

# GESCHICHTEN EINFLIEGEN? DYNAMISCHE EINSTELLUNGEN IN FILM UND FERNSEHEN

## Gegenstand

In den vergangenen Jahren bin ich beim Film- und Fernsehschauen sowie Computerspielen immer wieder über Räume, Städte, Meere und Landschaften geflogen. Diese Kamerafahrten und -flüge, mit denen die Zuschauer oder Spieler an unterschiedlichste Orte mitgenommen werden, sind in den jeweiligen Produktionen immer häufiger anzutreffen, so dass sich für die letzten Jahre eine zunehmende Steigerung solcher Flugbilder konstatieren lässt. Diese dynamischen Einstellungen sind Gegenstand der folgenden Überlegungen, wobei ich für ihre Erfassung und nähere Eingrenzung sowohl die Produktionsseite als auch die Rezeptionsseite einbeziehen werde.

Eine erste Abstraktion von der Ebene der Phänomene wäre zum Beispiel: In einer gewissen historischen Phase treten dynamische Aufsichten als ästhetische, funktionale und bedeutungstragende Elemente in bestimmten Medienformaten auf. In diesem Sinne geht es bei der Definition des Gegenstandsfeldes meiner Untersuchungen erstens um die Konstruktion einer historischen Phase und zweitens um Ästhetik, Funktion und Bedeutung einzelner Ausprägungen dieser Phase.

Bei der Betrachtung des medialen Textes liegt mein Schwerpunkt auf den Einstellungen bzw. Elementen, die vor oder zwischen den handlungstragenden Sequenzen von Medienformaten montiert sind – also Titel- und Montagesequenzen, expositorische Einstellungen und transitorische Sequenzen. Hierin verbirgt sich ein nicht nur terminologisches Abgrenzungsproblem. Allein die Auswahl der Szenen, Einstellungen und Ausschnitte erfordert Differenzkriterien, die das zu erfassende Phänomenfeld schon eingrenzen, bevor diese Differenzkriterien formuliert werden. Zusammen mit der Beschränkung durch das eigene Filmgedächtnis gibt es zusätzlich zum ausgewählten Material immer eine Intuition, die bestimmt, was relevant ist. Ob diese Intuition sich verallgemeinern lässt, soll im Folgenden geprüft werden.

»Die meisten Filme, die wir sehen, erzählen Geschichten« (Bordwell 1997, 17). Was von unseren audiovisuellen Erfahrungen im alltäglichen Austausch üb-

rig bleibt, ist häufig nur eine nacherzählte Geschichte. Die Geschichte eines Films, einer Fernsehserie oder eines Computerspielerlebnisses. Die Protagonisten dieser Geschichten sind weit gestreut, von den Hauptfiguren einer Erzählung bis zu uns selbst, in dem wir unsere medialen Impressionen in den narrativen Stoff einer Medienerfahrung einweben. Aus dieser Perspektive endet das Geschichtenerzählen nicht nach dem Film und die Feststellung von Bordwell über die Dominanz der Geschichten im Kino kann auf andere Medien und deren Rezeption ausgeweitet werden.

Neben diesem Erzähldrang bei audiovisueller Produktion und Rezeption gibt es aber Elemente in den jeweiligen Medienerfahrungen, bei denen der narrative Anteil durchaus sehr gering sein kann. Damit stellt sich zwangsläufig die Frage, wie sie – jenseits ihrer Bedeutung für die Geschichten – in das Medienerlebnis eingebunden sind. Einen ersten Hinweis liefern Überlegungen zu Medienerfahrungen, die mit dem Wahrnehmungsraum des Mediums als solchem zusammenhängen.

In seinen kurzen Bemerkungen zum »Verlassen des Kinos« schildert Roland Barthes eine Funktion dieser nicht-dominant narrativen Elemente:

»In diesem urbanen Dunkel wird die Freiheit des Körpers bearbeitet; diese unsichtbare Arbeit der möglichen Affekte entspringt dem, was ein regelrechter kinematographischer Kokon ist; der Kinozuschauer könnte sich die Devise des Seidenwurms zu eigen machen: *Inclusum labor illustrat*; weil ich eingeschlossen bin, arbeite ich und glänze vor Begehren« (Barthes 2006, 377).

Das Dunkel des Kinoraums fördert bei Barthes die Affektarbeit des urbanen Menschentypus. Die ausgelösten Affekte können dabei durchaus in die Geschichte des Films einfließen bzw. sie können mit dieser Geschichte zusammenarbeiten. Diese Funktion ist unmittelbar an das Kino-Dispositiv gekoppelt und funktioniert nach Barthes nicht beim Medium Fernsehen (ebd.).

