

erscheint 2010 in einem Sammelband der Reihe: „Textualität des Films“ (hrsg. von John Bateman u. a.), Schünemann Verlag.

Wolfgang Wildgen

Erzählung und Action im James Bond-Film *Ein Quantum Trost*^{*}

Der Film ist einerseits bewegtes Bild, visuelle Kommunikation in der Zeit, zirkensische Attraktion, andererseits wird eine Geschichte erzählt. Dabei ist das Gleichgewicht zwischen visueller Attraktion und erzählend motivierter Handlung in den Film-Genres unterschiedlich. Im Action- und besonders im James Bond-Film steht die auf wenige Akteure zugespitzte Action im Zentrum, sie muss aber in eine narrative Textur „eingeflochten“ werden. Da die Bond-Filme zumindest im Prinzip auf eine Roman-Serie (von Ian Fleming) zurück gehen und auch vom Publikum als Film-Serie wahrgenommen werden, muss der Erzählstrang sogar über den jeweiligen Film hinausweisen, Strukturanalogien zu vorausgegangenen Filmen und Anknüpfungspunkte zum vorherigen (möglicherweise zum nächsten) Film liefern. Im Fall des (bislang) letzten Bond-Filmes: *Ein Quantum Trost* gibt es eine direkte Anknüpfung an den vorherigen Film „Casino Royale“, da angenommen wird, dass Bond den Tod seiner dortigen Partnerin „Vesper“ durch Mitglieder der Geheimorganisation SMERSH rächen will. Ich werde mich zuerst dem Aspekt „Erzählung“ widmen und dazu von der natürlichen Basis, dem mündlichen Erzählen im Alltag ausgehen.¹

1 Natürliches Erzählen im Alltag als Grundkompetenz der Filmkonsumenten

Die Analyse mündlichen Erzählens im Alltag ist als Hintergrund einer Analyse der Filmerzählung deshalb besonders geeignet, weil die Kompetenz des mündlichen Erzählens allgemein verbreitet ist und keine besondere Schulung oder literarische Vorbildung voraussetzt. Sie kann deshalb auch für jeden Konsumenten eines Films als narrative

^{*} Ich danke Olaf Brill und Prof. Matthis Kepser für sachdienliche Hinweise; Frau Janina Wildfeuer für Korrekturen.

¹ Die Romane Ian Flemings gehören zwar zur Literatur in einem weiten Sinn (siehe Eco, 1984, der sie zwischen Literatur und Kitsch ansiedelt), das Massenpublikum des Films stellt aber keinen Bezug zur literarischen Vorlage her, wenn es überhaupt über eine nennenswerte literarische Bildung verfügt. Ich behandle deshalb die mögliche Thematik der Literaturverfilmung in diesem Aufsatz nicht.

Kompetenz vorausgesetzt werden. Die zu Grunde liegenden kommunikativen Prozeduren wurden in der Gesprächs- und Diskursforschung empirisch und theoretisch in der zweiten Hälfte des 20. Jhs. erfasst. Aus diesem Grunde werde ich diese Tradition kurz zusammenfassen und dann wesentliche Merkmale der Erzählung im (mündlichen) Diskurs kurz erläutern.

1.1 Die Entwicklung der gesprächsanalytischen Forschung

Die von Husserl ausgehende phänomenologische Soziologie und Ethnomethodologie (historisch vermittelt durch Alfred Schütz, 1899-1959) führte in den USA und England zu einer am Gespräch als gesellschaftlichem Handeln ausgerichteten Soziologie. Sprache wurde primär als Aktualisierung mikrosoziologischer Prozesse (in Familie, Kleingruppe, Nachbarschaft) gesehen und in dieser sozialen Dimension analysiert. Dabei konnten grundlegende Mechanismen, wie der Sprecherwechsel, die Sequenzierung von Teilfunktionen, das Aushandeln von Alltagsinterpretationen aufgedeckt werden. Der im amerikanischen Kontext entstandene „symbolische Interaktionismus“ fand im Werk von Goffman eine Anwendung auf Diskurse (besonders in psychiatrischen Kontexten). Die Sprachwissenschaft der 70er und 80er Jahre griff diese vielfältigen Ansätze auf, konzentrierte sich aber stärker auf die sprachlichen Aspekte, d.h. auf das *Wie* der sprachlichen Realisierung. Die folgenden zentralen Aufgaben bleiben dabei im Fokus der Sprachwissenschaft:

- Die Semantik und Syntax von Gesprächsindikatoren (Anaphern, Gesprächspartikel, Konnektoren, u.a.)
- Die grundlegenden Regularitäten des Gesprächs (sozusagen deren Diskursgrammatik), wobei der wesentlich offenere Charakter dieser „Regeln“ zu beachten ist.
- Die soziolinguistische Variabilität von Diskursregularitäten (in Abhängigkeit von regionalen/dialektalen Traditionen, Geschlechts-/Schicht- und Altersunterschieden).

Harold Garfinkel forderte, dass die Soziologen den anscheinend belanglosen, ständig ablaufenden Ereignissen des Alltags ihre Aufmerksamkeit schenken sollten. Garfinkels Programm wird auch mit dem Begriff „Ethnomethodologie“ verknüpft und meint damit die „Methoden“ der Beteiligten im Alltag, in ihrem Tun und Sprechen, dem Tun der Anderen Sinn zuzuordnen, diesen Sinn zu erkennen, eventuell zu verhandeln. Dabei werden (versuchsweise) Voraussetzungen gemacht, Interpretationsrahmen benützt, geschaffen, verändert, Regeln der Sinnzuordnung befolgt oder verworfen. Die Wörter, die Grammatik der Sprache sind dabei nur ein grundlegendes Orientierungssystem mit Sinnzuweisungen. In der

Situation, in der Interaktion, in Anbetracht eigener Intentionen und mutmaßlicher Absichten des anderen, geschieht erst die eigentliche und definitive Sinnzuweisung, die Bewertung des kommunikativen Inhalts, aber auch der Gesprächspartner. Die grundlegende Regelmäßigkeit betrifft nicht die Grammatik der benutzten Sprache, sondern die Handlungen, Sprechakte der einzelnen Beteiligten, die das soziale Feld des Gesprächs (der *face-to-face*-Kommunikation) konstituieren.

Es ergeben sich eine Vielfalt von Abfolgeregeln, die das Gespräch zu einem Spiel nach Regeln (ähnlich einem Brettspiel) machen. Der Soziologe sieht darin ein „Grundmuster gesellschaftlicher Regularität“ und die Quelle gesellschaftlicher Struktur überhaupt. Für den Linguisten bedeutet dies, dass jenseits von Satz und Text ebenfalls Regeln/Regelverstöße und somit ein Verhaltenssystem vorliegt, das allerdings interaktiv ist und teilweise ad hoc (in der Situation) organisiert wird. Die Frage stellt sich, welche syntaktischen Regularitäten für Erzählungen aus der Systemhaftigkeit des Gesprächs ableitbar sind.

1.2 Gesprächsanalyse und Erzählung

Wichtiger Ausgangspunkt ist das Muster des interaktiven Verhaltens vor, während und nach der Erzählung, wie es die Sprecher in der primären Sozialisation und in vielen späteren Interaktionen gelernt haben. Der häufigste Kontext für das Erzählen im Alltag ist die Konversation, die lockere Unterhaltung. Die Struktur der Interaktion in der Konversation und insbesondere von in die Konversation eingebetteten Erzählungen wird im Rahmen der soziologischen Richtung der „Conversational Analysis“ thematisiert. Harvey Sachs, einer der Hauptvertreter dieser Richtung, setzt seine Analyse bei der Syntax der „turns“, der Sprecherwechsel, an. Jede syntaktisch abgeschlossene Äußerung ist im Prinzip eine Stelle möglichen Sprecherwechsels. Will nun der Sprecher etwas erzählen (d.h. mehr als einen kurzen Satz äußern), so muss er dazu gewisse Vorkehrungen treffen:

- (1) Er muss zuerst einen „turn“ bekommen in Konkurrenz zu anderen Sprechern.
- (2) Er muss diesen „turn“ dazu verwenden, eine längere Folge von Äußerungen anzukündigen und dafür eine Zusage erhalten, z. B. in Form einer Aufmerksamkeitszuwendung und eines Verzichts der anderen Teilnehmer auf einen eigenen turn. Dazu muss die Thematik oder zumindest die Erzählwürdigkeit („reportability“) der angekündigten Geschichte angegeben werden.
- (3) Es muss aus der Struktur der Geschichte klar hervorgehen, wann diese zu Ende ist, bzw. in ihrem Fortlauf muss jeweils klar sein, dass sie noch nicht zu Ende ist und somit ein Sprecherwechsel noch nicht möglich ist.

(4) Um die Aufmerksamkeit des Zuhörers und nicht nur dessen Duldung zu haben, müssen zumindest dessen wesentlichen Erwartungen erfüllt werden, z. B. darf die Geschichte nicht bedeutungslos und langweilig sein, so dass der Hörer anschließend nach der Pointe fragt oder sich während der Erzählung abwendet. Die Erwartungen des Hörers, die als Muster bereits im Alltagswissen des Sprechers vorhanden sind, sind natürlich situations- und kulturspezifisch, während die allgemeine Interaktionsstruktur zumindest für größere Kulturbereiche Geltung hat.

