

Kerstin Volland

Die Ästhetik der ‚RaumZeit‘. Zeitoptik in der MATRIX-Trilogie.

2005

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14424>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Volland, Kerstin: Die Ästhetik der ‚RaumZeit‘. Zeitoptik in der MATRIX-Trilogie.. In: Thomas Barth, Christian Betzer, Jens Eder u.a. (Hg.): *Mediale Spielräume*. Marburg: Schüren 2005 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 17), S. 117–125. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14424>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Kerstin Volland

Die Ästhetik der ‚RaumZeit‘. Zeitoptik in der *Matrix*-Trilogie.

Filmkunst ist Zeitkunst, denn ein grundlegendes Prinzip des Films ist die Bewegung in der Zeit. Der Film ist in der Lage, Zeit aufzuzeichnen und ein temporales Kontinuum auf die Leinwand zu projizieren. Doch damit ist sein Potential nicht erschöpft. Der Film erschließt einen Raum, in dem unterschiedlichste Facetten der Zeit sinnlich erfahrbar werden. Er fungiert als Medium der Zeitgestaltung, das aufgrund seiner technischen, narrativen und optischen Möglichkeiten eine Vielzahl zeitlicher Impressionen zu erzeugen vermag: rasante, melancholische oder verstörende. So begegnen uns in den *Matrix*-Filmen von Larry und Andy Wachowski Formen der Zeitästhetik, die irritieren, indem sie veranschaulichen, was unser Alltagsverständnis der Zeit zwar unterstellt, aber verdeckt: eine räumliche Logik.

Der räumliche Charakter der alltäglichen Zeitidee und seine ästhetische Radikalisierung in der *Matrix*-Trilogie sind Gegenstand dieses Beitrags. Ich beziehe mich dabei auf Überlegungen Henri Bergsons, der sich intensiv mit der Raumverwandtschaft der alltäglichen Zeitauffassung auseinandergesetzt hat. Interessanterweise zog Bergson zu diesem Zweck die Analogie von Zeit und Film heran. Entlang dieser Analogie werde ich mich mit zwei zeitästhetischen Darstellungsformen beschäftigen: Der ‚Bullet-Time‘ und dem ‚kubistischen Geschwindigkeitseffekt‘. Zunächst aber sei Bergsons Bestimmung von Raum und Zeit vorausgeschickt.

1. Dauer, Raum und homogene Alltagszeit

Nach Bergson liegt das wahre Wesen der Zeit in fortlaufender Bewegung und kontinuierlicher Veränderung. Diese unteilbare Dynamik bezeichnet er als Dauer. Wir vernehmen sie in uns selbst als Bewusstseinsstrom, in dem psychische Zustände ineinander fließen. Im Hinblick auf das Individuum beschreibt die Dauer also einen subjektiv wahrgenommenen, wandelbaren Zeitfluss: Zeit kann verfliegen oder dahinkriechen, und nur weil es mir so ergeht, muss mein Gegenüber diese Zeitempfindung nicht teilen. Nun ist Bergson zufolge jedem Individuum – sogar jeder Lebensform – eine spezifische Dauer zu eigen. Es wird durchpulst von einem unvergleichlichen inneren Zeitstrom. Als Ganzes betrachtet stellt die Zeit damit ein unberechenbares Ineinanderwirken individueller Bewegungs- und Zeirhythmen dar.

Das im Alltag verbreitete Zeitverständnis aber abstrahiert von dieser komplexen Dynamik und das aus durchaus berechtigten Gründen: Die soziale Praxis

erfordert die Objektivierung von Zeit. Um Situationen zeitlich verorten, temporale Zusammenhänge darstellen oder Handlungen aufeinander abstimmen zu können, greifen wir für gewöhnlich auf das Schema des Vorher / Nachher, Zeitmessungen und Datierungen zurück. So disziplinieren wir den zeitlichen Wirkungszusammenhang, behandeln den gegenwärtigen Moment, als ließe er sich festsetzen und entwerfen Zeit als Linie, die sich aus solch fixierten Jetzpunkten zusammensetzt. Dieses objektivierte, qualitätslose Raster zur Strukturierung des Geschehens nennt Bergson die *homogene Zeit*.