In Ergänzung dazu möchte ich eine weitere Perspektive auf nicht-narrative Elemente von Medienerleben aufzeigen, indem ich mich intensiv konkreten audiovisuellen Phänomenen – wie den dynamischen Einstellungen – nähere, erste Überlegungen zu ihrer Funktion anstelle und weniger über die allgemeinen Bedingungen eines Mediums spekuliere. Auch möchte ich im Folgenden nicht endgültig darüber entscheiden, ob die dynamischen Einstellungen oder Aufsichten in verschiedenen audiovisuellen Medien narrative Funktionen haben oder nicht. Von Fall zu Fall wird es unterschiedliche Gemengelage geben, die solche Eindeutigkeiten definitiv ausschließen. Die dynamischen Einstellungen möchte ich als Elemente aktueller visueller Kulturen beschreiben und problematisieren, ohne historische oder systematische Vollständigkeit zu beanspruchen.

Ein erster Ausgangspunkt bleibt meine eigene Kinoerfahrung mit der Eingangssequenz aus NIKITA von Luc Besson (F 1990). Eine Erfahrung, die schon sehr lange zurückliegt und trotzdem immer wieder als Anstoß für meine Überlegungen zu dynamischen Einstellungen auftaucht und re-aktiviert wird. NIKITA beginnt mit einer rasanten Kamerafahrt bzw. einem Kameraflug über regennasses Kopfsteinpflaster, in dem sich das Licht der Straßenlaternen diffus widerspiegelt.◀1 Die Kamera gleitet sehr dicht über das Kopfsteinpflaster und am Ende der Sequenz bremst sie auf Schrittgeschwindigkeit ab, schwenkt nach oben und folgt im Rücken von vier nebeneinander hergehenden Protagonisten dem filmischen Geschehen. Dieser in seiner visuellen Abstraktion zuerst etwas rauschhafte Flug über das Kopfsteinpflaster wirft den Zuschauer dann direkt in das Geschehen: den nachfolgenden Einbruch in eine Apotheke, der schief läuft und in einer wilden Schießerei mit der Polizei endet. Die Dynamik des nächtlichen Überflugs über das nasse Kopfsteinpflaster katapultiert uns direkt in die Geschichte des Films.

Ausgehend von diesem Beispiel lassen sich drei grundlegende Möglichkeiten der Einordnung solcher dynamischer Einstellungen diskutieren: Erstens gilt es zu hinterfragen, inwieweit diese audiovisuelle Dynamik eine narrative Einbindungsfunktion hat und uns – wie schon angedeutet – zielgerichtet in die kausale Ereigniskette der Erzählung führt. Zweitens ist festzustellen, dass es durch dynamische Einstellungen eine Sogwirkung in einen Film gibt, die jenseits narrativer Funktionen vorläufig mit Atmosphäre, Stil oder emotionale Einbindung bezeichnet werden kann.◀2 Anschließend an die Bestimmung der Affektarbeit bei Barthes lassen sich – drittens – die Effekte auf Seiten der Rezeption einordnen. Auf dieser Ebene treffen allgemeine Überlegungen zur kulturellen und medialen Tradierungen (z. B. ›Traum vom Fliegen‹ oder die gemeinsame Geschichte von Flugzeug und Kamera) mit individuellen Dispositionen (z. B. einem ›Medienkörpergedächtnis‹) zusammen.

Eine zusätzliche Einbindung des Zuschauers in NIKITA leistet die begleitende Filmmusik von Eric Serra (»Rico's Gang Suicide«), die sich langsam steigert und in der Anfangssequenz auf die folgenden narrativen Entwicklungen vorbereitet. In dieser Kombination von Kameraflug und Musik entsteht der Sog in den Film, der durchaus körperliche Effekte hat (ganz im Sinne von Barthes). Aber dieser Sog wird umgeleitet auf die nachfolgend einsetzenden narrativen Elemente. Fast könnte man sagen, dass eine Stimmung, eine Atmosphäre geschaffen wird, unter deren Eindruck die Zuschauer die kommenden filmischen Ereignisse interpretieren.

Wie ist die Filmmusik mit diesen dynamischen Aufsichten verbunden? Ergibt sich durch das Zusammenwirken z. B. eine Genrezuschreibung, eine Antizipati-

on der Filmstory, ein audiovisuelles Einschwingen auf den Rhythmus des Films? Und wieso erinnere ich mich an dieses Kinoerlebnis auch als körperliche Erfahrung? Gibt es ein ›Medienkörpergedächtnis‹, das sich bei ähnlichen Visualisierungen immer wieder aktiviert und trainiert wird?

Aus all diesen Fragen wird deutlich, dass dieses Zusammenspiel von Affekten, narrativer Konstruktion und audiovisuellem Erlebnis sich nicht auf einen Film und eine Kinoerfahrung reduzieren lässt. Die dynamischen Einstellungen und ihre Effekte sind Teil einer visuellen Kultur, die diese Kombination wiederholt einsetzt, sie als audiovisuelles Stilmittel nutzt und einer produktiven Rezeption zur Verfügung stellt.

## Sog

Die Anfangssequenz von *NIKITA* ist typisch für eine historische Phase der populären visuellen Kultur seit den achtziger Jahren, die ich mit ›Geschichten einfliegen‹ provisorisch umschrieben habe. Aus dem Dahingleiten über das nasse Kopfsteinpflaster wird ein Hineingleiten in die *story* von *NIKITA*. Es ist eine zielgerichtete Bewegung auf das erste Plotereignis zu, die durch den Soundtrack und den uns entgegen fliegenden Titelschriftzug verstärkt wird. Die Bestimmung von Ort und Zeit als einem vormals wichtigen Element der Exposition findet dabei nur nebenbei statt.