Labov und Waletzky (1967) haben als Grundmuster einer funktionalen Organisation von Alltagserzählungen die folgende Anfolge angesetzt (die variiert werden kann und nicht selten unvollständig realisiert wird):²

- (1) Abstract/Inhaltsvorausschau: Um was geht es eigentlich?
- (2) Orientierung im Handlungsraum: Wer, Wo, Wann?
- (3) Komplikationen im Handlungsablauf: Und was geschah dann?
- (4) Evaluation/Bewertung: Wozu das alles? Wieso geschah dies?
- (5) Resultat/Ergebnis: Was geschah am Ende? Was war das Ergebnis?
- (6) Der Coda/Schluss soll ein weiteres Stellen der Fragen (3) bis (5) überflüssig machen und die „Moral“ der Geschichte zusammenfassen.

Als zentrale Funktion setzt Labov die darstellende Funktion an, den Bezug auf eine Ereignisfolge (die selbst erfahrenen, durch Hörensagen erfahrenen, erdachten oder geträumten Ereignisse). Das Durchlaufen einer vorgegebenen Folge von Ereignissen ist jedoch nicht unbedingt das primäre Ziel der Erzählung, sondern häufiger nur ein Mittel, um andere Ziele zu erreichen, z. B. um eine Show zu geben, sich als unterhaltsam oder kompetent zu erweisen. (vgl. Goffman, 1974). In einem größeren interaktionssoziologischen Bezugsrahmen erweist sich somit das „Mitteilen“ als ein fast sekundärer Aspekt der Sprache im Gegensatz zu traditionellen Anschauungen in der Linguistik. Dieser Aspekt wird von Labov und Waletzky (1967) die evaluative Funktion genannt:

- (1) „Narratives are usually told ... to establish some point of interest". (ibidem, S. 34)
- (2) „most narratives are designed to emphasize the strange and unusual character of the situation“. (ibidem)
- (3) „Then, too, many narratives are designed to place the narrator in the most favorable possible light". (ibidem)

² Vgl. als Ausarbeitungen diese Ansatzes Wildgen (1977: 227-247) und (1994: Teil II).

Bei dieser Funktion spielt das jeweilige Wertesystem des Sprechers (bzw. seiner engeren Gruppe) eine große Rolle; der Sprecher kann allerdings auch versuchen, in Bezug auf das Wertesystem des jeweiligen Zuhörers positiv zu erscheinen.

4) Der Sprecher ist verpflichtet die Erzählwürdigkeit seiner Geschichte nachzuweisen.

Die mündliche Erzählung konstituiert in der Funktion der Orientierung den Raum der Handlung und nennt die wichtigen Handelnden (bzw. deren Rollen). Außerdem wird ein zeitlicher Rahmen gesetzt, der allerdings sehr vage sein kann (neulich, vor einiger Zeit, oder wie im Märchen: Es war einmal). Das zeitliche und dynamische Momentum spielt bei der Entwicklung der Komplikation eine wichtige Rolle. Die so genannte „Klimax“ (zwischen Komplikation und Resultat) wird als Höhepunkt eingefügt und markiert häufig durch parallele Handlungen das Energiemaximum der Erzählung. Man kann sagen, die Handlung wird in Richtung auf die Klimax beschleunigt und wird in der Klimax quasi entzeitlicht, da parallele Sequenzen mit gleicher Zeitmarkierung dominieren.

Wenn ich im Folgenden Begriffe der Gesprächsanalyse auf den Film anwende, so hat dies auch damit zu tun, dass der Film seinen Ursprung in der Volkskunst hat und immer noch primär ein Medium der Massenkultur darstellt. Panofsky schrieb bereits 1936 in seinem Aufsatz „On Movies“: „that films – first exhibited in „kinetoscopes“, namely cinematographic peep shows, but projectable to screen since as early as 1894 – are originally a product of genuine folk art“ (Panofsky, 1936/1995: 93). Die Entwicklung verlief, wie er zeigt, eben nicht von der hohen Kunst des Theaters zum Film; es wurden vielmehr statische Bilder, wie sie als Postkarten, in Madame Tussauds Kabinett, oder im „comic strip“ vorlagen, in Bewegung gesetzt. Im Gegensatz zum Theater ist auch der Zuschauer quasi bewegt, seine Bewegung wird durch die Kameraführung simuliert. Panofsky erkannte dabei bereits die Faszination dieser weit über das Theater hinausreichenden Bewegungsmuster: „the mere shifting of a scene from one place to another by means of a car perilously negotiating heavy traffic or a motorboat steered through a nocturnal harbor, will not only always retain their primitive cinematic appeal but also remain enormously effective as a means of stirring the emotion and creating suspense“ (ibidem: 98). Als spezielles Potential des Films erkennt er: „dynamization of space, spatialization of time“ (ibidem: 96). Die folgenden Analysen stehen unter diesem Motto.

2 Konstruktion des Raumes als grundlegende Orientierung im Film

In der Gestaltung des Films wird seit der Stummfilmzeit der Konstruktion der Szene (mise en scène) große Aufmerksamkeit geschenkt, d.h. man bereitet einen räumlichen Rahmen vor, der

sowohl als Spielort für die inszenierte Handlung dient als auch die Möglichkeit einer optimalen Aufnahme bietet. Dies kann im Studio oder an einem ausgewählten und an die Bedürfnisse des Films angepassten Drehort geschehen. Dabei werden klassisch (vgl. die Ausstellung „Setting the Scene“ (2008/2009)) verschiedene Arten von Räumen unterschieden:³

1. Landschaften und Örtlichkeiten, die dem Zuschauer bekannt vorkommen sollen und die sorgfältig ausgewählt oder rekonstruiert werden (häufig anhand anderer technisch besser zugänglicher Orte). Beispiel: *Australia* (2008).
2. Private Räume. In ihnen werden Persönlichkeiten charakterisiert, d.h. sie dienen zur Darstellung der Eigenschaften der Aktanten. Beispiele sind: *Mon Oncle* (1958) und *Das Wunder von Bern* (2003). Zu diesem Zweck müssen teilweise sehr eigenwillige Raumkonstruktionen, z. B. Häuser (siehe *Mon Oncle*) entworfen werden, oder es müssen historische Umgebungen bis ins Detail exakt rekonstruiert werden.
3. Räume der Macht. Sie erlauben eine optimale Darstellung der Machtbeziehungen zwischen Charakteren. Klassisch sind dafür Filme wie *Metropolis*; moderne Beispiele sind: *Das Experiment* (2001) oder *Minority Report* (2002).
4. Übergangsräume (Passage, Transit). In Straßenszenen, Hotels, Zügen, Flughäfen werden charakteristische Wege der Handlungen und die dabei sichtbaren physischen und emotionalen Zustände der Handelnden sichtbar gemacht. Beispiel: *The Terminal* (2004). Für die James Bond Filme sind häufige Übergänge und der Aufenthalt in Transiträumen charakteristisch.
5. Labyrinthische Räume. Die Handelnden und noch mehr die Zuschauer verlieren im angebotenen Raum die Orientierung oder finden nur mühsam den rettenden Ausgang. Beispiel: *Der Name der Rose* (1986), besonders im letzten Teil des Filmes, oder *Der Mann mit dem goldenen Colt* (1974).
6. Virtuelle Räume. Sie werden hauptsächlich digital gestaltet und nähern sich den virtuellen Räumen der Computerspiele. Beispiele: *Dark City* (1998), *The Matrix Trilogy* (1999, 2003).

Die Produktionsdesigner müssen oft einen großen Aufwand treiben, um einerseits einen Ort zu schaffen, der für die Dreharbeit und die Illusion des Films geeignet ist, andererseits ist

³ Eine Typologie ist an diesem Ort nicht durchführbar, deshalb übernehme ich die in der Ausstellung „Setting the Scene“ vorgenommenen Untergliederung, die ich allerdings gekürzt und anders geordnet habe. Man müsste wahrscheinlich die Ortstypologie einer Genretypologie unterordnen. Die genannten Filme wurden in der benützten Quelle angeführt.

diese Aufwand gerechtfertigt, weil der Ort der Handlung der Anker für das Geschehen ist und es glaubwürdig erscheinen lässt. Außerdem werden Charaktere und Handlungen erst im Kontext dieser Orte verständlich und als Konstrukte wirksam. Im weiteren Sinn gehören zu den Orten auch die Kostüme und das ortsspezifische Verhalten der Charaktere. Insofern ist mit der exakten Konstruktion der Orte und der Regie der Handlungsabläufe an diesen Orten bereits die Grundstruktur des Films festgelegt. Die Bewegung erfolgt zwar an Orten, kann aber in Rhythmus, Geschwindigkeit und Beschleunigung selbständige Strukturen entwickeln. Ich werde mich zuerst mit der Bewegung im Text beschäftigen und dadurch den Kontrast zum Film deutlich machen. Für die Bond-Filme sind Orte des Typs (1), die meist über mehrere Kontinente gestreut sind, charakteristisch. Orte des Typs (4) spielen ebenfalls eine große Rolle, so die Eingangshallen von Hotels, Aufzüge, Bahnhöfe, Flughäfen, denn Bond befindet sich dauernd im Übergang und scheint sich überall sofort auszukennen. Die Ausstattung der Räume hat sich in den Bond-Filmen im Laufe der Zeit gewandelt (siehe das Kapitel 4.4. Set Design in Mannsperger 2003). Im Film *Ein Quantum Trost* werden natürliche Orte weitgehend bevorzugt: Gardasee, Siena, London, Port au Prince, Bolivianische Wüste. Nur die Schlusszene, die in einem Wüstenhotel spielt, zeigt eine eigens konstruierte Architektur aus gleichmäßigen Rechteckzellen, die als Voraussetzung für die sukzessive Explosion des Gebäudes (von rechts nach links) ideal ist und einer neuen Technologie mit Brennstoffzellenversorgung verpflichtet ist. Damit wird gleichzeitig das zentrale Thema Wasser-Wasserreserven-Wasserknappheit-Wasserstoff (als Energie) weiter geführt.