Die alltägliche, homogene Zeit jedoch ist keine reine Zeitform, sondern „ein Bastardbegriff [...], der seinen Ursprung dem Eindringen der Raumvorstellung ins Gebiet des reinen Bewußtseins verdankt.“¹ Die homogene Zeit ist das Resultat einer Vermischung von Dauer und Raum. Im Raum aber haben wir es, im Unterschied zur Dauer, nicht mit einer Sukzession, sondern mit einer Gleichzeitigkeit von Momenten zu tun. Sie sind in keiner Bewegung aufgehoben, in der sie einander durchdringen, sondern sie stehen unbewegt und wohlunterschieden nebeneinander. Gleichzeitigkeit, Unbewegtheit und Wohlunterschiedenheit sind Erkennungszeichen des Raumes. Das alltägliche, homogene Zeitverständnis überträgt nun die genannten Raum-Indizes auf die Dauer - es verfährt mit der Dauer wie mit dem Raum: So setzt der Zugriff auf einzelne Zeitpunkte die raumtypische Geschiedenheit und Unbewegtheit der Momente voraus. Für die Berechnung von Zeiträumen ist darüber hinaus die Annahme der Gleichzeitigkeit von Zeitpunkten notwendig, denn wie sollte sich der Abstand zwischen ihnen messen lassen, wenn nur einer von ihnen vorhanden wäre und nicht beide zugleich?²

Festzuhalten ist, dass die Anwendung der Raumvorstellung auf die Dauer ihr kontinuierliches Werden verfestigt und in das gleichzeitige Nebeneinander distinkter Jetzpunkte zerlegt, das charakteristisch ist für die homogene Zeit. Man könnte auch sagen, dass mit der homogenen Zeitauffassung ein kinematografisches Prinzip zum Zuge kommt, demzufolge ein dynamisches Geschehen durch starre Momentaufnahmen gebannt und zergliedert wird. So ist es nicht verwunderlich, dass Bergson im Nebeneinander der Bilder auf dem Celluloidstreifen ein Sinnbild fixierter Gegenwarten erblickte und ihm der Film zum Inbegriff der homogenen Zeit wurde. Bergson denkt diese Analogie weiter:

Wenn die Bewegung nur eine Reihe von festen Punkten und die Veränderung eine Reihe von Zuständen ist, so besteht die Zeit aus scharf abgegrenzten und nebeneinandergesetzten Teilen. Zweifellos sagen wir wohl noch, dass sie aufeinanderfolgen, aber dieses Folgen gleicht dann den abrollenden Bildern eines Films: der Film könnte zehnmal, hundertmal, tausendmal schneller ablaufen, ohne dass irgendetwas an dem, was abläuft, geändert würde. Wenn er unendlich schnell abliefe, wenn der Ablauf (diesmal außerhalb des Apparates) so

beschleunigt würde, dass er sich für uns in einem Moment zusammendrängte, so wären es immer noch die gleichen Bilder. Die so verstandene Aufeinanderfolge fügt ihnen also nichts Neues hinzu: sie würde ihnen eher etwas nehmen, sie würde ein Defizit, eine Unzulänglichkeit unserer Wahrnehmung ausdrücken, die verurteilt wäre, den Film Bild für Bild zu zerlegen, statt ihn als Ganzes auf einmal zu erfassen. Kurz die so verstandene Zeit ist nur ein idealer Raum, wo man sich alle vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Ereignisse nebeneinander aufgereiht denkt und dazu noch ihre Unfähigkeit, uns en bloc zu erscheinen.³

Wie der Film, so reiht auch die homogene Alltagszeit die fixierten Gegenwarten aneinander, und wie im Film lenkt auch hier die Aneinanderreihung von der räumlichen Prägung ab: Auf der einen Seite wird durch die Verkettung der Augenblicke ein Bewegungs- bzw. ein Zeitablauf rekonstruiert, der über die Geschiedenheit und Stagnation der Momente hinwegtäuscht. Auf der anderen Seite wird die zugrundeliegende räumliche Gleichzeitigkeit verschleiert. Analog dem Filmstreifen sind auch im homogenen Zeitentwurf die Momente nebeneinander und damit gleichzeitig gegeben. Sie werden jedoch nicht gleichzeitig aufgefasst, sondern nacheinander. Dieses Nacheinander ist signifikant für die Film - wie für die Zeitwahrnehmung - und überspielt in beiden Fällen die untergründige Simultaneität der Momente.

