
Den Figuren beim Schauen zuschauen, circa 1915

Kristin Thompson

Unser Buch *The Classical Hollywood Cinema: Film, Style and Mode of Production to 1960* erlebte 2010 seinen 25. Geburtstag. David Bordwell, Janet Staiger und ich haben es in den frühen 80ern geschrieben. Es kam 1985 bei Routledge & Kegan Paul in Zusammenarbeit mit Columbia University Press heraus und ist seitdem kontinuierlich im Buchhandel lieferbar. Wir beschlossen, dass eine kleine Feier am Platz sei, und taten uns erneut zusammen, um ein paar Gedanken zu unserem Buch zu Papier zu bringen: Was andere dazu gesagt haben, welche Themen wir behandelt und welche ausgelassen hatten (und warum) und in welche Richtung sich unsere Gedanken seit 1985 bewegt haben.

Bei dieser Gelegenheit habe ich auch einen Abschnitt meines Kapitels zum *Continuity Editing* noch einmal durchdacht und dargelegt, wie ich diese Passage formuliert hätte, wenn ich damals gewusst hätte, was ich heute weiß. Das Folgende ist ein Ausschnitt aus dem so entstandenen Text.¹

Eine Rückkehr zu Epes Winthrop Sargent

Aus anderem Anlass habe ich neulich mein Dossier mit Fotokopien zum Thema ›Continuity‹ wieder hervorgeholt. Ich stieß auf einen kurzen Text aus der Feder eines frühen Experten, der auf einen Aspekt der klassischen Montage verweist, den ich seinerzeit zwar erkannt, aber nicht ausreichend behandelt hatte.

Der Experte war Epes Winthrop Sargent, den wir in *The Classical Hollywood Cinema* immer wieder mit Gewinn herangezogen haben. Er

1 Als Ganzes ist er unter www.davidbordwell.net/essays/classical.php zu finden.

stellte eine Autorität in puncto Drehbuchschreiben dar, veröffentlichte regelmäßig die Kolumne «The Photoplaywright» für die Zeitschrift *The Moving Picture World* und schrieb eines der damals besten Handbücher, *The Technique of the Photoplay*, das drei Auflagen erfuhr (1912, 1913 und 1916).

In einer seiner Spalten widmet sich Sargent Anfang 1915 dem Thema «Cutting Back» – ein Terminus, der sich offenbar auf ein Auflösungsmuster bezog, bei dem ein Schauplatz in Teilbereiche mit je eigenem Kamerastandpunkt zerlegt wird, die dann in der Montage alternierend zum Zuge kommen. Ob es sich bei diesen Schauplätzen um unterschiedliche Räume handeln musste, ist nicht ganz klar. Hätte sich zum Beispiel bereits eine Schuss/Gegenschuss-Passage zwischen zwei Figuren, die nur ein paar Meter auseinander stehen, als Cut-Back qualifiziert? Ich bin nicht ganz sicher, auch wenn es sich in Sargents Beispiel, das ich gleich zitieren werde, tatsächlich um eine Schuss/Gegenschuss-Auflösung handelt; allerdings befinden sich die Figuren in einiger Distanz zueinander, im gegebenen Fall sind sie mehr als zehn Meter voneinander entfernt. Übrigens scheint sich der Terminus «Cut-Back» auch auf die Parallelmontage bezogen zu haben.

Um junge Drehbuchautoren mit dem Prinzip dieser Montageform vertraut zu machen, entwarf Sargent eine hypothetische Szene. Dass sie klischiert und ein bisschen albern daherkommt, war ihm bewusst, doch sie genügte, um das Prinzip zu illustrieren. Ein Aspekt des kleinen Segments, das er in einzelne Einstellungen (oder «Szenen», wie man damals sagte) auflöste und durchnummerierte, sprang mir ins Auge. 1915, zwei Jahre bevor das Continuity-Editing sich wirklich durchgesetzt hatte und zur nahezu universellen Praxis im amerikanischen Film avanciert war, trug fast jede Einstellung zum Raumverständnis der gesamten Sequenz bei, indem sie suggerierte, wie die örtlichen Verhältnisse sich verhielten. Das geschah, indem die meisten Einstellungen entweder klarstellten, wohin eine Figur blickte (durch sogenannte *eyeline matches* oder durch Schuss/Gegenschuss), oder erkennen ließen, in welche Richtung sie sich aus dem Bild bewegen würde. Im Folgenden zitiere ich Sargents gesamtes Beispiel, das offenbar für blutige Anfänger bestimmt war. In der Einstellungsliste habe ich alle Hinweise auf Blickrichtungen kursiviert und die Figurenbewegungen durch Unterstreichung hervorgehoben.