3 Die Konstruktion von Action (Bewegung, Kampf, Interaktion)

Ich will im Kontrast zum Film zuerst die Bewegung im Text und im Bild untersuchen, wobei sofort klar sein soll, dass der Film die eigentliche Domäne für die Repräsentation von Bewegung ist (natürlich neben Theater, Oper, Pantomime, Tanz und Sport).

3.1 Bewegung im Text und im Bild

Im Text, primär im sprachlichen Text, ist die Bewegung zuerst die des Lesens oder Schreibens/Sprechens; in der französischen Linguistik spricht man von „énonciation“, d.h. der konkreten Realisierung des Textes. Dem zugrunde liegend wird meist eine statische *Textur* als Gebilde von Elementen und deren Beziehungen angenommen. Diese Textur kann phonetisch, morphologisch oder syntaktisch sein. Da der Lese- und auch der Produktionsprozess im

Wesentlichen kontinuierlich verläuft⁴, kann von einer Beschleunigung oder Entschleunigung nicht die Rede sein.

Nun betrifft die Bewegung in der Textrealisierung in erster Linie die Zeichengestalt (nach de Saussure den „signifiant“). Wie verhält sich dazu die Bedeutungsseite, der inhaltliche Informationsfluss? Kann einer Menge von Zeichen pro Sekunde/Minute eine größere oder kleinere Menge von Inhaltseinheiten gegenüberstehen? So könnte zum Beispiel eine größere Dichte an Füllwörtern, eine höhere Frequenz von gefüllten Pausen oder eine Abfolge von bedeutungsschwachen Lexemen (*sein, machen, ...*) eine bestimmte (größere/kleinere) Menge von Informationseinheiten gegenüberstehen. Die inhaltliche Kommunikation wäre dann langsamer oder schneller, je nachdem ob das Verhältnis von relativ leeren Zeichen zu informativen klein oder groß ist.⁵ In diesem Fall gäbe es (informationell) schnellere und langsame Texte.

Im visuellen Zeichensystem könnten auf gleicher Fläche mehr oder weniger Inhalte kodiert sein. So kann die Bildfläche große verfließende Farbflächen enthalten wie beim späten Turner (vgl. Wildgen, 2004) oder bis ins Kleinste durchstrukturiert sein (quasi bis auf die Ebene einer Miniatur). Bei näherer oder längerer Betrachtung kann der Kenner im zweiten Fall immer mehr Einzelheiten entdecken. Ein extremes Beispiel sind die fraktalen Bilder, die (am Bildschirm) bis ins Unendliche vergrößert werden können und immer wieder neue, wenn auch selbstähnliche Strukturen zum Vorschein bringen. Eine weitere Quelle inhaltlicher Komplexität können Ambiguitäten und verschiedene Leseebenen sein.⁶ Ein einfaches optisches Beispiel ist der Neckerwürfel bzw. davon abgeleitete Kunst-Objekte (siehe die Bilder von Victor Vasarely, 1906-1997)⁷. Der Betrachter kann zwischen zwei Betrachtungsweisen, die quasi kopräsent sind, wechseln. Lexikalische und syntaktische Ambiguitäten in einem Gedicht können in ähnlicher Weise unterschiedliche, aber parallele Lesarten bewirken. Bei verschiedenen Interpretationsebenen, z. B. einer konkreten, einer figürlichen, einer esoterischen, usw. Lesart, kann die Komplexität weiter gesteigert werden. Falls der Satz als eine Art grundlegendes Informationspaket betrachtet wird, kann ein Text, der wesentlich aus kurzen Sätzen besteht, als eine Art Beschleunigung empfunden werden;

⁴ Die Augen mögen sich in Sakkaden bewegen und der Sprechfluss gelegentlich unterbrochen werden. Dennoch liegt im Durchschnitt eine gleichmäßige Bewegung vor.

⁵ Wenn 1:10 die Relation von inhaltsleeren (1) zu inhaltvollen (10) Zeichen in einem Text ist, so ist ein Text mit der Relation 5:10 (1/2) weniger informativ. Vgl. zur semantischen Informationsmessung in Texten Wildgen (1977).

⁶ Vgl. zur Ambiguität im Bild und Text Wildgen (1995).

⁷ Einige Werke sind im Netz zu betrachten: <http://www.kunstlinks.de/material/vtuempling/vasarely/>

ein Text mit vielen eingebetteten Nebensätzen oder mit Klammern und Fußnoten wäre als entschleunigt anzusehen. In jedem dieser Fälle müsste aber ein Zeitmaß und ein Informationsmaß festgelegt werden, so dass die Anzahl der pro Zeiteinheit vermittelten Informationseinheiten gemessen werden kann (vgl. das in Wildgen, 1977: 180-201 weiterentwickelte Modell).

Da der Text selbst nicht bewegt ist und quasi als statisches Gebilde auf die Realisierung durch den Leser wartet, hängt die Informationsgeschwindigkeit wesentlich vom Leser ab. In der Textproduktion gibt es auch verschiedenen Geschwindigkeiten, diese sind aber meist sprach- oder sprecherspezifisch.

Jeder Text besteht, wie Abschnitt 1 gezeigt hat, aus verschiedenen Textfunktionen, z. B. aus narrativen Passagen, die ein Ereignis entweder berichten oder in direkter Rede darstellen, und aus Hintergrundinformationen, die Labov und Waletzky „evaluativ“ nennen. In beiden Fällen gibt es wiederum Rahmengeschehen und Rahmenstrukturen (Orte, Charakter-Rollen, Organisationen), in die dann spezielle Geschehen oder Personen eingebettet werden. Die Leser können aber unterschiedliche Präferenzen bzgl. dieser Funktionen haben. Sind sie primär daran interessiert, den weiteren Verlauf des Geschehens zu erfahren, so werden sie langatmige Orts- und Personenbeschreibungen (etwa in Jan Flemings Romanen) als störend empfinden. Sie können dann versuchen, von sich aus die Lektüre zu beschleunigen, indem sie Passagen überfliegen oder gar überspringen. Als Indikator können die Anfänge von Paragraphen oder Kapiteln oder die direkte Rede dienen.

Die nicht narrativen Sätze und Passagen können aber auch Spannung in der Imagination des Lesers erzeugen, insofern sie das Geschehen scheinbar anhalten. In Wirklichkeit läuft es verdeckt im Hintergrund weiter und es wird dem Leser nur vorenthalten. Das Drängen des Lesers in Bezug auf den Ausgang der Geschichte kann dagegen im Extremfall die Lektüre trivialisieren, da es z. B. bei einem Liebes- oder einem Kriminalroman genügen würde, die letzten Seiten oder einen Romanführer zu lesen, um den Ausgang zu erfahren. Die Differenzen zwischen den temporalen Abläufen im Text und im berichteten Geschehen sind ein wesentlicher Motor der Textdynamik.

Beim Bild ist der Leseprozess wegen der Zweidimensionalität des Bildes nicht so genau festgelegt. Der Betrachter kann sich den Weg im Bild aussuchen; er kann auch näher herantreten oder sich entfernen.⁸ Im Falle der Skulptur ist die Eigenbewegung des Betrachters noch freier und die wechselnden Perspektiven können etwa bei einer Skulptur von Henry

⁸ Siehe zum Vergleich von Bild und Text Wildgen (2006)

Moore ganz verschiedene Eindrücke vermitteln.⁹ Außerdem sind die meisten Bilder vor der modernen Abstraktion insofern multimedial, als sie einen Bildtitel tragen, der entweder auf eine bekannte Geschichte aus der Bibel oder einen antiken Mythos verweist oder zumindest die wichtigen Themen des Bildes benennt.

Der Film unterscheidet sich grundlegend von Text und Bild in Bezug auf die Repräsentation von Bewegung. Im Gegensatz zum statischen Bild hat der Betrachter kaum die Zeit seinen Gegenstand visuell zu sondieren, d.h. eigene Lesewege zu gehen. Im Prinzip kann der Film natürlich ein Bild stehen lassen oder nur langsam verändern; im Action-Film ist dies aber nicht der Fall und selbst die Dialogszenen sind kurz und erlauben keine genauere Betrachtung der Akteure. Im Vergleich zum Text kann am ehesten die direkte Rede in ähnlicher Weise (z. B. durch den regelmäßigen Wechsel der Einstellungen, die auf die jeweiligen Sprecher fokussiert werden) wiedergegeben werden. Der entscheidende Unterschied zwischen Film und Text betrifft die darstellende Funktion. Im Text wird der Handlungsverlauf durch Verben, Präpositionen und Konnektoren (der Zeit und Kausalität) wiedergegeben, d.h. kategorial auf Prototypen reduziert. Im Film erfolgt die Wiedergabe der Bewegung, Kraftwirkung und Interaktion quasi analog im bewegten Bild, das dem Zuschauer eine ganz konkrete, körperlich nachvollziehbare Handlung präsentiert. Dies bedeutet, dass der narrative Kern in einem anderen Medium, das anderen Gesetzen gehorcht, dargestellt wird und insofern mit der Repräsentation im Text nicht kommensurabel ist.

