



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Puzzle-Films: Zeitspiele in (500) DAYS OF SUMMER, 21 GRAMS und ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND“

Verfasserin

Isabel Aldag

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Doz. Dr. Clemens Stepina

Danksagung

Herzlicher Dank gilt Herrn Dr. Clemens Stepina für die Unterstützung und Betreuung dieser Arbeit.

Vielen lieben Dank an meine Familie, für die Möglichkeiten, die Unterstützung und Hilfe.

Lieben Dank auch an Lena, Sigi, Ellen, Carmen und Hannah – für das Dasein, Zuhören, gemeinsame Lernen und Diskutieren und für die Zeit.

Erklärung

Um den Text- und Lesefluss aufrecht, zu erhalten hat die Verfasserin von geschlechtsspezifischen Unterscheidungen abgesehen. Die Leserschaft wird gebeten, alle allgemeinen Personen-, Gruppierungs- und Berufsbezeichnungen stets als geschlechtsneutral zu verstehen und zu lesen.

Die in dieser Arbeit untersuchten und erwähnten Filme wurden stets mit ihrem Originaltitel genannt, sowie in ihrer Originalsprache behandelt.

In Textziten wurde stets die Rechtschreibung des Originalwerkes beibehalten, auch wenn diese nicht der aktuellen Schreibweise nach der Rechtschreibreform entspricht.

„Der Schlag der Uhr weiß nichts von dem, was das Herz froh macht und bedrückt.
Und doch wäre die Zeit ohne ihre Erfüllungen und Versagungen eine Münze ohne
Wert. Alles wäre in ihr Möglich, und gleichzeitig nichts.“¹ (Friedrich Kümmerl)

1 Kümmerl, *Zeit und Freiheit. Über den Begriff der Zeit*, S. 15.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	11
2	Der Verlauf der Zeit – Von Zeitlinien und Zeitformen	13
3	Zeitfaktoren im Film	16
4	Drei Filme, drei Genres, drei Varianten – Filminhalte	19
4.1	This is not a love Story: (500) DAYS OF SUMMER	19
4.2	Vom Gewicht der Seele: 21 GRAMS	20
4.3	The world forgetting, by the world forgot: ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND	23
5	Grundlagen der Filmdramaturgie und -analyse	26
5.1	Non-Linearität und Unordnung: Problematik der Begriffsfindung	26
5.2	Der aktive Zuschauer	28
5.3	Die Tasse als Ganzes und die Ordnung als Ausgangspunkt – Dramaturgische Grundlagen der Erzählstrukturen im Film	29
5.4	Mittel filmischer Narration: Syuzhet, Fabula und Falsche Fährten	31
6	(500) DAYS OF SUMMER – Plot-Architektur	34
6.1	Vor dem Titel – die Pre-Title-Sequence	34
6.2	Transkript des Filmverlaufs	36
6.3	Strukturierung des Filmverlaufs	43
6.4	Akt-Strukturen in (500) DAYS OF SUMMER	45
6.5	Methoden und Mittel der Zeittrennung und Verflechtung	46
6.6	Rückblenden in (500) DAYS OF SUMMER	47
7	21 GRAMS - Plot-Architektur	49
7.1	Strukturierung des Filmverlaufs	49
7.2	Kognitive Verortung: Mitarbeit des Zuschauers	53
7.3	Zirkuläre Zeit	53
8	Zeitverflechtungen: ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND	55
8.1	Plotstruktur	55
8.1.1	Analyse der Pre-Title-Sequence	55
8.1.2	Der weitere Filmverlauf	59
8.2	Sequenzanalyse	59
8.2.1	Inhalt der zu untersuchenden Sequenz	59
8.2.2	Mittel der Zeitverflechtungen	61
8.3	Zeitform in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND	62
9	Drei Filme - der direkte Vergleich	64
9.1	Zeitliche Formen und Strukturen	64
9.2	Methoden zeitlicher Verortung - Zuschaueraktivierung	65
10	Conclusio	68
11	Anhang	73
11.1	21 GRAMS - Protokoll der Zeitsprünge	73
11.2	ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND - Protokoll	79
12	Bibliografie	95
13	Filmografie	100
14	Abbildungsverzeichnis	102
15	Abstract (Deutsch)	103

10

16	Abstract (English)	104
17	Lebenslauf	105

1 Einleitung

Ein Film, hat Anfang, Mitte und Ende. Wir setzen uns in einen Kinosaal oder auf die Wohnzimmercouch und wissen vielleicht schon vor Filmbeginn seine Gesamtlänge. Wir schauen auf die Uhr: *Wann kann ich aufstehen? Wann werde ich hiernach ins Bett gehen können?* Minute um Minute vergehen. Ein Tag, eine Woche beginnt. Ein Monat, ein Jahr endet. Die Zeiger auf unseren Uhren drehen sich, sie ticken oder zählen leise jede Sekunde.

Doch mit der Zeit ist es nicht ganz so einfach. Wir gehen aus dem Kinosaal und unterhalten uns über das gerade eben, in der Vergangenheit Gesehene. Wir denken darüber nach. Vielleicht überlegen wir noch etwas essen zu gehen, oder wie der Tag morgen wird.

Alle Zeiten, Vergangenheit, Zukunft, Gegenwart bestehen gleichzeitig. Dem Film bietet dies ein Mehr an Möglichkeiten mit der Idee von chronologischer Linearität zu brechen, zumal im Erzählen von Geschichten seit jeher und stets Dinge ausgelassen, das Geschilderte fragmentiert und in der Zeit gesprungen wurde und wird.

Welche Form(en) nimmt die Zeit also in Filmen, in denen die Geschichte nicht in chronologischer Abfolge verläuft, an?

Für die Untersuchung dieser Frage wurden drei Filmbeispiele unterschiedlicher Regisseure ausgewählt, die verschiedener nicht sein können: eine sommerliche Liebeskomödie, ein tragisches Kriminaldrama, in dem die Frage nach dem Gewicht der Seele gestellt wird und ein Science Fiction Film, in dem das Löschen der Erinnerung an eine scheinbar verflossene Liebe zum Lauf gegen die Zeit wird.

In allen drei Filmen, (500) DAYS OF SUMMER, 21 GRAMS und ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND, spielen Filmemacher mit dem Faktor Zeit. In dieser Arbeit wird untersucht, wie unterschiedlich und gleichzeitig wie ähnlich ihr struktureller Aufbau ist und welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, um Filme mit solch komplexen Grundgerüsten verständlich und für ein Publikum greifbar zu gestalten.

Diese Arbeit verfolgt dabei bei der Erschließung der erforderlichen Strukturen und Macharten Theorien aus Bereichen der Physik, Philosophie, aber auch der Filmwissenschaft.

All diesen zugrunde liegt zunächst die Frage, was unter dem Begriff *Zeit* überhaupt zu verstehen ist.

Stephen Hawking stellt in seinem Werk *Eine Kurze und Illustrierte Geschichte der Zeit* in seinem Modell der Zeitpfeile dar, in welche konkrete Richtung Zeit läuft.² Filmwissenschaftlerin Anna Praßler bezieht sich auf Aussagen des Philosophieprofessors Friedrich Kümmel. Vor dem Hintergrund, dass alle Zeiten gleichzeitig bestehen untersucht sie 21 GRAMS und andere Filme auf ihre temporale Förmlichkeit. Um die hierzu gefundenen Ergebnisse zu vermitteln führt sie Begriffe wie *Vertikale Zeit*³ und *Zirkuläre Zeit*⁴ ein.

Obwohl auf den ersten Blick konträr erscheinend, entsteht aus diesen Aussagen nicht unbedingt ein Widerspruch. Der zählende Faktor ist hier der Rezipient: der Zuschauer. David Bordwell befasst sich hierzu mit der Rolle des *aktiven Zuschauers*.⁵ Empfänger und Sender müssen in Filmen mit solch unkonventionellen Strukturen wie Zahnräder zusammenarbeiten und ineinander greifen. Es geht darum, den Zuschauer zu animieren, ihn wie in einem Detektivspiel am Ball zu halten, ohne dass er hierbei den Faden verliert. Methoden des *komplexen Plottings*⁶ sowie Mitarbeit des Rezipienten sind gleichermaßen wichtig. Das Ergebnis sind narrative Formen, die trotz aufgeworfener Rätsel für den Zuschauer verfolgbar bleiben und deren Strukturen für ihn immer wieder neu und aufregend sind.

Ausgewählt wurden für diese Arbeit Filme, die diesen Anforderungen entsprechen, weil sie mit den Normen des tradierten Drehbuchschreibens brechen und Mut zur komplexen Erzählung, konkret mit Hilfe des Spiels mit Zeitkonstrukten, zeigen. Hierbei geht es ganz besonders darum, *wie* mit der tradierten Norm gebrochen wird.

Untersucht werden dabei die Filme selbst, sowohl als Ganzes, als auch in der detaillierten Betrachtung einzelner Filmsequenzen.

Die Arbeit untersucht die narrativen Formen, sowohl anhand von Film- und Szenenprotokollen, sowie im Hinblick auf Theorien der Filmdramaturgie. Es gilt, im Bereich Film, seiner Fiktion und Kunst, zu erkennen, welche unterschiedlichen Formen Zeit hat und wie Filmemacher und Geschichtenerzähler mit diesen Formen erfolgreich zu spielen vermögen.

2 vgl. Hawking, *Die illustrierte kurze Geschichte der Zeit*, S. 184 ff.

3 vgl. Praßler, *Narration im neueren Hollywoodfilm*, S. 119 ff.

4 vgl. ebd., S. 127 ff.

5 vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 29 ff.

6 vgl. Bordwell, *The way Hollywood tells it. Story and style in modern movies*, S. 73 ff.

2 Der Verlauf der Zeit – Von Zeitlinien und Zeitformen

Die Geschichte der *Zeit*, oder sogar besser die Geschichte nach *der Frage nach der Zeit*, lässt sich bereits auf Aristoteles zurückführen.⁷ Viele Philosophen, Naturwissenschaftler und Physiker haben sich seither über sie die Köpfe zerbrochen. Ähnlich wie sie den Menschen seit jeher zu beschäftigen scheint, ist sie auch für den Film eine essentielle Frage. Untersucht man konkret das Spiel mit Zeitsystemen und Zeitlichkeit, so taucht recht schnell eine Frage auf, die sich sowohl in der Philosophie, als auch für den Film stellt. Nämlich die nach der Art und Weise, wie Zeit wahrgenommen, beziehungsweise dargestellt wird.

