

Das Off

Eine Übersetzung von Film in die Architektur

Sabine Erdmann, Matrikel-Nr. 3768887

Regina Hergenahn, Matrikel-Nr. 3768902

Lehrstuhl Industriebau

Betreuer: Michael Steinbusch

13.03.2014 / WS 2013/14 Seminar Filmarchitektur

Inhalt

1. Einleitung.....	2
2. Begriffsklärung	2
3. Die Fassungen des Offs.....	4
4. Funktionen der Verwendung	6
5. Art und Weise der Verwendung	8
6. Unser Film	10
7. Das Off im Film	12
7.1. Reduktion.....	12
7.1.1. Nach Teun A. van Dijk.....	13
7.1.2. Nach David Mamet.....	14
7.1.3. Nach Albrecht Koschorke	14
7.2. Aufteilung in On und Off	15
7.2.1. Kadrierung.....	16
7.2.2. Andeutungen	20
7.2.3. Erzähllogik	23
8. Das Off in der Architektur.....	25
8.1. Innen und Außen	25
8.2. Divergenz von Entwurf und Realität	27
8.3. Andeutungen in der Architektur	28
8.4. Formate	31
8.5. Bewegung im Raum	33
9. Fazit	34
10. Quellenverzeichnis	36
11. Bilderverzeichnis.....	36

1. Einleitung

„Dinge sind das was sie sind auf Grund dessen was sie nicht sind.“ Das bedeutet, dass unsere Welt aus Unterscheidungen besteht. Für die Architektur ist daher die Tatsache von Bedeutung, dass sie selbst nur unterscheiden kann und nicht verbinden. Eine der wichtigsten Unterscheidung in der Architektur ist das Innen und Außen. Diese sind jedoch immer relativ und stehen stets in einem Bezug zueinander. So kann man nicht sagen, dass ein bestimmter Raum Innen ist, ohne dabei zu definieren, was in diesem Moment das Außen bildet. Es kann nur ein Innen geben, wenn es auch ein Außen gibt und umgedreht. Dieses Beispiel lässt sich auf jegliche Unterscheidung übertragen. So kann es auch ohne ein Dunkel kein Hell und ohne ein Oben kein Unten geben.

Eine filmspezifische Unterscheidung bilden die Begriffe On und Off. Diese ist elementar, da es ohne sie keinen Film gibt. Grundsätzlich kann man sagen, dass das On das gerade Wahrnehmbare beinhaltet und das Off das Außerbildliche. Dies ist allerdings nur eine grobe Begriffsklärung. Es lässt sich aber festhalten, dass es im Film einen Außerbildlichen Teil gibt und dieser genauso den Film beeinflusst wie das, was im On gezeigt wird. Nur wie kann man ein bestimmtes Off gezielt erzeugen? Kann man etwas Außerbildliches erzeugen, ohne es zu zeigen, da es sonst seine Eigenschaft als nicht sichtbar verlieren würde? Jedoch wirft nicht nur das Off einige Fragen auf, sondern auch die klare Trennung von On und Off: Wie stehen diese Unterscheidungen zueinander in Beziehung? Und wie beeinflussen sich diese zwei Aspekte untereinander?

Um diese Fragen zu beantworten, behandeln wir in unserer Arbeit das Thema des Off unter verschiedenen Gesichtspunkten. Nach dem Klären einiger elementarer Filmbegriffe werden wir beschreiben, was Off überhaupt ist um daraufhin zu erläutern wie und wozu dieses eingesetzt wird. Daraufhin zeigen wir an dem Beispiel unseres Films wie man damit bewusst arbeiten kann, was wir noch durch anschließende Beispiele aus anderen Filmen ergänzen werden. Anschließend übersetzen wir die daraus entstandenen Kenntnisse in die Architektur.

2. Begriffsklärung

Bevor allerdings speziell auf das filmische Off eingegangen werden kann, müssen einige filmische Begriffe erklärt werden. Dazu zählen die Begriffe Plot, Story und Diegese, welche

grundlegend für eine wissenschaftliche Betrachtung eines Filmes sind. Um diese genauer zu erläutern werden wir hier einige Parallelen zu den Sprachwissenschaften ziehen.

Die Wahrnehmung eines Filmes beschränkt sich allein auf den Plot, da dieser die Bilder und Töne beinhaltet die wir sehen bzw. hören. Er spiegelt somit den unveränderlichen Part des Films wider, da er rein objektiv und nicht von persönlichen Dingen des Betrachters abhängig ist. Er ist das, was der Filmemacher uns zeigt und nicht das, was der Zuschauer daraus macht. Vergleichbar ist der Plot mit dem Text in den Sprachwissenschaften. Auch dieser ist unveränderlich und bildet die Grundlage für den Inhalt. Dabei ist der Text die reine Aneinanderreihung von Worten, ohne diesen eine Bedeutung zukommen zu lassen.

Über den Plot hinaus bildet sich die Story. Sie bildet Zusammenhänge zwischen den einzelnen Bildern und Tönen. Diese Story ist nicht sichtbar, sondern bildet sich allein in den Köpfen der Zuschauer. Dabei ist zu beachten, dass sie allein das ist, was beim Zuschauer ankommt und nicht das, was der Autor damit zeigen will. Der Filmemacher kann einzig den Plot beeinflussen, wie dieser aufgenommen wird hängt von dem Zuschauer ab. Er kann nur versuchen durch einen bestimmten Plot sein Ziel so gut wie möglich zu erreichen. So können unterschiedliche Betrachter zwar den gleichen Plot sehen, aber daraus eine andere Story ziehen. Das hängt auch vom persönlichen Kontext ab.

In den Sprachwissenschaften definiert beispielsweise Van Dijk den Kontext wie folgt: „Der Begriff ‚Kontext‘ wird charakterisiert als theoretische Rekonstruktion einer Anzahl von Merkmalen einer kommunikativen Situation, [...] die Äußerungen – als Sprechakte – gelingen lassen.“¹ Damit bezieht er sich auf die Merkmale, die in direktem Zusammenhang zum Text stehen und durch die die Aussage per se gelingt. Im Laufe der Zeit hat der Begriff „Kontext“ eine allgemeinere Gültigkeit gewonnen. So ist er heute beschrieben als alles was dazu beiträgt, eine Sache zu verstehen. Wir gebrauchen den Begriff Kontext nun auch auf den Film bezogen. In dieser bezieht er sich auf das Umfeld, in der sich der Betrachter befindet und ist somit eine Abstraktion der kommunikativen Situation². Dabei kann dieses von Person zu Person unterschiedlich sein, da nicht nur das vom Film bereits Gezeigten eine Rolle spielt, sondern auch zum Beispiel eigene Erfahrungen. Des Weiteren sind noch die gesellschaftliche

1 Van Dijk: Textwissenschaft, S. 82.

2 vgl. van Dijk: Textwissenschaft, S. 69.

Situation, der Aspekt unter dem es betrachtet wird, Erwartungen und Anderes von Bedeutung. Die Gemeinsamkeit von Story und Kontext besteht darin, dass sie über den Plot und den Text hinausgehen. Allerdings haben Story und Kontext auch wesentliche Unterschiede. Einer besteht darin, dass es beim Kontext verschiedenen Formen gibt, wie zum Beispiel den Filmkontext oder den persönlichen Kontext. Des Weiteren ist die Story näher am Plot angelehnt und an diesen gebundener als der Kontext an den Text, da sie direkt aus dem Plot hervorgeht und ohne Plot nicht vorhanden wäre.

Als letzten Punkt ist noch der Begriff der Diegese anzuführen. Sie beschreibt die Assoziationen, die der Betrachter aus seinem gesamten Wissen auf Grundlage des Plots und der Story zieht. Welche Assoziationen das sind, hängt unter anderem vom Kontext des Betrachters ab. Jedoch spielen auch andere Faktoren, wie das Erfahrungs- oder Weltwissen eine Rolle. Wenn beispielsweise jemand sagt, er sei Lehrer, dann kann dadurch die Vorstellung auftreten, wie diese Person vor einer Klasse steht und mit ihr bzw. zu ihr spricht. Sie beruht darauf, dass man weiß, was ein Lehrer ist und eine solche Situation selbst schon erlebt hat, also auf dem Erfahrungswissen. Sie ist somit subjektiv. Ein wichtiger Punkt dabei ist, dass die Diegese auf dem Plot bzw. der Story aufbaut. Sie rufen diese Diegese hervor. Dabei stößt man auf die Frage, ob ein Betrachter etwas assoziieren kann, ohne einen Plot oder Ähnlichem, was diese Assoziation auslöst. Dies ist einer Problematik des Offs sehr ähnlich. Auch da stellt sich die Frage, ob man ein Off erzeugen kann, ohne es zeigen zu müssen, da es sonst seine Eigenschaft als das Verborgene verliert. Im Verlauf dieser Arbeit werden wir auf diese Frage eingehen.

3. Die Fassungen des Offs

Nach einem kurzen Exkurs zur Begriffsklärung, muss man sich zunächst die Frage stellen, worum es sich beim Off handelt. Allgemein ist dieser definiert als das Außerbildliche. Man kann ihn jedoch in drei Kategorien unterteilen, welche je einen unterschiedlichen Umfang haben. Die Grenzen zwischen den einzelnen Fassungen sind jedoch fließend zu verstehen. Je nachdem wie weit man es eingrenzt, kann man grob sagen, dass es folgende Fassungen dazu gibt.

Diese Kategorie des Raums im Off ist die am engsten gefasste Form, welche sich als Einzige nur auf den Raum als realen Raum bezieht. Sie ist das Außerbildliche, welches man sehen könnte, wenn beispielsweise der Kamerastandpunkt anders

gewählt wäre oder sie schwenken würde. Das bedeutet auch, dies der Teil der dargestellten Situation, der durch die Wahl der Kadrierung ausgeschlossen wird. Doris Agotai beschrieb die Kadrierung als „Begrenzung des filmischen Bildfeldes“³. Bei der Kadrierung muss man allerdings zwischen zwei Formen differenzieren: der Geschlossenen und der Offenen⁴, welche beschrieben werden können, einerseits als statische Rahmung und andererseits als dynamisches Konzept einer Maskierung, welche nur einen Ausschnitt des Gesamtraums freigibt⁵, worauf wir im Kapitel 7.2.1 noch genauer eingehen werden. Aber unabhängig von der Form, bildet die Kadrierung immer eine klare Grenze zwischen On und Off. Andere Möglichkeiten, die in dieser Kategorie auftreten können, sind weiterhin die Schaffung des Raums im Off durch Verdeckung, Verdunklung oder Ähnlichem.

Die nächst weiter gefasste Form beinhaltet das nicht Sichtbare, also den imaginären Raum, mit direktem Bezug zum Film und bisher aufgebautes Filmwissen, sowie alles zur ersten Kategorie gehörende. Zu dem nicht Sichtbaren zählen Story, Diegese und filmspezifischer Kontext. Als Filmwissen ist hier das reine Wissen zu verstehen, welches durch bisher Gezeigtes vermittelt wurde, auch wenn dies zuvor im On stattfand.