3.2 Fluss und Turbulenz im Film

Im Text ist die Zeit des dargestellten Inhalts lediglich eine imaginierte, d.h. die innere Zeitstruktur (der sog. „Film“ der Vorstellungen) bleibt dem Leser überlassen. Sprachlich markiert sind lediglich Zeitrelationen in der Form von Tempora: Präsens > Präteritum/ Perfekt > Futur; Modalitäten: real, möglich, erhofft/erträumt, unreal. Außerdem gibt es Konnektoren und Zeitadverbiale usw. Die Zeit oder das zeitliche Maß des Geschehens kommt aber nicht direkt zum Ausdruck.

Dies ändert sich radikal mit dem Film. Zumindest innerhalb der meisten Einstellungen wird die Zeit real dargestellt, wenn sie nicht durch slow motion oder umgekehrt durch eine beschleunigte Wiedergabe des Films, sowie ggf. durch jump cuts markiert ist. Die sprachliche, abstrakte Tempuskategorie wird durch die visuell erfahrbare Ereigniszeit ersetzt. Bei der Montage, d.h. der Zusammenstellung verschiedener Einstellungen können dagegen Ereignisspannen ausgelassen werden und aufeinanderfolgende Momente können aus

⁹ Vgl. die Analysen zur Struktur der Skulpturen von Henry Moore in Wildgen (2004).

verschiedenen Perspektiven gezeigt werden, so dass der kontinuierliche Zeitfluss und der unmittelbare Wirkungszusammenhang gestört, wenn nicht gar aufgehoben wird.

Wenn wir die im Action- und im Kriminalfilm so charakteristischen Verfolgungsszenen als Beispiel nehmen, so kann sich etwa der Verfolgte zuerst zu Fuß durch die Straßen einer Stadt bewegen. Wie in einem Dialog wird dann alternativ der Verfolger (oder der beschattende Detektiv) und der Verfolgte gezeigt. Die Perspektive und die Handelnden wechseln. Durch die regelmäßige Wiederholung des Wechsels wird aber eine Kontinuität suggeriert, die durch den Perspektivenwechsel ja aufgehoben wird, denn der Verfolgte bewegt sich natürlich weiter, während der Filmausschnitt den Verfolger zeigt. Die zeitlichen Lücken in der Parallel-Montage müssen vom Betrachter gefüllt werden. Der Rhythmus des Wechsels zwischen Ausschnitten, die den Verfolgten bzw. den Verfolger zeigen, ergibt eine Grundgeschwindigkeit, die gesteigert oder verlangsamt werden kann. Häufig kommt es zu einer Koppelung der Beschleunigung der im Film gezeigten Bewegung und der Beschleunigung des Szenenwechsels, d.h. mit der Dramatik des Geschehens wird auch die Schnittfolge gesteigert. Der Verfolgte fängt an schneller zu gehen, schließlich läuft er; die Bewegungsart kann gewechselt werden, wobei ein schnelleres Bewegungsmittel gewählt wird: zu Fuß > mit dem Motorrad > mit dem Auto > mit dem Helikopter.

Charakteristischerweise sind dann auch die Fortbewegungsmittel des Verfolgten verschieden: Der Verfolgte flieht mit dem Motorrad, der Verfolger benützt ein Auto; der Verfolgte fährt mit dem Auto, der Verfolger hat einen Helikopter, usw. Im Western fährt z. B. der/die Verfolgte mit der Kutsche, die Verfolger reiten. Es ergeben sich endlos viele Konstellationen, deren Basis aber die Geschwindigkeit ist; die einzelnen Fortbewegungsmittel können außerdem verschieden auf Hindernisse, die es zu überwinden gilt, reagieren. Im James Bond-Film finden die tollkühnsten Wettrennen statt, wobei der Held meistens gegen mehrere besser ausgerüstete Gegner kämpft und manchmal zur sorgfältig vorbereiteten (im ersten Teil des Filmes eingeführten) Geheimwaffe greift.¹⁰

Neben dem Bewegungsrhythmus von Verfolger und Verfolgtem kann eine dritte Kraft eingeführt werden: die Umgebung, in der der Kampf stattfindet, kommt selbst in Bewegung. So kann das Gebäude zusammenbrechen, Räume explodieren oder ein Feuer breitet sich aus, Kessel mit heißen oder ätzenden Flüssigkeiten werden undicht (durch den Schusswechsel der

¹⁰ Dieses Moment fehlt übrigens im Film: *Ein Quantum Trost*. Wahrscheinlich stammte die Faszination der Geheimwaffe für den Agenten noch aus der Kriegserfahrung von Ian Fleming als Mitarbeiter im Britischen Geheimdienst. Im Verlaufe der Film-Serie wurden Elemente, die inzwischen obsolet geworden sind, ausgeschieden.

Verfolgung), explodieren usw. Diese Art der Vermehrung der in Bewegung befindlichen Komponenten erzeugt eine eigene Form der subjektiv wahrgenommenen Beschleunigung. Natürlich muss diese Steigerung einen Abschluss finden. So kann der Verfolgte die Spur des Verfolgten verlieren, er wird ein Opfer der zusammenbrechenden Räume oder er unterliegt schließlich in der direkten Konfrontation. Im klassischen Western wird vor dem Höhepunkt, dem Zweikampf der Kontrahenten, die Bewegung typischerweise entschleunigt, sie kommt fast zum Stillstand. Die Spannung wird schließlich durch den finalen Schusswechsel aufgelöst. Im Film *Ein Quantum Trost* werden dem Betrachter nur kurze Ruhepausen gegönnt; erst gegen Ende, als alles entschieden ist, quasi im Nachspann, wird der Film entschleunigt.

In einer Abhandlung zu diesen Effekten im Film spricht Yvette Biro (2008) von „Turbulenz“ und „Fluss“. Gleitet das Geschehen ohne Beschleunigung gleichmäßig dahin, so ist es im Fluss. Wie ein großer Strom bewegt es sich unaufhörlich seinem Ziel (der Mündung in einen größeren Strom oder ins Meer) zu. In einigen Fällen kommt es zu einer unmerklichen Beschleunigung des Flusses (so etwa in Hitchcocks Film *Psycho* (1960)). Als besonders klares Beispiel eines Ereignisflusses nennt Biro (ibidem: 43) den Film *In the mood of love* von Wong Kar-wai (2000). In diesem Film wird eine Liebesbeziehung als langsame, unbeschleunigte Entwicklung beschrieben. Es gibt leichte atmosphärische Schwankungen, aber nichts passiert endgültig; die Eindrücke werden kontinuierlich erzeugt und zu einer Gesamtheit, einem großen Fluss zusammengefügt. Der Strom nimmt quasi alles in sich auf und zieht es mit sich fort. Es prägen sich weder ein Anfang noch ein Ende ein. In anderen Filmen gibt es Episoden, die Fluss-Charakter haben. In Bergmanns Film *Das Schweigen* (1963) bildet die Episode mit den Liliputanern einen mehrfach dargestellten Nebenfluss, der nicht zur Beschleunigung des Gesamtgeschehens beiträgt. Als eine Art „Fluss“ kann auch die Lücke, das Fehlen einer zu erwartenden Handlung, bezeichnet werden. Im Film *An Autumn afternoon* von Yasugo Ozu (1962) wird die Hochzeitszeremonie in Japan ausschließlich aus der Perspektive der Braut erzählt. Der Bräutigam wird weder sichtbar, noch zeigen sich Wirkungen seiner Existenz. Eine wesentliche Komponente der Hochzeit bleibt unbesetzt, ohne Profil, ohne Geschehen. Wenn die Zuschauer ereignishungrig sind, ist der „Fluss“ als filmisches Mittel nur im Kontrast zur Spannung, welche durch die sich beschleunigende Bewegung erzeugt wird, einsetzbar. Er ist quasi das Komplement, die Ergänzung zur sich beschleunigenden Bewegung.

Die „Turbulenz“ in der Terminologie von Biro (2008) ist zuerst nur eine Abfolge von Ereignisschritten, bei der es aber zu Verzweigungen kommt. Dabei wird das einmal

eingeführte Ereignismuster wiederholt und variiert. So kann der Verfolgte durch eine Zimmerflucht laufen, wobei er abwechselnd sichtbar oder verdeckt ist; dasselbe geschieht mit dem Verfolger. Es werden Schüsse abgegeben, wobei deren Ziel und deren Effekt nicht deutlich sichtbar sind; der Schusswechsel bildet aber eine sich wiederholende und beschleunigende Figur. Diese Abfolgen könnten zu einer stroboskopartigen Sequenz degenerieren, wenn nicht systematisch die Räume, die Fortbewegungsmittel u. a. variiert würden. Gerade der James Bond-Film lebt von der reich variierten Struktur dieser Verfolgungsszenen. In einem anderen Genre, dem surrealistischen Film kann die ganze Sinnlosigkeit einer solchen Abfolge sichtbar werden, wobei vermeintliche Ziele oder Endstadien verschwinden. Im Actionfilm wird die teleologische Struktur dieser Abfolgen bewahrt; der Gute gewinnt nach endlosen und unwahrscheinlichen Auseinandersetzungen. Im James Bond-Film wird dieses Spiel zwar nicht persifliert, aber als weniger ernst zu nehmen dargestellt (quasi als inszeniertes Amüsement für den Zuschauer angedeutet). Dennoch dürfen die hehren Ziele als Endgarant des Sinns dieser Sequenzen nicht fehlen; sie sind jedoch standardisiert (im Dienst Ihrer Majestät der Königin, die nicht eingreift; für die Rettung der Menschheit, usw.). Das jeweilige Böse kann dabei geschickt an Zeittendenzen angepasst werden. Im Film *Ein Quantum Trost* (2008) ist es die Rettung vor Öko-Verbrechern. Da die üppigen Verfolgungsszenen jede Menge Schaden anrichten und viele Beteiligte dabei umkommen, muss sich der Held rechtfertigen. Die Rechtfertigung des Helden mit der Lizenz zum Töten ist natürlich im Kontext der Abschaffung der Todesstrafe besonders schwierig und bedarf ständig erneuerter moralischer Konstrukte. Diese Rechtfertigung vor dem Publikum wird gerade im Film *Ein Quantum Trost* ein wichtiges Moment, da Bond wegen der scheinbar nicht gerechtfertigten Tötungen vom Dienst suspendiert wird.

