

Hans J. Wulff

Split Screen: Erste Überlegungen zur semantischen Analyse des filmischen Mehrfachbildes [1]

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in: *Kodikas/Code* 14,3-4, 1991, S. 281-290.
URL der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-40>.

Mit *Split Screen* werden solche filmischen Bildformen bezeichnet, die auf verschiedenen Bildsektoren separate Einzelbilder zeigen. Sie sind bislang noch kaum wissenschaftlich untersucht worden, und auch die folgenden Überlegungen haben nicht mehr als den Status von Vorüberlegungen. Die Ausgangsthese, der ich die Argumente zu liefern versuche, lautet: Ich nehme die Einzelbilder einer Split Screen als *Terme einer Assoziation*, und die Assoziation bildet die abstrakte, semantische bzw. semantisyntaktische Klammer, die das Gesamtbild zusammenhält und die andererseits durch das Gesamtbild repräsentiert ist. Alle graphischen Aspekte der Split Screen werde ich hier also unberücksichtigt lassen.

Der klassische Fall, wie die Teilbilder einer Split Screen miteinander assoziiert werden, ist das Telefonat (Wulff 1991, bes. 132-136): Das Bild zeigt gleichzeitig die beiden Telefonierenden. Es ist das kommunikative Verhältnis der beiden Gesprächsteilnehmer mit seinen besonderen Bestimmungsstücken, das als "Kontiguitätsmoment" den Teilsituationen, die in der Split Screen repräsentiert sind, unterstellt werden kann:

Die fast paradox anmutenden Raum-, Zeit- und Kommunikationsverhältnisse des Telefonats entstehen ja aus dem Widerspruch zwischen der räumlichen Distanz und der kommunikativen Nähe der Partner, aus der Unvereinbarkeit von "Entfernung" und "Gleichzeitigkeit (des kommunikativen Verkehrs)". Die deutlich voneinander abgegrenzten Einzelbilder einer Split Screen tragen mehreren Gesichtspunkten gleichzeitig Rechnung - der Unterschied der Bilder signalisiert die Distanz der Telefonierenden, das Telefonat schafft die Bindung zwischen den Bildsektoren, verknüpft sie, macht sie als Komponenten eines gemeinsamen Handelns lesbar (Wulff 1991, 132).

Die Bezugnahme einer Telefonats-Split Screen auf

die kommunikative Zuwendung der abgebildeten Personen wird intensiviert durch die konventionellerweise geltende Inszenierungsregel, die Personen wie in einer Schuß-Gegenschuß-Montage darzustellen - den einen von links, den anderen von rechts auf einer rein imaginären Handlungslinie anordnend.

Das Telefonat ist nun zwar ein sehr verbreiteter Typus von Split Screens, doch bildet er beileibe nicht die einzige Möglichkeit, wie eine Split Screen filmisch repräsentieren kann. Wenn die Einzelbilder der Split Screen z.B. Teilprozesse oder Phasen der Papierherstellung zeigen, vom Fällen der Bäume bis zum Einsatz großer Papierrollen im Zeitungsdruck, ist das *Fundament* des Gesamtbildes ein Produktionsprozeß, der hier als schematisierter *Assoziationskomplex* in dem graphischen Tableau zum Ausdruck gebracht werden kann. Wollte man Shatnoff (1967, 3) folgen, stehen alle Möglichkeiten der Assoziation auch als Fundament für Split Screens zur Verfügung - Identität, Teil-Ganzes-Beziehungen, Vergleich, Kontrast, Opposition. Die Verarbeitungs- und Aneignungsoperationen, in denen die assoziativen Beziehungen zwischen den (mindestens zwei) Termen der Assoziation hervorgebracht werden, sind darauf gerichtet, die Elementargegenstände der assoziativen Beziehung miteinander in Beziehung und ins Spiel zu bringen, sie als Elemente einer höheren Einheit auszutesten bzw. durch sie eine höhere Einheit des Verstehens zu konstituieren (Holenstein 1972).

Welcher Art nun die Beziehungen sind, die an solchen Elementargegenständen auftreten können, ist von vornherein nicht zu entscheiden: Alle Typen von Kontiguität können hier auftreten (Kausalität, Handlung, Gestalt usw.). Im Film ist sicherlich die Struktur menschlicher Handlungen eine Ordnungsform, die der filmischen Formenbildung in vielerlei Hinsicht zugrundeliegt. Insbesondere sind es die in Handlungsstrukturen realisierten Aspekte *Temporalität*, *Spatialität*, *Kausalität*, *Intentionalität*, die für die Entwicklung und das Funktionieren der filmischen Ausdrucksformen von Bedeutung sind und die

entsprechend auch in der Fundierung von Split Screens eine bedeutende Rolle spielen.

