media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Anastasia Milke

Rückwärtserzählen

2017

https://doi.org/10.25969/mediarep/23762

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Milke, Anastasia: Rückwärtserzählen. In: *Paradigma*. Mind-Bender (2017), Nr. 1, S. 48–53. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/23762.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:
https://www.uni-muenster.de/Ejournals/index.php/paradigma/article/view/6059

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Terms of use:
This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0/ License. For more information see:
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

PARADIGMA

Universität Münster

AUTORIN
Anastasia Milke

TITEL
Rückwärtserzählen

ERSCHIENEN IN
Mind-Bender. Begriffe – Forschung – Problemfelder (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 1/2017), S. 48–53.

EMPFOHLENE ZITIERWEISE
Milke, Anastasia: „Rückwärtserzählen“. In: *Mind-Bender. Begriffe – Forschung – Problemfelder* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 1/2017), S. 48–53.

IMPRESSUM
Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film
ISSN 2567-1162

Universität Münster
Abteilung Neuere deutsche Literatur
- Literatur und Medien -
Germanistisches Institut
Schlossplatz 34
48143 Münster

Herausgeber: Andreas Blödorn, Stephan Brössel
Redaktion: Julius Noack, Sara Menke, Jasper Stephan, Niklas Lotz

Rückwärtserzählen

Anastasia Milke

„One cannot write a sentence without indicating tense but one can apparently make a shot, and therefore perhaps a film, without indicating tense“ (Henderson 1983: 57) – dem Medium Film wird hier eine potenzielle ‚Zeitlosigkeit‘ zugesprochen. Auch wenn Henderson diese Möglichkeit überschätzt, wie Kuhn anmerkt (2011: 195), so würde er auf den essenziellen Unterschied zwischen erzählliterarischer und kinematographischer Indikation von Zeit verweisen: der Realisierung und Markierung von Temporalität. Während bei der Erzählliteratur die grammatische Tempusmarkierung von Verben einen zuverlässigen Orientierungspunkt bietet, wird im Spielfilm mit der Zeitmodulation des Verhältnisses von Discours zu Histoire gespielt (vgl. ebd.). Dabei ist der Film untrennbar mit dem Faktor der Zeit verschränkt; einerseits innerhalb des Mediums selbst, bspw. der Projektionszeit, und andererseits in seinem Verhältnis zu der Zeit die außerhalb des Mediums erfahren wird (vgl. Brütsch 2013: 293; Brössel 2015: 179 ff.).

Wenn nicht mit Eindeutigkeit etwas Anderes suggeriert wird, geht der_die RezipientIn eines Films zunächst von einer fortschreitenden Chronologie aus. Rückwärts erzählende Filme kehren jedoch diese gewohnte Chronologie um und trotzen damit den vorwärtsorientierten Rezeptionsgewohnheiten der Zuschauer. Der Effekt der Disorientierung, den eine solche Verkehrung mit sich bringt, regt durch Irritation RezipientInnen zur Achtsamkeit an und stellt sie kognitiv vor eine Herausforderung. Aus diesem Grund erfreut sich diese Form der ‚extraordinary narrative‘ seit der Jahrtausendwende wachsender Beliebtheit (vgl. Brütsch 2013: 293). Nichtsdestotrotz ist dieser spezifische Umgang mit ‚Zeit‘ im Film bisher nur wenig thematisiert und systematisiert worden.

Zeit und Diegese

Mit Blick auf den Film, sei es nach Souriau (1997) immer wieder nützlich, den Aspekt der Zeit zu fokussieren, da dieser den Blick auf Paradoxien eröffnen und produktiv machen könne (vgl. Böhnke 2007: 94). Dem kognitiven Ansatz von Bordwell (1985) zufolge sind RezipientInnen eines Films mit der Aufgabe konfrontiert, die tatsächliche Dauer der Diegese zu abstrahieren. Die diegetische Zeit, so Böhnke (2007: 95), sei somit das Resultat der Informationsverarbeitung seitens der RezipientInnen und entstehe erst im Prozess des Verstehens – der Kreation der ‚fabula‘[1]. Anhand der Unterscheidung von ‚fabula time‘, ‚syuzhet time‘ und ‚screen duration‘ unterscheidet

[1] Anders als Genettes ‚Histoire‘-Begriff, bezeichnet Bordwells ‚Fabula‘ das Konstrukt des Narrativs im Kopf der RezipientInnen, welches auf Basis der Informationen, die vom Werk ausgehen, aufgebaut wird.