Denken wir einfach so an Zeit, fällt uns vielleicht zunächst einmal eine Stunde ein, oder ein Jahr. Vielleicht denken wir an eine Uhr. An den Zeiger der von der ersten bis zur sechzigsten Sekunde wandert. Oder an gestern, heute und morgen.

„Allgemeingültig definiert, bezeichnet eine Zeitlinie die chronologische Anordnung temporaler, sei es historischer, sei es lebensgeschichtlicher Daten in grafischer und schriftlicher Form, deren traditionelle Visualisierung die 'Vorstellung der gezogenen Linie als Spur einer Bewegungsbahn,' eine horizontale Gerade, welche von einem unsichtbaren Nullpunkt bis ins Unendliche reicht, vorsieht. Ein als 'Jetzt' definierter Zeitpunkt rückt kontinuierlich fort, von links nach rechts, aus der Vergangenheit in die Zukunft, so dass Zeit in einem solcherart verräumlichten Bild wesentlich als eine Aufeinanderfolge, ein sukzessives Nacheinander des Verfließens und Vergehens, verstanden wird.“⁸

Zunächst wird Zeit also als ein linearer Verlauf von A nach B verstanden. Physiker Stephen Hawking trennt dabei die Vergangenheit von der Zukunft: „Das Anwachsen der Unordnung oder Entropie mit der Zeit ist ein Beispiel für das, was wir Zeitpfeil nennen, für etwas, das die Vergangenheit von der Zukunft unterscheidet, indem es der Zeit eine Richtung gibt.“⁹

Hawking unterscheidet dabei zwischen drei Pfeilen der Zeit. Er führt auf:

⁷ vgl. Hawking, *Die illustrierte kurze Geschichte der Zeit*, S. 28.

⁸ Praßler, *Narration im neueren Hollywoodfilm*, S. 119.

⁹ Hawking, *Die illustrierte kurze Geschichte der Zeit*, S. 184.

"den thermodynamischen Zeitpfeil, die Richtung der Zeit, in der Unordnung oder Entropie zunimmt; den psychologischen Zeitpfeil, die Richtung, in der unserem Gefühl nach die Zeit fortschreitet, die Richtung, in der wir die Vergangenheit aber nicht die Zukunft erinnern; und den kosmologischen Zeitpfeil, die Richtung der Zeit, in der sich das Universum ausdehnt und nicht zusammenzieht."¹⁰

In seinen Theorien zu den *Zeitpfeilen* erscheinen hierzu vor allem Beobachtungen zur horizontal-linearen Bewegung von Zeit.

Filmwissenschaftlerin Anna Praßler untersucht ihrerseits Paul Thomas Andersons Film *MAGNOLIA* aus dem Jahr 1999 auf die Theorie der *Vertikalen Zeit*¹¹: In einem multi-protagonistischen Narrativ wird in diesem Film demonstriert, dass Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft nicht voneinander trennbar sind, denn wie Quizmaster Jimmy Gator es im Film sagt: „The book says: We may be through with the past, but the past ain't through with us!“¹² Konsequenz stellt Praßler hierauf anstelle einer horizontalen Linie der Zeit eine *Stapelung* derselben fest.

Praßler selbst bezieht sich hierzu in ihren Ausführungen dabei häufig auf entsprechende frühere Auslegungen des Philosophieprofessors Friedrich Kümmerl:

„Was hier 'Vergangenheit' heißt und 'Zukunft' verspricht, läßt sich im Lebenszustand und Daseinsgefühl gar nicht voneinander trennen. Genau besehen muß man davon ausgehen, daß unerachtet der Kontrastierung die eine Zeit in der anderen bereits mitenthalten ist. Das macht die Beziehung zu den Zeiten mehrschichtig und schwierig.“¹³

Auch in Werken des französischen Philosophen Gilles Deleuze sind unterstützende Theorien zu finden, die besagen, dass Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in der Regel nicht trennbar seien:

„Einerseits gibt es keine Gegenwart, die nicht von einer Vergangenheit und einer Zukunft heimgesucht wird: einer Vergangenheit, die sich nicht auf eine frühere Gegenwart reduziert, und in einer Zukunft, die nicht aus einer zukünftigen Gegen-

10 Ebd.

11 vgl. Praßler, *Narration im neueren Hollywoodfilm*, S. 119 ff.

12 Anderson, *Magnolia*, 63. Minute.

13 Kümmerl, *Zeit und Freiheit. Über den Begriff der Zeit*, S. 16.

wart besteht. Die einfache Sukzession affiziert die vorübergehende Gegenwart, aber jede Gegenwart koexistiert mit einer Vergangenheit und einer Zukunft, ohne die sie selbst gar nicht vorübergehen könnte.“¹⁴

Schon für Praßler ergibt sich hieraus der Schluss, dass, obwohl die Zeit physisch stets in einer Richtung voranschreitet, der Natur nach Vergangenheit und Zukunft nicht von der Gegenwart trennbar sind.

In 21 GRAMS nimmt hierbei die Zeit, laut Praßler, anstelle einer Stapelung *zirkuläre* Formen an.

Der Film thematisiert quasi den *ewigen Teufelskreis Leben*. Die Geschichte zirkuliert hier, mit vielen Loopings, immer wieder um sich selbst mit dem Effekt: „Wenn das Kommende mit dem Gewesenen identisch wird, verliert die traditionelle Unterscheidung zwischen Zukunft und Vergangenheit an Relevanz und Bedeutsamkeit.“¹⁵

14 Deleuze, *Das Zeit-Bild*, S. 56 f.

15 Praßler, *Narration im neueren Hollywoodfilm*, S. 128.

3 Zeitfaktoren im Film

Schon Stephen Hawking stellte bei der Frage nach der Richtung der Zeit, am Beispiel einer von einem Tisch fallenden Tasse, die Ausnahme heraus:

„Wenn man diesen Vorgang filmt, ist es leicht zu sagen ob er vorwärts oder rückwärts läuft. Läuft er rückwärts, so sieht man, wie sich die Scherben auf dem Fußboden plötzlich wieder zur unversehrten Tasse zusammenfügen und auf den Tisch zurückspringen. Man kann sagen, daß der Film rückwärts läuft, weil ein solches Verhalten im normalen Leben niemals zu beobachten ist.“¹⁶

Filme sind dabei durch und durch von Zeitlichkeit geprägt, was bei ihrer Gesamtlänge und der Frage *Wie lange sitze ich in meinem Kinositz* beginnt und sich in den Einstellungslängen, die den Rhythmus eines Films mitbestimmen, fortsetzt. Stets besteht im Film außerdem ein Unterschied zwischen *Erzählzeit*, also eben jener Filmgesamtlänge, und *Erzählter Zeit*, nämlich dem Zeitraum, welchen eine Filmhandlung umfasst. Auch ist die Frage nach dem *Timing* im Film wesentlich. Bereits in den frühesten Filmen überhaupt, jenen der Gebrüder Lumière, war Timing ein tragender Faktor.¹⁷ Im alten Kino erforderte hierbei sogar noch die Filmprojektion selbst zeitliches Geschick beim Wechseln der Filmrollen.

Durch die Möglichkeit der Montage ist es eine Besonderheit des Films in seiner Zeitlichkeit im Grunde *frei* zu sein. So „bestehen also besonders für das Drehbuch aufgrund der Eigenschaften des Mediums Film, in das es umgesetzt wird, diverse Möglichkeiten der Zeitbehandlung, die aus einer simplen Geschichte ein komplexes Erzählsystem konstruieren können.“¹⁸ Dass man, wie Dorothy in *THE WIZARD OF OZ*, frei von einem Ort zum nächsten und auch wieder zurück springen kann, ist dem Film inzwischen völlig natürlich. Diese Freiheit in der räumlichen Bewegung auf eine freie Bewegung in der Zeit auszuweiten wird in tradierten, konventionellen Drehbuchkonzepten meist nicht ausgeschöpft.

Hier behält die Narration bevorzugt eine zeitliche Linearität und kausale Logik:

16 Hawking, *Die illustrierte kurze Geschichte der Zeit*, S. 184.

17 vgl. Wollen, „Time In. Video and Film Art“, S. 7.

18 Bildhauer, *Drehbuch reloaded*, S. 64.

„In den konventionellen Drehbuchkonzepten geht es um eine Geschichte, die in linearer Zeit erzählt ist, also an einem gewissen Zeitpunkt beginnt, sich elliptisch durch eine mehr oder weniger kontinuierliche Zeit bewegt und zu einem späteren Zeitpunkt endet. [...] Die Einzelteile fügen sich zu einem geschlossenen Ganzen, so dass die Handlung (scheinbar) kontinuierlich fortschreitet. Die Einhaltung der chronologischen Zeitdarstellung steht im Dienste der betonten Kausalität.“¹⁹

Der Fokus dieser Arbeit richtet sich nun auf neuste Filmproduktionen, insbesondere 21 GRAMS aus dem Jahr 2003, ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND von 2004 und dem 1999er Film MAGNOLIA und untersucht die Frage, wie diese Filme mit dieser vorgenannten Konvention der linearen Erzählung brechen.