Die alltägliche, homogene Zeitidee injiziert also eine räumliche Logik in die Zeit und kaschiert sie zugleich durch den Modus der Abfolge. Dadurch werden sowohl der Aufbau der Zeit durch fixierte Jetztpunkte, als auch die theoretisch unterstellte Gleichzeitigkeit der Wahrnehmung entzogen.

2. Die ästhetische Verräumlichung der Zeit: Bullet-Time

In der *Matrix*-Trilogie finden sich temporale Effekte, die auf unterschiedliche Weise in die räumliche Konfiguration des alltäglichen Zeitverständnisses (bzw. des Films) eindringen und sie auf der Bildebene radikalisieren. Ich möchte mich zunächst mit der tricktechnischen Verräumlichung des Augenblicks befassen, die von den *Matrix*-Regisseuren als Bullet-Time bezeichnet wird.⁴ Dabei wird ein sich bewegendes Objekt von Kameras eingekreist und gleichzeitig aus verschiedenen räumlichen Ansichten gefilmt. Diese Ansichten werden zusammengeschnitten, so dass der Eindruck einer Kamerafahrt rund um eine stillgestellte Bewegung erzeugt wird. Die Bewegung des Objekts wird abgelöst durch die Bewegung des Blicks. Die Bullet-Time wird in allen Teilen der Trilogie zur Visualisierung der übernatürlichen Reaktions- und Handlungsweise von Rebellen und Agenten sowie zur Ästhetisierung von Zeit und Geschwindigkeit eingesetzt. Ich möchte mich auf eine beispielhafte Szene in *Matrix Reloaded* (2003) konzentrieren, in der

sich zeitästhetische Spielereien geradezu drängen. Es handelt sich um den spektakulären Kampf, in dem sich Neo gegen eine Übermacht geklonter Agenten zur Wehr setzen muss. Neben der starken Rhythmisierung der Zeit, die sich mehrfach extrem dehnt, um dann plötzlich wieder voranzuschleunigen, ist es die geballte und variationsreiche Verwendungsweise der Bullet-Time, welche die Szene zu einem optischen Experiment über temporale Dynamik stilisiert.

Im Verlauf der Kampfsequenz entgeht Neo einem Angriff, indem er sich entgegen aller Naturgesetze hoch in die Luft schraubt. An dieser Stelle zeigt sich die Bullet-Time in ihrer konventionellen und bereits aus Teil I bekannten Manier: Eine einzelne Figur wird fokussiert und inmitten ihrer Bewegung eingefroren. So entsteht der Eindruck, der gegenwärtige Moment würde arretiert und der filminterne Zeitverlauf stoppen. Das Verfahren bemüht sich also nicht um die Simulation einer temporalen Bewegung, indem es Jetztpunkte hintereinanderschaltet, sondern es blockiert die Abfolge, macht bei einem Moment Halt und stellt ihn als gebannten Jetztpunkt heraus. Damit werden die elementaren Bausteine von Film und homogener Zeit wahrnehmbar und ihre Beschaffenheit aus fixierten Gegenwarten rückt ins Bewusstsein. Die Fixierung der Gegenwart für sich ist noch keine ungewöhnliche Leistung, sondern fotografisches Alltagsgeschäft. Auch die Rückkehr des Films zu seinen fotografischen Wurzeln ist keine Neuerung. Die Besonderheit der Bullet-Time besteht darin, dass sie den Moment einfängt und ihn obendrein aus unterschiedlichen Perspektiven darbietet. Die Fixierung und die perspektivische Präsentation zusammen setzen den Augenblick als Raumpunkt in Szene. Die Verräumlichung des Moments wird im Zuge von Neos außergewöhnlichem Ausweichmanöver sehr gut sichtbar. Seine Pirouette wird in der Bullet-Time schockgefroren, so dass er als zeitlose, freischwebende Statue erscheint.

