

*TIME CODE*. Bricht Kino endlich die Macht der Erzählung?

Wider besseres Wissen: die Macht der Erzählung

Das Pixel spricht

Medienarchäologische Erinnerung: das Erzählwerk

Polyskopischer Blick und *scratch*

### **Wider besseres Wissen: die Macht der Erzählung**

Gottlieb Wilhelm Leibniz hat in seiner *Monadologie* 1714 beschrieben, „wie eine und dieselbe Stadt, von verschiedenen Seiten betrachtet, immer wieder anders und gleichsam perspektivisch vervielfältigt erscheint“. Letzendlich wird damit auch den fraktalsten Perspektiven immer schon eine referentielle Einheit unterstellt. Die Pointe der virtuellen Räume besteht jedoch liegt in ihrer  $n$ -Dimensionalität; ihr unhintergebarere Horizont ist die reine Kalkulation.

Mike Figgis' Film *Timecode* kann letztlich der Versuchung nicht Widerstehen, die auf den ersten Blick unsynchronisierten Handlungsstränge seiner viergeteilten Leinwand am Ende im finalen (Todes-)Schuß konvergieren zu lassen - „Schuß“ im Sinne des Dramas und der Kameras. Ehrlicher sind hier die Videomonitorer, die etwa am Info-Point des Goethe-Museums von Weimar auf ebenso viergeteilten Screens je vier Raumaufnahmen übertragen, ohne daß die dort gesehenen Bewegungen je zu einer finalen Synthese finden (es gibt nur den Ein- und Ausgang von Besuchern). Insofern ist das, was die Garderobefrauen in Weimar von morgens bis abends darauf erblicken, avantgardistischer in seiner anti-narrativen Strenge als es *Timecode* durchhält. Ist Kino das letzte Reservat, in dem eine untergangsbedrohte Spezies namens *story* Asyl erhält (Gregor Dotzauer)? Selbst wenn in einem Film die Handlungsstränge nicht zusammenpassen - wie in Todd Haynes' Spielfilm *Poison* -, „fängt in den Hirnen der Zuschauer sofort die Sinnstiftungsmaschinerie zu rattern an“ (Gerald Junge) - eine narragene Konditionierung der Betrachter, durch die der Film erst zur Erzählung wird. Dagegen setzte sich Robert Altmann mit seinen *Short cuts* zur Wehr, einer filmischen Kombination aus nur lose verknüpften Handlungssträngen. Und die von Akira Kurosawa 1950 verfilmte Kurzgeschichte von Ryunosuke Akutagawa *Im Dickicht* (*Rashomon*) von 1921 zeigt einen Mord aus verschiedenen Perspektiven miteinander widersprüchlicher Darstellungen der Beteiligten - eine von Lyotard als postmodern diagnostizierte Situation des *Widerstreits*. Handelt es sich hier um vier verschiedene Erzählarten eines Ereignisses oder um die Erinnerung vier verschiedener Ereignisse durch vier verschiedene Erzähler? Alison McMahan beschreibt den Effekt multiformaler Erzählung auf Subjektivität: In einigen Computerspielen kann der *user* bestimmte Aspekte der Charaktere selbst definieren; wenn das Spiel erneut gespielt wird, kann derselbe Charakter umdefiniert werden und damit ein anderes Spiel erzeugen - ein aus Filmen des Typus *Jekyll*

and Hyde vertrautes Muster. Die *Multi User Dungeons*, also die virtuellen sozialen Welten des Internets, erlauben hier einen anderen Spielraum. Je nach Stimmung erzählt sich der Mitspieler in der einen oder in der anderen Version. Der Bezugsrahmen, der den Charakter der Erzählung konditioniert, ist extern und exzentrisch; Sherry Turkle spricht hier von „distributed subjectivity“. Das Konzept von *Rashomon* – das auch in Jim Jarmauschs Film *Ghost Dog* als Schibboleth figuriert – hält demgegenüber noch an der Identität des jeweiligen Erzählers fest – ein ästhetischer Effekt der materialen Kohärenz des Zelluloid? Die Verschiedenheit ist hier inter-, nicht intrasubjektiv dargestellt. Postmodern aber wäre es, die verschiedenen Erzählmöglichkeiten in ein und derselben Person anzulegen – als Maskenspiel. „Schauspieler müssen ihre Identität ständig neu zusammensammeln. Ein Kamikazeberuf“ (Wim Wenders).