Ein berühmtes Gegenbeispiel der Filmgeschichte ist die Anfangssequenz von *TOUCH OF EVIL* (USA 1958, Orson Welles). In der ersten mehrminütigen Einstellung – einer Plansequenz – werden sowohl Charaktere entwickelt als auch Raum und Zeit der Handlung eindeutig festgelegt. Das erste Bild zeigt die Justierung der Zeitbombe, die am Ende der vierminütigen Einstellung explodieren wird, wodurch narrative Spannung aus der Differenz zwischen dem Zuschauerwissen und dem intrafilmischen Wissen der handelnden Figuren entsteht. Während zu Beginn von *TOUCH OF EVIL* die Geschichte nahezu unausweichlich auf die Explosion hinsteuert, sie in gewisser Weise deterministisch abläuft und den Zuschauer stark in diese narrative Teleologie drängt (den Zuschauer zum Komplizen macht), lässt die visuelle Abstraktion des ablaufenden Kopfsteinpflasters in *NIKITA* Raum für unterschiedliche Assoziationen und Emotionen auf Seiten des Publikums. Der Sog entsteht in *TOUCH OF EVIL* durch Konkretion und Teleologie: der schon geschilderte Aufbau von Suspense, die Fokussierung auf die Handlung und der darauf abgestimmte Musikeinsatz. ◀ Der Sog in *NIKITA* entsteht durch visuelle Abstraktion und die Affektarbeit der Rezeption sowie den damit verbunden assoziativen und emotionalen Effekten.

Mit einer strukturell ähnlichen Sequenz wie NIKITA beginnt LOST HIGHWAY (Frankreich/USA 1997, David Lynch). Die ersten beiden Filmminuten bestehen aus einer Einstellung, in der sich eine nächtliche Straße im Licht zweier Scheinwerferkegel abrollt. Die gelben Markierungen des Mittelstreifens sind mit den ebenfalls gelben *title credits*, die uns aus der Nacht entgegenfliegen, die einzige visuelle Abwechslung in dieser monotonen, fast abstrakten Einstellung. In Kombination mit dem Titelsong von David Bowie («I'm deranged») ergibt sich in LOST HIGHWAY ein offener Anfang des Films, der nur sehr allgemeine narrative Topoi wie »Reise in die Nacht« u. ä. aufruft. Die sich endlos abrollende Straße in der Nacht, der gelbe Mittelstreifen einer zentralperspektivischen Ausrichtung – wie sie auch aus Computerspielen bekannt ist –, die entgegenkommenden *title credits* und die Musikuntermalung mit David Bowie haben eher leicht hypnotische Funktionen, als dass sie auf eine konkrete Filmstory zusteuern.

Die Einstiegssequenzen von NIKITA und LOST HIGHWAY nutzen das Kino-Dispositiv aus und eröffnen mit ihren dynamischen Einstellungen nicht nur die Handlungsräume, sondern bieten vielmehr Erfahrungsräume für den Zuschauer an. Sie etablieren nicht einen zielgerichteten Narrationsablauf mit einem fast unausweichlichen Ende, sondern schaffen einen assoziativen, emotionalen und eventuell körperlich spürbaren Sog in das folgende Geschehen. Bei LOST HIGHWAY bleibt dieser Sog mehr oder weniger durch die verwirrende narrative Logik des restlichen Films erhalten; bei NIKITA dominiert nach der Anfangsequenz die auf Suspense ausgelegte Konstruktion der Narration. Aber welches Austauschverhältnis etabliert sich zwischen Zuschauer und Film in diesen ersten Minuten? Ebenso könnten wir einer *self-fulfilling prophecy* beiwohnen. Werden hier nur die Allgemeinplätze übers Kino in eine Ästhetik fürs Kino umgewandelt? Der »Sog« des Filmerlebens wird nachgestellt und die Zuschauer werden in die »Geschichte hineingez/sogen«. Ist »Geschichten einfliegen« einfach eine weitere visuelle Variation klassischer Suspense-Konstruktion? Oder vielleicht nur das nicht belegbare Gefühl, dass dieser Film meinen Geschmack trifft und somit eine unerklärliche Prädisposition für die Rezeption des Films schafft?

## Overview

Neben diesen zwar beschreibbaren, aber kategorial mit Begriffen wie »Stimmung«, »Atmosphäre« und »Affekt« nur ungenau zu fassenden Filmanfängen mit ihrem visuell-abstrakten Stil existieren ebenso jene Filme, in denen sehr viel eindeutiger Geschichten eingeflogen werden. *THE BIG LEBOWSKI* (USA/UK 1998, Joel Coen) beginnt mit einem Flug aus der Subjektivität einer Pflanze, *tumbleweed* (dt. Steppenläufer, lat. *Salsola tragus*), die als ›rollender Strauch‹ ein berühmtes Genre-Kennzeichen des Western ist. Aus der Perspektive des *tumbleweed* gleitet die Kamera in einer dynamischen Aufsicht über den kargen Boden einer Halbwüste. Diese Inszenierung erinnert noch an die bisher analysierten Filmanfänge, die durch die Aufsicht auf monotone Strukturen wenig zeitliche oder räumliche Orientierung bieten, aber dafür eine Sogwirkung entfalten.