Doch wird in der Bullet-Time nicht allein der temporale Ablauf unterbrochen. Das Umkreisen des Zeitpunkts durch die Kamera schneidet ihn gleichsam aus der Kontinuität der zeitlichen Bewegung heraus und unterstreicht seine Isolation. Der Augenblick wird regelrecht aus der Zeit herausgemeißelt und erhält einen skulpturalen Charakter. Man fühlt sich an Andrej Tarkowskij's Wendung von der „Bildhauerei aus Zeit“⁵⁵ erinnert. Ihr verleiht das technische Verfahren der Bullet-Time eine neue optische Qualität, indem sie die Flüchtigkeit des Augenblicks zu einer räumlichen Plastik verdichtet.

Im Kontrast zum gewohnten filmischen wie temporalen Ausdruck ist in der Bullet-Time der Moment nicht einmal mehr zum Schein in eine Durchdringung mit anderen Momenten eingebunden. So wird unserem Gesichtssinn der Augenblick in der Form präsentiert, in der wir alltäglich – und meist unbewusst – auf ihn zugreifen: als unbeweglicher, isolierter Punkt, der dem Raum entstammt. Die

räumliche Verfassung, die das alltägliche, homogene Zeitverständnis dem Moment zuschreibt, wird durch seine optische Inszenierung in der Bullet-Time zu einer befremdlichen sinnlichen Offenbarung.

Während die gerade beschriebene Grundform der Bullet-Time einen einzelnen Moment in Raum und Zeit fokussiert, legt ihre aufwendigere Spielart das Schauspiel mannigfaltiger Bewegungen auf Eis und präsentiert es als räumliche Installation. So sind in die effektreiche Szene des zweiten Teils Einstellungen eingelassen, in denen der martialische Wirbel der Kämpfenden plötzlich versteinert. Die Dynamik sämtlicher Figuren wird aufgehoben. Sie sind nicht länger eingespeist in eine Verkreuzung temporaler Abläufe, sondern erscheinen als Elemente eines räumlichen Arrangements. Durch diese mortifizierte Szenerie fährt die Kamera hindurch und erkundet das im Raum erstarrte Zeit-Geschehen. Da diese Variante der Bullet-Time zahlreichen Bewegungssträngen zugleich Einhalt gebietet, führt sie uns den gebannten Zeitpunkt nicht mehr als einzelnen Raumpunkt vor Augen. Stattdessen dehnt sie ihn aus zu einer räumlichen Gleichzeitigkeit von Punkten, die aus diversen Bewegungs- und Zeitverläufen herrühren. Der Zeitpunkt in Film und homogener Zeit gerät so in den Blick als spezifische Konstellation von Figuren und Objekten im Raum und damit als Simultaneität räumlicher Stellungen.

Die Visualisierung des Zeitpunkts als statisches Raumverhältnis konfrontiert Sinnlichkeit und Reflexion ein weiteres Mal mit dem Umstand, dass die Folge von Momentaufnahmen in Alltagszeit und Film keine originäre temporale Bewegung im Sinne der Dauer wiedergibt. Anstatt mit einer kontinuierlichen, unteilbaren Veränderung haben wir es in beiden Fällen lediglich mit einer Serie tektonischer Gestaltungen zu tun. Der häufige und gedrängte Einsatz der Bullet-Time in der Beispiel-Szene bestärkt den Eindruck, dass Bewegung und Veränderung einer Neuordnung räumlicher Verhältnisse erwachsen.

Die Aneinanderreihung räumlicher Konstellationen täuscht über die implizite räumliche Logik in Film und Alltagszeit hinweg: Sie setzt die im Raum erstarrte Zeit wieder in Gang, indem die Ruhepositionen von Figuren und Objekten im Raum zu einer räumlichen Bewegung zusammengefügt werden. Diese wiederum vermittelt den Eindruck verstreichender Zeit. Die Raumbewegung des Objekts avanciert so zum Anzeiger einer zeitlichen Dynamik. Auf dieser Gleichsetzung räumlicher und zeitlicher Bewegung beruht auch unsere temporale Alltagsauffassung: Wir beschreiben Zeitspannen als räumliche Differenz zwischen zwei Punkten und erachten die Überwindung einer räumlichen Distanz als Progression der Zeit.