Man könnte diese These nicht nur als einen Ausgangspunkt zur Beschreibung und Analyse von Split Screens nehmen, sondern sie dahingehend wenden, daß die Formen der Split Screen gerade unter diesem Aspekt höchst aufschlußreiche Hinweise auf die Bindemittel enthalten, die den Film zusammenhalten [2]. Aus der Untersuchung von Split Screens lassen sich so Rückschlüsse auf die Kategorien ziehen, die im sequentiellen filmischen Formenbau modelliert werden.

1. Zeitbeziehungen

1.1 Simultaneität und Linearität

Die Zeitbeziehungen, die die Einzelbilder einer Split Screen haben, sind vielgestaltig und haben in der Literatur Anlaß zu manchen Fehlurteilen gegeben. Wenn die Teilbilder zwei miteinander interagierende Situationen zeigen, werden sie als *zeitgleich-simultan* empfunden; die Ko-Präsenz auf der Leinwand korrespondiert also der Annahme von Gleichzeitigkeit der abgebildeten Szenen. Manche Autoren haben die Simultaneität der abgebildeten Situationen sogar zu einem definitorischen Merkmal der Split Screen erhoben (Byron 1974, 33; Siegler 1968, 18). Schon ein einfaches Beispiel vermag diese Annahme zu widerlegen - in der oben skizzierten Split Screen, die die Teilprozesse der Papierherstellung zeigt, werden die Teilbilder als in einem *logischen Zeitverhältnis* stehend aufgefaßt; sie exemplifizieren Teilprozesse in einem Prozeß-Schema, lassen sich so in eine Abfolgebeziehung des "Nacheinander" bringen, das aus den Phasen des Herstellungsprozesses abgeleitet werden kann. Ihnen kommt dann ein produktionslogisches Abfolgeverhältnis zu, kein chronometrisch benennbares Verhältnis von Vor-, Gleich- oder Nachzeitigkeit zu.

Die Einwände, die man gegen die Reduktion der Zeitverhältnisse auf Beziehungen der Gleichzeitigkeit zwischen den Bildern einer Split Screen anstellen kann, betreffen drei verschiedene Aspekte, die für die Untersuchung der Relationen zwischen den Teilbildern einer Split Screen von Belang sind:

- (1) den Status der Beziehungen zwischen den Teilbildern selbst;
- (2) die Auffassung von "Simultaneität";
- (3) die Auffassung von "Linearität".

Zunächst zu ersterem: Mit der Einschränkung allein auf Bilder, die gleichzeitige Ereignisse zeigen, läßt man nur solche Beziehungen zwischen den Bildern einer Split Screen zu, für die Zeitverhältnisse grundlegend sind. Eine solche Einschränkung scheint aber weder begründet werden zu können noch sinnvoll zu sein - alle anderen Möglichkeiten einer assoziativen Beziehung zwischen den Bildern der Split Screen werden ausgeschlossen, so daß Modi der Bildverknüpfung wie "Vergleich" oder "Analogie", "Metaphorisierung" oder auch nur das einfache "und", die simple Konjunktion, zwischen den gleichzeitig präsentierten Teilszenen von vornherein nicht möglich wären. Das ist absurd, so daß es schon aus diesem Grunde sinnlos zu sein scheint, "Gleichzeitigkeit" als definierende Charakteristik der Split Screen anzusehen.

Der zweite Einwand betrifft die Reichweite bzw. die Vorstellung von "Simultaneität". Es stellt sich z.B. die Frage, ob man eine Szene wie die folgende tatsächlich als "gleichzeitig" akzeptieren will: Woody Allen benutzt in ANNIE HALL eine Split Screen, die die beiden Protagonisten bei ihren Psychiatern zeigt; beide erzählen die gleichen Episoden aus ihrer schwierigen Liebesgeschichte - und sie schildern sie so konträr zueinander, daß Zweifel aufkommen, ob sie tatsächlich vom gleichen reden. Es geht in dieser Szene um den *Kontrast* der Interpretationen, um einen *Vergleich*, nicht um ein Handlungs-Verhältnis. Für die Kontrastierung der Beziehungsdefinitionen ist das Zeitverhältnis der beiden Teilszenen irrelevant; wichtig ist andererseits die *Übereinstimmung* der beiden Szenarien. Werden sie *kopräsentiert*, haben die so ähnlichen Szenen eine kuriose und komische Differenzqualität: Gleichheit der Szenen versus Verschiedenheit der Aussagen (vgl. Siegrist 1986, 92). Um "Zeit" geht es dabei nicht.