Bordwell drei Typologien der Dauer. Das dreistellige Verhältnis dieser Begriffe ermöglicht die Beschreibung von komplexen Zeitverhältnissen, für die sich in Kombination drei Möglichkeiten für das Verhältnis von fabula und Zeit ergeben: Äquivalenz, Reduktion oder Expansion (vgl. Böhnke 2007: 95).

Die Schwierigkeiten, die man bei der Rezeption und Analyse von ‚rückwärts' erzählenden Filmen wie MEMENTO vorfindet, liegen begründet in den habitualisierten Denkoperationen, die man sich als (vor-)erfahrene_r RezipientIn ‚normaler' Filme angeeignet hat. Das Werk fordert die Rolle aktiv-konstruierenden ZuschauerInnen, indem es durch seine unkonventionelle Komposition einfache Gedächtnisfunktionen behindert.

> *Memento* is difficult and challenging because we are not able to construct a coherent fabula during the screening. [...] Because the film moves backward, the viewer is progressively obliged to put the scenes into the right order: but it is really difficult to follow the flow of events while simultaneously recalling the events already seen, and putting everything into a coherent sequence. (Ghislotti 2009: 88)

Anachronie im Film

Jede Form der Dissonanz zwischen den Zeitformen im Erzählverlauf, wie sie auch bei rückwärtsgerichteten Erzählformen vorliegen, bezeichnet Genette als ‚Anachronie' (Genette 1994: 25f.). Kuhn (2011: 204) stellt die Frage, ob solche Filme, die nach der Jahrtausendwende als ‚Rückwärtserzählungen' deklariert und vermarktet wurden, auch im buchstäblichen Sinne rückwärts erzählen. Mit Fokus auf die kommerziell erfolgreichen Filme MEMENTO, IRRÉVERSIBLE und 5X2 merkt er an, dass es sich lediglich um schrittweise Zurücksprünge innerhalb des Erzählverlaufs handelt. Die jeweiligen Erzählabschnitte verlaufen eigentlich in sich chronologisch, woraus der *Eindruck* des Rückwärtserzählens kreiert wird. Jedoch handelt es sich dabei um eine rückwärtsgewandte Schleifenstruktur des Erzählens, die durch den systematischen Einsatz von Analepsen mit der Zeitwahrnehmung der RezipientInnen *spielt*.

> Mit *Prolepse* bezeichnen wir jedes narrative Manöver, das darin besteht ein späteres Ereignis im voraus zu erzählen oder zu evozieren, und mit *Analepse* jede nachträgliche Erwähnung eines Ereignisses, das innerhalb der Geschichte zu einem früheren Zeitpunkt stattgefunden hat als dem, den die Erzählung bereits erreicht hat. (Genette 1994: 25)

Genette bezeichnet solche, die sich vollständig außerhalb der Basiserzählung bewegen als ‚externe Analepsen'. Diese haben, da sie figurengebunden aus Erzählungen, Denken, Erinnern und Träumen der Figuren schöpfen können, das Potenzial der ‚subjektiven Verzerrung' „bis hin zur bewussten oder unbewussten Lüge" (Kuhn 2011: 199). Derartig beschaffene Analepsen fallen somit mit der Metadiegese zusammen (→ Mentale Metadiegese).

