abstrakte Muster der Bildkomposition mit wenig konkreten situativen Raum- und Zeitelementen und fluktuiert so für den Rezipienten in einem schwebenden Bereich zwischen sinnlich-konkreter Anschauung und einer überzufälligen Musterbildung, die durchaus einen autonomen Beitrag zum Interpretationsprozess beizutragen vermag. Weniger schälen sich klare Hypothesen heraus, sondern das schon von Unsicherheiten, Brüchen und Inkonsistenzen geprägte narrative Feld erzeugt eine gesteigerte Form von suchender Wahrnehmungsbewegung, in welchem wir immer wieder Andockstellen zur konkreten Bedeutungsübertragung zu finden glauben, die sich dann als instabil erweisen und im audio-visuellen Fluss wieder verlieren. Immer wieder stellt sich heraus, dass die vermeintlichen Kodierungen unterwandert

werden. Ein signifzierendes System lässt sich kaum abschließend entschlüsseln, es besteht keine eindeutige expressive Funktion.

Statt dessen entspricht die hohe ästhetische Dichte einer gesteigerten sensoriiellen Wahrnehmung im Moment äußerster psychischer Anspannung angesichts des bevorstehenden Sterbens. Sie gleicht darin durchaus *LA RIVIÈRE DU HIBOU* (vgl. Flückiger 1982), wo die intensive Naturerfahrung diesen Part übernimmt, dabei aber viel stärker in der konkreten Sphäre der Dinge und der Umwelt bleibt, statt diese Intensität in optische und akustische Transformationen der Raum- und Zeitdarstellung zu verlagern. Im Unterschied zu *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND*, der ebenfalls mit elastischen Raum- und Zeitgebilden operiert, sind in *STAY* diese Verschiebungen erstens nicht so prononciert ausgestellt, sondern in ihrer Materialität nur punktuell heterogen gehalten, zweitens – wie erwähnt – nicht eindeutig als imaginäre Produktionen des Protagonisten narrativisiert, sondern lassen sich erst nach dem Final-Plot-Twist als solche deuten. Es ließe sich also durchaus sagen, dass in der Rezeption ein eigentümlicher Wahrnehmungsmodus zu beobachten ist, der sich uns in der Erfahrung des Films unmittelbar selbst präsentiert als ein Spezifisches «In-der-Welt-Sein», das sich dem Rezipienten über die Details der audiovisuellen Gestaltung selbst vermittelt – analog zu Elsaessers (1972) Beobachtung zur Rolle der *Mise en Scène* im Melodrama vor allem Douglas Sirks, wo er eine Projektion der sublimierten Gefühlsdimension in die opulente Bildsprache feststellt. Nur sind dort in den gesättigten Farben der Objekte und Kostüme, in den farbig gefilterten Lichtern, in den harten, glänzenden Materialien, in den tiefenscharfen Bildern mit ihrem Bühnencharakter diese Bildelemente in einem Präsentationsmodus ausgestellt, der die appellative Eindringlichkeit des «Sirkian Style» als kommentarhafte Distanzierung zwischen die dargestellte, in Normen erstickte Welt und ihre überspitzten Emotionen einschiebt. Und gerade in ihrer zugespitzten Ästhetik drängen sie zu einer symbolischen Lesart, die *STAY* – wie ich später ausführen werde – nur phasenweise hervorruft. *STAY* bewegt sich eben zum größten Teil in einem ambivalenten Zwischenraum, wo die Prozesshaftigkeit der ästhetischen Erfahrung im Vordergrund steht.