Der dritte Einwand betrifft die terminologische Einführung der *Simultaneität* von Ereignissen und der sogenannten *Linearität* - zwei Konzepte, die oft irrtümlicherweise gleichgesetzt werden. Es fällt nicht schwer, auch im Spielfilm Gegenbeispiele insbesondere für die behauptete "Nicht-Linearität" der Split Screen zu finden. Wenn man *Linearität* als zeitliche Folge *und* als Folgerungsbeziehung faßt, also annimmt, daß sie temporale und kausale Momente gleichermaßen umfaßt, dann kann der erste Teil des Show-downs aus CARRIE als Beispiel dafür dienen, daß eine Split Screen auch Kausalattributionen zwi-

schen den beiden Teilbildern gestattet: Die Leinwand ist in zwei Bildhälften geteilt; das eine Bild zeigt die Protagonistin, die mit weit aufgerissenen Augen noch auf der Bühne steht; das andere zeigt eine Szene aus dem Saal. Es kommt nun zu mehreren Handlungen, die ein Kausalverhältnis zwischen den beiden Teilbildern etablieren: Eine Kopfbewegung Carries - eine Tür schließt sich; Schnitt im zweiten Teilbild, eine andere Szene im Saal; wieder eine ruckartige Bewegung des Kopfes - ein Fenster schließt sich; Schnitt im zweiten Teilbild, dazu eine "Verschiebung" des ersten auf die andere Seite des Gesamtbildes; ruckartige Kopfbewegung, der Blick richtet sich nach links oben - im zweiten Teilbild zerplatzt ein Scheinwerfer. Die beiden Bilder sind über die *Richtungs-pointer* der Blicke Carries eindeutig miteinander verknüpft, was die Kausalattribution sicher unterstützt. Entsprechend dem Kausalverhältnis ist die Aufmerksamkeit auf die beiden Bilder nicht frei verteilbar, sondern wandert vom - ungeschnittenen - Nahbild der Protagonistin auf das Bild der Szene, auf die sie telekinetisch einwirkt, kehrt dann wieder zurück, wenn das zweite Bild geschnitten wird; auch die Verteilung der Schnitte unterstützt die genannte linear-kausale Verknüpfung der beiden Teilbilder. -- Schnitt im zweiten Teilbild, man sieht nun Carrie, etwas weiter, aus einer etwas anderen Perspektive.

Das Beispiel zeigt deutlich, daß ein Zeitverhältnis zwischen den Teilbildern einer Split Screen nicht an das Bild gebunden ist, sondern an das, was das Bild zeigt. Eine Beziehung des zeitlichen Nacheinander wird aus der abgebildeten Handlung abgeleitet, nicht aus dem Bild allein. Auch dies bildet einen gewichtigen Grund, der Simultaneitäts-Annahme mit Skepsis zu begegnen.

1.2 Handlungsaflösung

Kehren wir aber zur Beschreibung 'Simultaneität' ausdrückender Teilbilder zurück. Eine derartig das zeitliche Verhältnis der repräsentierten Ereignisse ausdrückende Split Screen ist formal als *Alternative für Parallelmontagen* anzusehen, auch dort geht es ja um die Repräsentation gleichzeitiger Verläufe. Es lassen sich zahlreiche Beispiele aufzählen, in denen die Verwandtschaft von Split Screen und Parallelmontage greifbar wird. Eines ist *IL RALLYE DI MONTECARLO... E TUTTA QUELLA CONFUSIONE*, in dem von fünf Orten aus eine Rallye mit

dem gemeinsamen Ziel Monte Carlo gestartet wird; gelegentlich werden die fünf Teilnehmergruppen gemeinsam auf einer Split Screen gezeigt. Ein anderes Beispiel ist die Vorbereitungsphase des Überfalls in *THE THOMAS CROWN AFFAIR*, in der eine Split Screen die fünf Akteure zeigt, die sich unabhängig voneinander zum Bankhaus bewegen; die eigentliche Durchführung des Raubes, wenn die fünf zusammengekommen sind, wird dann wieder mit einem Voll-Bild wiedergegeben.