Die weiteste Auslegung des Raums im Off schließt neben den ersten beiden Kategorien zusätzlich Weltwissen und Erfahrungswissen ein. Somit beinhaltet sie alles, was sich nicht im On befindet. Diese Aspekte beeinflussen ebenfalls den Film, auch wenn sie keinen direkten Bezug dazu haben. Beispielsweise verstehen wir Science Fiction Filme als Handlungen in einer nicht realen Welt, was Einfluss auf die Story hat. Dabei bildet die Tatsache, dass wir wissen, wie die reale Welt um uns herum aussieht die Grundlage um zu verstehen, dass sich die dort gezeigte Welt von unserer unterscheidet.

3 Agotai: Architekturen in Zelluloid, S. 45.

4 vgl. Agotai: Architekturen in Zelluloid, S. 53-56.

5 Agotai: Architekturen in Zelluloid, S. 55.

4. Funktionen der Verwendung

„Der Film zeigt fast nichts“⁶ und aus diesem Grund lässt sich festhalten, dass der Raum im Off den Film vervollständigt. Dies lässt sich bereits daran festmachen, dass die Story komplett im Off entsteht. Doch darüber hinaus hat er auch viele andere Funktionen. Eine Weitere ist die Erzeugung von Spannung, die aus dem Nicht-Wissen des Zuschauers hervorgeht. Davon ausgehend gibt es zwei weiterführende Zweige. Einer dieser Zweige führt über den Überraschungseffekt, bei dem man nicht weiß, dass man etwas nicht weiß. Der andere setzt das Wissen über das Nicht-Wissen voraus. Durch dieses Wissen wird Interesse geweckt, welches eine Erwartungshaltung, also eine Ahnung über den weiteren Verlauf, schaffen kann oder auch nicht, wobei es auch Verwirrung hervorrufen kann insofern Zusammenhänge unklar sind. In beiden Fällen wird die Neugier geweckt. Ebenso wie der Überraschungseffekt ruft auch diese Neugier Spannung hervor.

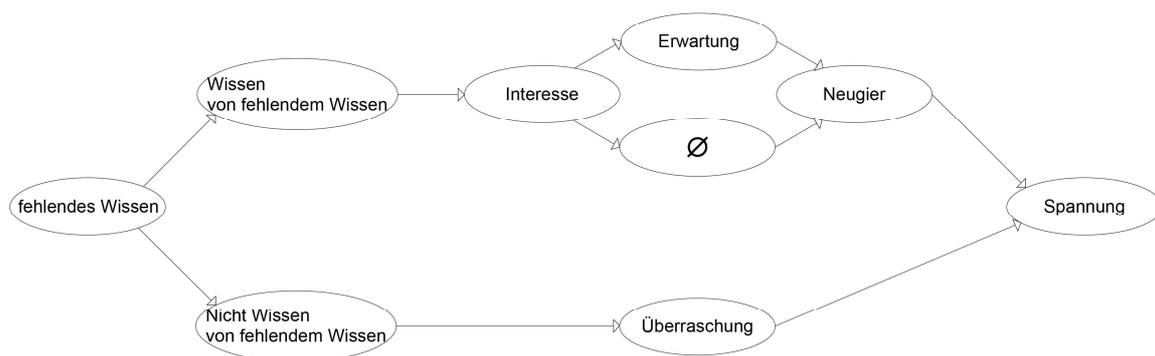


Abb. 1: Schematische Darstellung des Spannungsaufbaus: Nicht-Wissen als Voraussetzung für zwei unterschiedliche Wege. Einerseits besteht ein Wissen über das Nicht-Wissen, was Interesse und möglicherweise Erwartungen erzeugt und so neugierig macht. Andererseits ist kein Wissen über das Nicht-Wissen vorhanden, wodurch ein Überraschungseffekt auftreten kann.

Des Weiteren wird durch die Verwendung des Offs der eigentliche Wahrnehmungsraum, also der Raum im On, präsenter. Beispielsweise wird durch das Bild eines Fensters die Landschaft, die durch das Fenster zu sehen ist, besonders betont.



Abb. 2: Jean-Luc Godard benutzt das Fenster um die Landschaft, die sich außerhalb befindet, zu rahmen. Dadurch tritt diese in den Fokus der Betrachtung. Die wird durch die Figur, die hinaus schaut, verstärkt.

Außerdem kann durch die Verwendung des Offs etwas in den Film eingebaut werden ohne es überhaupt im On zu zeigen. So weiß man beispielsweise in dem Film „Alien“⁷, dass dort ein Alien vorhanden ist, ohne dass für den Großteil des Films die Notwendigkeit besteht dieses zu zeigen. Dies beschreibt bereits Doris Agotai in ihrem Werk „Architekturen im Zelluloid.“ als „Erzählstrategie des Unsichtbaren“⁸. Dies funktioniert über die Aktivierung der Vorstellungskraft des Zuschauers mittels verschiedener Methoden. Auf diese Methoden gehen wir im nächsten Abschnitt noch genauer ein. Als letzten Punkt führen wir die Auslassung an, welche sich daraus ergibt, dass es für den Zuschauer logisch weiterführbar ist. Das setzt jedoch voraus, dass das entsprechende Wissen beim Zuschauer vorhanden ist. Dadurch kann

⁷ Ridley: *Alien*, 1979.

⁸ Agotai: *Architekturen im Zelluloid*, S. 45.

man das On auf das Wesentliche reduzieren, was unter anderem auch eine Zeitersparung zur Folge hat. Gut verständlich ist dies am Beispiel einer Person, die einen langen Flurentlang geht, wobei man nur Anfang und Ende zeigt und den Mittelteil auslässt.

5. Art und Weise der Verwendung

In diesem Abschnitt beschäftigen wir uns mit der bewussten Erzeugung des Offs im Film, wobei wir die dritte Kategorie außen vor lassen (siehe Kapitel 3). Bei der im vorherigen Abschnitt zuletzt angeführten Funktion der Reduzierung wird das Mittel des Schnitts verwendet. Dadurch ist erkennbar, dass durch das bewusste Weglassen eines möglichen Teils des On, das Offensichtliche ins Off rückt. Eine typische Verwendung des Schnitts ist das Zeigen des Geschehens und die daraus resultierende Reaktion der Charaktere, welche die Bezeichnung Schnitt – Gegenschnitt trägt. Wenn diese gewohnte Kombination gebrochen wird und nur eins der beiden gezeigt wird, wird bewusst ein Off geschaffen, da der Zuschauer die andere Einstellung erwartet.

Ein weiteres wesentliches Mittel zur Schaffung des Raums im Off bildet die Kadrierung. Ohne diese kommt ein Film nicht aus, da eine Begrenzung des Films unausweichlich ist. Typisch für die offene Form der Kadrierung ist, dass sie über die Grenzen des Bildes überschreitet. So kann beispielsweise nur ein Ausschnitt des dargestellten Raumes gezeigt werden, obwohl dieser über die Kadrierung hinweg weitergeht. Eine andere Möglichkeit wie die offene Form genutzt werden kann, ist die Verwendung von Blickachsen der handelnden Personen, die aus dem Bild hinausgehen. Aber nicht nur die Blicke der Personen können aus dem Bild hinausgehen, sondern auch die Personen selbst können sich aus dem Bild hinausbewegen. In beiden Fällen wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers in das Off gelenkt. In einem kleineren Maßstab lässt es sich als eine Kadrierung innerhalb der Kadrierung anwenden. Eine Möglichkeit dafür bildet die Architektur, bei der beispielsweise Wände oder Türen Einzelnes verdecken und somit ins Off verschieben. Verdeckungen geschehen auch durch im Vordergrund Befindliches wie zum Beispiel Bäume oder Personen. Alternativ lässt sich ein Off auch dadurch erzeugen, dass Dinge durch Verdunklung oder Blendung unkenntlich werden.



Abb. 3: Durch Verdunklung oder Blendung können Dinge bewusst unkenntlich gemacht werden. Durch diese Art, etwas zu verdecken wird ein Nicht-Sichtbarer Bereich im On geschaffen.

Im Extremfall kann daraus ein Black- oder ein Whitescreen werden. Diese können allerdings ohne den Zusammenhang zu Verdunklung bzw. Blendung zwischen zwei Einstellungen eingefügt werden, wie es bei Schnitten eingesetzt wird. Eine besondere und auch eher selten verwendete Form ist das Blinzeln, welches allerdings nur in der Ich-Perspektive anwendbar ist. Dies ist nahe an der Realität angelehnt. Verwendung findet dies beispielsweise in dem Film „EntertheVoid“⁹.

All jene bisher genannten Beispiele beruhen auf der rein visuellen Wahrnehmung. Aber auch durch akustische Eindrücke kann man das Off einbeziehen. Ein Weg dies zu erreichen, ist mittels Stimmen, die entweder von außerhalb des Bildfeldes befindlichen Personen kommen oder von einem auktorialen Erzähler. Alternativ kann man auch Gedanken als Stimme hörbar machen. Doch nicht nur Stimmen, sondern allgemein jegliche Töne und Geräusche, deren Ursprung nicht im On liegt, deuten auf Dinge im Off hin.

⁹ Noé: *Enter the Void*, 2009.

Zudem bauen auch Dinge, die bereits im On waren, ein Off, also ein Filmwissen, auf. Jeglicher zuvor gezeigter Plot und die damit aufgebaute Story werden dadurch, dass sie nicht mehr zu sehen sind, zu Off.

6. Unser Film

Nachdem wir in den bisherigen Kapiteln erklärt haben, was das Off im Film ist, wozu man es verwenden kann und wie man es erzeugt, stellt sich nun die Frage: wie kann man damit bewusst arbeiten? Ist es möglich das Off gezielt einzusetzen? Und wie lässt sich das in die Architektur übersetzen?

Zunächst werden wir dazu auf die Besonderheiten unseres Filmes eingehen. Der Thriller „I can see you“ handelt von einer Person, die ihre verschwundene Freundin in einem leeren Gebäude sucht. Dabei folgt sie einem Geräusch, dessen Ursprung bis zum Ende offen bleibt. Wir entschieden uns dazu, den Film aus der Ich-Perspektive zu drehen, um den Protagonisten komplett im Off zu lassen. Nicht nur die Figur an sich bleibt somit verborgen, sondern auch ihren gesamte Mimik und Gestik, wodurch der Zuschauer nur die Reaktionen bemerkt, die sich auf die Kamera direkt auswirken, z.B. die Änderung der Blickrichtung. Dies wirkt sich auch auf die Art der Identifikation aus. Durch diese Perspektive ist es nicht möglich, die Gefühlswelt der Hauptperson auf deren Gesicht abzulesen, sodass der Zuschauer seine eigene Vorstellungskraft verwenden muss um sich in Gedanken in diese Situation hinein zu versetzen. Man kann die Story nur aus den Augen einer Person verfolgen und nichts wahrnehmen, was auch sie nicht wahrnimmt, wodurch man an diese Person gebunden ist. Was diese Perspektive noch verstärkt, ist der Einbringen eines Blinzeln. Damit wird alle paar Sekunden ein sehr kurzes visuelles Off geschaffen, während dem der Zuschauer nicht weiß was passiert. Diese Nachahmung des natürlichen Blinzeln ist nahe an der menschlichen Sicht, wodurch es realer wirkt. Eine andere Möglichkeit, die Ich-Perspektive zu untermalen besteht darin, den für den Protagonisten selbst sichtbaren Teil seines Körpers im On zu zeigen. In unserem Film tritt als Beispiel hierfür mehrmals die Hand der Hauptperson in Erscheinung (z.B. Min. 3:57).