Hat die Analepse ihren Ausgangspunkt jedoch nach Beginn der Erzählung, so handelt es sich um eine ‚interne Analepse'. Diese können heterodiegetisch angelegt sein, wenn sie einen diegetischen Strang der Geschichte betreffen, der sich von der/den Basisgeschichte(n) unterscheidet. Homodiegetisch ist die interne Analepse, wenn sie die Basisgeschichte(n) betrifft (vgl. Genette 1994: 32f.). Dazu zählen bspw. ‚kompletive Analepsen', welche durch retrospektive Segmente nachträglich dazu dienen, frühere Lücken der Erzählung zu füllen. Dementsprechend sind sie nur möglich, wenn zuvor etwas ausgelassen wurde (Kuhn 2011: 197). Sie würden im Film zu einer „nachträglichen Umbewertung der Zusammenhänge" (ebd.: 198) führen (→ Narrative ‚Verrätselung').

Anachronien sind meist aufgrund ihrer offensichtlichen Komplexität immer auch für RezepientInnen markiert: visuell, bspw. durch Überblendungen oder Anfangs- und Endmarkierungen (SHUTTER ISLAND [USA 2010]), durch formale Markierungen der anachronischen Sequenzen selbst, wie bspw. schwarz-weiß im Farbfilm wie in AMERICAN HISTORY X (USA 1998) oder durch die die thematische Markierung durch bspw. deutlich älter oder jünger dargestellte Figuren (THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON [USA 2009]). Die Möglichkeiten der Überdetermination von Anachronie im Film sind vielfältig[2], insbesondere weil „der unmarkierte Normalfall die chronologische Reihung ist und die Annahme der Chronologie erst hinterfragt wird, wenn Markierungen oder thematische Hinweise auf potenzielle Anachronien schließen lassen" (ebd.: 201) (→ Unzuverlässigkeit, unzuverlässiges Erzählen; → Narrative ‚Verrätselung').

Varianten des Rückwärtserzählens

Rückwärtserzählungen stellen eine populäre Art der anachronen Erzählform des aktuellen Spielfilms dar. Brütsch (2013: 297 f.) unterteilt unterschiedliche Verfahren von Rückwärtserzählungen mit Bezug auf die gängige Unterteilung in ‚Story' und ‚Plot' in vier Typen: 1a) Der Plot wird in umgekehrter Reihenfolge präsentiert, also rückwärts erzählt (SEINFELD [USA 1989–1998]). 1b) Der Plot verläuft rückwärts, was etwa der Fall ist, wenn eine Figur raucht und die Zigarette länger wird. 2a) Die Episoden der Story werden von einer der Figuren als rückwärtslaufend wahrgenommen (THE X FILES [CAN/USA 1993-2016]: Jeden Tag bewegt sich eine Figur einen Tag in die Vergangenheit). 2b) Die Story selbst beinhaltet eine unterschiedliche zeitliche Orientierung der Figuren (bspw. läuft alles rückwärts, nur der Protagonist nicht). Rückläufigkeit innerhalb der Diegese eröffnet zudem auch immer die Frage danach, *was* genau für welche Figur bzw. Figuren darin zeitlich rückwärts orientiert ist und was nicht (THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON: Der Alterungsprozess des Protagonisten verläuft, gegensätzlich zu dem der anderen Figuren, rückwärts) (→ Filmische Wirklichkeit).

---

[2] Ein Abriss der konventionellen Markierungsmuster lässt sich bei Kuhn (2011: 200 f.) nachlesen.

Wie Zeit strukturiert ist, hat nicht nur direkten Einfluss auf die Rezeption des Erzählten, sondern auch auf die Beziehung zwischen ZuschauerIn und Figur: Rückwärtserzählungen können sowohl verbindend als auch distanzierend wirken. So beschreibt Brütsch (vgl. 2013: 298 ff.) drei Formen der Annäherung von RezipientIn und Figuren: 1) Raum-zeitlicher Bezug und subjektiver Zugang zum Erzählten über einer Figur, die sich rückwärts bewegt, lebt oder altert, während alle anderen Figuren *normal* funktionieren (THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON). 2) Die episodische Rückwärts-Orientierung resultiert aus einer geteilten Wissensbeschränkung von ZuschauerIn und Figur. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn die Erzählinstanz unzuverlässig ist (MEMENTO: Amnesie setzt Kurzzeitgedächtnis des Protagonisten außer Kraft). 3) Eine episodische oder fortwährende Rückwärtserzählung gibt die Art wieder, wie sich eine Figur an etwas erinnert. ZuschauerInnen sind gebunden an und verbunden mit dem_der Protagonisten_In und seinen Kenntnissen (ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND: Teile der Vergangenheit sind vergessen worden).