Die Konzentration liegt somit also auf Produktionen der 90er Jahre und des neuen 21. Jahrhunderts. Faszinierend erscheint, dass in dem zu behandelnden Zeitraum, wie auch der Filmwissenschaftler David Bordwell beschreibt, offenbar tatsächlich eine neue Ära filmischen Erzählens beschritten wird:

“Another era of experimental storytelling was launched in the 1990s, when a fresh batch of films seemed to shatter the classical norms. Movies boasted paradoxical time schemes, hypothetical futures, digressive and dawdling action lines, stories told backwards and in loops, and plots stuffed with protagonists. It seemed filmmakers were competing to outdo one another in flashy nonconformity.“²⁰

Als ein besonderes Beispiel, dass dieses trickreiche Erzählen mit verschiedenen Zeitebenen auch für Hollywood durchaus gewinnbringend sein kann, nennt Bordwell dabei zunächst vor allem Quentin Tarrantinos Kultstreifen PULP FICTION aus dem Jahr 1994.²¹

In dieser Zeit zeichnet sich ab, dass Zuschauer für neue narrative Formen bereit sind. Eine Erklärung hierfür dürfte insbesondere darin liegen, dass jene Generation, die seit den 90er Jahren die Kinosäle füllt, nicht nur mit den Erzählformen des alten Hollywood umfassend vertraut war, sondern zudem auf eine breite Kenntnis unterschiedlichster medialer Erzählformen zurückgreifen kann:

19 Ebd.

20 Bordwell, *The way Hollywood tells it. Story and style in modern movies*, S. 73.

21 vgl. ebd.

„At the same time a generational shift was taking place. The New Hollywood had been raised on Old Hollywood and 1960s art movies, but the Newest Hollywood brought TV, comic-book, videogame, and pulp-fiction tastes to the movies, and a free approach to narrative came along.[...; d.V.] The young audience was drenched in modern media, from cable TV to computers, and viewers knew the standard moves of mainstream storytelling. They were ready to embrace innovations, [...; d.V].“²²

Tatsächlich hat es am Ende des 20. Jahrhunderts einen Aufschwung des Unkonventionellen in der Filmproduktion gegeben. Erprobte Muster wurden umgeworfen. Filmemacher und Produktionsfirmen schöpften im Umgang mit komplexen Erzählformen neuen Mut. Waren Zukunftsvisionen, wie in Fritz Langs METROPOLIS von 1927, oder Zeitreisen, wie in THE TIME MACHINE aus dem Jahr 1960 bis hin zur BACK TO THE FUTURE Reihe aus den 80er Jahren, schon seit jeher beliebte Themen des Films, so wird nun verstärkt auch das Umherwandern in der Zeit und das Spiel mit seinen Formen populär.

22 Ebd., S. 74.

4 Drei Filme, drei Genres, drei Varianten – Filminhalte

Hiefür stehen exemplarisch auch die drei hierzu untersuchten Filme.

4.1 *This is not a love Story*: (500) DAYS OF SUMMER

Tom Hansen, eigentlich als Architekt ausgebildet, arbeitet als Texter für eine Grußkartenfirma. Als sein Chef an einem 8. Januar die neue Assistentin Summer Finn vorstellt, glaubt er, dass dies Schicksal sei.

Er verliebt sich in Summer. Doch Summer glaubt nicht an Liebe und möchte mit ihm keine ernste Beziehung eingehen. Dennoch küsst sie ihn unverhofft im Kopierraum, nachdem Toms Freund Mckenzie Summer bei einem Büroausflug in eine Karaokebar verraten hat, dass Tom sie mag.

Die beiden beginnen eine Beziehung, die Summer nie genauer definieren will. Tom zeigt ihr seinen Lieblingsort im Park und ist sich, als sie ihn dann mit zu sich nach Hause nimmt, sicher, dass er endlich dabei ist, Summers Schutzmauern zu durchbrechen.

Als Summer Tom nach einem knappen dreiviertel Jahr schließlich eröffnet, dass sie sich künftig nicht mehr sehen sollten, ist Tom am Boden zerstört. Seine Freunde, Paul und Mckenzie, holen spät am Abend Toms kleine Schwester Rachel zur Hilfe, um einzugreifen. Sie raten ihm, über Summer hinweg zu kommen, doch Tom will sie zurückzugewinnen.

Summer verlässt schließlich die Firma. Auf eine E-Mail von Tom antwortet sie mit der hoffenden Frage, ob er nun bereit sei, mit ihr nur befreundet zu sein.

Tom begegnet Summer einige Monate später auf der Zugfahrt zur Hochzeit der ehemals gemeinsamen Kollegin Millie wieder. Auf der Hochzeitsfeier tanzen die beiden miteinander. Summer fängt sogar den Brautstrauß und als sie Tom anschließend auf ein Fest zu sich einlädt schöpft er erneut Hoffnung für ein Wiederaufleben der Beziehung. Doch es kommt alles anders: Tom erfährt auf der Party, dass Summer inzwischen mit einem anderen Mann verlobt ist. Hals über Kopf verlässt er die Feier.

Tom fällt noch tiefer in Trübsal und Leid. Sein Chef versetzt ihn schließlich in den Kondolenz Bereich. Bei einem Meeting kommt es schließlich zum Eklat, bei dem Tom seine und die Arbeit seiner Kollegen als Lüge und als Schwachsinn bezeichnet. Er kündigt.

Im Gespräch mit seiner 12-jährigen Schwester Rachel beginnt Tom schließlich sich zum ersten Mal auch an die schlechten Seiten in seiner Beziehung mit Summer zu erinnern. Er beginnt wieder mit dem Zeichnen und begibt sich auf Jobsuche in L.A.s Architekturbüros.

Als Tom eines Tages an seinem Lieblingsort sitzt, erscheint die inzwischen frisch vermählte Summer. Tom versteht nicht, wie ausgerechnet sie, die nie seine Freundin sein wollte, nun eines anderen Mannes Ehefrau ist. Summer erklärt, sie habe mit ihrem Mann das erlebt, was Tom ihr immer geschildert hatte. Er habe mit seinen Vorstellungen von Schicksal und Liebe am Ende doch Recht gehabt, und nur bei ihr nicht richtig gelegen. Summer geht. Tom bringt es schließlich doch übers Herz, ihr zum Abschied Glück zu wünschen.

Als Tom zu einem Bewerbungsgespräch in einem Architekturbüro geladen wird, sitzt dort im Warten bereits eine weitere Kandidatin für die Stelle. Wie es sich herausstellt hat sie Tom schon einige Male im Park, der auch ihr Lieblingsort ist, gesehen. Als Tom zum Gespräch gerufen wird fasst er sich ein Herz und fragt das Mädchen ob sie im Anschluss einen Kaffee mit ihm trinken will. Sie sagt nach kurzem Zögern zu und Tom fragt nach ihrem Namen. Sie antwortet: „Autumn.“²³

(500) DAYS OF SUMMER kam als Sommerfilm im Jahr 2009 in die Kinos. Der in der Regie von Marc Webb und nach einem Drehbuch von Co-Autoren Scott Neustadter und Michael H. Weber entstandene Independent Spielfilm war ein großer Kassenerfolg. Er war Webbs erster Spielfilm. Seine vorherigen Erfahrungen im Bereich Musikvideo spiegeln sich hier oft in seinem Stil wieder, nicht zuletzt im Mischen unterschiedlicher narrativer Formen.

4.2 Vom Gewicht der Seele: 21 GRAMS

Die letzte Rettung für den an einem Herzleiden erkrankten Paul Rivers ist eine Transplantation. Seine Frau Mary wünscht sich dabei nichts mehr, als von Paul ein Kind zu bekommen; und das unabhängig vom Ausgang seiner Krankheit.

Cristina Peck hingegen erfreut sich blühender Gesundheit, seit sie ihre Drogenvergangenheit hinter sich gelassen, eine glückliche Familie gegründet hat und ihre Freizeit häufig im Schwimmbad verbringt.

²³ Webb, *(500) Days of Summer*, 87. Min.

Ex-Häftling Jack Jordan hat nach seiner Entlassung aus dem Gefängnis eine beinahe obsessive Leidenschaft für den christlichen Glauben entwickelt; eine Eigenschaft die seine Frau Marianne und ihre beiden Kinder Freddy und Gina nicht nur positiv zu spüren bekommen. So zwingt er den Sohn bei einem geschwisterlichen Schlagabtausch der Schwester auch den anderen Arm hinzuhalten.

Als Cristinas Mann Michael und die beiden Töchter bei einem durch Jack Jordan verursachten Autounfall ums Leben kommen, bekommt Paul das lange erwartete Spenderherz. Jack, der nach dem Unfall Fahrerflucht begangen hat, beschließt, sich noch in der selben Nacht der Polizei zu stellen.

Nach der Transplantation geht es Paul bald tatsächlich besser. Als Mary bei einer kleinen Feier im Hause Rivers ihre Babypläne ausplaudert, gesteht Paul ihr im Streit, dass er ihre Euphorie in Sachen Nachwuchs nicht teilt.

Paul, der nie erfahren hat, wessen Herz ihn gerettet hat, ist fest entschlossen den Spender ausfindig zu machen. Er engagiert einen Privatdetektiv für die Suche, dessen Spur ihn zu Cristina führt. Paul beginnt der unbekanntenen Frau zu folgen und spricht sie schließlich an, jedoch ohne ihr den Hintergrund ihrer Begegnung zu verraten.

Sie beginnen ein Verhältnis miteinander. Als Paul Cristina endlich beichtet, dass Michaels Herz in seinem Körper weiter schlägt, reagiert sie zunächst erschüttert. Doch bald lässt sie Paul wieder zu sich.

Als Paul, nach ein paar Tagen der Abwesenheit, in seine Wohnung zurückkehrt, findet er eine ihre Koffer packende Mary vor. Sie verlässt Paul, lässt ihn aber wissen, dass sie trotz allem mit Hilfe einer früher geleisteten Samenspende sein Baby bekommen wird.

In der Zwischenzeit sitzt Jack Jordan im Gefängnis. Obwohl sein Glaube bereits zu bröckeln beginnt, hält er die Inhaftierung für seine gerechte Strafe und verzichtet auf einen Anwalt. Ein Selbstmordversuch schlägt fehl.

Bei seiner Entlassung will Jack der wartenden Marianne und Reverend John zunächst aus dem Weg gehen. Zu Hause zögert die wiedervereinte Familie zunächst, sich einander anzunähern, sie umarmen sich aber schließlich. Doch das Geschehene lässt Jack nicht los und er verlässt schließlich seine Familie.