Das «Cutting-Back» scheint eine der Hauptschwierigkeiten zu bilden, mit denen Anfänger zu kämpfen haben, und doch ist diese Technik ziemlich simpel, sobald man den Mechanismus einmal verstanden hat.

Man stelle sich vor, dass Bill von einer Klippe gestürzt ist und Lottie ihn mit einem Seil wieder hochzuziehen sucht. Natürlich könnte sie dies im wirklichen Leben nur mithilfe einer Winde bewerkstelligen, aber das tut hier nichts zur Sache. Der Neuling würde die Szene etwa wie folgt konzipieren:

Einstellung 19 – Klippe – Bill verletzt am Fuß der Klippe liegend – Lottie blickt von oben auf ihn herab – bittet ihn, Geduld zu haben – holt ein Lasso von Bills Sattel – lässt es nach unten ab – Bill schlingt es sich unter den Achseln durch – sie zieht ihn ein Stück hoch – ist erschöpft – hält inne, um in die Hände zu spucken – Bill stürzt erneut ab – stirbt.

Wir stellen uns eine hübsche, leicht zu erklimmende Klippe vor, nicht viel höher als zehn Meter. Wollte man die Szene in einem Zug durchdrehen, so müsste die Kamera weit entfernt stehen, um gleichzeitig den oberen und den unteren Schauplatz im Blick zu halten – selbst auf einer großen Leinwand wären die Figuren sehr klein, so dass die Zuschauer weder ihre Mimik erkennen könnten noch die Details der Handlung. Mithilfe des Cutting Back kann man jedoch jeweils alle Einzelheiten abbilden und zugleich suggerieren, wie hoch die Klippe ist. Die Schnittfolge sähe etwa folgendermaßen aus:

- 19 – Fuß der Klippe. Bill am Boden – offenbar schwer verletzt.
- 20 – Oben auf der Klippe – Lottie tritt vorsichtig an den Rand des Abgrunds – *schaut herunter*.
- 21 – Fuß der Klippe – Bill hört Lottie – *schaut hinauf* – ruft.
- 22 – Oben auf der Klippe – Lottie beugt sich vor – ist verzweifelt – ratlos – hat eine Idee, rennt aus dem Bild.
- 23 – Nähere Umgebung von Einstellung 20 – Bills und Lotties Pferde sind angepflockt – Lottie rennt ins Bild – reißt ein Lasso von Bills Sattelknauf – rennt aus dem Bild.
- 24 – Oben auf der Klippe – Lottie rennt mit Lasso ins Bild – wirft das Seilende über den Abgrund.
- 25 – Fuß der Klippe – Lasso gleitet von oben ins Bild. Bill ergreift es – beginnt, es um seine Brust zu schlingen.
- 26 – Oben auf der Klippe – Großaufnahme von Lottie, die Bill *beobachtet* – ihr Gesicht drückt Panik aus.
- 27 – Fuß der Klippe – Bill hat sich das Lasso umgelegt – gibt ein Signal – schwebt langsam aus dem Bild.
- 28 – Oben auf der Klippe – Lottie zieht am Seil – ihre Kräfte schwinden – sie hält inne – atmet schwer – fürchtet zu versagen.