Es stellt sich die Frage, weshalb im derzeitigen Film eine Faszination der Beschleunigung festzustellen ist; weshalb entschleunigte, ruhige Filme, auch Filme mit nachdenklichen Dialogen (d.h. längeren Einstellungen mit einem oder zwei Sprechern im Zentrum) keine Konjunktur haben. Ich will einige Antworten versuchen und testen:

1. Wenn ein Ausgangspunkt des Films das Schlüssel-Loch-Erlebnis, d.h. das heimliche Beobachten, der Voyeur ist oder wenn die Camera Obscura als verallgemeinertes Schlüsselloch diese Ausgangsposition markiert, dann stellt der Fluss die Situation dar, die im Alltag dominiert. Man schaut auf die Straße oder in den Garten und es passiert nichts Dramatisches: Der Wind weht die Blätter umher, die Autos fahren vorbei. Die Menschen gehen vorbei oder begrüßen sich kurz. Der Philosoph mag diese Situation

anregend finden; beim durchschnittlichen Filmzuschauer verflacht das Interesse an dieser Situation aber sehr schnell.

2. Der von der Tagesschau oder der Kriegsberichterstattung sozialisierte Betrachter wünscht sich sensationelle Ereignisse, die er aus sicherer Entfernung betrachten kann.¹¹ Topfavoriten sind dabei die instinktiv einen Appell auslösenden Themen: Gewalt (Angriff/Flucht) und Sex (Appetenz oder Ablehnung im Fall von Vergewaltigungen oder Perversionen).¹² Da das Töten und der sexuelle Vollzug aber sehr einfache Muster sind, ist deren Wiederholung auch von schnell abflachendem Interesse. Als Auswege bieten sich an:

- Wiederholungen mit Variation,
- Verästelungen mit einer Komplikation der Ausführung, wodurch das Ende hinausgeschoben wird.

In beiden Fällen wird zwar ständig das gleiche Muster vorgeführt, es wird aber so variiert, dass der Zuschauer der Illusion erliegt, es passiere etwas Neues.

3. Als weitere Möglichkeit ergibt sich die verschachtelte Rahmung. Das Grundmuster tritt auf mehreren Ebenen auf. Dies geschieht auch im wirklichen Leben: Der Monarch (Präsident) kämpft mit dem Monarchen des Nachbarstaates; die Generäle der jeweiligen Monarchen planen den Konflikt sorgfältig und führen ihn; die Soldaten (auf erneut getrennten Stufen der Befehlshierarchie) setzen die Pläne der Generäle um (und sterben). James Bond ist quasi der verallgemeinerte Soldat (er ersetzt das umständlich manövrierende Heer), die Befehlshierarchie ist auf den Minister oder Bonds Chefin M. verkürzt.¹³ Die Königin bleibt im Hintergrund. Als besonderes

¹¹ Hinweis von Olaf Brill: „Tom Gunning hat Anfang der 1990er Jahre den Ausdruck ‚Cinema of Attractions‘ geprägt, der sich auf das frühe Kino bis etwa 1906 bezieht. Film war laut Gunning bis dahin hauptsächlich die Präsentation von Attraktionen nach dem Vorbild von Jahrmarkt und Varieté und eben kein Medium des Geschichtenerzählens wie später, als Filme länger wurden und sich das Kino an den Vorbildern Literatur und Theater orientierte. Natürlich gibt es die Auffassung, dass sich das moderne Actionkino mit seinen "großen, lauten" Achterbahnfahrten wieder am Kino der Attraktionen statt am narrativen Kino orientiert, Gunning erwähnt das auch schon in seinem grundlegenden Aufsatz.“

¹² Dieser Aspekt spielt eine Rolle im Film *Ein Quantum Trost*, da Camille die Vergewaltigung ihrer Mutter und ihrer Schwestern durch den General rächen will. Ihr Kampf mit dem General ist auch der Kampf mit einem Vergewaltiger; ja sie begibt sich sogar in eine Situation der Vergewaltigung, um sich zu rächen.

¹³ Beim Ur-Autor Ian Fleming stehen dessen Kriegserfahrungen (in der englischen Spionage-Abwehr) und gewisse Charaktere seines damaligen Umfeldes Pate für Figuren und Handlungsmuster. Wie Eco (1984: S. 308f) zeigt, kann er auch auf erfolgreiche Romanfiguren wie: Rocambole, Rouletabille, Fantômas und Fu Manchu zurückgreifen, die bereits zum Erfolgsinventar früherer Filme (seit 1913) gehörten. 1941 wurde der Roman von

Komplikationsmoment können Unstimmigkeiten innerhalb der Hierarchie auftreten: im Kriminalfilm ist der Chef inkompetent und behindert die Ermittlungen oder der Geheimdienst versucht den Kommissar aus der Ermittlung zu drängen, Kollegen sind korrupt und kooperieren mit der Gegenseite, usw. Im Film *Ein Quantum Trost* ist z. B. der CIA-Chef korrupt.

Da der Film ein Phänomen des Massenkonsums ist, wird die Kreativität vieler Beteiligten gefordert, um ständig Neues oder neu Erscheinendes zu produzieren und damit den Konsum zu erweitern oder wenigstens zu erhalten. Die Alltagserfahrung der Menschen vieler Kulturen stellt zwar einen fast endlosen Fundus von Inhalten bereit. Allerdings ist der schnelle und massenhafte Konsum ein Hindernis für die Umsetzung dieser Erfahrungsvielfalt, da der durchschnittliche Konsument, dem es hauptsächlich darum geht, unterhalten zu werden, sich nicht auf Ungewohntes, oder auf ein Umdenken oder gar Lernen einstellen will. Immerhin gibt es Nischen, die dann von Kurzfilmen oder sogenannten Kunstfilmen gefüllt werden. Wie im Zaubermärchen bestimmt im kommerziellen Film schließlich eine sehr begrenzte Reihe von Handlungsmotiven und Konstellationen den Inhalt der Filme. Der Rest ist eine endlose Variation, die geschickt kaschiert wird, um den Betrachter nicht zu langweilen. Diese möchte nämlich nur selten etwas wirklich Neues sehen; das Bekannte soll aber immer wieder in neuem Gewand in Erscheinung treten.

4 Die Dynamik der Verfolgungsszenen im Films: *Ein Quantum Trost*

Film ist Darstellung von Bewegung, Handlung, Interaktion. Die perzeptuelle Kontrolle von Bewegungsabläufen ist eine evolutionäre sehr grundlegende Fähigkeit, die mit der Evolution des Auges unmittelbar zusammenhängt.¹⁴ Bei den höheren Primaten ist das Gehirn mit den sogenannten „Spiegelneuronen“ ausgestattet. Sie erlauben dem Organismus, visuell erfahrene Bewegungsmuster in eine innere Repräsentation umzusetzen, diese quasi zu simulieren und damit schnell nachahmen zu können. Dies bedeutet gleichzeitig, dass die Bewegung sowohl als fremde wahrgenommen wird als auch als eigene simuliert wird; für die filmische Wahrnehmung bedeutet dies eine starke körperliche Reaktion auf Bewegungsszenen. Ich gehe

Dashiell Hammet „Der Malteser Falke“ erfolgreich mit Humphrey Bogart als Spion Sam Spade verfilmt. In diesem Kontext wird auch die in der Nachkriegszeit bis heute produktive Figur des lächerlichen Nazi-Verbrechers für die Kriegspropaganda kreiert. So gesehen ist 007 zumindest teilweise ein Produkt der englischen und amerikanischen Kriegspropaganda im Zweiten Weltkrieg (vgl. Brill, 2009).