Durch den Privatdetektiv hat Paul auch den Namen des Verursachers des tödlichen Unfalls erfahren. Auch Cristina hat von Jack Jordan erfahren. Cristina, die inzwischen wieder in die Drogensucht gefallen ist, weht Paul in ihren Wunsch, Jack umzubringen, ein. Paul besorgt sich daraufhin eine geladene Waffe und die beiden nisten sich im Motel, in dem auch Jack residiert, ein.

Inzwischen hat sich Pauls Zustand wieder so stark verschlechtert, dass ohne ein neues Spenderherz keine Chance für sein Überleben besteht.

Paul lauert Jack schließlich auf und konfrontiert ihn. Er bedroht ihn mit der Waffe, schießt schließlich auch, allerdings nicht auf, sondern neben Jack.

Zurück im Motel sitzt Paul am abgedeckten Pool, als Cristina zu ihm stößt. Sie entdeckt die Waffe und fragt ihn, ob er Jack umgebracht habe. Paul lügt es sei erledigt, worauf sie die Waffe auf die fehlende Munition überprüft. Im Zimmer fällt sie dem nach Luft schnappenden Paul in die Arme und die beiden versichern sich ihre Liebe.

Jack vernichtet das Kruzifix-Tattoo an seinem Arm mithilfe eines erhitzten Haushaltsmessers. In der Nacht sucht Jack die Zimmer des Motels ab. Er reißt Cristina und Paul aus dem Schlaf und stellt Paul. Er drückt ihm die Waffe in die Hand, hält sie sich an die Kehle und fordert Paul auf ihn zu töten. Sie geraten in einen Kampf, in dem Paul taumelnd zu Boden geht. Cristina beginnt, mit einer Lampe auf Jack einzuprügeln. An der Wand liegend, setzt sich Paul selbst die Waffe an die Brust und schießt. Cristina rennt zu ihm.

Die drei fahren Paul ins Krankenhaus, wo Jack behauptet, er habe auf Paul geschossen. Jack kommt in Untersuchungshaft.

Paul benötigt inzwischen eine Bluttransfusion. Cristina spendet, doch die Krankenschwester nimmt sie zur Seite. Cristina erfährt, dass sie ein Kind erwartet.

Jack wird in der Zwischenzeit aus der Haft entlassen. Er geht zu Cristina in den Wartebereich des Krankenhauses und die beiden sehen sich an.

Nach Pauls Tod sitzt Cristina einer der kurzen Einstellungen im Kinderzimmer auf dem Bett und streichelt zärtlich ihren kugelrunden Bauch.

Jack steht rauchend und zögernd vor seinem Haus, bevor er schließlich zu seiner Familie zurückkehrt.

4.3 *The world forgetting, by the world forgot.* ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

Der eher nüchterne Joel Barish, gespielt von Jim Carrey, erfährt nach einiger Zeit der Funkstille, dass seine Freundin, die impulsive Clementine Kruczinsky, gespielt von Kate Winslet, nicht nur bereits einen neuen Freund hat sondern ihn obendrein nicht wieder zu erkennen scheint. Als er sich in seiner Ohnmacht, sich diese Situation zu erklären, mit Freunden über die Situation ausspricht, erfährt er, dass Clementine sich von einer Institution namens *Lacuna Inc.* sämtliche Erinnerungen an Joel hat löschen lassen.

Als Joel sich genauer bei Lacuna informieren will, beschließt er Clementine ebenfalls aus seiner Erinnerung löschen zu lassen. Am Abend vor dem Valentinstag warten die *Lacuna* Mitarbeiter Stan und Patrick, dargestellt von Mark Ruffalo und Elijah Wood, vor Joels Wohnung darauf, dass er die Lichter löscht. Die Prozedur soll im Verlauf der Nacht durchgeführt werden.

Mithilfe eines Computerprogramms navigieren Stan und Patrick schließlich in Joels Schlafzimmer durch dessen Gedächtnis und damit durch seine Erinnerung an die Beziehung mit Clementine.

Doch als Joel in seiner Erinnerung feststellt, dass er Clementine doch lieber nicht vergessen will, kommt es im Lösungsprozess zu Komplikationen:

In der Reise durch sein Gedächtnis versteckt Joel sich und Clementine in Erinnerungen an seine Kindheit, womit er für die Mitarbeiter von *Lacuna* und deren Gedächtnis-Landkarte, auf die der Computer programmiert wurde, verschwindet.

Um jene Gedächtniskarte zu erstellen, hatte Joel zuvor sämtliche Gegenstände und Notizen, die mit Clementine zu tun hatten, zu Lacuna gebracht.

Patrick, der inzwischen mit Clementine, in die er sich, während er ihre Erinnerungen löschte, verliebt hatte, zusammen ist, hat zum Zeitpunkt der Komplikationen bereits frühzeitig den Arbeitsplatz verlassen um bei ihr zu sein. Er zitiert nun Joel aus dessen Notizen und schenkt Clementine die Kette zum Valentinstag, die eigentlich Joel für sie ausgesucht und gekauft hatte. Jedoch irritieren diese Aktionen Clementine mehr, als dass sie sie von Patricks Zuneigung überzeugen.

Stan ist in der Zwischenzeit in der Gesellschaft von Mary, der Praxisgehilfin von Lacuna, gespielt von Kirsten Dunst. Er hat den Computer, an den Joel angeschlossen ist, bereits eine Zeit lang auf Autopilot gestellt und die beiden feiern ungefragt, neben dem bewusstlosen Patienten, eine kleine intime Privatparty, bei der sie auch einen Joint rauchen. Als die kleine Feier allerdings unterbrochen

werden muss, da der Computer plötzlich Fehlsignale von sich gibt, bricht bei ihnen Panik aus. Stan kann den Defekt nicht beheben und muss den Leiter der Firma, Dr. Howard Mierzwiak, zur Hilfe rufen, der nun, mitten in der Nacht, aus dem Bett geholt werden muss.

Howard erscheint und schafft es nach kurzer Verwunderung über Marys Anwesenheit, die Prozedur schließlich wieder zum Laufen zu bringen. Doch Joel und Clementine verschwinden immer wieder von der Gedächtniskarte.

Als Stan Howard und Mary einen Moment allein lässt und an die frische Luft geht, drückt Mary Howard plötzlich einen Kuss auf die Lippen und gesteht ihm ihre Liebe. Mrs. Mierzwiak, die ihrem Mann im Misstrauen zum nächtlichen Einsatzort gefolgt war, bekommt dies mit. Stan versucht Howards Frau fern zu halten. Howard und Mary merken, dass etwas los ist. Mary versucht alles zu erklären und die Schuld auf sich zu nehmen. Doch erfährt sie von Howards Frau, dass sie bereits schon früher eine Affäre mit Howard hatte und selbst damals Patientin von Lacuna war. Geschockt über die Neuigkeiten fährt Mary ins Büro, um dort ihre eigene Akte zu suchen.

Gegen Morgengrauen kann die Löschung von Joels Gedächtnis doch noch abgeschlossen werden. Die letzte Erinnerung, die entfernt wird, ist von dem Tag, an dem Joel und Clementine sich am Strand von Montauk kennenlernten. Als klar wird, dass damit auch die letzte der Erinnerungen verloren ist und die beiden sich ein letztes Mal verabschieden wollen, flüstert Clementine ihm die Worte „Meet me in Montauk!“²⁴ zu.

Das Team packt endlich zusammen. Joel erwacht in einer leeren Wohnung. Alles scheint wie ein gewöhnlicher Tag. Doch Joel wirkt benommen, wie nach einer durchzechten Nacht. Er wundert sich über seinen ihm unbekanntem Schlafanzug.

Auch bemerkt er Dellen an seinem Auto. Dellen für die Wochen zuvor Clementine verantwortlich war. Doch er erinnert sich nicht, hält das Nachbarauto für schuldig. Er geht zum Bahnsteig, jedoch in völliger Spontanität, einer Eigenschaft die ihm normalerweise eher fremd ist, wie er aus dem Off kommentiert, beschließt er die Arbeit zu schwänzen und nach Montauk zu fahren.

Am Strand ist dort auch Clementine, und die beiden lernen sich zum zweiten ersten Mal kennen. In der Nacht fahren sie zu einem gefrorenen See und kehren erst in den frühen Morgenstunden zurück. Als Joel Clementine absetzen will, fragt er sie, ob sie mit zu ihm kommen kann, nachdem sie kurz ein paar Dinge, unter anderem die Post, geholt hat, bei der sich auch ein Brief von Lacuna Inc. befindet.

24 Gondry, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 88. Min.

In der Nacht hat Mary allen Patienten ihre Akten und Kassettenaufnahmen geschickt. Clementine liest den Brief verwundert laut vor und legt die beigegefügte Kassette in Joels Autorecorder. Sie hören wie Clementines Stimme Joels Namen nennt und eine Reihe seiner schlechten Eigenschaften aufzählt. Dies alles macht für beide keinen Sinn. Joel fühlt sich zum Narren gehalten und wirft Clementine aus dem Auto.

Verwirrt beschließt Clementine trotzdem, zu Joel zu gehen. Als sie bei ihm eintrifft, hört dieser gerade selbst seine Clementine betreffenden Aufnahmen. Als er die Kassette ausstellen will, meint sie zunächst, sie wolle weiter hören, kann es aber letztlich doch nicht ertragen. Sie will gehen, doch Joel folgt ihr und bittet sie, zu warten. Sie sprechen sich aus.

Auch wenn das Ende offen bleibt, erweckt das Schlussbild, mit einer letzten kurzen Einstellung von Joel und Clementine an einem verschneiten Strand von Montauk, den Anschein, als würden sie sich noch einmal eine Chance geben wollen.

5 Grundlagen der Filmdramaturgie und -analyse

5.1 Non-Linearität und Unordnung: Problematik der Begriffsfindung

Die Suche nach einer übergeordneten Terminologie für die Analyse der Filme weist bei der Recherche durchaus Schwierigkeiten auf.

Häufig wird der Umgang mit der chronologischen *Unordnung* in Filmen wie *21 GRAMS* oder *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* als „achronologische Anordnung der einzelnen Szenen und Handlungssequenzen“²⁵, mit der „Aufhebung von Zeit“²⁶, Non-Kausalität oder auch gerne mit dem Begriff *Non-Lineariät* beschrieben.