Die Beschleunigung der Schnittfolgen und Bildmontagen, die fliegenden Kameras und die blitzschnellen Sequenzen, für welche die Musikvideos im TV, aber auch die Filmtechnik des gegenwärtigen Hollywood-Kinos stehen, hatten nicht zugleich auch eine Beschleunigung der Erzählung zur Folge. Ganz im Gegenteil zeitigt diese technische Beschleunigung einen kompensatorischen Gegeneffekt auf Seiten der Dramaturgie: einen Hang zur Überdeutlichkeit, zur Redundanz als neuem Ideal des populären Kinos, welche keine narrativen Uneindeutigkeiten mehr dem Zuschauer zumutet (Sabine Horst). *Timecode* von Mike Figgis (USA 2000) mit seiner geviertelten Leinwand stellt hier auf den ersten Blick eine Ausnahme dar, frei nach Immanuel Kants Begriff (angesichts der Französischen Revolution) eine Art „Geschichtszeichen“ künftigen, von der Windows-Ästhetik der Computerterminals mitbeeinflussten Kinos. Parallel aufeinander konvergierende Handlungen wurden hier unter loser Vorgabe einer prädeterminierenden Plotstruktur von den Schauspielern improvisiert und in vier kontinuierlichen *takes* mit an *Dogma* '95 erinnernder Handkamera- respektive Videoästhetik gefilmt. Daß es 15 Anläufe bedurfte, bis daß die parallele Erzählung reibungslos funktionierte, scheint nicht in der finalen Kino-Version, sondern erst auf der DVD-Edition des Werks auf, das auch den ersten Anlauf zu sehen gibt. Das eher räumlich, nämlich hypertextuell orientierte digitale Medium bricht hier mit dem unerbittlichen Zeitpfeil der Kinematographie.

## **Das Pixel spricht**

Was der Filmessayist Harun Farocki mit seinen Zweikanal-Videoinstallationen (am Beispiel von *Ich glaubte, Gefangene zu sehen* und *Auge/Maschine* 2000 und 2001) als „weiche Montage“ praktiziert, wird von Mike Figgis' Leinwandteilung quadriert. Montage, das innere Objekt jenes *time-based medium*, spielt sich in *Timecode* nicht mehr nur im Rahmen der unerbittlich linearen Zeit des sich abspulenden Films ab, sondern auch in parallelen Räumen –

buchstäblicher Aufbruch des *screen*, worauf ein finaler Dialog über die frühe sowjetische Filmmontage in *Timecode* selbst(ironisch) anspielt, als Parodie auf den filmtheoretischen Jargon: „Beyond montage. Digital video has arrived at last.“ In der Botschaft des viergeteilten Screen aber spricht das Medium: die Pixelstruktur des digitalen Bildes, hier zur Quadratur monumentalisiert, ganz wie Angela Bullocks Installationen (z. Z. Galerie Schipper & Krome, Berlin) Pixel in Form von Leuchtwürfeln zur Größe von 50 x 50 x 50 cm aufbläst. Ein Filmausschnitt aus Michelangelo Antonionis Film *Blow Up* von 1966 wird in ihrer Installation *Blow Up T.V.* (2000) selbst zur medienarchäologischen Einsicht: Je näher man ein Bild anschaut, desto ferner schaut es zurück (frei nach Karl Kraus). Der kleinste Baustein digitaler Bilder wird so selbst zum Bild. Was bei ihr Plastik ist, zeigt Mike Figgis invers als Film.