Ob man es mit gleichrangigen Situationen zu tun hat, die mittels Split Screen ausgedrückt werden (wie die zahllosen Telefonate oder auch Bewegungen von verschiedenen Akteuren zu einem Handlungsort), oder ob es Situationen sind, die logisch unabhängig voneinander sind, oder ob es sich um solche Situationsgefüge handelt, in denen eine der Teilsituationen logisch von der anderen abhängt, sie umfaßt oder impliziert, ist gleichgültig. Ein Beispiel für letzteren Fall ist das Verhältnis einer abgebildeten Person, die einem spektakulären Ereignis zusieht: In *THE THOMAS CROWN AFFAIR* findet sich z.B. eine Split Screen, die ein Polospiel und einen Zuschauer desselben zeigt. Ein anderes Beispiel stammt aus *THE BOSTON STRANGLER*: Dort zeigt eine Split Screen zwei Ansichten der gleichen Situation; im einen Bild sieht man - die Kamera steht dabei "hinter" dem Reporter -, wie ein Fernsehreporter einen Kommentar in die Kamera spricht; das andere Bild zeigt, was die Kamera aufgezeichnet hat (präsentiert das Geschehen also genau "gegen" die Blickrichtung der Kamera des ersten Bildes).

Während die "normale" filmische Vollbild-Repräsentation es nötig macht, sich in der Situationsauflösung zu entscheiden, welches situative Moment zur Darstellung gelangen soll, kann die Split Screen mehrere Momente gleichzeitig repräsentieren. Auf diese Art, so könnte man schlußfolgern, kann dem Zuschauer ein multi-perspektivisches, gleichzeitiges Bild einer Situation vermittelt werden, und es ist beim Zuschauer, für welche besonderen Aspekte er sich dabei interessieren will (so z.B. Zettl 1977, 8). Dieser Auffassung sollte allerdings wiederum mit Skepsis begegnet werden, weil sie von der hierarchischen Struktur der Filmwahrnehmung absieht, die ganz auf die Hervorbringung höherer Einheiten des Verstehens konzentriert ist, insbesondere natürlich auf Strukturen der Handlung und der Erzählung. Sobald eine auf Handlungsstrukturen fundierte Beziehung zwischen den Teilbildern einer Split Screen ge-

funden werden kann, lassen sich auch die Bilder mit Blick auf die Handlung lesen - und Handlungen bringen es mit sich, daß sie einen Fokus installieren, der aktive und passive, zentrale und periphere Rollen von Personen und Dingen festlegt. Dann ist die Wahl der Aufmerksamkeit nicht mehr so frei, wie die Annahme es suggerierte, eine Split Screen sei eine Art kaleidoskopartiger Repräsentation von Situations-Elementen. Als Beispiel kann die oben schon erwähnte Sequenz aus CARRIE dienen, in der der Blick der Protagonistin als Verursachung der Geschehnisse im anderen Teilbild gedeutet werden kann (und auch wohl mit größter Regelmäßigkeit gedeutet wird). Ein anderes Beispiel ist eine Sequenz aus THE BOSTON STRANGLER, die eine alte Frau zeigt, die den Mörder für einen Klempner hält; die Frau an der Sprechanlage in ihrer Wohnung - der Mörder an der Klingel und auf der Treppe: das sind die beiden Pole der Handlung; ähnlich wie in der CARRIE-Sequenz ist die Aktion (oder: die Aktivität) mal am einen, mal am anderen Pol - und entsprechend mal im einen, mal im anderen Bild. Die Aufmerksamkeit schweift nicht frei zwischen den Bildern hin und her, sondern folgt der Aktivität, unterlegt die Split Screen mit einem Handlungs- bzw. Interaktionsschema.

2. Dominanzverhältnisse

Neuerdings wird gerade die zeitliche Parallelität zweier Situationen im Fernsehen als Split Screen realisiert, indem in das Hauptbild, das als eine Art "Rahmenbild" stehenbleibt, ein Sektor eingeblendet wird, der mit einem Bild einer anderen Situation oder aber mit einer anderen Ansicht eines Details der Hauptsituation belegt ist. Einige standardisierte Fälle für dieses Bildformat: Wenn im Nebenraum noch geübt wird, zeigt die Split Screen Haupt- und Nebensituation; wenn im abhängigen Bild eine Großaufnahme des nachdenklichen Quizkandidaten zu sehen ist (wie z.B. im GLÜCKSRAD), zeigt sie das - nichtsituierte - Warenangebot der Gewinne und den relevanten Ausschnitt aus der Hauptsituation; wenn in Einspielfilme, die z.B. den Verlauf eines Wochenendes zeigen, den das Gewinnerpaar gewonnen hat, die Reaktion der Personen im Studio eingeblendet wird, zeigt ein derartiges Bild eine komplizierte kommunikativ-situative Konstellation.