Dazu kommt auch in *THE BIG LEBOWSKI* musikalische Untermalung. Der Country-Song »Tumbling Tumbleweeds« von *Sons of the Pioneers* unterstreicht die Western-Anspielung und gibt einen ersten Hinweis, aus wessen subjektiver Perspektive wir visuell über die Prärie ›torkeln‹. Der große Unterschied zu den vorherigen Beispielen ist die narrative Einbindung dieser dynamischen Einstellung durch eine Off-Stimme. Diese Off-Stimme begleitet uns zum Anfang der Geschichte, in dem sie Ort und Zeit sowie den Protagonisten des Films einführt. Die Hauptfigur, Jeff Lebowski, wird gleich zu Beginn von der Off-Stimme als »fella I wanna tell you about« vorgestellt. Der Ort wird am Ende der ersten (dynamischen) Einstellung des Films dadurch festgelegt, dass sich die Kamera in einem Schwenk nach oben vom Boden bzw. aus der Perspektive des *tumbleweed* löst und das ›Lichtermeer‹ von Los Angeles aus der Dämmerung auftaucht. Der Flug in geringer Höhe über die Halbwüste schließt mit der Panorama-Ansicht auf Los Angeles ab. Gleichzeitig benennt die Off-Stimme den Ort der Handlung: »They call Los Angeles the City of Angels«.

In den nächsten Einstellungen verfolgt die Kamera (unter anderem auch mit Parallelfahrten) das *tumbleweed* durch die nächtlichen Straßen von Los Angeles bis zum Pazifikstrand. Diese visuelle Dynamik wird in der folgenden Einstellung durch eine langsame Kamerafahrt an einem sehr langen Kühlregal eines Supermarkts entlang wieder aufgenommen. Während dieser Kamerafahrt wird der Zeitraum der Handlung durch die Off-Stimme bestimmt (»It [the story, R. A.] took place back in the early nineties – just about the time of our conflict with Sad'm and the Eye-rackies«) und die schon zuvor benannte Hauptfigur wird nun auch visuell eingeführt, in dem Jeff Lebowski am Ende des Kühlregals steht.

Das Einfliegen der Geschichte findet damit auf zwei Ebenen statt. Zum einen auf der Ebene der Off-Stimme des allwissenden Erzählers (einer später auch visuell auftauchenden Nebenfigur, die in einer weiteren Western-Anspielung als »The Stranger« bezeichnet wird) und der Ebene eines *tumbleweed*-Fluges nach und durch Los Angeles. Durch die Kombination beider Ebenen entsteht eine Dichte an *story*-Informationen, die unter anderem durch das redundante Zusammenspiel zwischen der visuellen Attraktion der dynamischen Einstellung und der auditiv erzählten Geschichte zustande kommt.

Neben dieser Anfangssequenz gibt es in *THE BIG LEBOWSKI* noch zwei Traumsequenzen, in denen die Hauptfigur einmal über Los Angeles und einmal über eine Bowling-Bahn fliegt. Besonders der Flug über Los Angeles bei Nacht spielt auf die Bedeutung von Flugträumen in den westlichen Kulturen an. Auch ohne weiter auf den Zusammenhang von Film und Traumdeutung eingehen zu wollen, lässt sich doch sagen, dass Flugträume in Filmen immer wieder aufgegriffen und visuell umgesetzt werden. Während sich die Traumdeuter von Artimidor bis Freud über die Aussagekraft dieser Träume nicht einig sind, lassen sich die ikonographischen Traditionen vom Fliegen und von Aufsichten vorsichtig formuliert als eine Geschichte des ›Höhergestellt-Seins‹ lesen. Dabei ist es erst einmal egal, ob es um weltliche oder geistige Überlegenheit geht, denn im Medium Film wird diese Tradition des ›Höhergestellt-Seins‹ mit den dynamischen Aufsichten weitergeführt.

Explizit wird diese Bedeutungsebene am Anfang von *VANILLA SKY* (USA 2001, Cameron Crowe), wenn wir im Traum des Protagonisten mitfliegen über New York zu seinem luxuriösen Apartment am Central Park. Auf der Tonspur sind nur die gedämpften Geräusche der Großstadt zu hören. Der Traum endet mit einer Autofahrt durch ein menschenleeres Manhattan – und die Übermachtenfantasie des Fluges somit im Horror des einsamen Individuums inmitten ›zivilisatorischer Größe‹.