Doch bei Verwendung dieser Begriffe im Zusammenhang mit den Filmanalysen wird schnell klar, was bereits Kevin M. Brooks in seinen Ausführungen zum *Metalinear Cinematic Narrative* anführt: während all diese Begriffe nicht unbedingt falsch sind, beschreiben sie immer genau das, was die Filme nicht sind, statt auf das hinzuweisen, was sie sind.²⁷

Die Hypothese dieser Arbeit ist daher, dass die Filme ihre eigenen Formen von Zeitlichkeit, von Kausalität und in gewisser Form ihre eigene Ordnung kreieren.

Brooks verweist in seiner Aufführung zum Beispiel auf den norwegischen Professor Espen Aarseth, der sich mit Theorien im Bereich digitaler Kulturen und Literatur, insbesondere im Bereich von Computerspielen und Medientechnologien, auseinandersetzt. Aarseth erklärt die Kontroverse um den Begriff Non-Linearität für paradox, da durch ihn zum einen der außerhalb einer universellen zeitlichen Reihenfolge stattfindende Prozess einer Narration beschrieben wird, zum anderen aber das Lesen eines Materials im Grunde stets in sequenzieller Abfolge, *Wort für Wort*, von statten geht. Von einem Text ausgehend, ist der Prozess des Wahrnehmens, das Lesen, also stets linear und gleichzeitig fragmentarisch.²⁸

Das Gleiche gilt für den Film: die Einstellungen, Szenen und Sequenzen sind in ihrer Abfolge durch die Montage, angeordnet. Eine Einstellung oder Sequenz folgt der anderen. Dennoch ist jeder Film damit stets in Fragmente eingeteilt. Jeder Film ist also demnach von vornherein mit linearer und non-linearer Struktur ausgestattet.

²⁵ Ahl, *Eine Analyse der narrativen Struktur in Alejandro González Iñárritus Film 21 Gramm*, S.3.

²⁶ Bühler, „Vergiss Mein Nicht! Eternal Sunshine Of The Spotless Mind“, S. 254.

²⁷ vgl. Brooks, *Metalinear Cinematic Narrative*, S. 33.

²⁸ vgl. Aarseth, *Cybertext*, S. 2.

Um die Konstruktion dekonstruierter Narrative in Worte zu fassen, bedarf es also einer anderen Terminologie.

Drehbuchautorin und -wissenschaftlerin Linda Aronson gibt den diversen Begriffen, wie dem Multi-Narrativ, Zeitsprüngen oder auch der Non-Linearität den Überbegriff des *Parallel-Narrativs*. Aronson impliziert mit dem Begriff, dass in solchen Formen von Geschichten mehrere, separate Narrative in einem Film parallel zueinander ablaufen.²⁹

Sie verwendet damit einen Begriff, der anstatt auf jene Eigenschaften hin zu deuten, die den Filmen fehlen, das beschreibt, was tatsächlich auf ihrer narrativen Ebene passiert. Trotzdem ist es schwierig diesen Begriff auf alle Formen von Zeitsprüngen zu übertragen. Eine tatsächliche Gleichzeitigkeit zweier oder mehrere Zeiten und damit eine vollständige Parallelität kann es im Film nur in einem Splitscreen geben. Trotzdem ist der Begriff des Parallel-Narrativs interessant, wenn es in den Analysen der hier besprochenen Filme um die Fragmentierung und spätere Zusammensetzung dieser Gleichzeitigkeit geht.

Aronson schließt in diesen Begriff auch Narrative ein, in denen die Geschichten größerer Ensembles und somit mehrerer Figuren aufeinandertreffen.³⁰

21 GRAMMS ist ein solcher Ensemble-, oder auch *Multi-Protagonist Film*, in dem die Geschichten verschiedener Figuren konvergieren. Filmwissenschaftler David Bordwell fand für diese Form den Begriff *network narratives*, und weist damit auf die in den Filmen bestehenden, netzwerkartigen Verbindungen zwischen den Protagonisten hin.³¹

Nun beziehen sich diese Begriffe auf Figuren, doch was geschieht wenn die Zeit zum Mitspieler wird?

(500) DAYS OF SUMMER, 21 GRAMS und ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND vergegenwärtigen die unterschiedlichen Zeitebenen und machen mal mehr, mal weniger auf die Trennung und Verbindung dieser Zeitlichkeit aufmerksam.

Die Zeit wird zu einer neuen Form, die mit einer linearen Linie und der zielstrebigem Bewegung von Punkt A nach Punkt B nicht mehr zu beschreiben ist. Dabei sind auch die Plot-Punkte der Filme häufig noch auch aus ihrem kausalen Kontext gerissen. Die multi-chronologische Natur der Filme wird dem Zuschauer dabei stets als Gegenwart präsentiert und trotz aller Sprünge durch die Zeit haben alle Filme einen Anfang und ein Ende.

29 vgl. Aronson, *The 21st-century Screenplay*, S. 167.

30 vgl. ebd.

31 vgl. Bordwell, *The way Hollywood tells it. Story and style in modern movies*, S. 99.

Die in dieser Arbeit analysierten Filme sind mit Puzzlespielen zu vergleichen: Zu Beginn des Spiels liegen alle Stücke verteilt vor einem. Nach und nach fügt sich ein Stück zum anderen und trotz dem Chaos zu Beginn, erhält man am Ende ein vollständiges Bild.

Schon David Bordwell benutzt dabei den Begriff der *Puzzle-Films* und zählt zu dieser Form Filme wie MEMENTO in dem die Geschichte rückwärts angeordnet, oder THE USUAL SUSPECTS der mit Rückblenden ein Polizeiverhör mit dem vom Protagonisten geschilderten Tathergang verwebt.³²

Bordwell verwendet den Begriff gemäß der englischen Mehrbedeutung des Wortes *puzzle*: das Rätsel, das Denkspiel, besonders auch das Phänomen des Dechiffrierens, wegen der Eigenschaft dieser Filme, seine Zuschauer auf die falsche Fährte zu locken.

5.2 Der aktive Zuschauer

Um Filme wahrzunehmen und sich ihren Inhalt zu erschließen, ist es unabdingbar die Rolle des Zuschauers zu beleuchten. Bereits 1985 stellt Filmtheoretiker David Bordwell für den Film fest:

„To make sense of a narrative film [...] the viewer must do more than perceive movement, construe images and sounds as presenting a three-dimensional world, and understand oral or written language. The viewer must take as a central cognitive goal the construction of a more or less intelligible story.“³³

Bordwell versteht den Zuschauer also nicht als passiven Betrachter, der ins Kino geht um sich nur berieseln zu lassen, sondern als einen *operierenden* Faktor im Filmgeschehen:

„The passivity of the spectator in diegetic theories generally is suggested not only by the extensive borrowing of mimetic concepts of narration but also by the use of terms like the 'position' or the 'place' of the subject. Such metaphors lead us to conceive of the perceiver as backed into a corner by conventions or perspective, editing, narrative point of view, and psychic unity. A film, I shall suggest, does not 'position' anybody. A film cues the spectator to execute a definable variety of *operations*.“³⁴

³² vgl. ebd., S. 80 f.

³³ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 33.

³⁴ Ebd., S. 29.

Das Filmsehen ist damit keineswegs nur ein Akt des Sich-Zurücklehns und Betrachtens, sondern ganz im Gegenteil eine aktivierende Praxis, ein Wahrnehmen *und* Mitdenken.

„Aufmerksamkeit ist eine kognitive und emotionale Leistung des Zuschauers: Durch die kognitive Anstrengung des Filmverstehens und indem er affektive Widersprüche der dargestellten Situation zu seinen Wünschen auf sich nimmt, 'investiert' der Zuschauer in den Rezeptionsprozeß. Das wird in der Regel mehr als wettgemacht durch angenehme Gefühle und Empfindungen sowie Erkenntnisgewinne. Nicht zuletzt erwartet der Rezipient dabei in der Regel, daß sich der Film auf einen idealen Endzustand zubewegt, der die aufgeworfenen Probleme löst, seine Fragen beantwortet[...; d.V.].“³⁵

Dies gilt für alle Filme, doch besonders für jene, in denen durch Filmschnitt und dem besonderen Umgang mit der Richtung von Zeit eine ganz bestimmte Aufgabe an den Zuschauer gestellt wird, denn ihm stellt sich das Rätsel des kognitiven Zusammenfügens der Sequenzen, die in chronologische Unordnung geraten sind. Wer nicht am Ball bleibt, ist schnell im Filmverstehen verloren. Wer sich von den Wirrungen jedoch fesseln lässt, wird mit einem besseren Verständnis des Gesehenen belohnt.

5.3 Die Tasse als Ganzes und die Ordnung als Ausgangspunkt – Dramaturgische Grundlagen der Erzählstrukturen im Film

Fachbücher zum Verfassen von Drehbüchern beziehen sich bei der Strukturierung häufig auf eine Akt Struktur, wie sie schon Aristoteles in seiner *Poetik* niedergeschrieben hat. „Ein Ganzes ist, was Anfang, Mitte und Ende hat“³⁶ Syd Fields Drehbuchgrundmuster, das *Paradigma*, greift dies auf:

„Ein Film ist ein visuelles Medium, das eine zugrundeliegende Handlung dramatisiert. Und wie bei allen Geschichten gibt es einen eindeutigen *Anfang*, eine präzise *Mitte* und ein definitives *Ende*. [...; d.V.] Alle Drehbücher haben diese grundlegende, geradlinige Struktur.“³⁷

35 Eder, *Dramaturgie des populären Films*, S. 18.

36 Aristoteles und Fuhrmann (Hg./Übers.), *Poetik*, S. 25.

37 Field und Meyer (Hg.), *Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film*, S. 11.

Fields sich daraus ergebendes Drei-Akt-System, bestehend aus Anfang, der Exposition im Ersten Akt, Mitte, der Konfrontation, beziehungsweise dem Konflikt, in Akt Zwei, und der Auflösung am Ende, dem Dritten Akt, wird dabei durch die Geschichte umlenkende Ereignisse, so genannte *Plot Points*, unterteilt.³⁸ Die Richtigkeit des Paradigmas bestätigt Field 2001 mit der Aussage:

„Egal, wie sich das Geschichtenerzählen im Film weiterentwickeln wird, egal, in wie vielen unterschiedlichen Dialekten die Sprache des Films in Zukunft gesprochen werden wird, bestimmte Wahrheiten werden bleiben. Eine davon lautet, dass jede Geschichte einen Anfang, eine Mitte und ein Ende hat, wenn auch nicht unbedingt in dieser Reihenfolge.“³⁹

Für moderne Filmdramaturgien hält Medienwissenschaftlerin Michaela Krützen vielmehr Gustav Freytags Konzept für passend:⁴⁰ Freytag gliedert die Handlung eines Dramas in *Fünf Theile: Einleitung – Steigerung – Höhepunkt – Fall/Umkehr – Katastrophe*.⁴¹ In dieser auf Dramen ausgelegte Strukturierung unterteilt Freytag dabei die Aktstruktur bereits weiter in bestimmte Zwischenpunkte, dem erregenden Moment, dem tragischen Moment und dem Moment der letzten Spannung.