Eine zusätzliche Unterstreichung dieser Perspektive erfolgt in unserem Film durch das hörbare Atmen des Protagonisten. Es handelt sich dabei um eine akustische Andeutung der Figur. Nicht nur, dass dadurch die Bindung zur Person hervorgehoben wird, es erhöht zusätzlich auch die Spannung. Durch das panische Atmen werden die Gefühle der

Hauptperson auf den Zuschauer übertragen. Die Angst des Zuschauers wird dadurch unterbewusst angesprochen. An Stellen, an denen das Atmen stockt, wird beim Zuschauer die Frage aufgeworfen, was als nächstes passiert. Diese Neugierde treibt den Film voran. Nur dadurch, dass das Atmen ins On geholt wird, treten die Stellen, an denen es sich im Off befindet, hervor. So kann man allgemein sagen, dass nicht nur das On betont wird, indem ein Off geschaffen wird, sondern auch anders herum das Off durch das On hervorgehoben wird. So entsteht eine beidseitige Beeinflussung zwischen On und Off. Das gleiche Prinzip lässt sich auf die hörbaren Schritte übertragen.

Das Verlassen des Raumes durch die Nebenrolle deutet an, dass der Raum hinter der Tür weitergeht. Nicht nur durch die Bewegung der Person ins Off, sondern ebenso durch die Blickachse der Hauptfigur durch die Tür hinaus wird auf das Off hingewiesen. Zudem spielt die Tatsache per se, dass eine Tür zu einem weiteren Raum im Off vorhanden ist, eine Rolle. Allerdings wird noch nicht gezeigt, was sich dahinter befindet, da es durch die Dunkelheit zunächst unerkennlich bleibt. Im späteren Verlauf verlässt der Protagonist auch das Zimmer und so erfährt der Zuschauer wie das Gebäude sich fortsetzt. Dadurch wird das vorherige Off zum On und umgedreht.

Einen wichtigen Aspekt beim Thriller bildet die Frage nach dem Unbekannten. So funktionieren viele Thriller nach dem Prinzip, dass sich das Böse bewusst im Hintergrund hält. Dabei entstehen oftmals die Fragen, wo es sich gerade befindet und wann es das nächste Mal in den Vordergrund tritt. Somit ist das Außerbildliche in diesem Genre stets von Bedeutung und ein grundlegendes Element. Wegen diesem Spiel mit dem Off, wählten wir dieses Genre für unseren Film. So ist auch bei uns etwas Böses vorhanden, welches den ganzen Film über visuell im Off verbleibt. Nur durch einzelne Geräusche wird dies angedeutet, obwohl dabei nicht klar wird, worum es sich handelt bzw. wo es sich befindet. Nicht nur diese Andeutungen, sondern auch das Rücken des Offs in den Vordergrund, messen dem Außerbildlichen eine Bedeutung zu. So ist dabei nicht nur ein Off vorhanden, sondern dieses Vorhandensein wird dem Zuschauer bewusst. Durch das Wissen, dass er nicht alles sehen kann, erwartet er, dass etwas passiert. Diese Erwartungshaltung schafft, wie in unserem Schema in Abb. 1 (Kapitel 4) angegeben, Spannung. Die dazu verwendeten Mittel sind in unserem Fall Verdunklung (Minute 3:13) und Blendung (Minute 3:58). Zusätzlich nutzen wir die Ich-Perspektive, bei der man nie sehen kann, was hinter der Hauptperson bzw. außerhalb ihres Blickfeldes geschieht, wodurch sie sich umdrehen muss, um hinter sich blicken zu können. Dies erzeugt den Effekt eines Persektionsdeliriums.

Ein anderer Aspekt beim Off ist das umgebende Gebäude. Die Architektur im Off beeinflusst maßgeblich den gesamten Film. Dieser Punkt ist für die Story von großer Bedeutung, da man nie weiß, wie viel von dem Gebäude sich noch hinter den Wänden befindet. Dieses Off wird durch die langen Gänge und die Türen angedeutet und verstärkt dabei die Frage, wo sich der Ursprung der Geräusche befindet. Zusätzlich schafft die Vielzahl an Wegen eine fehlende Übersicht und die Illusion eines riesigen Gebäudes. Diese Illusion wird noch betont durch den Schall der entfernten Geräusche, die durch die Gänge hallen.

Der letzte Abschnitt bezog sich einzig auf das Off der ersten Kategorie. Ein wichtiger Punkt zu der Zweiten ist der Einsatz von Musik. Für unseren Film verwenden wir das Thema aus dem Soundtrack des Thrillers „The Grudge“¹⁰ um die unheilvolle Atmosphäre zu steigern. Sie erzeugt nicht, nur während sie im akustischen On, ist diese Stimmung, sondern auch besonders durch gezielte Auslassungen. Durch die plötzliche Stille erwartet man aus Gewohnheit durch andere Filme, dass etwas passiert, was die Spannung erhöht. Außerdem wird durch die allgemein im Film vorherrschende Stille impliziert, dass sich dort niemand sonst aufhält und man alleine ist.

All dies waren Beispiele aus unserem Film, wie man bewusst das Off einsetzen kann um verschiedene Ziele zu erreichen. Allerdings kann dies auch durch noch andere Dinge geschehen, auf die wir im Folgenden noch genauer eingehen werden. Allgemein lässt sich festhalten, dass sowohl bei den bereits angeführten Beispielen in unserem Film als auch durch die noch Folgenden, eine Verknüpfung zwischen den verwendeten Mitteln und den abgezielten Funktionen besteht. Diese beiden Aspekte haben wir bereits in den Kapiteln 4 und 5 einzeln betrachtet, jedoch noch nicht, wie sie miteinander zusammenhängen. Dadurch wollen wir herausfinden, welche Mittel geeignet sind, um eine bestimmte Funktion zu erreichen.

7. Das Off im Film

7.1. Reduktion

Eine wichtige Funktion des Offs ist es Wissen vorzuenthalten. Damit wird auf die Neugier des Zuschauers abgezielt um Spannung aufzubauen, wie wir bereits im Kapitel 4 erklärt haben.

10 Shimizu: The Grudge, 2004.

Andererseits werden auch bewusst Information aus dem On ins Off gepackt um nur das übrig zu lassen, was wichtig ist um die Kernaussage der Story zu vermitteln. Man könnte auch sagen, dass nur die wichtigen Informationen gezeigt werden. Nun stellt sich allerdings die Frage, was gehört ins On und was ins Off?

7.1.1. Nach Teun A. van Dijk

Auch die Sprachwissenschaften befassen sich mit der Problematik, was gesagt werden muss und was nicht. Die Sachen, die gezeigt werden müssen um eine Story aufzubauen, sind vergleichbar mit der Makrostruktur von Van Dijk. Er beschreibt diese als „Zusammenhänge, die auf dem Text als ganzen beruhen oder jedenfalls auf größeren Einheiten des Textes. Diese eher globalen Textstrukturen werden [...] Makrostrukturen [genannt].“¹¹ Somit kann man sagen, dass Makrostrukturen unter anderem das Thema des Textes, bzw. in unserem Fall des Films, sind und daher eine übergeordnete Rolle spielen. Laut van Dijk kann man zum Herausfiltern der Makrostrukturen verschiedene Regeln anwenden. Genannt werde diese Auslassen, Selektieren, Generalisieren und Konstruieren bzw. Integrieren. Beim Auslassen werden für den weiteren Verlauf irrelevante Informationen weggelassen, aber sind somit auch unwiderruflich verloren. Die zweite Regel, Selektieren genannt, beschreibt das Weglassen von Informationen, die aufgrund von Wissen logisch sind. Zu diesem Wissen gehören, Film-, Erfahrungs-, Weltwissen und ähnliches. Durch diese Kenntnisse kann man sich die einzelnen Informationen aus der verbliebenen Information ableiten. Unter Generalisieren ist das Ersetzen vieler Einzelkonzepte durch ein Superkonzept, das all die Einzelnen umfasst, zu verstehen. So lassen sich beispielsweise Puppe, Bausteine und Ball als Spielzeug zusammenfassen. Die letzte Regel des Konstruierens oder Integrierens beschreibt das logische Zusammenfassen von Handlungen, Prozessen und Ähnlichem. Die einzelnen Informationen werden weggelassen und durch etwas Neues ersetzt¹². Alle vier Regeln laufen darauf hinaus, dass nur Essentielles übrig bleibt und unwichtiges weggekürzt wird. Aus dieser Makrostruktur kann man umgekehrt dann wiederum ableiten, welche Informationen für die Story des Films relevant sind und im Film gezeigt werden sollten. Diese können sowohl im On wie auch im Off gezeigt werden.

¹¹ van Dijk: *Textwissenschaft*, S. 41.

¹² vgl. van Dijk: *Textwissenschaft*, S. 46-49.

7.1.2. Nach David Mamet

Diesen umgekehrten Ansatz, aufgrund der Makrostruktur bzw. Story nur die Informationen rein zunehmen, die dafür von Bedeutung sind, verwendet Mamet. Er sieht die Story als Grundlage an und zeigt nur die dafür relevanten Informationen. Dafür schlüsselt er die Story in drei Kernfragen auf: „Was will der Held? Was hindert ihn daran, es zu kriegen? Was passiert, wenn er es nicht bekommt?“¹³ Dieses Schema wendet er bereits im kleineren Maßstab auf die einzelnen Szenen an, wobei er sich darauf konzentriert, welche Aussage die Szene haben soll. Er fokussiert also auf ihre Bedeutung, nicht ihr Aussehen. Er beschreibt die Entscheidung, welche Informationen gegeben werden, als „die ‚künstlerische Wahl‘ und nicht eine ‚interessante Art und Weise‘, die Szene zu drehen“¹⁴. In einem Gespräch mit seinem Studenten bezieht er dies auf eine Figur und beschreibt es wie folgt: „Wir [...] wollen versuchen, alles, was ‚interessant‘ ist, außen vor zu lassen. Wenn die Figur interessant gemacht wird, ist sie nur dann interessant oder uninteressant, wie die Story es gerade verlangt. Es ist unmöglich, eine Figur ‚allgemein interessant‘ zu machen.“¹⁵ Er sagt somit aus, dass nur das interessant ist was die Story vorantreibt.