Die dynamischen Aufsichten bestehen häufig aus dem Überfliegen urbaner Räume, das wir beispielsweise mit Google Earth am Computer selbst kontrollieren können (z. B. im Menü »Suchen« die Funktion »Anfliegen«). Während bei der Navigation in Google Earth eigene Interessen bei der Wahl des zu überfliegenden Geländes dominieren, bewirken die dynamischen Aufsichten in Film und Fernsehen eher einen Kontrollverlust und die Sensation, auf die ›Schienen‹ einer Emotion oder einer Erzählung gesetzt zu werden. Diese Form der Inszenierung des urbanen Raums als vertikale Erfahrungsebene findet sich in vielen aktuellen Filmen und Fernsehserien wieder.

Mit dem nächsten Beispiel, der Filmanfang von *AMERICAN BEAUTY* (USA 1999, Sam Mendes), eröffnen wir den Blick auf eine weitere Form einer eingeflo-

genen Geschichte. Neben dem allwissenden Erzähler, wie dem Fremden in *THE BIG LEBOWSKI*, wird auch der Ich-Erzähler in *AMERICAN BEAUTY* mit ähnlich strukturierten Visualisierungen des urbanen Raums vorgestellt. Die Drehbuchanweisung gibt die Art und Weise der Einführung der Hauptfigur, Lester Burnham, vor: »We're FLYING above suburban America, DESCENDING SLOWLY toward a tree-lined street [...] We're looking down at a king-sized BED from OVERHEAD«. <sup>4</sup> Über die Off-Stimme stellt sich die Hauptfigur selbst vor und gibt uns Ort und Zeitraum der Handlung an: »My name is Lester Burnham. This is my neighborhood. This is my street. This... is my life. I'm forty-two years old. In less than a year, I'll be dead«. In gewisser Weise vermischt sich mit dem Hinweis auf seinen zukünftigen Tod und dem nüchternen Stil seiner Vorstellung die Figur des Ich-Erzählers mit der eines allwissenden Erzählers. Mit dem Flug zu seinem Schlafzimmer wird der Überblick über das »suburbane Amerika« zu einem Einblick in den psychischen Zustand von Lester Burnham.

Die Einstellung am Anfang von *FIGHT CLUB* (D/USA 1999, David Fincher) geht den umgekehrten Weg mit einer Achterbahnfahrt von den Gehirnzellen des Protagonisten Jack über den Lauf der in seinem Mund steckenden Pistole bis zum Ausblick aus dem 31. Stock eines Hochhauses auf eine »Landschaft« weiterer Hochhäuser. Der Ich-Erzähler beginnt mit dem Satz: »People were always asking me, did I know Tyler Durden«. Dieses Zoomen von Mikro zu Makro in der Anfangssequenz von *FIGHT CLUB* transportiert den Zuschauer einerseits ziemlich abrupt in das Ende der Geschichte hinein, von dem aus sich der Plot des Films dann entwickelt; andererseits werden der Ich-Erzähler und sein Alter Ego Tyler Durden als psychische Dualität präsentiert.

In gewisser Weise geht es in all diesen Filmanfängen um Überblicksvorstellungen, die einen Verstehensprozess in Gang setzen sollen. Dieses Verstehen ist als eine audiovisuelle Plausibilisierungsstrategie inszeniert, die uns Einblicke in eine Narration, in eine Psyche und Emotion oder in die Beschaffenheit unserer Welt liefern soll. Die dynamischen Einstellungen sind immer Übersichten, wie sie jenseits des Films oder des Fernsehens als Beobachterpositionen hervorgehoben werden.

Ein Beispiel hierfür findet sich in dem Buch *Der Overview-Effekt* von Frank White aus dem Jahre 1987 (1989 deutsche Ausgabe), in dem er die Raumfahrt, trotz des Challenger-Unglücks im Jahr zuvor, als das Zukunftsprojekt der Menschheit beschreibt. Hauptsächlich geht es bei White um den Übersichtseffekt, den die Raumfahrt in Bezug auf die Erde als globale Entität hervorgerufen hat. Aber in seinem ersten Kapitel gründet er sein Interesse an diesem Thema in eigenen Erfahrungen als Flugpassagier und er kommt zu folgender Schlussfolgerung:



»Mentale Prozesse und Anschauungen über das Leben sind untrennbar vom physikalischen Standort. [...] Für die Menschen im Flugzeug ist die Botschaft, die Wissenschaftler, Philosophen, spirituelle Lehrer und Systemtheoretiker uns schon seit Jahrhunderten zu vermitteln suchen, ganz eindeutig: Alles hängt mit allem zusammen, jeder Teil ist Untersystem eines größeren ganzen Systems« (White 1989, 22).

Die orbitale Beobachterposition und die dadurch erlangte Übersicht setzen nach White einen Verstehensprozess in Gang. White nutzt diese Plausibilisierungsstrategie, um seine folgenden Thesen zu begründen.

Im Science-Fiction-Film *Code 46* (UK 2003, Michael Winterbottom) dient der Blick aus dem Flugzeugfenster zuerst der emotionalen Einbindung. Zu Beginn von *Code 46* fliegen wir eine Minute über trostlose Landschaften der Zukunft, bevor diese Aufsicht an den aus dem Flugzeugfenster blickenden Protagonisten, William Geld, zurückgebunden wird. In diesem Moment wird der ›körperlose‹ Überflug Teil einer Bildrhetorik, die uns in die Psyche des Protagonisten einführen will.