¹⁴ Sie entsteht quasi mit der Cambrischen Revolution vor ca. 500 Millionen Jahren, als Lebewesen Sehorgane entwickelt haben und damit ein Wettlauf von Sehen (Verfolgen) und Verstecken, Tarnen (Flucht) ausgelöst wurde.

deshalb im Folgenden davon aus, dass Verfolgungs- und Fluchtszenen den Zuschauer einerseits mitreißen, weil er die Bewegung innerlich mit vollzieht; andererseits lösen sie auch starke Emotionen aus, die normalerweise mit Verfolgung (Aggression) und Flucht (Angst) verbunden sind. Damit erzeugen sie einen emotionalen Rahmen (siehe die evaluative Funktion, die bereits beschrieben wurde), in den sich das narrative Geschehen einfügen kann. Die psychologische Konsequenz der engen Bindung zwischen Wahrnehmung und Handlung wurde von Noë (2005) ausführlich dargestellt; ich werde im Folgenden die Struktur und Komplexität ausgewählter Verfolgungsszenen im (vorerst) letzten James Bond-Film *Ein Quantum Trost* untersuchen. Ähnliche Strukturen weisen alle James Bond-Filme und genereller die Genres „Action-Film“ und „Kriminalfilm“ auf. Es handelt sich somit um ein sehr grundlegendes Muster, das viele der so genannten Blockbuster-Filme charakterisiert. Auf dem Hintergrund der ökologischen Psychologie, die auf Gibson zurückgeht und von Kelso (1995) systematisch weiter entwickelt wurde, kann die Wahrnehmung von Bewegungen in guter Annäherung durch die Dynamik der Bewegung selbst beschrieben werden. An der „interface“ von Physik und Wahrnehmung wird zwar das Medium und deren Organisation grundlegend verändert, stabile und häufige Muster der physikalischen Bewegung haben aber eine Entsprechung im mentalen Geschehen, so dass wegen unserer Unkenntnis der höheren Verarbeitungsstufen im Gehirn, physikalische Modelle brauchbare Näherungen darstellen.

Ein einfacher Verfolgungsprozess (zu Pferd oder im Auto) ist *linear*; z. B. verläuft er entlang einer Straße (beim Auto) oder eines Weges/Pfades (bei der Kutsche oder dem Reiter im Western). Erst wenn die beiden Protagonisten zusammentreffen, ergibt sich eine mehrdimensionale Mikrostruktur, etwas der Kampf um die Kutsche im Western oder die sich von der Straße drängenden Autos im Verfolgungsrennen. Der Film *Ein Quantum Trost* bringt bereits im Vorspann des Filmes eine Autoverfolgungsjagd entlang des Gardasees. Der Verfolger muss in der Regel zuerst den Vorsprung des Verfolgten reduzieren, bis er in Sicht- und Schussweite gelangt (diese Phase wird im Vorspann übersprungen, im Western kann sie sehr ausführlich dargestellt sein); damit beginnt dann die Interaktionsphase.¹⁵ Meistens

¹⁵ In Flemings Romanen gibt es auch sprachliche Schilderungen von Autoverfolgungsjagden, so etwa im Roman „Casino Royale“. Das entsprechende Kapitel 15 trägt den Titel: „Black hare and grey hound“, womit ein Bezug zu den in England und Australien beliebten Hunderennen gegeben ist. Dies zeigt gerade im Kontext von „Casino Royale“, dass die Verfolgungsjagden von Fleming als Spiele gesehen werden, bei denen die Geschicklichkeit der Spieler erprobt wird. Dies ist zumindest im Film *Ein Quantum Trost* nicht so deutlich, wo die

entscheidet der Schusswechsel die Verfolgung noch nicht (er begleitet sie, macht sie riskanter). Die Autos kommen schließlich in Kontakt, stoßen sich, drängen sich zu Seite, schneiden sich usw. Dabei kommt es manchmal sogar zu einem Augenkontakt zwischen den Fahrern (wenn sie parallel fahren; Bond schießt z. B. im Film *Ein Quantum Trost* in das parallel fahrende Auto, d.h. er hat Augenkontakt mit dem Fahrer). Charakteristischer Weise kommen außerdem Dritte ins Spiel: Der Gegenverkehr (häufig Last-, Tank- oder Baustellenfahrzeuge, d.h. große, schwere Hindernisse), die Polizei, die einzugreifen versucht (meist vergeblich). Indirekt erweist sich auch die Straße als eine Art neutraler Gegner: enge Kurven und unübersichtliche Kuppen, steile Straßenränder oder dunkle Tunnels, Baustellen, Staus müssen von den Fahrern in Rechnung gestellt werden. Trotz dieser Komplikationen kann das zu Grunde liegende Muster durch ein simples mechanisches Modell beschrieben werden:

1. Zwei unterschiedliche Kugeln rollen in einem Kanal, nähern sich, berühren sich.
2. Der Kanal weist Veränderungen auf: Er wird steiler, enger, er enthält Hindernisse.
3. Es gibt einen Gegenzug, mit dem eine Kollision zu verhindern ist. Ganz klassisch im Action-Film sind Szenen, wo sich beide Fahrzeuge entgegen einem Fahrzeugstrom bewegen, sozusagen doppelte Geisterfahrer auf einer Autobahn sind.

Das Gesamtmuster wird durch die Komponente (1) dominiert; die Komponenten (2) und (3) sind lediglich Erschwernisse, Widerstände. Wir können also von einer linearen Bewegung zweier Körper ausgehen. Auch die Konflikte (Zusammenstöße) funktionieren nach einem physikalischen Prinzip, der Kraftübertragung zwischen zwei Kugeln wie im Billard-Spiel. Wir können somit zwei einfache physikalische Muster, die in Abb. 1 dargestellt sind, als Grundmuster ansetzen.



Abbildung 1 Das mechanische Grundmodell (Kugeln im Kanal - Billard-Stoß)

Beide Prozesse kann der Beobachter leicht körperlich nachvollziehen; er spürt quasi die Beschleunigung, das Bremsen, den Aufprall. In Abb.2 werden einige Szenen der Anfangssequenz als Illustration gezeigt.

Verfolgungsszenen sofort als Konfrontation beginnen, die einleitende Phase fällt also der Beschleunigung dieser Szenen zum Opfer.



Abbildung 2 Verfolgungsjagd am Gardasee. Rechts trifft der Verfolger auf den entgegen kommenden Lastwagen. Anschließend kann Bond überholen.

Diese Jagd gehört noch zum Vorspann; sie gibt aber bereits ein filmisches Hauptthema dieses Genres an. Nebenbei bereitet sie den ersten Schauplatz in Mittelitalien, in Siena vor (das Fahrt-Ziel von Bond am Gardasee). Der Gefangene, der verhört werden soll, liegt (wie wir am Ende der Sequenz erfahren) gefesselt im Kofferraum.

Die erste Spielszene des Films eskaliert das Verfolgungsthema und bettet es in die beginnende Erzählung ein. Die Eskalation erfolgt auf zwei Ebenen: Einerseits ist Siena der Ort, wo traditionell Pferderennen im Stadtzentrum ausgetragen werden. Diese finden zeitgleich mit dem Treffen Bonds, seiner Chefin und einem Gefangenen statt. Andererseits kann der Gefangene fliehen und Bond verfolgt ihn über die Dächer von Siena. In Abb. 3 werden Phasen beider paralleler, aber nicht ursächlich verbundener Verfolgungen gezeigt.



Abbildung 3 Pferderennen in Siena und Verfolgungsjagd Bonds

Die beiden Prozesse werden punktuell verbunden: Zuschauer blicken zu den Dächern, wo die zweite Jagd stattfindet; schließlich geht die Jagd durch das Rennfeld der Pferde und durch die Zuschauermenge. Während die Menge den Sieger des Pferderennens bejubelt, geht Bonds Jagd weiter. Von den Dächern, durch eine Wohnung; unterwegs benützt Bond das Dach eines fahrenden Busses als Abkürzung. Vom Glockenturm fallen beide Kontrahenten auf ein labiles Baugerüst mit einem sich drehenden Lastenaufzug und den Aufzugsseilen, die für einen Kampf in der „Zirkuskuppel“ genutzt werden. An dieser Stelle wird das lineare Modell verlassen, die Bewegungen erfolgen pendelartig im Raum, d.h. nicht mehr auf der Fläche. Die Singularitäten, d.h. die Treffpunkte beider Akteure werden dadurch komplizierter und schwerer zu erreichen. Zusätzlich verlieren beide ihre Waffe und müssen diese, die von der

Bewegung des Gerüsts und der Seile mitgerissen werden, erst wieder in die Hand bekommen.



Abbildung 4 Pendelszene und Schuss

Zu dieser räumlichen Komplikation kommt eine kinematische hinzu. Die Bewegung von Bond ist von dem Pendeln des Seils und der Drehung des Stahlarms, an dem das Seil hängt, abhängig. Dass Bond im letzten Moment an seine Waffe kommt und den Gegner, der ebenfalls seine Waffe gefunden hat, erschießt, grenzt an ein Wunder.¹⁶ Das erweiterte Muster kann man als ein gekoppeltes Pendel beschreiben (wenn beide am Seil hängen oder wenn sich der Balken, an dem das Seil hängt, bewegt bzw. wenn sich das Seil vertikal bewegt). In Abb. 5 wird dies grob dargestellt.