Es verdient hier eigene Aufmerksamkeit, weil die Teilbilder *nicht von gleichem Gewicht* sind: Das hier

Hauptbild genannte Grundbild der Situation *dominiert* das andere Bild, es *bettet das subordinierte Bild ein*, es bildet einen Rahmen, der das zweite Bild funktionalisiert. Dieses Dominanzverhältnis zwischen den beiden Bildern ist zum einen vielleicht begründet aus der graphischen Gestalt - das Hauptbild bleibt ja tatsächlich stehen; und das abhängige Bild ist häufig deutlich kleiner, oft auch am Rand des Bildfeldes. Die graphische Oberfläche indiziert die Gewichtung der abgebildeten Teilsituationen: Während die eine Situation im Zentrum der Darstellung steht, als *Thema* fokalisiert ist, repräsentiert das andere Bild eine zweite Situation, die die erste umrahmt und modal als eine Situation markiert, die "im Fernsehen" ist. Die zweite Situation ist Teil einer Kette von Situationen, die durch die Fernsehkonstellation einerseits initiiert und inszeniert worden ist, andererseits zusammengehalten wird [3].

Neben diesen Typen der Bezugnahme von Situationen aufeinander sind *Subjektivierung* und *Illustration* bzw. *Rubrikation* wichtige Typen von Abhängigkeit, die zwischen den Teilbildern einer Split Screen bestehen können.

2.1 Gedankenbilder

Die *thematische Einblende*, in der das eine Bild *illustriert*, was im anderen besprochen wird, ist eine Grundform, von der ausgehend man verschiedene Typen von Split Screens differenzieren kann. Die beiden Teilbilder sind *modal* unterschiedlich (so steht das subjektivierte Gedankenbild gegen das Bild einer Szene, in der auch der Träumende gezeigt wird), und es ist sogar möglich, daß sie *nach verschiedenen Signifikationsmodalitäten* ihre Gegenstände zeigen (so, wenn das Bild des Erzählers, der von einer Afrika-Reise berichtet, mit Bildern aus Comic-Strips konterkariert wird; oder wenn Fotos, Karten, historische Aufnahmen und Studiobilder in eine Split Screen montiert werden).

Für das filmische Erzählen wiederum ist der *Flashback* der prominenteste Untertypus derartiger Abhängigkeiten: ein Bild zeigt eine Person, die sich erinnert; das andere zeigt die erinnerte Szene. Diese Beziehung zwischen den Teilbildern der Split Screen ist schon sehr früh erprobt worden. Maureen Turim berichtet in ihrem Buch "Flashbacks in Film" von einem französischen Film aus dem Jahr 1911:

In LES MISERABLES [...] two important flashbacks appear. The first uses a kind of split screen as Fantine is explaining to her employer [...] how she was abandoned by her wealthy lover after the birth of their child. The scene she is describing appears on the right half of the frame, but the two shots share a common background, so that there is no apparent line of spatio-temporal separation between the two actions; though they merge visually, the idea that the right part of the image illustrates with a past event the telling in the present on the left is clear (Turim 1989, 63).

Ein anderes, moderneres Beispiel: In THE ANDROMEDA STRAIN findet sich eine Sequenz, in der drei der Wissenschaftler, die die geheimnisvolle Seuche aufklären sollen, die alle Einwohner eines kleinen Dorfes dahingerafft hat, in dem ein Satellit gelandet ist, sich zum einen an Bilder aus dem Dorf, zum anderen an Episoden ihrer Vergangenheit erinnern, in denen es um die Möglichkeit außerirdischen Lebens ging; außerdem sieht man einen der Wissenschaftler sich seine Frau vorstellend, wobei das Bild überblendet ist von Sand, der aus einem Sack rinnt. Die Szene spielt am späten Abend, und es liegt nahe, die *Gedankenbilder* als tagträumerische Phantasien auf der Grenze zum Schlaf zu interpretieren; die Szene wird beendet mit einer Schrifttafel ("Der dritte Tag"); einer Wissenschaftler hat an seinem Schreibtisch geschlafen, sein Bild eröffnet die nächste Sequenz.

Es dürfte deutlich sein, daß diese Abhängigkeitsverhältnisse zwischen Bildern einer Split Screen strukturell an die "Gedankenblasen" im Comic Strip erinnern: auch dort gibt es ein *Einbettungsverhältnis*, das das eine Bild als *Visualisierung einer Gedankenbewegung* einer Person im anderen Bild determiniert. Wiederum ist es also ein Handlungsgefüge, das dem Dependenzverhältnis der Bilder innewohnt; es sind Gedanken-Handlungen wie "Sich Erinnern", "Sich Vorstellen", "Träumen", "Phantasieren", "Delirieren", "Halluzinieren" etc. - solche mentalen Akte also, die eine *modal* von der Realität geschiedene *Vorstellung einer Situation* hervorbringen.