Jüngst hat Franziska Heller diesen Zwischenraum ertragreich in ihrer Studie zur *Filmästhetik des Fluiden* (2010) mit einem phänomenologischen Ansatz erschlossen. Edmund Husserl und Maurice Merleau-Ponty haben diese Sphäre der unmittelbaren Wahrnehmung, in der sich «bloße Sinneswahrnehmungen noch ohne Vermittlung von Zeichen» (ibid., 44) vollziehen, in ihrer sinnlichen Empfindungsdimension beschrieben und auf ihre affektive und somatische Dimension hin

befragt. Dieser Ansatz lässt sich – so Heller – besonders für den «Film als Analysegegenstand» nutzen, weil er durch die sinnliche Verdichtung einen «besonderen Erfahrungsmodus ermöglicht, [...] indem er Wahrnehmung in einen heterogenen raum-zeitlichen Austauschprozess transformiert» (ibid., 49). Wie Morsch (1997, 271) darlegt, muss man sich davor hüten, diese affektiv-somatische Rezeption als «gleichsam ursprüngliche und im Biologischen begründete Form der Erfahrung» zu denken, vielmehr steht sie in einem ständigen Austausch mit «symbolischen Encodierungen». Ließe sich das Postulat einer gänzlich auf die Körperdimension reduzierte Erfahrung für jene Momente einer dem reinen Reiz verpflichteten Überwältigungsstrategie im Blockbuster oder in den von Linda Williams (2009 [1991]) beschriebenen *body genres* noch halten, so sind gerade die nuancierten und subtilen Bauformen zeitgenössischer Mind-Game-Filme so ausgelegt, dass die Reizdimension sich niemals aufdringlich in den Vordergrund schiebt.

Schluss

Es sind verschiedene Ebenen des Films – und STAY ist beispielhaft darin, diese Komponenten geschickt auszuspielen –, die in den Austauschprozess einfließen. Zunächst ist es die Stofflichkeit des Films selbst, die aus Lichtern und Verdichtungen von Farben besteht und sich in einer steten Fluktuation befindet. Mit den leuchtenden, glänzenden, diffundierenden Oberflächen und Materialien, mit den weichzeichnenden Effekten der geringen bis sehr geringen Schärfentiefe, die im Bokeh⁹ leuchtende Flächen erzeugt, wird die Ebene der unmittelbaren sinnlichen Erfahrung angesprochen. Der Film schöpft hier ein ästhetisches Moment aus, das die russischen Formalisten mit dem Begriff der «Entautomatisierung» beschrieben haben, nämlich «die für die Kunst konstitutive Selbstzweckhaftigkeit der Wahrnehmung» (Beilenhoff/Hesse 1995, 410). Es ist also diese Arbeit am Film als Material mit seiner medien-spezifischen Verfassung als raumzeitliches Wahrnehmungsgeflecht oder – um einen Begriff von Walter Benjamin zu nutzen – als ein «sonderbares Gespinnst aus Raum und Zeit» (vgl. Arburg 2010, 15). Insbesondere in den optischen Transformationen ist ein rein atmosphärisches Element auszumachen, das nicht durch die Dinglichkeit der repräsentierten Welt gegeben ist, sondern nur durch eine eigene Tonalität der filmischen Repräsentati-

9 Als *Bokeh* bezeichnet man die weich zerfließende, kreisförmige Abbildung von Lichtern, die in der Unschärfe durch die Zerstreuungskreise erzeugt werden; vgl. Flückiger 2003, 41.

on. In seiner *Geschichte der Unschärfe* beschreibt Wolfgang Ullrich (2002) die Tendenz, mit einer geringen Schärfentiefe die gegenständliche Welt zu entmaterialisieren und in eine «Aura des Geheimnisvollen» (ibid., 125) zu tauchen. Diese Verknüpfung von atmosphärischen Elementen der Darstellung mit einem spezifischen affektiven Gehalt wurde in der Kunsttheorie des Fin-de-Siècle unter dem Überbegriff der «Stimmung» thematisiert, als eine Form des Weltzugangs, in dem sich Kategorien des Objektiven und des Subjektiven auflösen in einer übergeordneten emotionalen Gestimmtheit (vgl. Thomas 2010).