Film als Effekt und Wahrnehmungsbetrug des Zwischenraumes zwischen den photographischen Momentaufnahmen schafft im Ansatz bereits einen virtuellen Raum, der aber - anders als etwa das Stereoskop, dessen Doppelbilder erst im Bewußtsein der Sehenden zu einem scheinbar in der Tiefe gestaffelten Bild zusammengesetzt werden - auf diskreten Zeitoperationen beruht. Die daraus resultierende Illusion von Kontinuität baut buchstäblich auf Vergessen als Bedingung narrativer Imagination. Sensorische Bewußtseins-Absenzen vergessen nämlich die Lücken, was den Zuschauer davor schützt, sich vom Kino-Bild paralysieren zu lassen (Joachim Paech).

An dieser Stelle tut wird die Differenz zur elektronischen Bilderwelt faßbar, welche nicht mehr nur für das Zwischenbild Raum läßt. Wenn das Bild dort erscheint, wo es im selben Moment entsteht, wird es mit seinem Zwischenbild identisch. Mike Figgis' Film *Timecode* ist im Grunde eine Reflexion des elektronischen Bildes, seiner radikalen Zeitbasiertheit, und transzendiert damit immer schon den filmischen Raum des Kinos. Die Bewegung des elektronischen Bildes liegt nicht mehr außerhalb des photographischen Standbildes, sondern auf und in der Bildfläche selbst. Wo an die Stelle der filmischen Abfolge von 25 Einzelphasenbildern pro Sekunde der 25 bis 50-malige Auf- und Abbau eines Punkt-Rasterbilds tritt, verdrängt *imaging* das Speicherbild. Nicht länger werden photographische Augenblicke über Intervalle zu einer linearen Erzählfolge verbunden, wenn diese Zwischenräume tendenziell gegen Echtzeit hin schrumpfen; vielmehr tritt an deren Stelle die Intervall-Löschung als permanente Reaktualisierung. Im digitalen Bildraum meint Intervall nicht mehr den Raum zwischen den Bildern, sondern den Abstand zwischen numerisch adressierten Punkten, aus denen ein Bild selbst besteht. Das Intervall als Name des Abstands zwischen Tönen und Zahlen kommt in zeitbasierten Medien auf seine ursprüngliche Bedeutung als Zwischenraum und -zeit zurück. Dieses mediale Zeitkonstrukt, das auf Beschleunigung, Zerlegung, Sprüngen und Intervallauflösung beruht, verabschiedet sich radikal vom Konstrukt narrativer Zeit (Götz Grossklaus). Auf technischer Bildebene ist also längst dynamisierte Praxis, was Rosalind E. Krauss für die

geometrisierende Kunst der Moderne als "Figur des Rasters" beschreibt, dessen absolute *stasis*, sein Mangel an Hierarchie, an Zentrum, an Flexion, nicht nur seinen anti-referentiellen Charakter, sondern auch „seine Feindschaft gegen das Narrative“ betont. Daraus resultiert die Notwendigkeit, auf einen Film wie *Timecode* nicht nur handlungstheoretisch, sondern auch extrem äußerlich, formal zu schauen, und ihn in seiner reinen Geometrie schweigend zu sehen: der archäologische Blick (denn Archäologie legt Strukturen frei).