2.2 Rubrikatoren und Indikatoren

Ein anderer Typus von Dominanz-Beziehung zwi-

schen den Teilbildern wird wiederum häufig im Fernsehen genutzt. Das eigentliche Bild steht in einem - gerahmten - Kasten vor einem Hintergrundbild, welches ein übergeordnetes *Thema* indiziert. Das Hintergrundbild ist wie ein den Inhalt der Spalte oder der Seite anzeigender Kolumnentitel zu sehen: als *Indikator* einer thematischen *Rubrik*. Wenn z.B. in einer Ratgebersendung über "Staus" und was man in einem Stau alles beachten soll berichtet wird, zeigt das Hintergrundbild eine der Standardaufnahmen eines Staus (die Autoschlange, von einer Brücke herab gesehen); vor das Hintergrundbild gesetzt ist das Rahmenbild, in dem die eigentliche Information gegeben wird: gymnastische Übungen im geschlossenen Auto, Ballspielen auf der Mehrzweckspur ist verboten etc.).

Eine derartige Split Screen kombiniert zwei Bilder, die von ganz verschiedenem semiotischen Status sind: während das eine ein "Bild" im herkömmlichen Sinne ist, ist das andere ein *ikonisches Emblem*: eine typifizierte Visualisierung einer allgemeinen thematischen Kategorie.

3. Modellhaftigkeit

Kehren wir aber zur Problematik der Fundierung der Split Screen zurück. Oben wurden zwei Grundtypen von Fundamenten angenommen. Wird die Split Screen im einen Fall fundiert auf ein assoziatives Gefüge, auf einen Assoziationskomplex, wird sie im anderen Fall auf ein Handlungsverhältnis bezogen. In beiden Fällen repräsentiert die Split Screen damit nicht nur die besonderen Teilbilder, sondern auch ein abstraktes Verhältnis zwischen den Teilbildern. Man kann Karl-Dietmar Möller nur zustimmen, der in seinem immer noch wichtigen Artikel "Diagrammatische Syntagmen und einfache Formen" schrieb:

Die These [...] ist die, daß die *Grundlage der filmischen Repräsentation der Realität* [...] *die Modellierung* ist [...]. Zwischen der Form der abgebildeten Ereignisse und den Formen der kinematographischen Repräsentation besteht nicht immer Unabhängigkeit, im Gegenteil: zwischen beiden Bereichen gibt es starke wechselseitige Beziehungen und Wirkungen (1978, 74).

Würde man dem folgen, ließe sich wiederum als These setzen: Split Screens repräsentieren modell-

hafte Beziehungen zwischen abgebildeten Ereignissen oder Objekten. Diese Annahme würde auch die Unterschiede im attribuierten Zeitverhältnis erklärbar machen: Denn manche Modelle enthalten ein temporales Moment der kausalen Abfolge, andere dagegen sind vor allem Konstellationen von Komponenten (oder auch von Teilprozessen) und eher den statischen Assoziationskomplexen zuzurechnen.

Weil die Abstraktivität eines solchen Bildes greifbar ist - sie gehört wesentlich zur Split Screen dazu -, bietet es sich als Darstellungsmodus für entsprechend komplizierte Beziehungsverhältnisse an.

3.1 Metapher

Mit Split Screen-Techniken arbeitet z.B. Oliver Stones WALL STREET (1986): Die einzelnen Felder der Split Screen (bis zu acht Sektoren!) werden je nach dem Aktivationsgrad der Handlung jeweils für sich geschnitten. Der semantische Effekt dieser Präsentation steht in unmittelbarem Zusammenhang mit der Geschichte des Films: Denn das internationale Netz von Börsenmaklern, Bankiers und Industriellen, das sich in dieser abstrakten, via Telefon miteinander verbundenen Kommunikationsgemeinschaft darstellt, bildet eine abstrakte, rein informationelle Gemeinschaft, in der die Geldgeschäfte abgewickelt werden, von denen in der Geschichte des Films die Rede ist. In diesem Fall ist die Split Screen eine Art *globaler Metapher* für ein die Welt umspannendes Kommunikationsnetz, das zugleich die Geldflüsse und damit die Macht reguliert und kontrolliert. Metaphern repräsentieren ihre Originale, weil sie bei aller Bildhaftigkeit und bei aller anschaulichen Fülle einen abstrakten Kern umfassen, der die Analogie bzw. die Bedeutungsübertragung ermöglicht.