7.1.3. Nach Albrecht Koschorke

Auch bei dem Literaturwissenschaftler Albrecht Koschorke spielt die Reduktion eine Rolle beim Erzählen einer Story. Er fängt jedoch schon bei dem Punkt an, dass gar nicht alles erzählt werden kann aufgrund der eingeschränkten Artikulierbarkeit der Gedanken. Dies ergibt sich aus den begrenzten Möglichkeiten der Sprache. Es findet also bereits eine Reduktion einer Story statt noch bevor diese überhaupt kommuniziert wird, da die Vorstellungskraft des Menschen größer ist als dessen Fähigkeit sie zu erzählen. Jedoch funktioniert dies auch umgedreht. Die entstandenen Lücken werden vom Zuhörer durch sein vorhandenes Wissen ergänzt. So ist es möglich, sich um etwas Erzähltes herum mehr vorzustellen, als tatsächlich erzählt wurde. Man kann sagen, dass aus den gesamten Gedanken nur wenig erzählt werden kann, aber aus diesem Wenigen mittels der Anwendung von Wissen auch wieder mehr interpretiert wird.

13 Mamet: Filmregie, Buchrücken.

14 Mamet: Filmregie, S. 22.

15 Mamet: Filmregie, S. 23.

Koschorke drückt das wie folgt aus: „Was im Lichtkegel der sprachlichen Darstellung erscheint, gewinnt Kontur durch das Halbdunkel einer nur undeutlich gestalthaften, niemals vollständig verbalisierbaren Umgebung.“¹⁶ Diese Aussage lässt sich auch auf den Film übertragen. Allein schon die Verwendung des Bildes als eine weitere Ebene der Wahrnehmung kann mehr vermitteln als es das rein geschriebene Wort vermag. Somit ist dieser „Lichtkegel“ im Film größer. Was man im Film als das „Halbdunkel“ bezeichnen kann, ist das Off. Alles was zu sehen ist, lässt bedingt vermuten was sich im direkten Off befinden könnte. Erzählt werden muss also nicht alles, da unser Wissen es erlaubt Rückschlüsse auf unmittelbar Zusammenhängendes zu ziehen. Dies beruht auf der Grundlage, dass wir uns zu allem Gezeigten weitere Gedanken machen, wenn auch nur unterbewusst.

All das waren Ansätze, nach welchen Methoden man entscheiden kann, welche Informationen wichtig und unwichtig sind. Die unwichtigen Informationen haben für die Story keinerlei Relevanz und müssen weder gezeigt werden, noch im Off angedeutet werden. Nun muss man bei den relevanten Informationen entscheiden, welche gezeigt werden oder nicht gezeigt werden und somit bewusst im Off landen. Im Folgenden beschäftigen wir uns daher mit der Frage, welche Informationen, die die Story braucht, ins On oder Off gehören können und warum.

7.2. Aufteilung in On und Off

Unser Gehirn versucht Lücken, die ungeklärt sind, logisch weiter zu führen, da jeder Mensch versucht, das was er sieht mit einer Bedeutung zu füllen. Nur so können wir die Welt um uns herum erklären, indem wir Dingen in unserer Umgebung eine Bedeutung zukommen lassen. Dies ist allein schon die Grundlage jeglicher Sprache. Das einzelne Wort ist, wie schon von van Dijk erklärt, ist zunächst nur eine Aneinanderreihung von Lauten. Durch die Zuweisung einer Bedeutung ist es möglich, diese Laute mit Inhalt zu füllen. Auf den Film übertragen bedeutet das, dass wenn man etwas bewusst nicht zeigt, den Zuschauer dazu zwingt diese Lücken selbst zu schließen. Dies spiegelt das Grundprinzip des Offs wider. Dadurch, dass das Denken des Zuschauers angeregt wird, wird dieser in die Geschichte hineingezogen. Dadurch

16 Koschorke: Wahrheit und Erfindung, S. 28.

stellt sich der Zuschauer die Frage: „Was passiert als nächstes?“, wodurch seine Aufmerksamkeit gebunden wird und die Story interessant bleibt. Um diese Neugier noch zu erhöhen (siehe Schema Abb.1), ist es möglich, bewusst mit dem Off zu arbeiten.

Bereits im Kapitel 5 haben wir herausgearbeitet, wie man ein Off erzeugen kann. Nun stellt sich die Frage, mit welchen Mittel des Offs man bestimmte Effekte erzeugen kann um somit die Story voran zu treiben und den Film interessant zu machen. Allerdings müssen diese Sachen mit Vorsicht behandelt werden, denn je nachdem, was man ins On und was ins Off rückt, kann sich die Story stark ändern.

7.2.1. Kadrierung

Einer der ersten Punkte bei der Überlegung, was bewusst im Off landen soll, ist die Kadrierung. Da diese die Grenze zwischen On und Off darstellt, spielt sie dabei eine wichtige Rolle. So können unterschiedliche Proportionen auch verschiedene Effekte auslösen. Sie tragen zur Bildung einer Atmosphäre bei, machen diese aber nicht ausschließlich aus. Im nun Folgenden beziehen wir uns auf „Architekturen in Zelluloid“ von Doris Agotai¹⁷. Eine Grundlage der Kadrierung ist, dass der Film prinzipiell in einem liegenden Format gedreht wird. Das kommt daher, dass das auch das menschliche Blickfeld einem liegenden Format entspricht, da die Augen horizontal nebeneinander angeordnet sind. Diese Bildformate können allerdings unterschiedlich sein. Je nachdem welches Format gewählt wird, bleibt dieses den ganzen Film über gleich. Man kann nur noch variieren, was im Inneren des Formats gezeigt wird. Es gibt im Filmgeschäft nur eine begrenzte Anzahl von verwendeten Formaten. In den Anfängen wurde als erstes Format mit dem Normalformat, oder auch Academy-Format genannt, mit dem Seitenverhältnis von 4:3 gearbeitet. Im Laufe der Zeit entstanden die heute üblichen Breitbildformate. Diese sehr breiten Formate laufen auf ein Verhältnis von Breite zu Höhe von bis zu 2,35:1 hinaus. Dazwischen existieren noch weitere Formate, wie zum Beispiel 1,85:1 oder 1,66:1.¹⁸

Die Wahl des Formats wirkt sich auf verschieden Dinge aus. Das Breitwandformat erlaubt beispielsweise einen weiteren Blick und ist somit für beispielsweise Landschaftsaufnahmen

17 Agotai: Architekturen in Zelluloid, S. 50-52.

18 vgl. Wikipedia: Seitenverhältnis.

geeignet. Jedoch hat das schmale Normalformat eine größere Tiefenwirkung und wirkt dynamischer. Das hängt damit zusammen, dass dort die Fluchtlinien steiler verlaufen als beim Breitwandformat. Dadurch kann das Normalformat durchaus eine beengende Wirkung haben. Dieser Effekt wird z.B. im Film „The Shining“¹⁹ verwendet. Dadurch dass der Zuschauer nicht viel von dem sehen kann was links und rechts passiert, untermalt das schmale Format die unheimliche Stimmung im Film. Auch wenn sich das gewählte Bildformat nicht mehr ändern lässt, so kann man es jedoch durch eine Gliederung des Bildfeldes im kleineren Rahmen neue Seitenverhältnisse schaffen. Seit den 1960er Jahren arbeiten Regisseure damit. Gute Beispiele hierfür lassen sich bei Jean-Luc Godards „Le Mepris“ oder auch bei Michelangelo Antonionis „L’eclisse“ finden, welche beide den abgefilmten Raum als Gestaltungsmittel einsetzen. Durch diese Unterteilung des Bildfeldes schufen sie eine Kadrierung in der Kadrierung.



Abb. 4: In dem Film „Le Mepris“ benutzt Jean-Luc Godard die Architektur um eine Kadrierung in der Kadrierung zu schaffen. So teilt hier die Wand das Gesamtbild in zwei Einzelbilder.

19 Kubrick: The Shining, 1980.

Eine weitere Möglichkeit das Bildfeld zu unterteilen, liegt in der Verwendung eines Splitscreens. Dabei werden mehrere Bildfelder nebeneinander angeordnet, wodurch mehrere Sachen gleichzeitig im On gezeigt werden können, die man nicht mit einer Einstellung einfangen kann. Dabei kann zwar zur selben Zeit mehr im On gezeigt werden, allerdings geraten die direkten Zusammenhänge zwischen den einzelnen Bildern ins Off. Die Verbindung dieser Bilder ist dabei stärker, als wenn man sie nacheinander zeigen würde.



Abb. 5: In dem Kurzfilm „Splitscreen: A Love Story“ von James W. Griffiths wird der Splitscreen als elementarer Aspekt für die Story eingesetzt. Es werden dabei die Wege zweier Personen nebeneinander gezeigt, bis diese sich schlussendlich gegenüber stehen. Ein wichtiger Punkt dabei ist die Verwendung unterschiedlicher Farbtöne, Helligkeiten und Ähnlichem.

7.2.1.1. Formen der Kadrierung

Bei der Kadrierung kann man, wie bereits in Kapitel 5 angerissen, in die offene und geschlossene Form unterscheiden. Diese beiden Formen haben jedoch im Laufe der Zeit, durch die Betrachtung aus verschiedenen Blickwinkeln, die unterschiedlichsten Namen erhalten.

Steven D. Katz verwendet 1998/1991 in seinen Werk „Die richtige Einstellung“ die Begriffe „angeschnittene und nicht angeschnittene Kadrierung“²⁰, welche weit deutlicher den Bezug

20 vgl. Katz: Die richtige Einstellung, S. 343-352.

zum Off zeigen als offen und geschlossen. Bei der angeschnittenen bzw. offenen Kadrierung müssen Elemente nicht komplett im Bild sein, sondern können auch nur zum Teil zu sehen sein. Die beiden Bildkompositionen können den Zuschauer unterschiedlich stark mit einbeziehen, wobei die nicht angeschnittene, also geschlossene, Komposition nicht der üblichen Wahrnehmung der Realität entspricht. Sie wirkt daher inszeniert und schafft somit eine weit größere Distanz.

In den frühen Jahren des Films kamen durch Bazin die französischen Begriffe ‚cache‘ (verborgen) und ‚cadre‘ (Rahmen) auf. Dabei spricht ‚cache‘ davon, dass der Zuschauer „das Bildfeld durch eine bewegliche Maske sieht“²¹. Der Begriff ‚cadre‘ wiederum zeigt die gesamte Komposition, unabhängig von ihrer Umgebung. Dabei findet die Inszenierung in einem in einem abgegrenzten Raum statt.

Aus der geschichtlichen Entwicklung heraus betrachtet entwickelte sich die offene Form aus der geschlossenen heraus. So schreibt Agotai: „Orientierte sich der Film in seinen Anfängen noch am Proszenium des Theaters, eines in sich abgeschlossenes Raumsystems, so öffnet sich dieser Rahmen in der weiteren Entwicklung der filmischen Sprache zur beweglichen Maske, die immer nur einen Raumausschnitt freilegt.“²² Damit bezieht sie sich darauf, dass in den Anfangsjahren die geschlossene Form der Kadrierung üblich war, da die ersten Filme daraus bestanden eine Theaterbühne ab zu filmen. Es bedeutet also, dass sich die gesamte Handlung innerhalb des gleichen Raumes abspielt und sich nichts aus dem Rahmen hinaus bewegt. In dieser Form der Kadrierung spielt das Off somit eine untergeordnete Rolle, weswegen wir im weiteren Verlauf nicht mehr auf diese eingehen werden. Viel wichtiger für das Off ist die Betrachtung der offenen Kadrierung. Diese entstand durch das Aufbrechen des zuvor geschlossenen Raumes und zeigt nur noch einzelne Fragmente, die zueinander in Beziehung stehen. Die Bezüge zwischen den einzelnen Raumteilen werden nicht mehr gezeigt, sind also ins Off verlagert. Für den Zuschauer ist es dennoch möglich sie in Beziehung zueinander zu stellen durch sein Wissen, sei es nun zunächst das Erfahrungs- und Weltwissen, oder im späteren Verlauf eines Filmes auch das Filmwissen.