Aber nur aus der Beobachterposition des ›Höhergestellt-Seins‹ bewahren die Zuschauer – und mit ihnen William Geld, Lester Burnham oder Jack – die Übersicht über die ›mentalen Prozesse und Lebensanschauungen‹, die sich in den Narrationen dieser Filme begegnen.

Aus einer ästhetischen Perspektive könnten wir die dynamischen Einstellungen mit Begriffen wie »Atmosphäre« oder »Look« beschreiben, die als eher unwissenschaftlich klassifizierte Kategorien kaum in der Medienanalyse verwendet werden. Aber die Atmosphäre oder der Look eines Films steht in einer multilateralen Beziehung zur narrativen Entfaltung der Filmstory, ohne dass sie in dieser narrativen Funktionalität aufgehen. In den ersten Einstellungen von *The Forgotten* (USA 2004, Joseph Ruben) wird diese Beziehung beispielhaft deutlich, wenn aus einem zielgerichteten Flug (in Aufsicht) über die Upper New York Bay ein suchender Flug über die Straßenschluchten von Manhattan wird. Diese desorientierte Suche der Kamera korreliert mit der Suche der Mutter nach ihrem angeblich eingebildeten Sohn in der Filmstory. Über eine visuelle Erfahrung werden wir auf eine Geschichte eingestimmt, die das Motiv der Suche aufgreift.

## Establishing

Im Fernsehen werden dynamische Aufsichten in den letzten Jahren immer häufiger eingesetzt und ersetzen den klassischen *establishing shot*. Der *establishing shot* zeigt oft Außenansichten von Gebäuden, in denen die Handlung in der folgenden Einstellung stattfindet. In dem sich historisch wenig veränderten Format der Sitcom lässt sich zudem die Serialität dieser *establishing shots* bis zu aktuellen Produktionen nachvollziehen. Immer wieder wird der Handlungsort, meist ein Einfamilienhaus oder Bürogebäude, in einer Außenansicht gezeigt und die Titelmelodie kurz angespielt. Dies geschieht selbst dann, wenn der Handlungsort nicht gewechselt hat.

In neueren Prime Time-Serien wird beim Übergang von einem Handlungsraum zum nächsten dagegen häufiger ein Überflug über die Stadt gezeigt. Dabei geht es allerdings weniger um eine Orientierung in der Stadt, stattdessen treten unbestimmte Eindrücke der Stadt selbst in den Vordergrund. Unterstützt werden diese Eindrücke durch den Soundtrack der Fernsehserie.

Die Bedeutung des Soundtrack in Fernsehserien führt uns zurück ins Jahr 1984, zu einem weiteren Anfang einer Geschichte dynamischer Aufsichten und zur mittlerweile für ihren Musikeinsatz klassischen Fernsehserie *MIAMI VICE*. Auch im Medium Fernsehen werden Geschichten eingeflogen. Und im Sinne der Thematisierung dynamischer Einstellungen ist Pilot nicht ganz zufällig die Bezeichnung der ersten Folge eines seriellen Formats. In der Introsequenz des Piloten zu *MIAMI VICE* (Titel der Serienepisode: *BROTHER'S KEEPER*) finden wir ähnliche abstrakte visuelle Elemente wie in *Nikita* wieder. Die Musik rückt noch mehr in den Vordergrund und wird zum Markenzeichen von *MIAMI VICE*. Die dynamische Aufsicht im Intro von *MIAMI VICE* zeigt die schnell nach unten weg gleitende Wasseroberfläche des Ozeans. Vermittelt durch die Geschwindigkeit, den Tiefflug und die Wasseroberfläche wird diese dynamische Aufsicht unmittelbar mit einem Helikopterflug verknüpft. Damit eröffnet sich ein weites Feld an medienhistorischen Überlegungen zu Visualisierungen vom Fliegen: Ballonfahrten und Fotografie, Krieg und Kino usw.; also alles, was Peter Weibel (1987) einmal den »orbitalen Blick« nannte. Diese Kultur- und Mediengeschichte soll an dieser Stelle nicht weiter vertieft werden, bildet aber ein Rückgrat meiner Überlegungen zu dynamischen Einstellungen.

Ein Vorläufer der Introsequenz von *MIAMI VICE* ist *MAGNUM P.I.* von 1980. In der Introsequenz von *MAGNUM P.I.* gibt es ebenfalls dynamische Aufsichten von Wasseroberflächen, nur diesmal von pazifischen. Im Unterschied zu *MIAMI VICE* ist in *MAGNUM P.I.* der Helikopter und sein Pilot, T. C. Calvin, jedoch Bestandteil und aktives Element der Serienerzählung. Die dynamischen Aufsichten wer-

den durch die Aufnahmen von T. C.s Helikopter und in einer Einstellung durch den im Helikopter fotografierenden Magnum zumindest teilweise auch narrativ plausibilisiert. In MAGNUM P.I. übernehmen der Helikopter und die durch ihn ermöglichten Auf- und Übersichten immer wieder narrative Funktionen in diversen Serienepisoden.