3.2 Multisituationalität

Ein ganz anderer Aspekt von Repräsentation steht in Robert Aldrichs TWILIGHT'S LAST GLEAMING (1976) im Vordergrund, den ich hier heuristisch *Multisituationalität* nennen möchte. Der Film erzählt von einem Handstreich, mit dem ein Ex-General zusammen mit einigen ausgebrochenen Sträflingen ein Atomraketen-Silo besetzt und den Präsidenten dazu zu erpressen versucht, nicht nur 10 Millionen Dollar zu zahlen, sondern auch ein Geheimdokument öffentlich zu verlesen, das die Hintergründe des Viet-

nam-Krieges aufdeckt. Der Konflikt, der nun ausgetragen wird, ist auf drei Männer fixiert: den Präsidenten im Präsidentenpalais, (Ex-)General Dell im Bunker des Rakentensilos und seinen Erzrivalen und -feind, General McKenzie, der seinen Krisenstab zunächst in einer militärischen Zentraleinrichtung eingerichtet hat, dann aber Quartier vor dem Silo-Gelände bezieht. Jeder der Männer ist wiederum von anderen Männern umgeben; sie kommunizieren telefonisch miteinander. Von den 18 Split Screen-Sequenzen des Films sind denn auch 15 Telefonate. Jeder der Telefonierenden spricht nicht privat, sondern als Funktionsträger, handelt also nicht allein dem telefonierenden Partner, sondern auch den anderen Anwesenden gegenüber. So entsteht an jedem Punkt dieser dramatischen Konstellation eine komplizierte Situation. Dementsprechend wird in den verschiedenen Telefonaten in den Einzelbildern der Split Screen natürlich auch geschnitten, die "anderen" Personen der jeweiligen Teilsituation sind immer mit im Bild.

Die Devise, der in TWILIGHT'S LAST GLEAMING gefolgt ist, lautet: zeige in den Teilbildern der Split Screen Bilder der Situationen, *die durch aktuelle Handlungen aufeinander bezogen sind!* Wenn also am Beginn des Films die Häftlinge fliehen, zeigt das andere Bild der Split Screen eine lange Schlange von Autos vor einer Straßenkontrolle der Polizei. Wenn ein Hubschrauber einen Stoßtrupp über dem Bunker absetzt, im toten Winkel der Videokameras, die das Gelände überwachen, so zeigt eine zweigeteilte Split Screen nicht nur die Soldaten, sondern auch die ruhigen Videobilder, die im Bunker bzw. in der Militärzentrale zu sehen sind. In den Telefonaten handeln die Akteure sowieso mit akutem Bezug aufeinander.

Diesem folgend, ist es die *Handlungsstruktur*, die den Einsatz von Split Screens reguliert. Und die den Übergang von Split Screen zu Vollbild unter Umständen wie eine Hervorhebung in einer extremen Großaufnahme erscheinen läßt: das Vollbild wird als "unterstrichen" und besonders "bedeutungsvoll" aus dem Kontext von Split Screens herausgenommen.

3.3 Argumentationsstrukturen und geometrische Methode

Man könnte nun noch einen Schritt weitergehen und die Split Screens, die auf Handlungsstrukturen fun-

diert sind, von anderen Formen trennen; und man könnte sich fragen, welche Fundierungen dafür vorliegen. Ein Beispiel könnte Wembers VERGIFTET ODER ARBEITSLOS sein, der mit Split Screen-Techniken ein sachliches Problem darzustellen versucht. Er benutzt dazu an graphische Embleme gemahnende Mini-Szenen, die einzelne Phasen der Lebensmittelherstellung bzw. -verarbeitung, ökologische Abhängigkeiten und dergleichen mehr symbolisieren. Einzelne Split Screens können mit anderen verbunden werden, wobei die Kombinatorik auf die Prozesse der Ökochemie und andere Teilsysteme des Lebensmittelkreislaufs fundiert werden kann. Walter Jens spricht von "scholastischen Operationen" (Wember 1983, 9), die hier bildlich dargestellt würden, und schreibt weiter:

Das Ästhetische als kognitives Element. Harmonische, in immer neuen Wechselspielen gegliederte Farb-Tafeln als Fibel-Bestandteile, mathematische Strukturen, sinnhafte Geometrie als Modelle, die einem breiten Publikum zur Erkenntnis des exemplarisch behandelten Problems "Ökonomie kontra Ökologie" verhelfen. [...] Spannende Problemerkhellung à la Spinoza, durch geometrische Methode (Wember 1983, 9).

Die "geometrische Methode" also als eine Technik, *Argumentationsstrukturen* zu visualisieren: die Teilbilder des Gesamttableaus markieren Argumente und Gegenstände, von denen die Rede ist. Das Verhältnis der Argumente zueinander bildet den semantischen Unterboden, der die Teilbilder der Split Screen "hält" und ihren *Argumentwert* fest schreibt. Diese Abhängigkeit des Bildes vom Text ist sehr zentral: Dem Bild eines Spielzeug-Erdschiebers ist nicht anzusehen, daß es die "Vernichtung von landwirtschaftlichen Überproduktionen" repräsentieren soll - es muß darum zunächst eine Bedeutungszuweisung vorgenommen werden, auf Grund derer das Bild dann wie eine *Erinnerungsmarke* das ursprünglich mit ihm verbundene Argument wieder anzeigen kann. Insofern ist Jens zuzustimmen, der von den Bildern behauptet, daß sie "im Wiederholungsvorgang als Chiffren von Gleichnis-Charakter erkennbar" seien (Wember 1983, 9).