Vor diesem Hintergrund möchte ich auf eine weitere Wirkung der Bullet-Time zu sprechen kommen, welche die geläufige temporale Interpretation der Raumbewegung außer Kraft setzt und so den alltäglichen Zeitbegriff irritiert.

Für gewöhnlich zeigt uns die Raumbewegung im Film wie im Alltag an, dass Zeit verstreicht. Eine räumliche Dynamik ohne ein Verstreichen von Zeit ist

nicht auszudenken. Doch genau dieses suggeriert die Bullet-Time. Sie friert einen Körper inmitten seiner Bewegung ein und lässt den Blick des Betrachters um den fixierten Moment rotieren. Sie bewirkt einen dynamischen Wechsel, der die Objektbewegung durch die Bewegung des Blicks ablöst. Auf diese Weise wird eine Bewegung durch den filmischen Raum vollzogen, allerdings ohne dass dabei die Zeit im Film voranschreiten würde. Die fiktive Welt stagniert, obwohl unser Blick durch sie hindurch wandert. Die Raumbewegung wird vom Zeitverlauf entkoppelt und der von der alltäglichen Auffassung unterstellte Konnex von Raum und Zeit zerschnitten. So führt uns die Bullet-Time in einen grotesk anmutenden Widerspruch zur Alltagspraxis, denn die Bewegung im Raum lässt sich nicht mehr mit temporalem Fortschritt identifizieren - im Gegenteil: Die Raumbewegung zeichnet sogar verantwortlich dafür, dass der innerfilmische Zeitbetrieb stockt. Raum- und Zeitdynamik verlaufen in der Bullet-Time nicht mehr synchron. Anstatt die Zeit voranzutreiben isoliert die Bewegung durch den Raum einen Moment aus dem temporalen Kontinuum und macht ihn als Bestandteil einer statischen Raumordnung sichtbar. Die Bewegung konstituiert also nicht die Zeit, sondern den Raum. Damit bedingt Bewegung genau das Gegenteil von dem, wofür sie gewöhnlich einsteht: Statt eine temporale Dynamik zu indizieren verräumlicht sie die Zeit und versetzt sie in den Stillstand. In der Bullet-Time wird Zeit qua Bewegung gestoppt.

3. Die ästhetische Verräumlichung der Zeit: Kubistische Geschwindigkeitseffekte

Die absurde Auslöschung von Zeit durch Bewegung zeichnet sich in den *Matrix*-Filmen auch in einer anderen Variante der Zeitästhetik ab: dem kubistischen Geschwindigkeitseffekt. Hierbei handelt es sich um eine Kombination von Beschleunigung und Bewegungszergliederung, die in die innere Verfassung der Raumbewegung eindringt.

In zahlreichen Faustkämpfen und Gefechten bewegen sich Figuren schnell genug, um selbst einem Kugel-Hagel ausweichen zu können – sie bewegen sich sogar derart schnell, dass der optische Abdruck ihrer Körper noch nachglüht, obschon sie längst eine neue Haltung eingenommen haben. Dadurch wird in der Optik des Beschleunigungseffekts zugleich eine Gegenteilstendenz angelegt. Die Rasanz einer Bewegungsfolge wird eingefangen, indem sie in Stationen zerlegt wird. Aufgrund der hohen Geschwindigkeit ist der Körper der Figur an allen Stationen seiner Bewegungsbahn gleichzeitig zu sehen. Die Abfolge der Bewegungsposen bzw. der durchlaufenen Zeitpunkte wird zur Gleichzeitigkeit zusammengedrängt - Bewegung und Zeit werden beschleunigt bis zur Simultaneität, in welcher die Zeitlichkeit verlischt. So mündet das extreme Tempo in einen Bewegungsstau und verursacht ein Zeitgerinnsel.

Diese paradoxe Dopplung von Rasanz und Zeitstau resultiert aus der räumlichen Betrachtungsweise, die wir im Alltag auf die Zeit übertragen. Die außerordentliche Beschleunigung schafft einen kubistischen Bildeffekt, der ebenfalls ein zeitästhetisches Zeugnis von der Aufsplitterung einer temporalen Dynamik in diskrete Raumpunkte ablegt. Zudem aber wird das Kriterium der räumlichen Gleichzeitigkeit ins Spiel gebracht und auf die Objektbewegung angewandt.