Andererseits führt Brütsch auch aus, dass bestimmte Verfahren des Rückwärtserzählens eine Distanzierung von RezipientIn und Figur fördern: Zusammenhängend mit dem Aspekt der Annäherung an *eine* Figur, üblicherweise die Hauptfigur, geht diese mit einer Distanzierung von den restlichen Figuren einher. Darüber hinaus vermag es das Element der Rückwärtserzählung auch, RezipientIn und ProtagonistIn voneinander zu distanzieren. Dies ist bspw. dann der Fall, wenn die Erzählung in umgekehrter Reihenfolge präsentiert wird: Der_die ProtagonistIn weiß zu Beginn sehr viel mehr als das Publikum, und das Publikum zum Ende sehr viel mehr als der_die ProtagonistIn; die Wissensstände beider Parteien verlaufen diametral.

Inhaltliche Bausteine der Erzählung sind traumatische Erlebnisse, die Verdrängung, Schuld- und Rachegefühle der Figuren bedingen. Innerhalb der fiktionalen Erzählung können RezipientInnen auch für ein hohes Maß an Gewalt Empathie aufbringen, solange die Taten gerechtfertigt erscheinen. Geht die Darstellung eines Racheaktes allerdings vor die Darbietung des Rachegrundes, so wird es den RezipientInnen erschwert, Empathie für das Gesehene aufzubringen (MEMENTO: Das vermeintliche Erreichen des Ziels – „Rache an dem Mörder meiner Frau“ – wurde bereits erreicht und die Amnesie des Protagonisten von ihm selbst ausgenutzt, um weiter zu morden) (vgl. Brütsch 2013: 303).

Beispiel: MEMENTO

MEMENTO ist ein Beispiel dafür, wie außergewöhnliche narrative Zeitstrukturen und Zeitlichkeit als Thema eine komplexe Erzählung spinnen, welche RezipientInnen kognitiv herausfordert, indem „die Zeitstruktur genutzt [wird], um die Erinnerungsstörungen des Protagonisten formal durchzuspielen und die Orientierungslosigkeit des Protagonisten auf den Zuschauer zu übertragen“ (Kuhn 2011: 208) (→ ‚Verstö-

rendes‘ Erzählen). Die Geschichte des Protagonisten wird scheinbar rückwärts erzählt, obwohl die Eröffnungssequenz die einzige Sequenz ist, die *tatsächlich* rückwärts abläuft (vgl. Kuhn 2011: 207).

Der Film präsentiert, so Brössel (2015: 191), vier verschiedenen Zeitebenen bzw. Lebensphasen des Protagonisten: Handlung, Zwischenhandlung, vorgeschichtliche Vergangenheit, Träume und Erinnerungen. Innerhalb dieser (und vielleicht auch noch weiterer) Zeitebenen ist er Gefangener seiner Gegenwart, da er aus seiner Pathologie heraus, innerhalb einer Zeitschleife den Racheakt fortwährend wiederholt (→ Subjektivität/Wahrnehmung/(Psycho-)Pathologie von Figuren).

Dass die Zwischensequenzen chronologisch und die Handlungssequenzen invers gereiht sind und der zeitliche Bezug der Zwischen- zu den Handlungssequenzen vorerst unbestimmbar ist, fördert den verwirrenden Effekt der Zeitstruktur. Die ZuschauerInnen ringen um Übersicht und haben kaum eine andere Wahl, als sich auf die Erklärungen des Protagonisten zu stützen und diese in die Hypothesenbildung einzubeziehen (vgl. Kuhn 2011: 207 f.).