Bei all dem setzt Bordwell, wie zuvor besprochen, die Aktivität des Zuschauers voraus. Er bezieht sich dabei mitunter auch stark auf psychologische Theorien der Wahrnehmung und Kognition.⁴² Er fasst weiter die Theorien zur Filmdramaturgie wie folgt zusammen:

„Nearly all story-comprehension researchers agree that the most common template structure can be articulated as a 'canonical' story format, something like this: introduction of setting and characters – explanation of a state of affairs – complicating action – ensuing events – outcome – ending. Distortions in comprehension and recall tend to occur at points when the narrative violates or ambiguates this ideal scenario.“⁴³

38 vgl. ebd., S. 12 f.

39 Field, *Grundkurs Film*, S. 283.

40 vgl. Krützen, *Dramaturgie des Films*, S. 104.

41 vgl. Freytag, *Technik des Dramas*, S. 100.

42 vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 30 f.

43 Ebd., S. 35.

Vorliegend wird untersucht, inwiefern Filme, die nicht immer kausalen Normen folgen und in ihrer Zeitlichkeit vom einen Ort zum anderen springen, trotzdem den Regeln der oben genannten Theorien entsprechen.

5.4 Mittel filmischer Narration: *Syuzhet*, *Fabula* und *Falsche Fährten*

Am Beispiel von Alfred Hitchcocks *THE REAR WINDOW* beschreibt David Bordwell in *Narration in the Fiction Film* die Begriffe *Fabula*, *Syuzhet* und *Style*.

Die Unterscheidung von *fabula* und *sjuet* entdeckt Nicole Mahne hierbei bereits in Erzähltheorien der 20er Jahre, nämlich in Boris Tomaševskijs *Theorie der Literatur* von 1925.⁴⁴ „Die Polarisierung basiert auf der Unterscheidung zwischen dem Inhalt eines narrativen Textes (*fabula/histoire*) und der Darstellungsseite (*sujet/discours*), die den Inhalt an die mediale Oberfläche transportiert.“⁴⁵

Laut Bordwell ist die *Fabula*, oder auch *Story*, eine Ursache-Wirkungs-Kette, die in einem bestimmten Raum, in einer bestimmten Dauer bzw. Zeit abläuft.⁴⁶ Der Betrachtende legt sich ein *Pattern*, eine Art Muster, zurecht, in welches das Narrativ passt, wobei die *Fabula* nie in materialistischer Form tatsächlich vorhanden ist – sie ist nicht von vornherein gegeben, sondern kann nur erahnt werden.⁴⁷ Die *Fabula* verlinkt Bordwell mit dem *Syuzhet*, auch *Plot*, und *Style*. Nach ihm ist das *Syuzhet*, die Anordnung und Präsentation der *Fabula* im Film, die Dramaturgie des Spielfilms, vom Medium wiederum unabhängig. Der *Style*, die Nutzung und Anordnung der Filmtechnik, aber ist völlig Bestandteil des Mediums. *Style* und *Syuzhet* interagieren auf unterschiedliche Weise. Häufig wird dem *Syuzhet* die dominantere Rolle zwischen den beiden zugeschrieben, wobei der *Style* trotzdem stets eine bedeutende Rolle spielt.⁴⁸

Bordwell verknüpft in der *Fabula* drei Kategorien zum *Syuzhet*: 1. *Narrative Logik* (nach dem Prinzip Ursache-Wirkung) 2. *Zeit* und 3. *Raum* bzw. *Space*. Im fiktionalen Film, so Bordwell, ist Narration der Prozess, in dem *Syuzhet* und *Style* des Films zusammenwirken um dem Zuschauer zu helfen, die *Fabula* auszubauen, wobei beide Prozesse wichtig sind.⁴⁹

44 vgl. Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*, S. 12.

45 Ebd.

46 vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 49.

47 vgl. ebd.

48 vgl. ebd., S. 50.

49 vgl. ebd., S. 51.

Zu unterscheiden sind ebenso die Tiefen, mit der die Narration *Wissen* zugänglich macht. Es kann Einschränkungen geben. Es kann aber auch offener erzählt werden. Es kann das Wissen eines spezifischen Charakters im Film vermittelt werden, oder auch ein größerer Überblick gegeben werden. Selten wird im fiktionalen Film nur das Wissen einer einzelnen Person vermittelt. Weiter können in der Narration auch unterschiedliche Ebenen, zum Beispiel die mentale, auditive oder auch visuelle Informationsverarbeitung, dargestellt werden. Was beim Zuschauer abgerufen wird ist ebenso Ebene der Narration, wie die Art und Weise wie der Film mit dem Publikum kommuniziert: man kann Information preisgeben, aber auch zurückhalten.⁵⁰

Ebenso kann man mit diesen diesen Aspekten spielen, um Erwartungen des Zuschauers hervorzurufen, oder sie zu durchbrechen: „Narratives may arouse perceivers' anticipations and lock in mental sets before presenting information that undermines those very activities.“⁵¹

Anton Fuxjäger nennt solche Täuschungen des Zuschauers „*Falsche Fahrten*“⁵² und führt an, dass es sich bei diesen „sowohl um bloße Vermutungen/Annahmen/Hypothesen [...; d.V.] als auch um Überzeugungen“⁵³ handeln kann. Der Trick dabei besteht darin, den Zuschauer in seinen Vermutungen und Erwartungen zu enttäuschen.⁵⁴

„Eine Möglichkeit, beim Rezipienten derartige falsche Überzeugungen hervorzurufen, besteht darin, ihm Informationen über Handlungszeit oder -ort, die Identität der handelnden Figuren oder auch die Erzählperspektive vorzuenthalten.“⁵⁵ *Präsumtionen*⁵⁶ können sich aber auch auf die diegetische Zukunft beziehen, wenn der Zuschauer gewisse zukünftige Handlungen im Vorfeld vermutet, die Annahmen sich aber früher oder später als falsch herausstellen.⁵⁷

Fuxjäger fügt zusätzlich an, „dass Täuschungen letztlich immer nur durch das Zusammenspiel von Rezipient und Vermittlung zustande kommen.“⁵⁸ Es hängt also davon ab, welche falschen Fahrten ein Film vorgibt, aber auch vom Vorwissen und der Art und Weise wie die Verarbeitung von Informationen beim Zuschauer von statten gehen.

50 vgl. ebd., S. 51 f. und S. 57 f.

51 Ebd., S. 39.

52 Fuxjäger, „Falsche Fahrten“, S. 13 f.

53 Ebd., S.17.

54 vgl. ebd., S. 13.

55 Ebd., S. 19.

56 vgl. ebd., S. 17 f.

57 vgl. ebd., S. 18.

58 Ebd., S. 14.

Dabei kann im Filmischen mit diesen Ebenen stets spielerisch umgegangen werden. Sie müssen über einen Film, eine Fabula, hindurch nicht kontinuierlich sein. Es kann einmal mehr, einmal weniger Information preisgegeben, oder Blickpunkte gewechselt werden.⁵⁹

⁵⁹ vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 52.

6 (500) DAYS OF SUMMER – Plot-Architektur

Filme wie (500) DAYS OF SUMMER nutzen Zeitsprünge als konkrete stilistische Form des Erzählens. Ihre Narration baut sich wie eine Art Zeitpuzzle zu einer Geschichte zusammen, die im chronologischen Ablauf unzusammenhängend, am Ende dennoch ein vollständiges Bild ergibt.

Vorbild für Erzählformen dieser Art ist in den 90er Jahren zum Beispiel Tarrantinos PULP FICTION.⁶⁰ Georg Seeßlen erklärt wie Tarrantino „in PULP FICTION (1994) Stränge seiner Erzählung so auf sich selber zurückbezieht, dass sie weder im gewohnten Raum/Zeit-Kontinuum, noch im Modell von Ursache und Wirkung aufgehen.“⁶¹

Auch Filme wie (500) DAYS OF SUMMER, sowie auch der in der Folge untersuchte 21 GRAMS, brechen mit diesem Kontinuum. In ihnen werden die Ereignisse der Geschichte so durcheinandergewürfelt, dass Ursache und Wirkung aus ihrer zeitlichen Ordnung geraten.

Die beiden Filme ähneln sich in ihrer strukturellen Grundform, weisen aber sehr konkrete Unterschiede auf.

6.1 Vor dem Titel – die Pre-Title-Sequence

Ein Film kann kaum mehr am eigentlichen Ende beginnen als (500) DAYS OF SUMMER. Nach dem Logo von *Fox Searchlight*⁶² erscheint in weißer Schrift auf schwarzem Hintergrund eine Notiz des Autors, ein Satz, den man in ähnlicher Form normalerweise vom Ende des Abspanns eines Filmes kennt: „The following is a work of fiction. / Any resemblance to persons living or dead is purely coincidental.“⁶³ Dann verschwindet die Schrift. Auf dem Schwarz erscheint: „Especially you, Jenny Beckman.“⁶⁴ Der Hintergrund bleibt auch für das letzte Wort der Notiz, „Bitch.“, schwarz.⁶⁵

60 vgl. Bordwell, *The way Hollywood tells it. Story and style in modern movies*, S. 73.