Wie eingangs erörtert weist Bergsons Filmmetapher auf die Annahme der Gleichzeitigkeit hin, auf der das alltägliche Verständnis von Zeit und Bewegung fußt. Gleich dem Nebeneinander der Bilder auf dem Filmstreifen sind auch die Punkte der Zeitschiene simultan gegeben – eine logische Prämisse, die notwendig ist, um Zeitspannen abstecken zu können. Durch die Brille der Raumvorstellung betrachtet stellt sich die Bewegung eines Objekts ebenfalls als Linie simultaner Momente dar, die es im Zuge des Bewegungsakts durchläuft. Dieser Bewegungsakt jedoch bildet Bergson zufolge eine Ganzheit analog der Dauer:

Denke dir ein Gummiband, das von A nach B gezogen wird – wie wolltest du seine Spannung teilen? Eben aber diese Spannung ist der Flug des Pfeiles [d.h. die Bewegung eines Körpers – K.V.]. Einfach wie sie, ungeteilt wie sie. Eine einzige, einheitliche Geschwindigkeit.⁶

Unter den Vorzeichen des Raumes jedoch wird die unteilbare Bewegung des Körpers gleichgesetzt mit seiner teilbaren Bewegungsbahn durch den Raum - wie die Dauer verwandelt sie sich in eine Reihe von Raumpunkten. Allein der Umstand, dass diese Reihe nicht en bloc aufgefasst, sondern wie bei der Filmprojektion nacheinander abgegriffen wird, verdeckt die untergründige Gleichzeitigkeit und generiert den Anschein von Bewegung und Temporalität.

Dieses kinematografische Abspielprinzip zäumen die kubistischen Beschleunigungseffekte von hinten auf, so dass die Gleichzeitigkeit des Raumes, die sich hinter dem Bewegungseindruck verbirgt, zu Tage tritt. Während Film und alltäglicher Zeitentwurf Bewegungsposen hintereinander reihen und zum Schein einer ununterbrochenen Dynamik verbinden, fächert diese Form der Zeitästhetik eine anfängliche Bewegung in ihre Einzelstadien auf, schichtet sie übereinander und macht sie als Akkumulation unbewegter Momente sichtbar. Das Nacheinander der Präsentation wird ausgeschaltet und lässt die Ausweichmanöver und Faustkämpfe der Figuren zur Gleichzeitigkeit aller Raumpunkte gerinnen, an denen sich ein Körper(-teil) befindet.

Die Wende vom Nacheinander zur Gleichzeitigkeit der Präsentation enthüllt nicht nur den Mechanismus der filmischen Bewegungsillusion, sondern weist Bewegung und Temporalität als Sinnestäuschungen aus, zu denen sie absteigen müssen, sobald man ihnen die Idee räumlicher Simultaneität unterspannt. Wird

die Illusion zerstreut, kommt eine statische Realität zum Vorschein, die sich aus erstarrten Bewegungsposen und fixen Raumpositionen zusammensetzt. Die kubistisch geprägten Filmsequenzen nehmen den Gedanken räumlicher Simultaneität ernst und visualisieren seine Konsequenz: Unter dem Gebot des Raumes wird Bewegung unmöglich. Eine radikale Anwendung der räumlichen Logik auf die Zeit unterbindet jegliche Form von Bewegung. Stattdessen werden sowohl die Dynamik der Zeit als auch ihr Indiz - die Objektbewegung - illusionär. Als Abkömmling einer räumlichen Ordnung steht die Zeit still und Bewegung kristallisiert aus in die Simultaneität der Momente.

4. Die filmtechnische Dekonstruktion der Alltagszeit

Zum Ende meiner Ausführungen möchte ich das dekonstruktive Potential anreißen, das die beschriebene Zeitästhetik im Hinblick auf die homogene, alltägliche Zeitauffassung besitzt.