21 und 22 Agotai: *Architekturen im Zelluloid*, S. 53.



Abb. 6: geschlossene Kadrierung, cadre, nicht angeschnitten



Abb. 7: offene Kadrierung, cache, angeschnitten

Michelangelo Antonioni verwendete in dem Film „Il deserto rosso beide Formen der Kadrierung. Diese erzielten unterschiedliche Wirkungen.

7.2.2. Andeutungen

7.2.2.1. Visuell

Wie bereits im Kapitel 5 angeführt, gibt es verschiedene Möglichkeiten Dinge bewusst über die Verwendung des Offs in den Film einzubauen. Ein ebenso wichtiger Punkt stellt neben der Kadrierung auch die Verwendung von Andeutungen dar. Dies kann über verschiedene Wege geschehen. Dazu gehören sowohl akustische als auch visuelle Andeutungen. Gemeinsam haben diese, dass es reicht einen Teil zu zeigen, um aufs Ganze zu verweisen. Dies funktioniert aufgrund dessen, dass wir in der Lage sind, nur durch die Wahrnehmung eines Teils auf das Ganze logisch zu schließen, wenn es uns bereits bekannt ist. Dabei spielt das bisher aufgebaute Filmwissen eine ebenso wichtige Rolle wie das Erfahrungs- oder Weltwissen. So kann beispielsweise eine bereits gezeigte Filmfigur nur durch ihre Stimme hörbar sein und man kann trotzdem feststellen, wer damit gemeint ist. Jedoch nicht nur akustisch, auch visuell reichen Andeutungen aus, um auf einen größeren Aspekt zu verweisen. So genügt das Bild eines Fingers, um in den Köpfen des Zuschauers das Bild einer Hand, eines Armes, sogar einer ganzen Person zu erzeugen. Beispielsweise wird in dem Film „Mulholland Drive“ einzig das Bild einer Hand gezeigt, die zum klingelnden Telefon greift, woraufhin man die Stimme zu der Person hört. Jedoch genügt allein schon die Hand aus, um in den Köpfen der Zuschauer das Bild eines Mannes aufzubauen, der erst das Klingeln des Telefons wahrnimmt, sich dorthin bewegt und dann den Hörer abnimmt. So entsteht um diese

Andeutung der Hand eine kleine Story, die durch das hörbare Klingeln des Telefons verstärkt wird, auch wenn dies nicht nötig wäre, um die Szene verständlich zu machen.



Abb.8: Diese Einstellung aus dem Film „Mulholland Drive“ zeigt das Bild einer Hand, die zum Telefon greift. Die Person wird erst im späteren Verlauf des Filmes gezeigt, in dieser Szene genügt allein die Darstellung der Hand um auf sie zu verweisen.

7.2.2.2. Akustisch

Wie bereits erwähnt können Andeutungen nicht nur visuell, sondern auch akustisch geschaffen werden. Dabei genügen die kleinsten Geräusche, um ganze Prozesse oder Ähnliches zu zeigen oder sogar gesamte Atmosphären im Film zu erzeugen und somit die Story nachhaltig zu beeinflussen. So kann beispielsweise das einfache Knarren einer Tür einen großen Effekt haben. Dabei genügt es, nur das Knarren hörbar zu machen, ohne die Tür überhaupt zeigen zu müssen. Durch Erfahrungswissen kann man sofort auf eine Tür schließen, auch wenn diese selbst nicht sichtbar wird. Man kann sogar so weit gehen zu sagen, dass man allein durch das Knarren zeigen kann, um welche Art von Tür es sich handelt, also ob es beispielsweise eine besonders Alte ist. Also angenommen, im Film ist einzig das Knarren einer Tür zu hören, dann wirft dies beim Zuschauer sofort die Frage auf, wodurch sich diese Tür bewegt hat. In einem Thriller könnte das beispielsweise ein Monster sein, welches demnächst in Erscheinung tritt und sich so ankündigt. Dabei wird automatisch eine bestimmte Atmosphäre erzeugt, die die Story beeinflusst. Dabei ist es ein entscheidender Unterschied ob diese Tür gezeigt wird oder nicht. Wenn man sie zeigen würde, weiß der

Zuschauer, was diese Tür bewegt hat. Dies kann nützlich sein, wenn man zeigen will, dass z.B. eine bestimmte Person den Raum betritt. Durch das bewusste Nicht-Zeigen der Tür, aber die akustische Andeutung, wird dem Zuschauer bewusst, dass er etwas nicht weiß. Dabei ist besonders wichtig, dass er weiß, dass er etwas nicht weiß. Wie schon in der Abbildung 1 gezeigt, ist dies ein wichtiger Aspekt um Spannung aufzubauen.

7.2.2.3. Sprachlich

Eine vergleichbare Art der Andeutung entsteht durch das gesprochene Wort der Figuren. Wie bereits erwähnt, sucht der Mensch in den Worten stets eine Bedeutung. Dabei muss unterschieden werden, ob die Bedeutung des Wortes nur darauf abzielt, den Inhalt des Satzes verständlich zu machen oder ob es einen direkten Bezug zu etwas im Film gibt. Die allgemeine Bedeutung von Wörtern, von Van Dijk als Semantik bezeichnet²³, spielt für diese Ausführungen keine große Rolle, weshalb eine Erwähnung an dieser Stelle genügt. Neben dieser allgemeinen Bedeutung, gibt es eine Filmspezifische. Da diese auf dem Filmwissen aufbaut, entsteht diese im Verlauf der Geschichte und ist zu Beginn noch schwer zu verstehen. So kann beispielsweise nur der Name einer Filmfigur reichen um die Erinnerung an diese Figur hervorzurufen. Dies kann allerdings erst geschehen, wenn sie bereits in den Film eingeführt wurde, da sonst eine beliebige Vorstellung entstehen kann. Eine solche freie Vorstellung kann natürlich auch bewusst eingesetzt werden, wenn man beispielsweise mit bestimmten Rollenbildern arbeitet. So kann man bereits eine Erwartung aufbauen, mit der man dann bewusst umgehen kann, ohne diese Person gezeigt zu haben. Jedoch nicht nur Personen, sondern auch andere Dinge können durch die Sprache angedeutet werden, wie z.B. Orte, Handlungen oder ganze Nebenhandlungen. So wird beispielsweise im Film „Le Mepris“²⁴ über einen Großteil des Films hinweg, häufig „Capri“ erwähnt und die Tatsache, dass die Hauptfiguren dort einen Film drehen wollen. Durch diese Andeutungen entsteht bei den Zuschauern die Erwartung einer Mittelmeerinsel, welche bis dahin noch vollständig im Off liegt. Ob diese Erwartung später erfüllt werden oder nicht, hängt von der jeweiligen Vorstellung der Zuschauer ab.

Durch Andeutungen ist es somit möglich, Dinge bewusst im Off zu lassen und trotzdem mit ihnen zu arbeiten. Ein entscheidender Aspekt dabei ist die Diegese, die sich bei den

²³ vgl. Van Dijk: *Textwissenschaft*, S.20ff.

²⁴ Godard: *Le Mepris*, 1963.

Zuschauern aufbaut. Sie hängt dabei von verschiedenen Faktoren ab. Es spielt dabei nicht nur eine wichtige Rolle, wie etwas angedeutet wird, sondern auch in welchem Zusammenhang dies zur gesamten Story steht. Zudem hängt die hervorgerufene Diegese stark vom persönlichen Erfahrungswissen des Zuschauers ab und von dem Umstand, ob bereits ein passendes Filmwissen aufgebaut wurde. Somit ist auch die Tatsache, ob etwas bereits gezeigt wurde von großer Bedeutung. Dies spiegelt den Unterschied wider zwischen dem Hervorrufen einer Erinnerung und dem Schaffen einer Erwartung und somit auch auf das Ziel, welches mit dieser Andeutung erreicht werden soll. So kann eine Erinnerung einen bestimmten Zusammenhang erklären oder z.B. Vergleiche ziehen, wohingegen eine Erwartung Interesse beim Zuschauer hervorrufen und die Story interessant machen soll. Damit kann man sagen, dass eine Erwartung Fragen aufwerfen kann und Erinnerungen Fragen beantworten kann. Es ist also eindeutig zu beachten warum eine bestimmte Andeutung gemacht wird. Was jedoch gleich ist, ist die Tatsache, dass hierbei das Off eine entscheidende Rolle spielt und das bewusste Andeuten dieses Offs verschiedene Effekte auslösen kann.

7.2.3. Erzähllogik

Im letzten Abschnitt wurde erklärt, wie man ein Off durch ein bestimmtes On erzeugen kann, auch wenn dabei nur Teile oder Ähnliches gezeigt werden. Jedoch ist es durch die Verwendung der Erzähllogik auch möglich, dies zu erreichen, ohne jegliche Andeutungen im On zeigen zu müssen. Das Grundprinzip dieser Erzähllogik ist, dass man automatisch versucht das Gesehene in einen Zusammenhang zu setzen und es somit logisch weiterzuführen. Beispielsweise kann eine Story überhaupt erst entstehen, wenn man die gezeigten Bilder miteinander verbindet und ihnen so eine Bedeutung zukommen lässt. Dabei muss man in zwei Kategorien unterteilen. Auf der einen Seite stehen allgemein gültige Zusammenhänge, die auf dem Weltwissen beruhen. Auf der anderen befinden sich die Zusammenhänge, die bereits im Film aufgebaut wurden und somit das bisher aufgebaute Filmwissen darstellen. Auf diese wird im Anschluss an das Allgemeingültige eingegangen.

Zunächst stellt sich die Frage: Welche Erzähllogik entsteht einzig durch die Verwendung des Welt- bzw. Erfahrungswissens? Mittels dieser allgemein gültigen Logik ist es möglich, Dinge zu zeigen, die zwar wichtig für den Film sind, aber von so grundlegender Logik, dass sie keine Erwähnungen im Film benötigen. Ein Beispiel dafür wäre die erste Erwartungshaltung, dass eine Story am Ende meistens gut ausgeht. Diese Erwartung an ein Happy End ist bereits vorhanden, bevor auch nur eine Szene aus dem Film gezeigt wurde. Sie ist ein wichtiger Bestandteil der Spannung, da man noch nicht weiß, ob und wie diese Erwartung erfüllt wird.