61 Seeßlen, „Zeitsprünge und Zeitmosaik im neueren Kino. Eine Analyse innerer Zeitstrukturen und Zeitbilder am Beispiel von David Lynch.“, S. 114.

62 Die Produktionsfirma des Films; Fox Searchlight ist Tochter von 20st Century Fox und zuständig für Independentproduktionen

63 Webb, *(500) Days of Summer*, 1. Min.

64 Ebd.

65 Ebd., 1. Min.

Der Hintergrund hellt auf, Strukturen zeichnen sich ab. Er ähnelt vergilbten Papier, oder einer in die Jahre gekommenen, verputzten Wand. Auf diesem Hintergrund steht nun in weißer Druckschrift der Titel: (500) DAYS OF SUMMER.

Das Geräusch eines Stifts auf hartem Untergrund ist zu hören und auf der unteren Bildhälfte entsteht in einer Animation eine Skizze von Gebäuden, eine Skyline, und ein Baumpaar, das grüne Blätter trägt. Es ist der Zwischentitel, der durch den Film begleiten und leiten wird.

Dann verschwinden Buchstaben und Zeichnungen. Anstelle der Bäume zeichnet sich, dick und schwarz, eine Parkbank ab. Die Ziffern in Klammern spulen derweil herunter auf 488: Der Film beginnt die Geschichte nur zwölf Tage vor ihrem Ende.

An diesem Tag sitzen Summer und Tom auf einer Parkbank im Herzen von Los Angeles. Sie sehen sich an, lächeln. Summers Hand, besetzt mit einem Brillantring, ruht auf Toms. Aus dem Off sagt die Stimme des Erzählers „This is a story of boy meets girl.“⁶⁶

Das Bild vom Titel erscheint wieder, die Skyline mit den Bäumen, nun mit braunen Blättern und den Ziffern 488 in Klammern. Die Zahl spult auf 1 herunter, während die Blätter wieder grün werden.

In der Folge wird der Hauptprotagonist Tom Hansen vorgestellt, wie er sein ganzes Leben sicher war, dass er bis zum Tag, an dem er *die Richtige* findet, nicht glücklich sein wird. Eine Sequenz, die ihn als Kind vor dem Fernseher zeigt, verdeutlicht, dass Popmusik und Filme seine romantischen Vorstellungen von klein auf stark geprägt haben.

Auch Summer Finn wird vorgestellt. Seit ihre Eltern sich einander entfremdet haben, teilt sie die Idee des Füreinander-Bestimmt-Seins nicht. Mit einem weiteren Schnitt blendet der Film auf eine junge Summer, die sich vor dem Spiegel die lange Haarpracht abschneidet.

Im Film lernt Tom Summer am 8. Januar, dem Tag 1 dieser Geschichte, kennen und weiß, dass seine Suche nach der Richtigen ein Ende hat.

Drehbuchautorin und -theoretikerin Linda Aronson schlägt für Sequenzen dieser Art den Begriff *Preview Flashback* vor.⁶⁷ Diese Definition ist vorliegend jedoch verwirrend, handelt es sich bei den Pre-title Sequenzen, zumindest in den hier behandelten Filmen, doch sehr wohl um eine Art *Vorschau* anstelle einer Rückblende. Hierbei ist die geschilderte Sequenz eine Vorwegnahme von Szenen aus dem Film, die in der diegetischen Zukunft liegen, und nicht die Erläuterung der Narration unterstützendes Einfügen eines Ereignisses aus der Vergangenheit. Im Fall von 500 DAYS OF

66 Ebd., 2. Min.

67 vgl. Aronson, *The 21st-century Screenplay*, S. 259 f.

SUMMER dient sie vielmehr als Teaser. Sie sagt dem Zuschauer etwas, was ihn im darauf anlaufenden Filmprozess zu bestimmten Schlüsse führt und gibt ihm eine Art unerklärtes Vorwissen, das es zu verifizieren gilt, oder das sich fallweise auch als falsche Fährte herausstellen kann.

So endet die Pre-Title-Sequence mit den Worten des Erzählers: „You should know up front: This is not a love story.“⁶⁸

Ab dem ersten Zwischentitel gemessen dauert die Vortitelsequenz in (500) DAYS OF SUMMER 88 Sekunden und dient sowohl als *Teaser* für den Film, sowie als dessen Exposition: Tom und Summer werden vorgestellt. Ihre Sichtweisen im Bezug auf Liebe und Schicksal werden deutlich und in den Sachverhalt (sie sind zusammen, es wird aber zum Konflikt kommen) wird eingeführt. Dabei weiß der Zuschauer genau, an welchem Punkt der Geschichte der Film beginnt. Am Tag 488 von insgesamt 500 Tagen. Was vor und nach diesem Moment passiert, ist dabei bislang noch völlig offen. Der Zuschauende weiß ausschließlich, dass Summer und Tom miteinander verbunden sind.

6.2 Transkript des Filmverlaufs

Nach der Titelsequenz kündigt uns der Zwischentitel den 290. Tag an. Tom zerschmettert in seiner Küche mit hohlem Blick Teller. In einer Rückblende sagt ihm Summer, dass sie sich nicht mehr sehen sollten. Tom ist sich am Ende der Szene sicher, dass er Summer zurückgewinnen will. Und wieder spult die Zahl im Zwischentitel auf Tag 1.

So wird nun immer weiter sprunghaft die Geschichte, von ihrem Kennenlernen, Toms Sich-Verlieben, ihrem sich doch Näher-Kommen, ihrer Trennung und Toms langer Phase des ihr Hinterher-Trauerns auf- und abgespult bis beinahe am Ende des Films, Summer, mit Ehering und Tom auf eben jener Bank sitzen und sich vertraut in die Augen schauen:

(1) Tag 488

Tom und Summer auf Parkbank. Sie lächeln. Summer's Hand ruht auf Toms.

(2) Tag 1

Vorstellung (Off-Stimme Erzähler) von Tom und Summer.

Rückblenden: kurze Szenen von Tom und Summer als Kinder

⁶⁸ Webb, *(500) Days of Summer*, 3. Min.

- Titelsequenz - Tom und Summer als heranwachsende Kinder im Homevideo-Stil

(3) Tag 290

Rachel, Toms Schwester, fährt zu Tom. Jener zerschmettert Teller in der Küche.

Flashback zur Trennung und Rückblenden von guten und schlechten Tagen.

(4) Tag 1

Toms und Summers erste Begegnung im Büro.

(5) Tag 3

Tom schwärmt Mckenzie von Summer vor; Mckenzie sagt er hätte gehört sie sei eine Zicke.

(6) Tag 4

Im Aufzug hört Tom Musik über Kopfhörer. Summer erkennt das Lied und singt mit. Sie sagt ihm, er hätte einen guten Musikgeschmack. Als sie den Aufzug verlässt, blickt Tom ihr schwärmerisch hinterher.

(7) Tag 8

Verlobungsfeier im Büro für Kollegin Millie. Tom erzählt Summer, er sei eigentlich Architekt. Nach dem Gespräch macht er eine kurze Skizze, verwirft die Zeichnung aber sofort.

(8) Tag 154

I'm in love with Summer – Szenencollage von Summers Lächeln und ihrem Körper mit Voice-Over.

(9) Tag 11

Tom schwärmt seiner Schwester Rachel von Summer vor. Rachel antwortet nüchtern, dass ihre merkwürdigen Gemeinsamkeiten nichts zu bedeuten haben müssen.

(10) Tag 22

Tom im Café mit Mckenzie und Paul. Er erzählt von Summer. (Rückblende.) Wie sie auf die Frage, wie das Wochenende war geantwortet hat als wäre sie mit einem anderen Mann zusammen gewesen. Paul und Mckenzie halten dies für Übertreibung.

(11) Tag 27

Mckenzie berichtet Tom im Büro, dass die gesamte Firma am Freitag einen Karaoke Abend plant.

(12) Tag 28

In der Karaoke Bar fragt Mckenzie Summer ob, sie einen Freund hat. Summer antwortet, sie glaube nicht an Liebe. Tom widerspricht. Später versuchen Tom und Summer sich an eine Titelmelodie zu erinnern. Am Ende des Abends plaudert der betrunkene Mckenzie vor Summer aus, dass Tom sie mag. Tom steckt Mckenzie peinlich berührt in ein Taxi. Summer fragt Tom aus, ob es stimmt. Er streitet es ab.

(13) Tag 31

Tom und Summer treffen sich im Kopierraum im Büro. Summer kommt auf Tom zu und küsst ihn.

In Toms Wohnung kommt später Paul zu Besuch. Er hat von den Neuigkeiten gehört und fragt ihn lauthals aus. Summer erscheint plötzlich von nebenan und tut, als hätte sie nichts gehört.

(14) Tag 282

Im Möbelhaus scherzt Tom vor Summer mit Ausstellungswasserhähnen. Er tut, als wären sie angeschlossen, aber kaputt. Summer bleibt desinteressiert.

(15) Tag 34

Im Möbelhaus tun Summer und Tom, als wären die Ausstellungsräume ihr Zuhause, in dem aber alle Geräte defekt sind. Sie schmeißen sich auf ein Bett in einem Ausstellungsschlafzimmer und küssen sich. Summer sagt ihm, dass sie keine ernste Beziehung will.

Abends spricht sich Tom vor seinem Badezimmerspiegel Mut zu. Summer wartet auf seinem Bett.

Ein Musikclip zeigt Tom am nächsten Morgen auf dem Weg zur Arbeit. Fröhlich betritt er den Aufzug in der Firma und drückt den Knopf. Die Aufzugstür schließt.

(16) Tag 303

Die Aufzugstür geht auf. Tom ist mies gelaunt. Mckenzie fragt ihn, ob er Summer schon zurückgewonnen hat. Tom antwortet nicht.

Tom erhält eine E-Mail von Summer, in der sie ihm schreibt, dass sie erst in der nächsten Woche Zeit hat und hofft, er sei nun bereit für eine bloße Freundschaft.