Anhand von Bergsons Filmmetapher habe ich versucht zu zeigen, dass dem alltäglichen Zeitverständnis eine verräumlichende Tendenz inne liegt: Diskrete, unbewegte Punkte werden - gleich einer Perlschnur - nebeneinander aufgereiht. Während Bergson die räumliche Binnenlogik der Alltagszeit auf philosophisch abstraktem Niveau herausarbeitete, wird sie durch die Zeitästhetik der *Matrix*-Trilogie in die Form einer skurrilen sinnlichen Erfahrung gegossen. Sowohl der kubistische Geschwindigkeitseffekt als auch die Bullet-Time setzen die räumliche Grundstruktur des alltäglichen Zeitdesigns, die sich hinter der temporalen Oberfläche verbirgt, der bewussten Wahrnehmung aus. In den *Matrix*-Filmen wird somit eine konsequente Fortsetzung und ästhetische Radikalisierung des vertrauten Zeitformats betrieben. Letzteres wird jedoch gerade durch die Zurschaustellung seiner inhärenten Annahmen untergraben, denn der Betrachter bekommt auch die Folgen der Verquickung von Raum und Zeit zu spüren: Wird Zeit als räumliche Ordnung konzipiert, wird sie unvergänglich und unveränderlich - nichts in ihr bewegt sich, nichts entwickelt sich. Als Raum betrachtet erhärtet die Zeit zur Ewigkeit - die Zeit wird zeitlos. Mit dieser Zeitlosigkeit am Grunde des alltäglichen Zeitmanagements konfrontieren uns die untersuchten Spezialeffekte. Doch an eben dieser Stelle entsteht ein Riss, der die Sicht auf eine andere Form der Zeiterfahrung freigibt. Angesichts der zeitentleerten Sequenzen - insbesondere im Fall der Bullet-Time - stellt sich eine merkwürdige Unstimmigkeit ein zwischen der Zeit im Film und dem Zeitempfinden des Betrachters. Trotz der filmischen Auslöschung von Temporalität und Bewegung gelingt es uns schwerlich, uns von einer zeitlichen Lesart zu verabschieden, selbst wenn sie noch so unangemessen scheint. Dieser Umstand wirft ein Licht auf die innere Zeitlichkeit des betrachtenden Subjekts selbst - oder mit Bergson gesprochen: auf seine innere Dauer. Sie zeichnet sich aus

durch fortlaufende Bewegung, der kein Einhalt geboten werden kann, auch wenn alle äußeren bzw. filmischen Indizien dagegen sprechen.

So konterkarieren die temporalen Spezialeffekte der *Matrix*-Episoden den alltäglichen Zeitbegriff, indem sie seine impliziten Grundannahmen überzeichnen und gegen ihn ausspielen: Sie entlarven die räumlich geprägte Alltagszeit als zeitlos und eruieren im selben Zuge eine individuelle, subjektiv getönte Sphäre der Temporalität. Pointiert gesagt: Die Zeitästhetik der *Matrix*-Trilogie bildet die selbstzersetzende Steigerung der alltäglichen RaumZeit.

Anmerkungen:

- ¹ Bergson, Henri: *Zeit und Freiheit*. Hamburg: Europäische Verlagsanstalt 1994, S. 76.
- ² „Durch die ganze Geschichte der Philosophie hindurch sind Zeit und Raum auf die gleiche Ebene gestellt und wie Dinge derselben Art behandelt worden. Man untersucht dann eben nur den Raum, bestimmt seine Natur und seine Funktion und überträgt die gefundenen Ergebnisse auf die Zeit. Die Theorie der Zeit wird so zu einem Seitenstück der Theorie des Raumes.“ (Bergson, Henri: *Denken und schöpferisches Werden*. Hamburg: Europäische Verlagsanstalt 2000, S. 24)
- ³ Ebd., S. 29.
- ⁴ Mit der Bullet-Time bezeichnen Larry und Andy Wachowski das sogenannte Time-Slice-Verfahren, das von dem Medienkünstler Tim MacMillan in den 80er Jahren entwickelt wurde.
- ⁵ Tarkowskij, Andrej: *Die versiegelte Zeit. Gedanken zur Kunst, zur Ästhetik und Poetik des Films*. Frankfurt a. M.: Ullstein 2002, S. 130 f.
- ⁶ Bergson, Henri: *Schöpferische Entwicklung*. Jena: Eugen Diederichs 1912, S. 312.