### **Medienarchäologische Erinnerung: das Erzählwerk**

Der *Timecode* entstammt der mit dem Film rivalisierenden Videotechnik. Das Entscheidende am neuen Medium Video war für das Filmverstehen also nicht die Kamera, sondern das Aufzeichnungsgerät, der *recorder*. Er machte Schnitte erst sichtbar, und bringt die Transformation von Bewegung in Abmeßbares zählbar zur Evidenz. An dieser Stelle gehe ich von einem medienarchäologischen Fossil aus, auf das ich stieß, als ich erstmals mein Büro am Bochumer Institut für Film- und Fernsehwissenschaften im Frühjahr 1999 betrat. Neugierig wartete dort eine Schranktür auf ihre Öffnung, um unter einem Monitor ein medienarchäologisches Fossil zum Vorschein zu bringen: der BK 3000 COLOR, ein Video-Cassetten-Recorder von Grundig. Fossil nenne ich es deshalb, weil es nicht nur defekt, sondern auch technisch diskontinuierlich, nicht mehr kompatibel mit gegenwärtigen Videosystemen war und daher - trotz der beiliegenden Tapes in prähistorischem Format - nicht mehr zum Sprechen respektive zum Vorzeigen zu bringen war. Lesbar waren keine elektronischen Bildzeilen mehr, sondern nur noch die undatierte Bedienungsanleitung, sozusagen das (Papier-)Archiv des Geräts. Darin u. a. folgender Hinweis: „Die Schaltuhr und das eingebaute Empfangsteil ermöglichen Ihnen Aufnahmen, auch wenn Sie nicht zuhause sind oder gerade ein anderes Programm ansehen wollen.“ So erfolgt also die Entkopplung der bildelektronischen *memoria* von Zeit und Raum. Zeitachsenmanipulation auf der ganzen Linie: „Das Band kann jederzeit gelöscht und neu bespielt werden, wie es vom Tonbandgerät her bekannt ist.“ Nebenbei erinnert uns das daran, daß Video und das elektronische Bild, im Unterschied zum Film, der akustischen Ein-Zeilen-Abtastung nahestehen (Grammophon, Schallplatte). Im Unterschied zum Film, der ja selbst schon Speichermedium photographischer Bilder (Frames) ist, ist die Signatur elektronischer Bilder ihre Flüchtigkeit. Ihre Archivierung erfolgte zunächst durch externe Speicher (Magnetband). Elektronisch gespeicherte Bilder waren hier zunächst nur durch ein analoges Peripheriegerät, das schlichte mechanische Zählwerk, numerisch anschreibbar; die Kopplung von Bild und Zahl erfolgte in einem dem Speichermedium äußerlichen, prä-digitalen *timecode*: „Nach Einsetzen einer Cassette ist das Zählwerk durch Drücken des Rückstellknopfes auf `000´ zu stellen. Das Zählwerk dient zum leichteren Auffinden bestimmter Stellen von

Aufzeichnungen.“ Hier ist der Zeitpunkt des Bildes noch eine rein äußerliche Zuschreibung, im Unterschied zum den Bildern *immediaten* Timecode im digitalen Raum. Einmal digitalisiert, sind nicht nur Bilder als Frames, sondern auch jedes ihrer Bildelemente diskret adressierbar. Der Nachspann gibt die technische Anleitung zur Entschlüsselung des Films *Timecode* als Kollektivsingular von vier Filmen: „no single cut, no editing, shot in realtime“ von vier Kameras in der Stadt. Zeitmarkierungen als Kopplung von Bild und Zahl werden bei Mike Figgis selbst erzählmächtig, indem sie unabhängig von der Materialität des Zelluloids Handlungen zeitkritisch synchronisierbar machen.

### **Polyskopischer Blick und *scratch***

Sequenzen photographischer Einzelbilder werden zum Film erst in der Langsamkeit der menschlichen Wahrnehmung ihrer Differenzen. Für diese Differenz steht technisch das Intervall zwischen zwei Frames. Im viergeteilten Bildformat von *Timecode* kommt es zu einem *re-entry* dieses Intervalls als Raumkreuz.