„Auf Basis dieses Umstands gerät die Rezeption von MEMENTO zu einem ständigen Akt des Erinnerns, der den Zuschauer in eine ähnliche Lage versetzt wie die Figur der Geschichte“ (Brössel 2015: 191). Jedoch muss betont werden, dass diese Umsetzung den kognitiven Zustand des Protagonisten nicht eins zu eins abbildet: „[S]eine Geistesstörung besteht nicht darin, dass er rückwärtsgewandt wahrnimmt. […] Die vom Film postulierte Wirkung einer Störung des Kurzzeitgedächtnisses wird formal transformiert“ (Kuhn 2011: 208 f.) (→ Subjektivität/Wahrnehmung/(Psycho-)Pathologie von Figuren; → Narrative ‚Verrätselung‘).

Filme

5x2 (5x2: FÜNF MAL ZWEI, F 2004, François Ozon).

AMERICAN HISTORY X (USA 1998, Tony Kaye).

CITIZEN KANE (USA 1941, Orson Welles).

ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (VERGISS MEIN NICHT, USA 2004, Michael Gondry).

IRRÉVERSIBLE (IRREVERSIBEL, F 2002, Gaspar Noé).

MEMENTO (USA 2000, Christopher Nolan).

SEINFELD (USA 1989-1998, Larry David/ Jerry Seinfeld).

SHUTTER ISLAND (USA 2010, Martin Scorsese).

THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON (DER SELTSAME FALL DES BENJAMIN BUTTON, USA 2009, David Fincher).

THE X FILES (AKTE X – DIE UNHEIMLICHEN FÄLLE DES FBI, CAN/USA 1993-2016, Chris Carter).

Forschungsliteratur

Becker, Andreas: *Erzählen in einer anderen Dimension. Zeitdehnung und Zeitraffung im Spielfilm*. Darmstadt 2012.

Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London 1985.

Böhnke, Alexander: „Die Zeit der Diegese" In: *Montage AV* 16/2, S. 93–104. http://www.montage-av.de/pdf/162_2007/162_2007_Alexander-Boehnke_Die-Zeit-der-Diegese.pdf (01.03.2017).

Brössel, Stephan: „Zeit und Film. ‚Zeitkreise' in Christopher Nolans Memento". In: Antonius Weixler/Lukas Werner (Hgg.): *Zeiten erzählen. Ansätze – Aspekte – Analysen*. Berlin/Boston 2015, S. 179–204.

Buckland, Warren: *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, Mass. 2009.

Brütsch, Matthias: „When the Past Lies Ahead and the Future Lags Behind: Backward Narration in Film, Television and Literature". In: Julia Eckel u.a. (Hgg.): *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld 2013, S. 293–312.

Brütsch, Matthias: „Verkehrte Welt? Rückwärtserzählen in Film, Fernsehserie und Literatur". In: Stefanie Kreuzer (Hg.): *Filmzeit. Zeitdimensionen des Films*. München (in Vorbereitung).

Dzialo, Chris: „‚Frustrated Time' Narration: The Screenplays of Charlie Kaufman". In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, Mass. 2009, S 107–128.

Eckel, Julia: „Die Überwindung der Zeit im Fluss der Bilder – Achronologien des Films" In: Peter M. Spangenberg/Bianca Westermann (Hgg.): *Im Moment des ‚Mehr'. Mediale Prozesse jenseits des Funktionalen*. Berlin 2012, S. 29–52.

Genette, Gérard: *Die Erzählung*. München 1994.

Ghislotti, Stefano: „Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in ‚Memento'". In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, Mass. 2009, S. 87–106.

Krützen, Michaela: *Dramaturgie des Films. Das etwas andere Hollywood*. Frankfurt am Main 2016.

Kuhn, Markus: *Filmnarratologie. Ein Erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/New York 2011.

Schaub, Mirjam: *Gilles Deleuze im Kino: Das Sichtbare und das Sagbare*. 2. Aufl. München 2006.

Souriau, Etienne: „Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie" [frz. 1951]. In: *Montage AV* 6/2 (1997), S. 140–157.

Volland, Kerstin: *Zeitspieler. Inszenierungen des Temporalen bei Bergson, Deleuze und Lynch*. Wiesbaden 2009.