Erst in einem weiteren Schritt formieren sich aus den Formen in STAY suprasegmentale Muster, welche die Raum- in eine Zeitdimension überführen als Thema mit Variationen, das heißt Schichten und Spiegelungen als genuin optisches Thema und die Gitterstrukturen als bildkompositorisches Motiv, das gegenüber dem abstrakteren Formenkreis der Schichten schon über eine gewisse konkrete Dimension verfügt, indem es die abgebildeten Objekte selbst sind, die diese Strukturen hervorbringen. Über die Wiederholung und ständige Veränderung selbst wird ein sensorischer Strang filmischen Erlebens erzeugt, in dem sich die Elemente wie die Töne in einer Melodie über Ähnlichkeiten und Differenzen entwickeln und zeitlich ausgedehnte Gestalten formieren, die ich in Anschluss an Umberto Eco als Isotopien¹⁰ bezeichne habe (vgl. Flückiger 2001, 322ff), weil sie nicht zuletzt auf sensorischer Ebene Kohärenz schaffen.

Darüber hinaus bietet sich punktuell eine symbolische Ebene an. So lassen sich die Schichten und Spiegelungen als symbolische Reflexion der halluzinatorischen Erfahrung von subjektiv transformierter Wirklichkeit lesen. Besonders die beiden erwähnten Treppenszenen aber legen eine symbolische Interpretation nahe, die sie als Szenen des Übergangs kennzeichnen und damit das Sterben des Protagonisten bildlich aufgreifen. In diesen symbolischen Komplex fügen sich die vielen Fenster und Türen ein, die ihrerseits heterogene Erfahrungsräume miteinander verknüpfen und damit ebenfalls das Sterben als Übergang motivisch stützen.

In diesem mehrdimensionalen Geflecht spielen die assoziativen Montagefiguren eine besondere Rolle, denn in ihnen verzahnen sich

10 Andere Begriffe für eine Serialisierung von sensorischen Dimensionen sind «visueller Reim», vorgeschlagen von Hans Richter im Kontext des «absoluten Films» (vgl. Vimenet 2003) oder in Verwandtschaft dazu «lyrischer Modus», den Torben Grodal (1994, 187) verwendet. Die «perzeptionsgeleiteten Strukturen» im PKS-Modell von Peter Wuss (1993) erweisen sich bei genauer Analyse als motivische Verbindungen im Sinne von Topik-Reihen.

die suprasegmentalen Strukturen zu kurzen Momenten forcierter Verdichtung, in welchen räumliche und zeitliche Strukturen sich in paradoxer Weise überlagern. Auch sie sprechen vornehmlich eine affektive Ebene an, indem sie fest gefügte Muster der Raum- und Zeiterfahrung aufbrechen und an deren Stelle logisch nicht zu reduzierende Paradoxia setzen, die sich – wie erwähnt – oftmals an der Schwelle zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit ansiedeln. Wie die Raumtransformationen im Hintergrund, die teilweise unkonventionellen Perspektiven, die gekippten Kamerapositionen und die verschraubten Kranfahrten vermitteln sie über die optischen Spuren ein ungewohntes visuelles und kinästhetisches Erlebnis. So ist STAY nicht primär in seiner narrativen Komplexität ein Paradebeispiel für die Möglichkeiten filmischen Erzählens, sondern besonders in der Art und Weise, wie er die eigenen ästhetischen Möglichkeiten der filmischen Darstellung ausschöpft, eine Ebene, die gewiss noch weitere theoretische Reflexionen verdient.