Noch sehr viel stärker als in MAGNUM P.I. montiert die Introsequenz von MIAMI VICE visuelle Schnipseln des Handlungsortes (Miami) in die dynamischen Aufsichten der Ozeanoberfläche. Beispiele für die eingeblendeten visuellen Stereotype von Miami sind Palmen, Flamingos, *beach girls*, Pelota Spieler, Pageei, Rolls Royce, Touristen am Swimming Pool, Hunderennen usw.

Dieses visuelle Lokalkolorit steht im Kontrast zu dem Flug über den Ozean. In gewisser Weise lässt sich die deutliche Trennung des Fluges vom visuellen Lokalkolorit als ein Übergangsphänomen deuten: Die eingestreuten Szenen würden durchaus auch ohne den Ozeanflug als Intro funktionieren. Doch diese Form der visuellen Collage erlaubt eine Verknüpfung der nicht-narrativen Sensation des rasanten Hubschrauberfluges mit der Einführung des Handlungsortes. Mit dieser Kombination werden wir auf das Genre der Actionserie eingestimmt und gleichzeitig mit dem ›Flair‹ von Miami vertraut gemacht.

Vergleicht man nun diese Serienintros der Achtzigerjahre mit aktuellen US-amerikanischen Serien, erkennt man eine deutliche Steigerung des atmosphärischen und stilistischen Einsatzes im Verhältnis zu den narrativen Elementen. Diese gegenwärtigen Entwicklungen lassen sich beispielsweise am Intro der aktuellen Serie WITHOUT A TRACE (2002) zeigen. Hier gibt es zwar nicht das typische New Yorker Lokalkolorit, aber es werden durchaus dynamische Auf- und Ansichten der Stadt mit Elementen aus der Serie wie der Vorstellung der Protagonisten, des Themas und wiederkehrender Visualisierungen vermischt.

Dynamischen Aufsichten von New York ersetzen auch in den Serienepisoden von WITHOUT A TRACE den klassischen *establishing shot*. Immer wieder werden bei Ortswechsel kurze Flüge über die New Yorker Skyline eingestreut. Der Handlungsort bleibt dabei sehr unbestimmt, einzig die Handlungszeit wird grob durch die jeweiligen natürlichen Lichtverhältnisse angezeigt. Die narrativen Funktionen dieser *inserts* sind demnach gering und trotzdem sind sie mit Bedeutungen aufgeladen. Etwa durch die farblich zurückhaltende Gestaltung, die den Eindruck einer düsteren Großstadt, eines Molochs, hervorruft. Eine andere Bedeutungsebene liegt in der Gleichsetzung der Hochhäuser von Manhattan mit New York, also in der televisuellen Umsetzung einer Stadtarchitektur:

»Der optisch aufgeladene Blick, etwa auf Hochhäuser, produziert auf diesem Wege die Vorstellung von der modernen Großstadt als ›natürlichem‹ Ort der industriellen Vernunft und Herrschaft über Natur« (Prigge 1995, 81).

Die Bedeutungsebene der Inszenierung der Großstadt als Ort der Vernunft lässt sich noch deutlicher in der Fernsehserie CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION (2000) und Ihren Spin-Offs CSI: MIAMI (2002) und CSI: NEW YORK (2004) herausarbeiten. Alle drei Serien zeichnen sich – neben den schon bei WITHOUT A TRACE vorhandenen dynamischen Ansichten der jeweiligen Städte – durch den steten Triumph der forensischen Wissenschaft über menschliche Schwächen und Triebe aus. Die hoch technisierten Labore der Wissenschaftler und ihre daraus gewonnenen ›vernünftigen‹ Argumente sind den Körperspuren hinterlassenden Tätern stets überlegen.◀5

Wenn demnach in der Fernsehserie CSI die dynamischen Aufsichten von Las Vegas, Miami und New York fast völlig frei von narrativen Funktionen sind, dann schließt das andere Bedeutungsebenen keineswegs aus. Die dynamischen, urbanen *establishing shot* haben mehr eine mythische Funktion. Indem sie noch ganz grob Zeit und Ort der Handlung vermitteln, haben sie zwar noch die Funktion eines klassischen *establishing shot*, sie erfüllen diese Funktion jedoch nicht mehr in klassischer Weise. Auf einer mythischen Bedeutungsebene etablieren sie eher einen epistemologischen Raum, in dem die forensische Wissenschaft mit je lokalem Einschlag ihrem Geschäft nachgehen kann. Die dynamischen Aufsichten auf die Stadt finden dabei ästhetischen und strukturellen Anschluss an den allgemeinen Stil der CSI-Serien. Eine generelle Dynamisierung des Kamerastils und damit des Looks dieser Fernsehformate lässt sich feststellen. Einzelne Elemente des Looks sind z. B., dass die Kamerabewegung der dynamischen Aufsicht in der nächsten Einstellung aufgenommen und weitergeführt wird, dass die Charaktere sich dem atmosphärischen Lokalkolorit der Stadtaufnahmen anpassen oder dass die Licht- und Farbgebung der *mise en scène* durchgängig die Handlungsorte charakterisiert. Es geht eher um das »Gefühl« Las Vegas, Miami oder New York, als um fiktive oder reale räumliche Bezüge.