Bilder, die Argumente in Diskursen repräsentieren: Wie kompliziert die Beziehungen sein können, die den Teilbildern einer Split Screen, und *wie abstrakt die Bedeutungsverhältnisse sind, mit denen der Film*

arbeitet, dürfte spätestens hier deutlich geworden sein. Von einer schlichten Reproduktion von Szenen der äußeren Realität sind wir jedenfalls weit entfernt.

Anmerkungen

[1] Der vorliegende Artikel ist Teil eines umfangreichen Papiers "Split Screen: Notizen zur Beschreibung des filmischen Mehrfachbildes" (Ms. Westerkappeln 1991). Es wurde in Teilen auf dem 4. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquium (Mannheim, 7. bis 9. Oktober 1991) präsentiert. Für Hinweise und Korrekturen danke ich Britta Hartmann und Bodo Traber.

[2] Es ist mehrfach darauf hingewiesen worden, daß die Split Screen ähnliche Beschreibungsprobleme aufwerfe wie die verschiedenen Montageexperimente zum sogenannten "Kuleshov-Effekt"; vgl. dazu Wulff 1990.

[3] Es sollte am Rande festgehalten werden, daß die Indikation von Szenen und Situationen als "im Fernsehen" eine der auffallendsten signifikativen Techniken des Fernsehens ist, die einen Funktionskreis bildet, in dem auch die Split Screen genutzt werden kann. Hier läßt sich auch ein Bruch im Übergang vom Film zum Fernsehen festmachen: Im Lauf der Filmgeschichte dienten Split Screen-Darstellungen vor allem der Repräsentation komplizierter Situationen der abgebildeten Welt. Im Fernsehen dagegen tritt die Repräsentation medialer Situationen immer mehr in den Vordergrund.

Literatur

Byron, Stuart (1975) Shooting minutemen on split screens. In: *Film Comment* 11,5, 1975, p. 33.

Holenstein, Elmar (1972) *Phänomenologie der Assoziati-on. Zur Struktur und Funktion eines Grundprinzips der passiven Genesis bei E. Husserl*. Den Haag: Martinus Nijhoff (Phänomenologica. 44.).

Möller, Karl-Dietmar (1978) Diagrammatische Syntagmen und einfache Formen. In: *Untersuchungen zur Syntax des Films. I*. Münster: MAKS Publikationen, S. 69-117 (= Papiere des Münsteraner Arbeitskreises für Semiotik. 8.).

Shatnoff, Judith (1967) Expo 67: A multiple vision. In: *Film Quarterly* 21,1, Fall 1967, pp. 2-13.

Siegler, Robert (1968) Masquage. In: *Film Quarterly* 21,3, Spring 1968, pp. 15-21.

Siegrist, Hansmartin (1986) *Textsemantik des Spielfilms. Zum Ausdruckspotential der kinematographischen Formen und Techniken*. Tübingen: Niemeyer (= Medien in Forschung und Unterricht. A,19.).

Turim, Maureen (1989) *Flashbacks in film. Memory and history*. New York/London: Routledge.

Wember, Bernward (1983) *Vergiftet oder arbeitslos?* Ein Sachbilderbuch zum Streit zwischen Umweltschutz und Wirtschaftsinteressen. Der Fall: ZDF - Wember - Chemie. Frankfurt: Eichborn.

Wulff, Hans J. (1990) Experimente zum Kuleshov-Effekt. Ein Literaturbericht und eine Kritik. In: *Film und Psychologie. I. Kognition - Rezeption - Perzeption*. Hrsg. v. Gerhard Schumm & Hans J. Wulff. Münster: MAkS Pu-

blikationen, S. 11-40 (Film- und Fernsehwissenschaftliche Arbeiten.).

--- (1991) Ikonographie, Szenentransition, Narration: Zur Analyse der Beziehungen zwischen filmischer Form und filmischem Telefonat. In: *Telefon im Film*. Hrsg. v. Bernhard Debatin & Hans J. Wulff. Berlin: Spiess, S. 127-165 (Telefon und Gesellschaft. 4.).

Zettl, Herbert (1977) Toward a multi-screen television aesthetic: Some structural considerations. In: *Journal of Broadcasting* 21,1, 1977, S. 5-19.