Literatur

- Arburg, Hans-Georg von (2010) «Ein sonderbares Gespinst von Raum und Zeit.» Zur theoretischen Konstitution und Funktion von ‚Stimmung‘ um 1900 bei Alois Riegl und Hugo von Hoffmannsthal. In: Thomas 2010, S. 13–33.
- Beilenhoff, Wolfgang/Hesse, Christoph (2005) Glossar. In: *Poetika Kino. Theorie und Praxis des Films im russischen Formalismus*. Hg. v. Wolfgang Beilenhoff. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 409–423.
- Blaser, Patric/Braidt, Andrea B./Fuxjäger, Anton/Mayr, Brigitte (Hg.) (2007) *Falsche Fahrten in Film und Fernsehen*. Wien: Böhlau (= *Maske und Kothurn* 53,2–3).
- Bordwell, David (2002) Film Futures. In: *SubStance*, 97, S. 88–104.
- (2006) *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press.
- Branigan, Edward (2002) Nearly True. Forking Paths, Forking Interpretations. A Response to David Bordwell’s ‘Film Futures’. In: *SubStance*, 97, S. 105–14.
- Brütsch, Matthias (2011) *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*. Marburg: Schüren.
- Buckland, Warren (2009) *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden MA: Wiley-Blackwell.
- Cameron, Allan (2008) *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Elsaesser, Thomas (2009) The Mind-Game Film. In: *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Hg. v. Warren Buckland. Malden, MA: Wiley-Blackwell, S. 13–41.
- Flückiger, Barbara (1982) LA RIVIÈRE DU HIBOU [Rezension]. In *Zoom*, 2, o.S.
- (2001) *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren.
- (2003) Das digitale Kino. Eine Momentaufnahme. In: *Montage AV* 12,1, S. 28–54.
- (2007) *Falsche Fahrten als narratives Problem*. Unveröff. Habilitationsvortrag, Freie Universität Berlin, 20. Juni 2007.
- (2008) *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren.
- Grodal, Torben Kragh (1994) *Cognition, Emotion, and Visual Fiction. Theory and Typology of Affective Patterns and Genres in Film and Television*. Copenhagen: University of Copenhagen.
- Hartmann, Britta (2007) Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten falscher Fahrten im Film. In: Blaser et al 2007, S. 33–52.
- Heller, Franziska (2010) *Filmästhetik des Fluiden. Strömungen des Erzählens von Vigo bis Tarkowskij, von Huston bis Cameron*. Paderborn/München: Fink.
- Metz, Christian (1997) *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films* [frz. 1991]. Münster: Nodus Publikationen.
- Morsch, Thomas (1997) Der Körper des Zuschauers. Elemente einer somatischen Theorie des Kinos. In: *Medienwissenschaft*, 3, 1997, S. 271–289.
- Mundhenke, Florian (2008) *Wege des Zufalls, Spiele des Schicksals. Erscheinungsweisen des Zufälligen im zeitgenössischen Film*. Marburg: Schüren.
- Staiger, Janet (2006) Complex Narratives: An Introduction. In: *Film Criticism* 31,1–2, S. 2–4.
- Thomas, Kerstin (Hg.) (2010) *Stimmung. Ästhetische Kategorie und künstlerische Praxis*. Berlin: Deutscher Kunstverlag.
- Tröhler, Margrit (2007) *Offene Welten ohne Helden. Plurale Figurenkonstellation im Film*. Marburg: Schüren.
- Ullrich, Wolfgang (2002) *Die Geschichte der Unschärfe*. Berlin: Klaus Wagenbach.
- Viminet, Pascal (2003) Poesie und Animationsfilm. Wahlverwandschaften? Kursunterlagen publiziert von FOCAL [www.focal.ch/doc/viminet/poesie.htm] (Zugriff am 10.2.2011).
- Wedel, Michael (2009) Backbeat and Overlap. Time, Place, and Character Subjectivity in RUN LOLA RUN. In: Buckland 2009, S. 129–150.
- Williams, Linda (2009) Filmkörper: Gender, Genre und Exzess [amerik. 1991]. In: *Montage AV* 18,2, 2009, S. 9–30.
- Wilson, George (2006) Transparency and Twist in Narrative Fiction Film. In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 64,1, S. 81–95.
- Wuss, Peter (1993) *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*. Berlin: Edition Sigma.