So regt sie während des Films die Vorstellungskraft der Zuschauer an, welcher sich versucht vorzustellen, wie dieses Happy End erreicht wird. Dies greift dabei auf das Off der dritten Kategorie (siehe Kapitel 3) zurück. Auch wenn man hier nicht mehr von einem bestimmten Raum im Off sprechen kann, sondern nur von einer imaginären Welt in den Gedanken des Zuschauers, so ist dies doch ein wichtiger Aspekt um dessen Interesse zu binden.

Neben dem Weltwissen kann eine Erzähllogik auch durch das bisher aufgebaute Filmwissen entstehen. Ein Beispiel dazu zeigt der Anfang des Films „The Shining“. Nachdem der Protagonist, Jack Torrance, gezeigt wurde, wie er im Hotel mit dem Manager redet, gibt es einen Schnitt auf seine Frau und sein Kind²⁵. Jedoch wurde bis zu diesem Zeitpunkt nicht erwähnt, dass er eine Familie hat oder er überhaupt mit diesen zwei neu eingeführten Figuren in Verbindung steht. Dadurch dass man zunächst nur Jack gesehen hat, denkt sich der Zuschauer sobald er die Frau und das Kind sieht, dass dies die Familie von Jack ist. Dies wird noch verstärkt, wenn Danny das Hotel erwähnt. Da bereits zuvor gezeigt wurde, dass sich Jack zu diesem Zeitpunkt in einem Hotel befindet, entsteht sofort ein logischer Zusammenhang, der sich bis zu den Familienverhältnissen auswirkt. Dabei spielt auch das Weltwissen eine Rolle, durch welches das Bild einer Familie mit Kind bereits vorhanden ist und auf diese Situation projiziert wird.

Wie bereits erwähnt haben On und Off immer eine Verbindung zueinander, da das eine nicht ohne das andere existiert. In welchem Verhältnis sie zueinander stehen, ergibt sich dabei aus dem Kontext. Aus dem Verhältnis zwischen On und Off ergibt sich die Bedeutung. Diese verbindet somit die Story im Off mit dem was gerade im On geschieht. Eine Story kann nur entstehen, in dem man den Bildern und Tönen eines Films eine Bedeutung zukommen lässt und diese Bedeutungen miteinander verknüpft. Doris Agotai beschrieb dies wie folgt: „Die so erzeugt erzählerische Logik sowie wie visuellen Verbindungen zwischen den Einstellungen vermitteln das Gefühl eines einheitlichen Raums. Die Bildkomposition wird nicht nach dem einzelnen Bild beurteilt, sondern danach wie sich die Bilder in der Abfolge ergänzen.“²⁶ Demnach formen nicht die Einzelbilder per se eine Story, sondern erst die Aneinanderreihung der Bilder. „Folglich verändert die Reihenfolge der Einstellungen auch die Bedeutung der

25 Kubrick: *The Shining*, 1980, Min. 4:06.

26 Agotai: *Architekturen in Zelluloid*, S. 99.

Handlung.²⁷ Dabei spielt das vergangene On eine wesentliche Rolle, da dies das Filmwissen aufbaute. Nur durch die Erinnerung an das bisher gezeigte ist es möglich eine Story aufzubauen. Beispielsweise kann der Zuschauer eine möglicherweise unübliche Handlung nicht verstehen, wenn nicht zuvor bereits eine Handlung gezeigt wurde auf die diese logisch aufbaut, auch wenn dies nur durch die sprachliche Vorstellung geschah. Dabei wird eine Verbindung zu einer Erinnerung und dem gerade gezeigten hergestellt. Jedoch kann die Erzähllogik nicht nur Verknüpfungen zu Bisherigem aufbauen, sondern auch Erwartungen schaffen, wie die Story weitergehen könnte. Dabei ist es nicht nur möglich, bestimmte Erwartungen aufzubauen, man kann diese natürlich auch brechen und somit der Erzähllogik entgegen wirken. Dies funktioniert auch erst, nachdem diese Logik durch bisheriges Filmwissen aufgebaut wurde. Mit diesem Brechen der Logik arbeiten unter anderem Orson Wellés, der die Kausalität der Erzählung aushebelt, und Jean-Luc Godard mittels Montage der Lücke²⁸. Es lässt sich also festhalten, dass es möglich ist, ein Off zu erzeugen, ohne auf dieses konkret durch das On hinzuweisen. Dies passiert allein durch die Tatsache, dass der Zuschauer versucht, Lücken durch logische Schlussfolgerungen zu schließen.

8. Das Off in der Architektur

Da wir nun bisher das Off im Film ausgiebig behandelt haben, werden wir uns im nun Folgenden damit auseinandersetzen, wie sich das Off in der Architektur nutzen lässt. Dazu werden wir auf die Fragen eingehen welche Mittel dafür geeignet sind und was damit jeweils erreicht werden kann. Des Weiteren werden wir uns auch mit der Diskrepanz zwischen Grundriss und dem gebauten Raumbeschäftigen. Doch zunächst ist erst einmal zu klären, was man unter Off in der Architektur versteht.

8.1. Innen und Außen

Bei der Frage nach dem Off in der Architektur ist der Standpunkt des Betrachters sein entscheidender Aspekt. Je nachdem wo in der Architektur sich dieser befindet, ändert sich das für den Betrachter vorhandene Off. Dabei spielt die Unterscheidung von Innen und Außen eine wesentliche Rolle. So ist zunächst alles innerhalb des Gebäudes im Off, wenn man davor

27 Agotai: Architekturen in Zelluloid, S. 98.

28 vgl. Agotai: Architekturen im Zelluloid, S. 99.

steht, sich also außen befindet. Das Innen kann dabei allerdings unterschiedlich stark angedeutet werden, beispielsweise durch Öffnungen der Gebäudehülle, wie Fenster oder Türen. Sind nur wenige Fenster vorhanden wird weniger Off angedeutet, bei vielen Fenstern lässt sich bei weitem mehr des Inneren erahnen. Da Fenster eine stark reflektierende Oberfläche besitzen, kann man dennoch zunächst nicht durchschauen, weswegen es sich bei dem Inneren tatsächlich um ein Off handelt, was nur erahnt werden kann. Das Unterscheidungspaar Innen – Außen lässt sich aber nicht nur aus dieser Richtung betrachten, sondern auch aus drei weiteren. Die erste ist dabei das Außen von Innen betrachtet, bei der das On der Raum ist, in dem man sich befindet, und das Off durch das hinter der Gebäudehülle Befindliche gebildet wird, was auch beim Blick aus dem Fenster im Verborgenen bleibt. Die nächste Möglichkeit besteht darin, dass man sich Innen in einem Raum befindet und das Off ebenfalls Innen ist, aber dadurch entsteht, dass beispielsweise Wände die Sicht zu anderen Räumen verhindern. Die letzte Möglichkeit besteht darin, dass man sich Außen befindet und auch das Off Außen ist. Das kann dadurch geschehen, dass Gebäudeteile andere Teile von eben jenem betrachteten Gebäude verdecken. Somit zeigt sich, dass bei der Architektur auf jeden Fall immer ein Off vorhanden ist. Dabei lässt sich damit arbeiten wie stark das Off relevant wird. Ein Gebäude, bei dem das Off sehr offensichtlich ist und somit der Betrachter das gesamte Gebäude erfassen kann, ist nach kürzester Zeit nicht mehr interessant, wohingegen ein Gebäude, dass bei jeder neuen Betrachtungsweise andere Dinge sichtbar werden lässt und dafür andere aus dem Blickfeld verschwinden lässt, bei weitem interessanter ist, da die Neugier des Betrachters angesprochen wird. Dabei ist es nicht wichtig, dass es nur vom Aussehen her interessant ist, sondern im Betrachter die Frage aufwirft wie es weitergeht. Dies funktioniert ebenso wie beim Film, bei dem laut Mamet die Frage nach dem weiteren Verlauf der Story das Interesse am Film aufrecht erhält, wie bereits im Abschnitt 7.1.2 beschrieben. Allerdings ist bei der Architektur nicht immer das hervorgerufene Interesse die Hauptfunktion. So kann beispielsweise ein Wohngebäude auch uninteressant sein und trotzdem zu Wohnen geeignet sein, da dessen Fokus allein auf der Funktion des Wohnens liegt. Es lässt sich aber festhalten, dass das Off nicht nur im Film, sondern auch in der Architektur eine wichtige Rolle spielt, da es auch dort verschiedene Funktionen erfüllen kann.

Doch wie lässt sich bewusst mit dem Off arbeiten? Bei der Architektur muss daher schon bei der Vorbereitung szenisch gedacht werden. Während des Entwerfens sollte man dazu nicht nur mit dem Grundriss arbeiten. Bereits während dieser Phase sollte man sich stets vor Augen führen, wie der Betrachter das Gebäude szenisch nacheinander wahrnimmt.

8.2. Divergenz von Entwurf und Realität

Zu Beginn eines jeden Gebäudes steht der Entwurf auf dem Papier. Dieser setzt sich aus Grundrissen, Schnitten, Ansichten und Ähnlichem zusammen. Was diese Darstellungsarten gemeinsam haben ist ihre Zweidimensionalität auf einem Blatt. Speziell auf einen Grundriss bezogen, zeigen sich dort die dabei gesetzten Linien als Grenze zwischen zwei Räumen. Das bedeutet, dass der Architekt durch das Setzen einer Linie stets die Räume auf beiden Seiten dieser Linien beeinflusst. Dies hat sowohl Vor- als auch Nachteile. Ein Vorteil ist, dass man leicht erkennen kann in welchem Verhältnis Räume zueinander stehen. Jedoch spiegelt eine Zeichnung nicht die Realität wider, in der diese Linien als Wände wahrgenommen werden. Da man sich dabei nur in einem Raum aufhält ist so nur eine Seite der ehemals gesetzten Linie zu erkennen. Man nimmt sie zwar noch als Trennung zwischen zwei Räumen wahr, allerdings ist die Trennung dabei nicht mehr so präsent, wie im Grundriss. In der Realität sieht man diese Wand eher als Abschluss eines Raumes an. Durch diese einseitige Betrachtung, ist der Raum, der sich auf der anderen Seite der Wand befindet, nicht mehr erkennbar. Man kann diesen nur noch erahnen und er gerät somit ins Off.

Dieser Nachteil beschränkt sich jedoch nicht nur auf den Grundriss. Auch ein Schnitt zeigt mehr über das Verhältnis der Räume zueinander und deren Organisation in den Etagen als die Realität. So kann man beispielsweise an einem Schnitt die Anzahl der Etagen ablesen, wohingegen in der Realität sich der Blick auf das Geschoss beschränkt, in der sich der Betrachter befindet. Obwohl Zeichnungen mehr über die gesamte Anordnung der Räume untereinander informieren, zeigen sie einige Sachen wiederum auch nicht. Der wirkliche Eindruck, der entsteht, wenn man sich in diesem Gebäude befindet ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht gegeben. Dieser kann einzig durch die Vorstellungskraft oder aber durch perspektivische Zeichnungen bzw. Renderings erahnt werden. Aber auch diese können von der Realität abweichen, da sie sich allein auf die visuelle Wahrnehmung beschränken und auch nicht die Bewegung des Betrachters einbeziehen. Welche Rolle diese Bewegung des Betrachters auf die Architektur ausübt wird im Abschnitt 8.5 später genauer behandelt. Hier ist allein die Tatsache entscheidend, dass eine Zeichnung nie den wirklichen Eindruck wiedergeben kann, da Architektur nur visuell geplant, aber mit allen Sinnen wahrgenommen wird.