Das geometrisierende Kreuz als Raumteilung wird hier zum mit kulturgeschichtlicher Semantik bewußt oder unbewußt aufgeladenen Signifikanten: ein Konstrukt, das buchstäblich markanten, einschneidenden Symbolcharakter im Sinne Lacans hat. Signifikanten meinen nicht nur sprachliche Operationen, sondern auch Artefakte; die Kreuzung in *Timecode* halluziniert das Malteserkreuz des kinematographischen Projektionsapparats selbst und übersetzt dessen zeitkritische Operation in ein Raumbild: „Man braucht den Zerhackungsmechanismus nur zu automatisieren, die Filmrolle zwischen den Belichtungsaugenblicken, also mit einer Flügelscheibe und zwischen den Projektionsaugenblicken mit einem Malteserkreuz abzudecken - und dem Auge erschienen statt der einzelnen Standphotos übergangslose Bewegungen“ (Friedrich Kittler, *Grammophon-Film-Typewriter* 1986: 187). Wird hier durch das Medium oder seinen Interpreten ein einfacher physikalischer Sachverhalt *ad absurdum* geführt? So jedenfalls kommentiert der Medienarchäologe Siegfried Zielinski diese Passage: „Bei einem Projektor, bei dem der ausfallende Lichtkegel mit dem Fortschaltmechanismus (Malteserkreuz) abgedeckt wird, erscheint dem Auge gar nichts. Er ist schlicht ein technisches Un-Ding“ (Rezensionsorgan *Medienwissenschaft* 1987: 269). Immerhin schließt er sich Kittlers Schlußfolgerung aus dieser Technik an, welche ja den psychosomatischen Apperzeptionsapparat des Betrachters im sub-optischen Raum seriell traumatisiert, wie es im akustischen Raum vielleicht nur das Maschinengewehr vermag: „Zerhackung oder Schnitt im Realen, Verschmelzung oder Fluß im Imaginären - die ganze Forschungsgeschichte des Kinos spielte nur dieses Paradox durch.“

Akustische Kreuzung: Eine Zeitlang hat die Quadrophonie den akustischen Raumeindruck zu vervollkommen getrachtet. Nun schickt

sich *Timecode* an, den Sehsinn zu vierteilen. Gelenkt aber wird die Aufmerksamkeit durch akustische Fokussierung immer auf eine der vier Szenen. Insofern folgt auch Mike Figgis letztendlich noch der alten theatralischen Einheit von Ort und Zeit. Doch sein Format unterläuft eine abendländische Prämisse kunstmedialer Ästhetik, die Gotthold Ephraim Lessing in seinem Traktat von 1766 *Laokoon oder die Grenzen von Malerei und Poesie* pointierte: Die Stärke erzählerischer Medien ist der Ablauf in der Zeit, die Stärke des Stand-Bilds aber die Koexistenz von Momenten im Raum. Zeigen Robert Altmans *Short Cuts* die nur lose verbundenen Handlungsstränge immerhin noch als Ablauf in der Zeit, verräumlicht Figgis die Handlung selbst.

*Timecode* steht für den Einbruch der Zeit in die geschlossene Form der filmischen Linearität, für die Bruchstellen des Formats der Leinwand. Künstliche „Erdbeben“ synchronisieren hier immer wieder die parallelen Handlungen. Doch in der Kinoversion hat die Materialität des Mediums diese symbolische Inszenierung längst unterlaufen. Die im Berliner Eiszeit-Kino und dann im Kino Central gezeigte Filmkopie zeigt nämlich von Anfang bis Ende immer wieder Lichtblitze, die quer durch die viergeteilte Leinwand laufen. Ein Vergleich mit der DVD-Version des Films macht es klar: Hier liegt kein avantgardistisches Bildexperiment vor, sondern hier erinnert sich die Materialität des Zelluloids in seiner Anfälligkeit für Kratzer aller Art. Die ganze Welt eines Mediums liegt zwischen der auf Zelluloid ausbelichteten Kino- und der DVD-Version von *Timecode*; wenn in Seminaren lediglich die Video- oder digitale Version zitiert wird, geht das Wissen um diese Differenz verloren. *Timecode*, vergessen wir nicht, spielt als Film im Raum des Kinos. Die Materialität der Filmkopie hinterläßt, anders als die digitale Version, Spuren ihres Gebrauchs - und trägt somit einen zeitlichen Index anderer, historischer Art. Die Lichtblitze sind Blitzschläge des Realen dieses Dispositivs, und die Indexikalität des *scratch* weist auf Film im materiellsten Sinne. Es ist allerdings verführerisch, diese Lichtblitze als Signale des Unbewußten zu entziffern, als Sucht der Verbindung, als Veto des paranoiden Begehrens nach Homogenität, da es unverbundene Handlungen, diskontinuierliche Wahrnehmungen, Schnitte in ihrer Diskretheit, zerstückelte Bildkörper nicht ertragen kann.