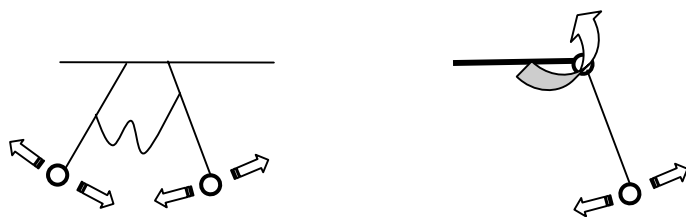


Abbildung 5 Pendeldynamik der Schlusszene (links zwei gekoppelte Pendelbewegungen; rechts ein waagrecht und ein senkrecht schwingendes Pendel)

Aus der Physik (und Chaostheorie) wissen wir, dass doppelte Pendel chaotische Zustände haben, d.h. nicht strikt kontrollierbar sind. Bei gekoppelten Pendeln gibt es zwar harmonische

¹⁶ In den Romanen von Fleming (auch im Film „Casino Royale“) wird Bond als exzellenter Spieler beschrieben, der die Züge seiner Gegner genau berechnet und ganz unwahrscheinliche Erfolge erzielt. Im Vergleich dazu könnte man die Verfolgungsszenen auch als ein Bewegungsspiel im Raum charakterisieren. Allerdings sind Spiele diskrete dynamische Systeme, während die Bewegung im Raum kontinuierlich ist und ihre Singularitäten insofern anders geartet sind. Singuläre Lösungen wie in der oben beschriebenen Szene sind deshalb noch wesentlich unwahrscheinlicher (und insofern überraschender) als Erfolge im Glücksspiel. Vgl. zu diskreten Spielen und Erzählstrukturen Wildgen (1994: Teil II). Auf die als Partie verstandene Handlung im Flemings Romanen verweist auch Eco (1984). Im Stil der „Morphologie des Märchens“ von Vladimir Propp (1928) erstellt er eine Liste elementarer Handlungselemente auf, die dann in einer Art Algebra oder „ars combinatoria“ verknüpft und variiert werden (ibidem: 288-295).

Schwingungsmodi, diese sind aber nur unter besonderen Bedingungen erreichbar, die in der Synergetik beschrieben werden (vgl. Haken, 1983). Der Zuschauer ist natürlich kein Chaostheoretiker, aber er kann die Steigerung der Unkontrollierbarkeit nachvollziehen (quasi körperlich) und somit die extreme Geschicklichkeit des Protagonisten Bond einschätzen. Auf die Eskalation der Verfolgungsszene folgt eine allerdings eher kurze Ruhephase des Films mit dem sich leerenden Platz in Siena und den die Szene verlassenden Zuschauern. Dies ist ebenfalls ein sich wiederholendes Grundmuster. So läuft nach der Verfolgungsjagd per Schiff (ein klassisches Bond-Motiv)¹⁷ das Boot in einen sonnigen Hafen ein, wo sich gerade Ausflügler einschiffen. Bond übergibt die bewusstlose Camille einem der Touristen. Das Motiv der nur punktuell verbundenen, aber parallelen Handlungsabläufe, das für Siena charakteristisch war, wiederholt sich in Bregenz. Während die Oper Tosca ihrem Höhepunkt, einem Mord mit dem Messer, zustrebt, stört Bond die geheime Besprechung von Greene mit seinen Partnern. Die Verfolgung geht durch die Foyers, die Küche und endet in einem Zweikampf mit einem anderen Agenten (wodurch ein weiteres Missverständnis mit seiner Vorgesetzten M. ausgelöst wird, das Bonds weiteres Vorgehen erschwert). Eine dramatische Verfolgungsjagd in Bolivien hat die Konstellation: ein altes Motorflugzeug (mit Bond am Steuer) und ein Jagdflugzeug. Bond und seine Partnerin Camille retten sich per Fallschirm, das Jagdflugzeug zerschellt. Insgesamt sind diese an verschiedenen Orten stattfindenden Jagden der dramatische Kern der Story, die Erzählung hält diese ritualisierten Muster zusammen, setzt ihnen ein Ziel und gibt ihnen eine pauschale Wertung.

Die letzte und entscheidende Verfolgungsszene bringt eine neue Kombination ins Spiel: Camille will den Mörder ihrer Familie, einen bolivianischen General, der sich in dem mit Brennstoffzellen betriebenen Hotel befindet, töten. Bond will den Betrüger Greene, der mit dem General verhandelt, fassen. Beide Verfolgungen finden parallel statt, nachdem Greene das Treffen mit dem General verlassen hat. Beim ersten Schusswechsel Bonds fangen die Brennstoffzellen an zu explodieren. Es laufen also drei Prozesse ab, wobei die Explosionen von keinem der Beteiligten kontrolliert werden können. Der Film stellt in abwechselnden Schnitten die Zweikämpfe: Camille-General und Bond-Greene dar. Sie werden gekoppelt, als

¹⁷ Eine neue Variante zeigt eine zufällige Anbindung des Verfolgerschiffes an das von Bond und wie es ihm gelingt, diese Bindung zu lösen. Eine weitere Komplikation stellt der gleichzeitige Kampf mit seiner späteren Partnerin, der Bonds Rettungsversuch ungelegen kommt (also ein Missverständnis als zusätzliche Komplikation; Bond muss somit gleichzeitig mit seinen Gegnern und der geretteten Partnerin kämpfen; diese wird aber noch im Verlauf des Geschehens zu seiner Helferin). Im Weiteren wird auch seine Dienstherrin (über ein Missverständnis) zur Gegnerin, da sie seine Konten sperrt, was eine weitere zu überwindende Schwierigkeit ins Spiel bringt.

Bond den Schuss hört (Greene sagt: Sie haben schon wieder jemanden verloren). In der folgenden Szene verlässt Bond Greene, um Camille zu finden.



Abbildung 6 Die parallelen Kampfhandlungen im explodierenden Hotel

Die Szene, in der Bond Camille mitten im Flammeninferno tröstet, ist ein Aspekt des im Titel des Films angekündigten ‚Tröstes‘.¹⁸ Die verschobene Abrechnung mit Greene wird in der Wüstenszene, als Bond Greene eine Dose Motoröl zum Trinken überlässt, nachgeholt. In Bezug auf die Kinematik ist die Schlussverfolgung relativ einfach. Sie ist aber narrativ ein Knotenpunkt, da sie zwei Handlungsstränge, die Rache von Camille und die von Bond (beinahe) zusammenführt. Das brennende Hotel „Perla de la dunas“ entspricht dem zusammenbrechenden Gerüst in der Verfolgungsszene von Siena; allerdings bedroht die Explosion alle Handelnden gleichermaßen.



Abbildung 7 Die Tröstung im Flammeninferno

¹⁸ In einer Pressekonferenz am 24. Januar 2008 sagte der Produzent Wilson u.A.: „we thought it was an intriguing title and referenced what's happened to Bond and what happens to Bond in this film.“ Bond wird über den Tod seiner Geliebten (siehe den Vorgängereilm „Casino Royale“) hinweg getröstet und er erfährt, dass sie ihn wirklich geliebt hat. Parallel tröstet er aber auch Camille, da ihre Rache keinen Trost gebracht hat. Der Titel stammt von einer Kurzgeschichte Flemings in der Sammlung „For Your Eyes Only“. In Eco (1984: S. 307) wird kurz auf diese Geschichte verwiesen, um das Phänomen weitschweifiger Nebengeschichten bei Fleming zu erläutern. Die Handlung des Films hat mit dieser Kurzgeschichte hauptsächlich den Titel gemein. Im Film trägt auch die feindliche Organisation den Namen Quantum. Siehe für den Wortlaut der Pressekonferenz: http://www.mi6.co.uk/sections/articles/bond_22_jan_press_conference2.php3?t=qos&s=qos (Seite besucht am 4. Mai 2009)

Im Dialog zu Beginn der Szene wird die Stromversorgung als instabil bezeichnet, dies charakterisiert sehr gut die Räume, in denen die Verfolgungen stattfinden:

- Am Gardasee endet die Verfolgung dadurch, dass das Verfolgerauto die Seitenbegrenzung durchbricht und in den Abgrund stürzt (die Straßenführung ist instabil).
- In Siena erschießt Bond seinen Gegner, als er selbst kopfunter an einem Seil im Glockenturm hängt (seine Lage ist instabil).
- In Haiti findet die Boots Jagd im Hafen zwischen dicht stehenden Schiffen statt (die Bewegung einer Vielzahl schwimmender Objekte ist instabil).
- In Bolivien ist der Ort die Wüste und das kaum flugfähige (unsichere) Transportflugzeug.
- Das Hotel „Las Dunas“ mit seiner Brennstoffanlage ist instabil und explodiert nach dem ersten Schusswechsel.

Die Orte sind somit auf Grund ihrer Anlage selbst quasi in Bewegung oder dazu vorbereitet. Wenn Film Bewegung ist, wie Hans Richter sagt¹⁹, dann ist der James Bond-Film, und besonders der Film *Ein Quantum Trost* ein Prototyp des Films, d.h. er nützt ein im semiotischen System Film natürlich angelegtes Potential bis zur Neige.

5 Schlussbetrachtung: Raum, Bewegung, Erzählung

Wie die Detailanalysen am Bond-Film gezeigt haben, ist der Raum nicht nur ein statischer Hintergrund für Ereignisse und Handlungen, er ermöglicht, formt, erzwingt Bewegung (so als Straße/ Kurve/ Tunnel, als zusammenbrechendes Gerüst/ explodierendes Hotel oder als Lastenaufzug mit schwingendem Arm und laufendem Seil). Objekte im Raum können ebenfalls für die Bewegung von zentraler Bedeutung sein; so etwa die Fortbewegungsmittel: Motorrad (in Haiti), Auto (Gardasee), Bus (Siena), Motorboot (Haiti), Flugzeug (Bolivien). In oder auf diesen Räumen spielen sich Handlungen ab, aber diese Orte sind auch Mittel der Handlung, d.h. ihre Eigenbewegung kann für die Handlungen benützt werden oder kann diese behindern. Die Beherrschung des Raums und der Bewegungsgesetze im Raum zeichnet den Helden (Bond) aus und begründet seine Überlegenheit, seinen Sieg am Ende des Films. Eine zentrale Rolle spielt natürlich die Waffe, die einerseits eine Art Hand/Faust darstellt (vgl. Wildgen, 1999), andererseits aus der Hand fallen kann, sich dann im Raum bewegt und wieder erlangt werden muss. Neben der Pistole, der charakteristischen Waffe Bonds, kommen

¹⁹ „Die eigentliche Sphäre des Films ist die des bewegten Raumes, der bewegten Fläche, der bewegten Linie. dieser Raum ist nicht wesentlich architektonisch oder wesentlich plastisch, sondern zeitlich“, Richter (2003: 36).