Unser Film „I can see you“ zeigt ein solches Problem auf. Hier wurde mit dem Beispiel eines langen Ganges gearbeitet. Dieser kann im Grundriss als vollkommen problemlos auftauchen, da er seine Funktion als Gang, die Erreichbarkeit der Räume zu sichern, eindeutig erfüllt. Somit gelingt die erzielte Verbindung der Räume untereinander, welche, wie bereits erwähnt,

in einem Grundriss gut abgelesen werden kann. In der Realität jedoch geraten jegliche Räume, die sich zu beiden Seiten des Ganges befinden ins Off, sodass der Betrachter allein den Gang wahrnimmt. Dieser zieht sich wie ein langer Schlauch durch das Gebäude und wirkt dabei erdrückend. Diese Länge wird noch durch den monotonen Rhythmus der Türen verstärkt. So wird beim Betrachter der Gedanke hervorgerufen, er wäre scheinbar unendlich lang, womit er das Interesse an diesem Gang verliert.



Abb. 9: Das reale Bild des langen Ganges zeigt, welche Wirkung er auf den Betrachter hat. Dieser Effekt tritt jedoch noch nicht während der Entwurfsphase auf, da der Grundriss stets die Beziehung des Ganges zu den umliegenden Räumen darstellt, nicht aber den einzelnen Gang, der vom Betrachter real wahrgenommen wird.

8.3. Andeutungen in der Architektur

Wie bereits in den vorherigen Abschnitten beschrieben, gibt es auch in der Architektur ein Off. Dies kann beispielsweise die andere, nicht sichtbare Seite einer Wand sein. Nun ist zwar jedem bewusst, dass eine Wand immer auch eine andere Seite hat, aber dieses Bewusstsein kann noch verstärkt werden, in dem diese andere Seite angedeutet wird, beispielsweise durch eine Tür. Diese Andeutung bildet quasi eine Verbindung vom On zu dem Off und zeigt dem Betrachter explizit, dass dort noch etwas anderes vorhanden ist. Somit funktioniert dies ähnlich wie beim Film. Dort können verschiedene, sich im Off befindliche Dinge durch gezieltes Verweisen eingebaut werden, ohne sie überhaupt komplett zu zeigen. Wie man diese Hinweise wahrnimmt variiert allerdings zwischen Film und Architektur. Dabei ist

beispielsweise ein wesentlicher Unterschied die Verwendung von Geräuschen. Diese können im Film auf ganze Handlungsstränge hinweisen, wohingegen in der Architektur ihr Einsatz beschränkt, aber nicht ausgeschlossen ist. So kann beispielsweise am Ende eines Ganges das Geräusch des Klatschens anzeigen, dass dort die gesuchte Veranstaltung stattfindet. Jedoch sind diese Geräusche nur selten im Entwurfsprozess geplant, da sie eher zufällig sind. In einem Film jedoch kann man sie gezielt einsetzen.

Was jedoch beim Film sowie in der Architektur gleich ist, ist die Tatsache, dass man auf verschiedenste Wege auf etwas nicht Sichtbares verweisen kann. Die zwei wohl markantesten Möglichkeiten in der Architektur sind dabei wie schon des Öfteren angeführt Fenster und Türen. So zeigt mir eine Tür explizit, dass sich etwas auf der anderen Seite der Wand befindet und man dieses auch betreten könnte. Dies lässt sich am Beispiel eines langen Flures mit viele Türen verdeutlichen. Allein schon die Tatsache, dass dieser Gang nur dazu dient die anderen Zimmer zu erreichen, zeigt wie wichtig das Off in diesem Beispiel ist. Dabei verweisen die Türen stets auf die Räume, die sich hinter ihnen befinden und spielen somit eine elementare Rolle. Ohne diese Türen wäre die Funktion dieses Ganges nicht erfüllt. Jedoch weisen diese Türen nicht nur auf die Existenz mehrerer Räume zu beiden Seiten des Ganges hin, sie erwecken im Kopf des Betrachters auch Erwartungen an die Räume, beispielsweise an einen ähnlichen Grundriss der Zimmer durch einen monotonen Rhythmus der Türen. Somit sind diese das verbindende Element zwischen dem On und dem Off.

Ein Fenster stellt ebenso eine Verbindung zwischen On und Off her. Allerdings handelt es sich dabei um eine klare Verbindung zwischen Innen und Außen, wie im Abschnitt 8.1 bereits beschrieben. Auf die Wirkungen, die dabei unterschiedliche Formate z.B. von Fenstern haben, wird im folgenden Abschnitt eingegangen. Was jedoch alle Fenster gleich haben, ist dass sie auf die jeweils andere Seite der Wand verweisen, wie auch Türen. Der größte Unterschied jedoch zur Tür besteht in der Wahrnehmung der anderen Seite. Eine Tür deutet im Normalfall nur an, dass dort was ist, gibt aber noch keinen Einblick auf die andere Seite, insofern es sich um keine Glastür handelt. In dem Fall wäre sie hier ebenso wie ein Fenster zu verstehen. Ein Fenster zeigt dem Betrachter bereits einen Teil des Offs. Dadurch kann auch ein zusätzliches Interesse geweckt werden, da dem Betrachter bewusst wird, dass er einen Teil sieht, aber noch nicht das Gesamte. So kann beispielsweise das Zeigen eines Teils einer Landschaft Neugier hervorrufen, wie es zu allen Seiten weiter geht. Dabei entwickelt sich etwas, dass man als den natürlichen Drang, aus einem Fenster zu schauen, bezeichnen könnte.



Abb. 10: Das Fenster deutet ein Off an, welches sich hinter der Wand befindet. Durch die Tatsache, dass nur das ins On rückt, was durch das Fenster zu sehen ist, kann dies die Neugier beim Betrachter wecken, was durch die Wand verdeckt wird.

Neben Türen und Fenstern gibt es zudem noch andere Optionen einen nicht sichtbaren Raum anzudeuten. Dies kann unter anderem durch die Brechung der Blickachse geschehen. Bei der Brechung der Blickachse erkennt man, dass ein Raum weiterführt, sieht jedoch nicht wie er sich weiterentwickelt. So kann man beispielsweise durch den Einbau eines Knickes in einem Gang nicht nur verhindern, dass dieser wie ein langer Schlauch wirkt, sondern ebenso darauf erweisen, dass dieser nach dem Knick weiter geht.

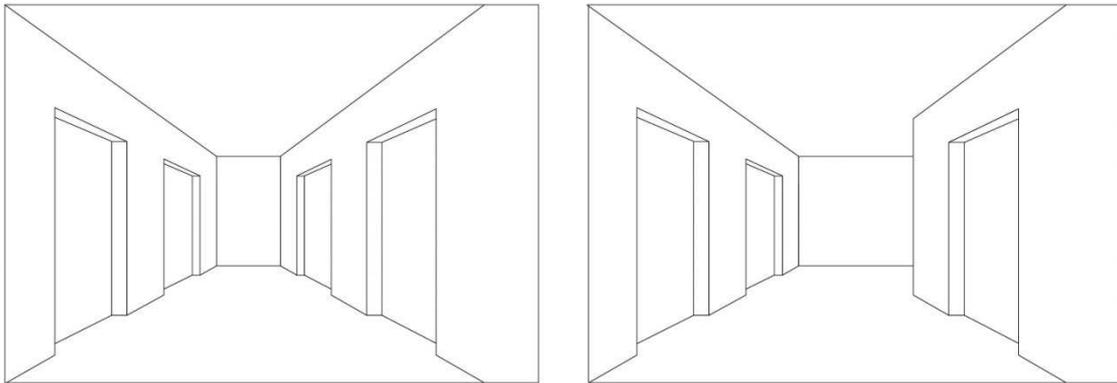


Abb. 11: Diese unterschiedlichen Skizzen zweier Grundrisse zeigen die Möglichkeit, die Blickachse des Betrachters zu brechen, im Vergleich zu einem durchgehenden Blick. So kann man in dem linken Grundriss alle Räume sofort einsehen, wohingegen im rechten Grundriss einige Räume im Verborgenen bleiben. Diese befinden sich derzeit noch im Off, werden aber durch den Knick im Gang angedeutet.

Das Prinzip lässt sich nicht nur auf Gänge anwenden, sondern auch beispielsweise auf die Verbindung zwei einzelner Räume in einem offenen Grundriss. Es ist klar zu erkennen, dass sich ein weiterer Raum anschließt, doch wird durch Verdeckungen mittels Raumecken oder Wandscheiben kein Blick in den gesamten Raum ermöglicht. Damit verbleibt ein großer Teil des angrenzenden Raumes im Off. Auch schon in früheren Palastbauten gab die Verwendung der Enfilade den Blick in die folgenden Räume frei, doch dadurch dass man lediglich die nächste Tür sehen konnte, blieb das eigentliche Zimmer außerhalb der Sicht.

8.4. Formate

Ebenso wie bei der Kadrierung im Film, spielt auch in der Architektur die Form der Grenze zwischen dem Sichtbaren und dem Nicht-Sichtbaren eine wichtige Rolle. Nicht nur was gezeigt und was nicht gezeigt wird, sondern wie genau die Grenze zwischen diesen beiden Gegensätzen aussieht ist dabei von Bedeutung. Im Abschnitt 7.2.1 wurde bereits angeführt, dass im Film unterschiedliche Bildformate existieren und mittels dieser unterschiedlich proportionierten Bildformate verschiedene Wirkungen ausgelöst werden können. Diese Wahl der Proportionen lässt sich auch auf die Architektur übertragen. Dabei ist ein wichtiger Wendepunkt in diesem Thema der Beginn des Bauens mit Stahl ab der Mitte des 19. Jahrhunderts. Diese neue Bauform erlaubte unter anderem auch einen freieren Umgang mit Fensterformaten. Zuvor war diese stark an die Bauform gebunden, da im Mauerwerksbau beispielsweise keine Möglichkeit bestand breite Fensterformate zu überspannen oder ganze

Gebäudeflächen in Glas auszubilden. Jetzt ist man in der Wahl der Fensterformate frei um diese nach der erzielten Wirkung für den Raum entscheiden zu können.

Ein anderer noch zu berücksichtigender Punkt ist die Tatsache, ob es sich beispielsweise um eine Tür oder ein Fenster handelt. Ein wesentlicher Unterschied liegt bei der Art der Wahrnehmung, wie schon im vorherigen Abschnitt 8.3 beschrieben. Bei einer Tür wird immer ein stehendes Format vorliegen, da sie in erster Linie dazu dient, dass ein Mensch von einem zum nächsten Raum gelangt.