Der Soundtrack unterstützt dieses *feeling* zum einen durch unbestimmte, ›diagetische‹ Geräusche wie Straßenlärm oder Helikoptergeknatter. Zum anderen sind die dynamischen Aufsichten manchmal mit Musik unterlegt.◀6

## Orbit

In diesem kurzen Essay wird mit der Thematisierung von dynamischen Einstellungen ein bisher weitgehend unbeachtetes Gegenstandsfeld aus einem medienübergreifenden Orbit umkreist. Diese Phänomenebene quer zu klassischen Mediengrenzen eröffnet die Möglichkeit, ein Element aktueller visueller Kultur zu beschreiben und zu analysieren. Dabei wird die medienspezifische Produktions- und Rezeptionssituation keineswegs vernachlässigt. Das ›Medienkörpergedächtnis‹ wird vom Kino sicher anders angesprochen als vom Fernsehen oder vom Computerspiel. Trotzdem lassen sich bei den Verfahren der Affekterzeugung oder den diskursiven Effekten der orbitalen Beobachterposition über alle audiovisuellen Medien hinweg ähnliche Phänomene feststellen. Damit treten die medial durchaus unterschiedlichen Narrationslogiken und die mit ihnen entwickelten Terminologien etwas in den Hintergrund. Besonders an den visuell abstrakten Filmanfängen und den dynamischen Stadtansichten neuerer Fernsehserien hat sich gezeigt, dass die mit den unscharfen Begrifflichkeiten wie »Atmosphäre« oder »Look« beschriebenen Effekte durchaus Relevanz besitzen, dass die noch ausstehende Theorie- und Begriffsarbeit lohnend ist. Die dynamischen Einstellungen als Elemente visueller Kultur zu begreifen, ermöglicht die Sondierung visueller Traditionen und Kontexte, wie ich sie am Beispiel der Inszenierung urbanen Räume durch Aufsichten oder der orbitalen Erzählerposition angedeutet habe. Visuelle Kultur, so wie ich sie verstehe, beginnt mit einer Beschreibung des aufgefundenen Phänomens und überlegt sich dann Wege einer theoretischen und begrifflichen Erfassung.

## Anmerkungen

- 01▶ Luc Besson verwendet immer wieder ähnliche Flüge als Anfangssequenz seiner Filme. Ein weiteres Beispiel findet sich im Film *LE CINQUIÈME ÉLÉMENT* (F 1997), der mit einem sehr dichten Überflug über ein Meteoritenfeld beginnt.
- 02▶ Diese Einbindung unterscheidet sich von der Verfremdungs- und Exzesskategorie des Formalismus und Neo-Formalismus, in dem sie nicht auf ein Außen oder eine Reflexion im extra-narrativen Raum zielt, sondern einen weiteren Aspekt der Immersion thematisiert.
- 03▶ Das Ticken der Zeitbombe zu Beginn der Einstellung wird von der Filmmusik aufgenommen und ist ein wichtiges Spannungselement. Am Ende der Plansequenz können auch die Zuschauer der Beifahrerin des kurz darauf explodierenden Wagens zustimmen: »I got this ticking noise in my head«.

- 04 ▶ [http://www.dailyscript.com/scripts/AmericanBeauty\\_final.html](http://www.dailyscript.com/scripts/AmericanBeauty_final.html) (zuletzt gesehen: 30.1.2007).
- 05 ▶ In den Krimiserien vor CSI wurden Körperflüssigkeiten den Tätern seltener zum Verhängnis.
- 06 ▶ Dieser dynamische Kamerastil und die dynamischen Aufsichten könnte man nach dem Produzenten von CSI und WITHOUT A TRACE als Jerry-Bruckheimer-Stil bezeichnen. Aber auch jenseits der von ihm produzierten Fernsehserien wird man fündig: z. B. in ALLY McBEAL (1997) noch in einer Mischform mit klassischen *establishing shots* oder in CROSSING JORDAN (2001).

## Literatur

**Barthes, Roland** (2006) Beim Verlassen des Kinos. In: Ders.: Das Rauschen der Sprache. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 376-380.

**Bordwell, David** (1997) Modelle der Raumin szenierung im zeitgenössischen europäischen Kino. In: Zeit, Schnitt, Raum. Hrsg. v. Andreas Rost. Frankfurt a. M.: Verlag der Autoren, S. 17-42.

**Prigge, Walter** (1995) Mythos Architektur. Zur Sprache des Städtischen. In: Mythos Metropole. Hrsg. v. Gotthard Fuchs, Bernhard Moltmann und Walter Prigge. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 73-86.

**Weibel, Peter** (1987) Der orbitale Blick. In: Die Beschleunigung der Bilder in der Chronokratie. Hrsg. v. Peter Weibel. Bern: Benteli, S. 82-87.

**White, Frank** (1989) Der Overview Effekt. Bern, München, Wien: Scherz.