- 29 – «Flash» [sehr kurze Einstellung] von Bill, der am Seil in der Luft schwebt – Zwischenschnitt in den Himmel oder Andeutung großer Höhe.
30 – Oben auf der Klippe – Lottie hat neue Kräfte gesammelt – rafft sich wieder auf – lässt das Seil los, um in die Hände zu spucken – es springt aus dem Bild – Lottie begreift, was geschieht.
31 – Fuß der Klippe – ein Dummy stürzt ins Bild – Schnitt.
32 – Oben auf der Klippe – Lottie *schaut hinunter* – ruft.
33 – Fuß der Klippe – Bill liegt reglos da – tot.
34 – Oben auf der Klippe – Lottie erkennt, dass es vorbei ist – geht ab.

Das sind 16 Einstellungen anstelle von einer, aber die Handlung dauert kaum länger als in der skizzierten Plansequenz, und die dramatische Spannung hat deutlich zugenommen (Sargent 1915, 1757; Herv. K.T.).

Diese simple Sequenz illustriert, wie das Cutting-Back funktioniert: durch eine Montage von Einstellungen, die zwischen Oben und Unten hin und her schneidet.

Abgesehen von Anfang und Ende dieser kurzen Handlung gibt es nur zwei Einstellungspaare, in denen weder ein Blick- noch ein Bewegungshinweis erfolgt. Nr. 28 und 29 sind privilegiert, weil sie den Grund für die Katastrophe enthalten: Wir müssen uns auf Lotties Tun konzentrieren, um ihre wachsende Verzweigung zu verstehen, und die kurze Einstellung von Bill signalisiert, was ihn erwartet, wenn sie scheitert. In der Tat betont Sargent, dass die Sequenz in eine Reihe von näheren Aufnahmen aufgelöst werden muss, um genau dies zu erzielen: dass wir den Ausdruck auf den Gesichtern und «die Details der Handlung» erkennen können.

Dies entspricht in etwa dem Argument, das ich in Kapitel 16 unseres Buches geführt habe: dass das Continuity-Editing nach und nach die Plansequenz ersetzte, weil die Filmemacher feststellten, dass sich die Handlung den Zuschauern so besser erschloss. Individuelle Mimik und Einzelheiten der Aktion ließen sich genau dann aus größerer Nähe hervorheben, wenn sie für das Verständnis der Handlung wesentlich waren.

Dem Interesse der Figuren folgen

Als ich Sargents Beispiel erneut las, wurde mir klar, dass hier noch eine weitere Facette im Fluss der Handlung ins Spiel kommt, die ich in *The Classical Hollywood Cinema* nicht hinreichend behandelt hatte: Die Nahaufnahme bindet unseren Blick an den der Charaktere. Weil vor allem sie es sind, die das Kausalgefüge der Handlung weitertreiben, wollen wir sehen, was sie sehen, und verstehen, wie sie darauf reagieren. Ich habe damals diesem Gedanken lediglich einen Absatz gewidmet, und zwar am Ende meiner Ausführungen zur Entwicklung des analytischen Schnitts:

Das Ausmaß, in dem sich das klassische Kino auf Point-of-View-Einstellungen, Blickstrukturen und Schuss/Gegenschuss-Muster verlassen hat, spiegelt seine allgemeine Orientierung an der Psychologie der Figuren. Wie im ersten Teil dieses Buches betont, ergibt sich die klassische Narration meist aus der Geschichte selbst, und zwar häufig, indem wir nachvollziehen, wie sich die Aufmerksamkeit der Charaktere verlagert: Wir bemerken oder konzentrieren uns auf Objekte, auf die uns die Blicke der Figuren hinweisen. In der Konstruktion räumlicher Anschlüsse arbeiten Point-of-View, Blickstrukturen und Schuss/Gegenschuss nicht unabhängig voneinander; vielmehr funktionieren sie im Verbund innerhalb des übergeordneten Systems von Logik, Zeit und Raum. Sie garantieren, dass die psychologische Motivation auch die mechanische Verbindung der Einstellungen leitet. Als Ergebnis bleibt das System der Logik dominant (Bordwell/Staiger/Thompson 1985, 210).