Um genauer zu erläutern, welche Wirkung das Format hervorruft, kann man das Beispiel eines Fensters anführen, welches von innen betrachtet wird. Dabei ist erkennbar, dass dieses Fenster die Landschaft oder allgemein das Außen rahmt. Wenn man nun die Kadrierung als Proportion versteht, welche das Fenster einnimmt, ist ein wesentlicher Unterschied zum Film erkennbar. Diese Proportion hat in der Architektur nicht nur einen Einfluss auf den Bereich innerhalb des Rahmens, sondern auch auf das, was diesen Rahmen umgibt. So beeinflussen die Fensterformate nicht nur wie viel und was man von der Landschaft sieht, sondern haben auch Auswirkungen auf die gesamte Wand in der sich das Fenster befindet. Jedoch steht hier nicht das Verhältnis zwischen dem Inneren und dem Äußeren des Rahmens im Fokus, sondern das Verhältnis zwischen dem, was durch Rahmen sichtbar wird und was er verdeckt.

Doris Agotai erklärte die Wirkungen der verschiedenen Fensterformate mittels ihrer Tiefenwirkung auf den Raum und stellte dabei heraus, dass durch eine Betonung der Vertikalen mittels stehender Fensterformate eine stärkere Tiefe erzeugt wird. Sie erwähnte dabei den Disput zwischen Auguste Perret und Le Corbusier. Auguste Perret ist dabei der Meinung, dass sich die Fenster an dem Menschen orientieren sollen und somit von vom Boden bis zum Himmel reichen sollen. Auf der anderen Seite stand Le Corbusier mit der Meinung, das Fenster sollte sich an der Landschaft orientieren und somit ein liegendes Format erhalten²⁹. Welches Format nun das bessere ist, lässt sich nicht festhalten, da dabei viele Faktoren, wie beispielsweise die Funktion des Gebäudes, eine Rolle spielen. Jedoch lässt sich sagen, dass unterschiedliche Fenster auch verschiedene Eindrücke auslösen. Wie auch das Breitbild im Film, gibt das horizontale Fenster scheinbar mehr von der Landschaft preis, wodurch die Grenze zwischen dem Innen und dem Außen verwischt wird. Die kann nützlich sein, wenn man die Landschaft bewusst zeigen will. Jedoch kann auch das Verdecken eines

²⁹ vgl. Agotai: *Architekturen in Zelluloid*, S. 69.

Teiles der Landschaft einen Effekt auslösen. So kann dadurch beispielsweise Neugier hervorgerufen werden und somit beim Betrachter der Wille hervorgerufen werden, sich zum Fenster zu bewegen um die eigenen Neugier zu befriedigen.

Eine Form, die das Außen als Off gezielt eliminiert, ist die Verwendung von Vollverglasungen. Dadurch wird die Grenze zwischen Innen und Außen scheinbar verwischt und das außen Liegende ins On geholt. So scheint beispielsweise eine Terrasse, die an ein Wohnzimmer anschließt direkt zu diesem Raum zu gehören, wenn die Wand dahin vollständig verglast ist. Dies passiert allerdings nur, wenn man von innen nach außen schaut. Von außen betrachtet ist stets eine klare Grenze zwischen Innen und Außen, basierend darauf, dass zunächst das Glas am Tag stark spiegelt und somit nicht den Blick ins Innere freigibt. Zudem nimmt man von außen das Fenster als einen kleinen Teil der gesamten Außenwand wahr, von innen jedoch ist es die gesamte Wand.

8.5. Bewegung im Raum

In den bisherigen Abschnitten wurden Aspekte des Films auf die Architektur übertragen. Dadurch lässt sich eindeutig sagen, dass sich zwischen diesen zwei Bereichen einige Parallelen ziehen lassen. Dies beruht unter anderem auf der Tatsache, dass auch Architektur szenisch funktioniert. Aber es gibt auch wesentliche Unterschiede zwischen ihnen. Einer davon ist der Umstand, dass sich der Betrachter frei in der Architektur bewegen kann, während er im Film einen vorbestimmten Blick erhält. Diese Bewegung bedeutet, dass der Betrachter seinen Standpunkt beliebig ändern kann und jede mögliche Position einnehmen kann. Somit kann er im Off Befindliches jederzeit für sich sichtbar machen in dem er seinen Standpunkt ändert. Dadurch ist es in der Architektur nicht möglich, bestimmte Dinge durch ein gezieltes Wegeschneiden zu verstecken, sondern man kann die Blicke höchstens lenken. Mit dieser Bewegung kann man jedoch auch bewusst arbeiten. Beispielsweise ändert sich beim Durchgehen eines Säulengangs auch die Wahrnehmung dessen. Steht man am Anfang davon kann man ihn so einerseits als geschlossenen Gang wahrnehmen. Andererseits kann der Gang als das Nebeneinander von Säulen, welche zwischen sich einen Freiraum aufspannen, wahrgenommen werden, wenn man mitten drin steht. Diese Situation schafft zunächst ein Off seitlich der Säulen, welches im Verlauf des Durchgehens zu einem On wird. Dieses Prinzip lässt sich aber nicht nur auf einen Säulengang anwenden. Allgemein funktioniert es auch, wenn bei einem Gang oder einem Raum angedeutet wird, dass es beispielsweise um die Ecke weitergeht, man aber erst sehen kann wie, wenn man sich dorthin begibt.

Ein ebenfalls zu erwähnender wesentlicher Unterschied zum Film ist die Entstehung eines Schwellenmoments. Dieses beschreibt den Zeitpunkt, in dem sich der Betrachter durch beispielsweise eine Tür in einen anderen Raum begibt und sich in diesem Moment quasi noch in dem einen, aber ebenso schon im nächsten Raum befindet. Dadurch zeigt sich das, was zuvor im Off war und das vorher Gezeigte verschwindet im Verborgenen. Durch diese Bewegung drehen sich das On und Off um. Das kann nicht nur einen vollkommen neuen Eindruck von der Architektur vermitteln, auch stellt es die Verbindung zweier Räume zueinander dar. Die klare Trennung, die zuvor bestand, wird so ausgehebelt. Man kann sogar soweit gehen zu sagen, dass es für den Betrachter möglich wird, sich zwischen den beiden Räumen aufzuhalten, in dem er in diesem Übergang verweilt. Diese Übergänge bilden einen elementaren Aspekt beim Entwurf von Architektur.

9. Fazit

Zusammenfassend kann man sagen, dass das Off alles umfasst, was nicht im Bild sichtbar ist, wobei sich das verschieden weit fassen lässt. Zudem werden für das Erreichen verschiedener Wirkungen mehrere unterschiedliche Mittel eingesetzt. Diese Mittel beschränken sich nicht nur auf das was man im On zeigen kann wie Andeutungen, sondern greifen viel weiter und umfassen ebenso Dinge wie Schnitt, Kadrierung und Erzähllogik. Dabei stellen diese immer eine Beziehung zwischen On und Off her, welche stets vorhanden ist, da das eine nicht ohne das andere existieren kann. Diese beiden beeinflussen sich immer gegenseitig. Durch das Wissen der Zuschauer ist es möglich die Informationen auf die wichtigen zu reduzieren. Bei diesen Informationen kann man entscheiden, ob man diese im On zeigt oder aus dem Off in den Film einwirken lässt. Allerdings wird abhängig davon, was im On und im Off landet, die Story gebildet und vieles bedarf einer Andeutung im On. Doch dank der Erzähllogik ist es auch möglich Dinge völlig im Off verschwinden zu lassen und diese wirken dennoch in den Film hinein.

Nun kann man sagen, dass sich einige Punkte des Offs im Film auf die Architektur übertragen lassen. Sowohl im Film als auch in der Architektur kann man Bezug zum Off nehmen und mit etwas nicht Sichtbaren bewusst arbeiten. Die Mittel dazu sind jedoch in der Architektur bei weitem nicht so vielseitig, da sie hauptsächlich über das Visuelle wahrgenommen wird und nicht wie im Film die akustische Komponente verwendet. Daher funktioniert das Off in der Architektur hauptsächlich über die Unterscheidung zwischen Innen und Außen. Diese ist

bereits im gezeichneten Entwurf zu erkennen, tritt jedoch in der gebauten Form mit einer anders auf den Betrachter wirkenden Form auf. Die Verbindung zwischen Innen und Außen wird erstellt durch Öffnungen wie Fenster und Türen. Ein entscheidender Unterschied zum Film besteht darin, dass man sich frei durch die Architektur bewegen kann und somit das Off sichtbar machen kann, was einem im Film verwehrt bleibt mit nur der vorgegebenen Perspektive.

10. Quellenverzeichnis

- 1, 2, 11, 12, 23 Van Dijk, Teun A.: Textwissenschaft. Eine interdisziplinäre Einführung, München 1980.
- 3, 4, 5, 8, 17, 21, 22, 26, 27, 28, 29 Agotai, Doris: Architekturen im Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum, Bielefeld 2007.
- 6 Steinbusch, Michael: Seminar Filmarchitektur, TU Dresden 21.11.2014.
- 7 Ridley, Scott: Alien, Brandywine Productions 1979.
- 9 Noé, Gaspar: Enter the Void, Fidélité Films 2009.
- 10 Shimizu, Takashi: The Grudge, Columbia Pictures 2004.
- 13, 14, 15 Mamet, David: Die Kunst der Filmregie, Fünfte Auflage, Berlin 2009.
- 16 Koschorke, Albrecht: Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer Allgemeinen Erzähltheorie, Dritte Auflage, Frankfurt am Main 2013.
- 18 Seitenverhältnis. Film
(<http://de.wikipedia.org/wiki/Seitenverh%C3%A4ltnis>, Stand vom 12.03.2014).
- 19, 25 Kubrick, Stanley: The Shining, Warner Bros.1980.
- 20 Katz, Steven D.: Die richtige Einstellung. Zur Bildsprache des Films, Frankfurt am Main, 1998.
- 24 Godard, Jean-Luc: Le Mepris, Studiocanal Image 1963.

11. Bilderverzeichnis

- Abbildung 2 Godard, Jean-Luc: Le Mepris, Studiocanal Image 1963, Min. 83:39.
- Abbildung 3 Sonne blendet im Auto (<http://auto-clever.de/23577-auf-den-richtigen-ton-kommt%E2%80%99s-an-auch-bei-sonnenbrillen>, Stand vom 12.03.2014).

- Abbildung 4 Godard, Jean-Luc: Le Mepris, Studiocanal Image 1963, Min 37:29.
- Abbildung 5 Griffiths, James W.: Splitscreen: A love story, 2011, Min. 0:34.
- Abbildung 6 Antonioni, Michelangelo: Il deserto rosso, RCS MediaGroup 1964, Min. 45:32.
- Abbildung 7 Antonioni, Michelangelo: Il deserto rosso, RCS MediaGroup 1964, Min. 56:01.
- Abbildung 8 Lynch, David: Mulholland Drive, Les Films Alain Sarde 2001.
- Abbildung 9 Hergenbahn, Regina; Erdmann, Sabine: I can see you, 2014, Min. 2:55.
- Abbildung 10 Tarkowski, Andrei: Nostalghia, Opera Film Produzione 1983, Min. 20:47.

Wörter wie Divergenz, per se und Persektionsdelirium dienen nicht zum erhöhtem wissenschaftlichen Klang der Arbeit, sondern allein der Belustigung der Autorinnen.