Maschinengewehre, Bordkanonen (in der Fugzeugszene), eine Axt (von Greene geführt) und andere spontan verfügbare harte Gegenstände zum Einsatz (u.a. eine Schere und eine zerbrochene Glasscheibe). Insgesamt ist der Held durch eine perfekte Beherrschung seines Körpers und seiner Bewegungsabläufe, der Waffen und der Fahrzeuge (Auto, Boot, Flugzeug) gekennzeichnet. Er ist Sportler und Techniker zugleich und entspricht damit einem männlichen Ideal der Nachkriegszeit. Dass er auch ein perfekter Salongänger (Trinker, Esser, Spieler) und ein Schwarm der Frauen ist, erscheint als die wichtigste Nebensache. Dieser Aspekt wird aber in Flemings Romanen stärker betont als im Film und die Beziehung Bonds zu den Frauen hat sich auch im Verlauf der Bond-Serie ständig verändert. So kommt im Film *Ein Quantum Trost* nur eine Bettszene Bonds mit einer Nebenperson vor, die außerdem als naiv karikiert wird. Die weibliche Hauptfigur Camille steht im Mittelpunkt einer Parallelerzählung und schwächt damit die narrative Dominanz der männlichen Hauptfigur ab. Sie führt ihren Kampf ohne männliche Hilfe zu Ende (Bond hat sie sogar beim ersten Racheversuch behindert). Bond tröstet Camille, nachdem sie die Rache ausgeführt hat; er übernimmt quasi die Rolle eines Vaters oder Kameraden (und nicht die eines Liebhabers). Camille handelt im Wesentlichen selbständig und geht am Ende stolz zu ihrem Zug und damit aus Bonds Leben.

Der Film beginnt mit einer Verfolgungsszene und endet mit besinnlichen, dem ganzen Geschehen einen moralischen Sinn gebenden Szenen: das Gespräch zwischen Bond und Camille im Auto und das zwischen Bond und dem russischen Agenten Yusef und dessen Partnerin in Kazan. Damit ist auch das Schema der mündlichen Erzählung, die mit einer Coda enden soll, erfüllt. Außerdem wird nach den turbulenten Anfangsszenen und den die Handlung rhythmisch strukturierenden Verfolgungs- und Kampfszenen der Film besinnlich und klingt relativ friedlich aus: Bond erschießt den feindlichen Agenten, der aus Vesper eine Quantum-Agentin gemacht hatte, nicht und er lässt die Kette, die ihn an die zu rächende Vesper aus „Casino Royale“ erinnert, zu Boden fallen.

Die Waage von Action versus Narration tendiert eindeutig zur Action. Deren Integration in eine nicht zu dürftige narrative Komponente unterscheidet den Bond-Film zwar von vielen Mainstream-Action-Filmen, allerdings wird die Vernachlässigung des Plots bzw. die Schwierigkeit beim schnellen Ablauf, diesen zu verstehen, in manchen Kommentaren im Netz bemängelt (<http://garv.in/serendipity/archives/1304-James-Bond-Ein-Quantum-Trost.html>). Tatsächlich wird dem Zuschauer sowohl der Bezug zum vorherigen Bond-Film als auch die verwickelte Geschichte erst beim wiederholten Betrachten deutlich, d.h. die narrative Komponente ist zwar vorhanden, aber sie wird durch die schnellen Handlungsabläufe und die

Stunts so zugedeckt, dass ihre Entschlüsselung vielen Zuschauern in der kurzen Zeit (102 Minuten) nicht gelingt. So gesehen hat die Waage bei diesem Bond-Film allzu sehr in Richtung Action-Szenen ausgeschlagen.

Bibliographie

- Biro, Yvette (2008): *Turbulence and Flow in Film. The Rhythmic Design*. Bloomington: Indiana University Press.
- Brill, Olaf (2009): „Die Erfindung der Hollywood-Nazis“, in: *einestages*. Zeitgeschichten auf Spiegel Online. Hamburg: Spiegel Online GmbH, [16.2.2009](#).
- Chapman, James (2007): *Licence to Thrill. A Cultural History of the James Bond Films*. London: I.B. Tauris (2. Auflage).
- Eco, Umberto (1984): Die erzählerischen Strukturen im Werk Ian Flemings“, in: Idem: *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*. Frankfurt am Main: S. Fischer, S. 273-312..
- Haken, Hermann (1983): *Synergetics. An Introduction*. Berlin: Springer.
- Kelso, J.A. Scott (1995): *Dynamic Patterns: The Self-Organization of Brain and Behavior*. Cambridge, Mass.: Bradford.
- Fleming, Ian (1953): *Casino Royale*. London: Jonathan Cape.
- Garfinkel, Harold (1967): *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs (N.J.): Prentice Hall.
- Goffman, Erving (1974): *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*. Cambridge (Mass.): Harvard U.P. (deutsch: *Rahmenanalyse*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1977).
- Hindelang, Götz (1983): *Einführung in die Sprechakttheorie*. Tübingen: Niemeyer.
- Labov, William und Joshua Waletzky (1967): "Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience", In: June N. Mac Neish (Hg.): *Essays on the Verbal and Visual Arts. Proceedings of the Annual Spring Meeting*. Seattle, S. 12-44.
- Mannspurger, Georg (2003): „James Bond Will Return“. *Der serielle Charakter der James Bond Filme. Wiederkehrende Elemente in 40 Jahren Action-Kino*. Dissertation. Mainz. [Download](#).
- Panofsky, Erwin (1936/1995): „On Movies“ (Original 1936, erweitert 1947), wieder abgedruckt als: „Style and Medium in Motion Pictures“, in: Idem (1995) *Three Essays on Style* (hg. von Irving Lavin). Cambridge (Mass.): MIT-Press.
- Richter, Hans (2003): *Film ist Rhythmus*. (Kinemathek, Juli 2003). Freunde der Deutschen Kinemathek e.V., Berlin.
- Sacks, H., Schegloff, E. und Jefferson, G. (1974): „A Simplest Systematics for the Organization of Turn-taking for Conversation“. In: *Language* 50 (4), S. 696-735.

Setting the Scene (2008/2009): *Film Design from Metropolis to Australia*, Ausstellung im Australian Centre of the Moving Image, Melbourne, 4. Dezember 2008 bis 19. April 2009.

Stadler, Michael und Wolfgang Wildgen (1987): „Ordnungsbildung beim Verstehen und bei der Reproduktion von Texten“. In: *SPIEL (Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft)*. 6 (1), S. 101-144.

Wildgen, Wolfgang (1987): „Selbstorganisationsaspekte beim mündlichen Erzählen (mit Bemerkungen zur literarischen Erzählform)“. In: Willi Erzgräber und Paul Goetsch (Hg.). *Mündliches Erzählen im Alltag, fingiertes Erzählen in der Literatur*. Tübingen: Narr, S. 15-35.

Wildgen, Wolfgang (1994): *Process, Image, and Meaning. A Realistic Model of the Meanings of Sentences and Narrative Texts*. Amsterdam: Benjamins.

Wildgen, Wolfgang (1995). „Semantic Ambiguity in Relation to Perceptual Multistability“ In: Michael Stadler und Peter Kruse (Hg.) (1995): *Ambiguity in Mind and Nature*. Berlin: Springer, S. 221-240.

Wildgen, Wolfgang (1999): *Hand und Auge. Eine Studie zur Repräsentation und Selbstrepräsentation (kognitive und semantische Aspekte)*. Schriftenreihe des Zentrums Philosophische Grundlagen der Wissenschaften, Bd. 21. Universitätsbuchhandlung, Bremen. [pdf](#).

Wildgen, Wolfgang (2004): „Conceptual Innovation in Art. Three Case Studies on Leonardo da Vinci, William Turner, and Henry Moore“ In: Frank Brisard, Michael Meeuwis und Bart Vandenabeele (Hg.) (2004): *Seduction, Community, and Speech: A Festschrift for Herman Parret*. Amsterdam: Benjamins, S. 183-196.

Wildgen, Wolfgang (2006): „The Dimensionality of Text and Picture and the Cross-cultural Organization of Semiotic Complexes“. In: Reinhard Köhler und Alexander Mehler (Hg.). *Aspects of Automatic Text Analysis. Festschrift in Honor of Prof. Dr. B. Rieger*. Berlin, Springer, S. 421-442.

Filmverzeichnis

Quantum of Solace (Ein Quantum Trost, Großbritannien /USA 2008)
 Regie: Marc Forster. Buch: Paul Haggis, Neal Purvis, Robert Wade: Darsteller: Daniel Craig, Olga Kurylenko, Mathieu Amalric, Judi Dench. Produktion: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Columbia Pictures, Danjaq, Eon Productions, United Artists. Länge: 106 min. Uraufführung: 29.10.2008, London; deutsche Erstaufführung: 6.11.2008.

Screen shots aus: http://screenmusings.org/QuantumOfSolace/index_19.htm#2035 (letzter Besuch 10.6.2009)