Stimmt alles, und doch denke ich heute, dass ich ein bisschen mehr Zeit auf das Prinzip der Aufmerksamkeitsverlagerung hätte verwenden sollen, statt mich so intensiv auf jene narrativen Mittel einzulassen, die im Dienste der Kontinuität und damit der Klarheit stehen.

In meinem Aufsatz «Closure within a Dream? Point of View in LAURA» (Thompson 1988 [1978]) habe ich mich eingehender mit dem Konzept der Aufmerksamkeitsverlagerung der Charaktere und ihren Reaktionen beschäftigt, das uns stets fasziniert hat. Dort habe ich den Terminus «räumliche Anbindung» [*spatial attachment*] von Boris Uspensky entlehnt, um Situationen zu beschreiben, in denen bestimmte Einstellungen nicht den Point-of-View einer Figur repräsentieren, sondern uns systematisch so nah bei den Figuren halten, dass wir uns dauernd auf ihren Informationsstand und ihre Gefühle konzentrieren. Ich beschreibe an dieser Stelle, mit welchen Verfahren das Continuity-System diese Konzentration erreicht (vgl. *ibid.*, 174f). Der Fokus auf

die fluide Sicht und die Gedanken der Figuren wird dort mit dem üblichen Ausdruck der «Identifikation» bezeichnet.

Heute glaube ich, ich hätte die zunehmende Bedeutung der Aufmerksamkeitsverlagerung als Parallelentwicklung zum etwa gleichzeitigen Funktionswandel der Zwischentitel behandeln müssen: weg vom expositorischen Erklären und hin zu den Dialogen. In Bezug auf die Zwischentitel habe ich in *The Classical Hollywood Cinema* den Umbruch in den Zehner Jahren von deren primär expositorischer Funktion zur Dialogwiedergabe betont (1985, 183–89). Dies hatte unter anderem das Ziel, den Vorgang der Narration weniger offensichtlich zu machen, indem die Informationen über die Story nun von den Charakteren zu kommen schienen statt von einer kommentierenden, allwissenden, nondiegetischen Instanz.

Erklärende Zwischentitel sind gemeinhin viel deutlicher als Ausdruck einer solchen Instanz spürbar als beispielsweise Zwischenschnitte aus der Totalen eines Zimmers zu einem Objekt auf dem Tisch. Wenn niemand innerhalb der Szene zum Tisch blickt, ist die Motivation des Schnitts allerdings weniger sinnfällig; denn nun ist es eine offenkundige narrative Instanz, die uns auf das Objekt hinweist. Im Unterschied zum Zwischentitel bleibt die eingeschobene Detailaufnahme aber wenigstens innerhalb des diegetischen Raums und fügt sich mehr oder weniger in den allgemeinen Fluss der Informationen ein, die von Seiten der Charaktere ergehen. Jedenfalls aber erwecken beide, sowohl Dialog-Zwischentitel wie Blicke der Figuren, den Anschein, als entspringe die Erzählung unmittelbar der Geschichte selbst.

Heute, im Rückblick nach 25 Jahren und nach Sichtung von hunderten weiterer amerikanischer Stummfilme scheint unsere Einschätzung der historischen Entwicklung des Continuity-Systems grundsätzlich bestätigt.

Aus dem Amerikanischen von Christine N. Brinckmann

Literatur

- Bordwell, David/Staiger, Janet/Thompson, Kristin (1985) *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York/London: Columbia University Press/Routledge & Kegan Paul.
- Sargent, Epes Winthrop (1912) *The Technique of the Photoplay*. New York: Moving Picture World.
- (1915) The Photoplaywright. In: *Moving Picture World* 23,12 (20. März 1915), S. 1757.
- Thompson, Kristin (1988) Closure within a Dream? Point of View in LAURA [1978]. In: Dies.: *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton: Princeton University Press, S. 162–194.
- Uspensky, Boris (1973) *A Poetics of Composition: The Structure of the Artistic Text and Typology of a Compositional Form* [1970]. Berkeley: University of California Press.