(17) Tag 45

Tom ist am Telefon. Summer singt ihm am anderen Ende der Leitung die Titelmelodie der Serie, auf die sie in der Karaoke-Bar nicht kamen, vor.

(18) Tag 87

Im Plattenladen debattieren Tom und Summer über den einflussreichsten Song und das bedeutendste Mitglied der Beatles. Sie gehen in die Abteilung über 18. Vom geliehenen Film angeregt haben sie am Abend Sex unter der Dusche.

(19) Tag 95

Tom zeigt Summer die Architektur von Los Angeles. An Toms Lieblingssort, der Bank im Park, zeichnet er ihr auf den Arm wie er sich die Skyline, die von Parkhäusern verstellt ist, vorstellen würde.

(20) Tag 109

Summer nimmt Tom zum ersten Mal mit zu sich. Sie reden von ihren Ängsten. Tom redet mit seinen Freunden und rätselt um eine Definition ihrer Beziehung.

(21) Tag 118

Tom sitzt mit Rachel beim Fußballmatch ihrer Mannschaft auf der Ersatzbank. Sie schlägt ihm vor, er solle Summer einfach fragen, wo sie nun in ihrer Beziehung stehen.

Später fragt Tom Summer bei einer Autofahrt nach dem Stand ihrer Beziehung. Sie antwortet, dass sie glücklich ist.

(22) Tag 259

In einer Bar macht ein Mann Summer vor Tom an. Summer versucht, ihn abzuwimmeln. Der Mann beleidigt Tom. Tom haut ihm eine runter, doch der Mann schlägt zurück.

Als die beiden später in Summers Wohnung sind, ist Summer wegen der Ereignisse genervt. Die beiden beginnen zu streiten. Tom behauptet sie wären keine Freunde, sondern ein Paar. Er geht.

Nachdem beide nicht schlafen können, geht Summer zu Tom und entschuldigt sich. Summer versteht, dass Tom Stabilität braucht, behauptet aber, dass niemand ihm die erhoffte Sicherheit geben könne. Sie küssen sich und Summer sagt Tom, dass sie ihn mag.

In den darauf folgenden Tagen verbringen die beiden wieder wie gewohnt Zeit miteinander.

(23) Tag 266 → 191

In einer Museumsausstellung interpretieren Tom und Summer scherzhaft Sinn in unsinnige Kunst. Sie geben schließlich auf und gehen ins Kino.

(24) Tag 314

Tom ist allein im Kino. Er ist beim Film eingeschlafen und träumt, er sei selbst Darsteller in einer französischen Tragödie.

(25) Tag 321

In der Firma wird Tom zum Chef gerufen. Im Gespräch über seine Leistung in der letzten Zeit wird er schließlich in die Abteilung für Kondolenzschreiben versetzt. Tom geht zurück an seinen Schreibtisch und sieht die Karte mit der Aufschrift *I love us*.

(26) Tag 167

Tom ist in Höchstform bei der Arbeit. Er sieht Summer und kommt auf den Spruch: *I love us*.

(27) Tag 322

I hate Summer - Tom hasst alles an Summer alles, was er in (8) an ihr geliebt hat.

(28) Tag 345

Tom hat ein Blind Date mit einem Mädchen, redet dabei aber die ganze Zeit nur von Summer. Flashbacks werden eingeblendet, die Summer unglücklich und emotionslos zeigen. Das Date läuft schief, das Mädchen geht, als Tom in der Karaoke Bar völlig betrunken ein Lied singt.

(29) Tag 402

Zugfahrt zur Hochzeit von Millie. Tom entdeckt Summer im gleichen Abteil. Sie reden und verstehen sich wieder blendend. Gemeinsam gehen sie zur Hochzeit, reden tanzen, scherzen. Summer fängt den Brautstrauß. Sie lädt Tom am kommenden Wochenende zu einer Party auf ihrer Dachterrasse ein. Den Verlauf von Summers Party zeigt der Film im Split Screen: links im Bild wie der Abend nach Toms Wünschen zu einem glücklichen Ende für ihn und Summer führt, rechts im Bild die Realität, wie er beinahe den ganzen Abend alleine in der Ecke steht und sieht wie eine Frau einen Ring an Summers Finger bewundert. Der Film wechselt hier wieder zur regulären Einstellung, Tom rennt aus dem Haus, Tränen in den Augen. Er bleibt in der Mitte der Straße stehen. Das Bild verwandelt sich in eine Bleistiftskizze, die Gebäude und die Straße um Tom wird in einer Animation wegradiert, so dass nur noch seine Figur, wie ein Schatten auf leerem Papier, bleibt.

(30) Tag 440

Der Wecker neben Toms Bett klingelt. Tom schlägt ihn aus.

(31) Tag 441

Der Wecker neben Toms Bett klingelt. Tom schlägt ihn wieder aus. Er zieht sich die Decke über den Kopf.

(32) Tag 441

Tom geht im Bademantel in einen Laden, kauft Whiskey, Orangensaft und Junkfood. Vor dem Laden pöbelt ihn ein Paar an.

(33) Tag 442

Tom geht schlecht gelaunt zur Arbeit. Von einer Karte zum Valentinstag erzürnt, kritisiert er die Arbeit der Firma. Es sei alles Lüge. Er kündigt.

(34) Tag 450

Tom zeichnet auf dem Fußballplatz eine hässliche Zeichnungen von Summer. Rachel bestärkt ihn, dass Summer nicht die Richtige für ihn gewesen sei. Sie schlägt ihm vor, er solle sich einmal an ihre schlechten Seiten erinnern.

Er denkt im Flashback zuerst an gute, dann aber an immer negativere Zeiten.

(35) Tag 456-476

Tom erwacht zu neuem Leben. Er räumt in seiner Wohnung auf, beginnt Fachliteratur über Architektur zu lesen und begibt sich auf Jobsuche. Er macht eine Skizze einer Skyline auf seiner Wand. Im Split-Screen heiratet Summer.

(36) Tag 488

Tom sitzt an seinem Lieblingsort auf der Parkbank. Summer erscheint und setzt sich zu ihm. Tom meint, er glaube nun nicht mehr an Schicksal. Summer entgegnet, sie würde jetzt daran glauben, denn sie habe es erlebt. Er habe recht gehabt und sich nur in ihr getäuscht. Als Summer am Gehen ist, sagt Tom ihr, dass er hofft, dass sie glücklich ist.

(37) Tag 500

Tom geht zu einem Bewerbungsgespräch. Im Vorraum sitzt bereits eine weitere Bewerberin. Die beiden kommen ins Gespräch. Als er zum Interview gerufen wird, fasst Tom sich ein Herz und fragt die junge Frau, ob sie anschließend mit ihm einen Kaffee trinken gehen will. Nach anfänglichem Zögern sagt sie Tom zu und verrät ihm, dass sie Autumn heißt.

(38) Tag 1

Der letzte Zwischentitel leitet den Abspann ein.

Der Tag 488, der im Film als erstes gezeigt wird, ist also tatsächlich ein letztes Treffen der beiden, entgegen der vielleicht ursprünglichen Erwartungen des Zuschauers aus der Vortitelsequenz. Summer hat einen anderen als Tom zum Mann gewählt. Tom kommt erst vollständig über Summer hinweg, als er am fünfhundertsten Tag einem anderen Mädchen, namens Autumn, begegnet und die Ziffer wieder auf Tag 1 springt.

6.3 Strukturierung des Filmverlaufs

Aus diesem Ablauf, der sich an den die Kapitel des Films einleitenden Zwischentiteln orientiert, ergibt sich der in der folgenden Abbildung 1 dargestellte Aufbau. Um das Gefühl eines Zeitpuzzles zu verstärken, bedient sich das Syuzhet hier ebenfalls einiger zusätzlicher Rückblenden, die sich innerhalb dieser Zeiteinheiten befinden, und die nicht durch Zwischentitel eingeführt werden.

Die Zwischentitel sind dennoch die Hauptträger des Zeitpuzzles und dienen damit als Grundlage für die Untersuchung.

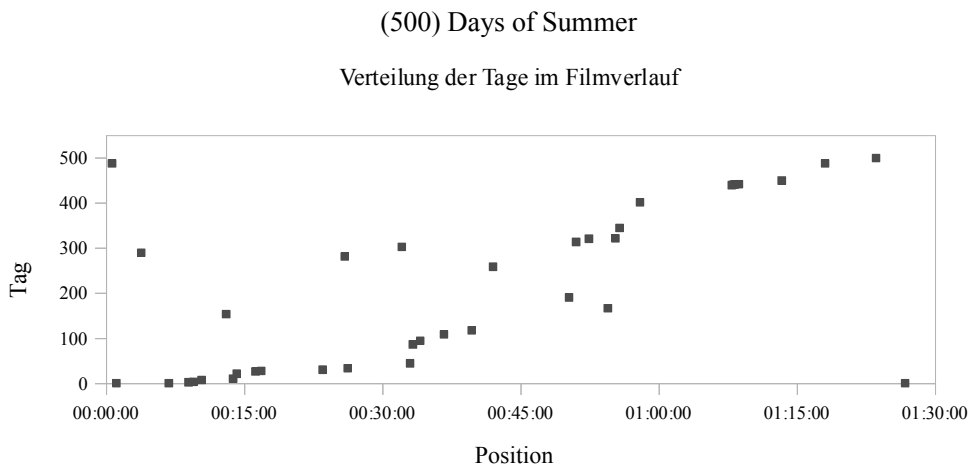


Abbildung 1: (500) Days of Summer - Verteilung der Tage im Filmverlauf

Es wird ersichtlich, dass die Kapitel und Tage insgesamt *linear* im Filmverlauf verteilt sind. Vereinzelt treten im Fall von längeren Kapiteln im Diagramm Lücken auf. So zum Beispiel in der 58. Minute. Diese Kapitel umfassen entweder das Geschehen mehrerer Tage, längere Zeiträume innerhalb eines Tages oder ein wichtiges Ereignis. In der folgenden Abbildung 2 wird deutlich sichtbar, dass die Zwischentitel tatsächlich nur vereinzelte Sprünge in der Zeit anführen und die Struktur des Films ansonsten eine sehr chronologisch-lineare Ordnung verfolgt.

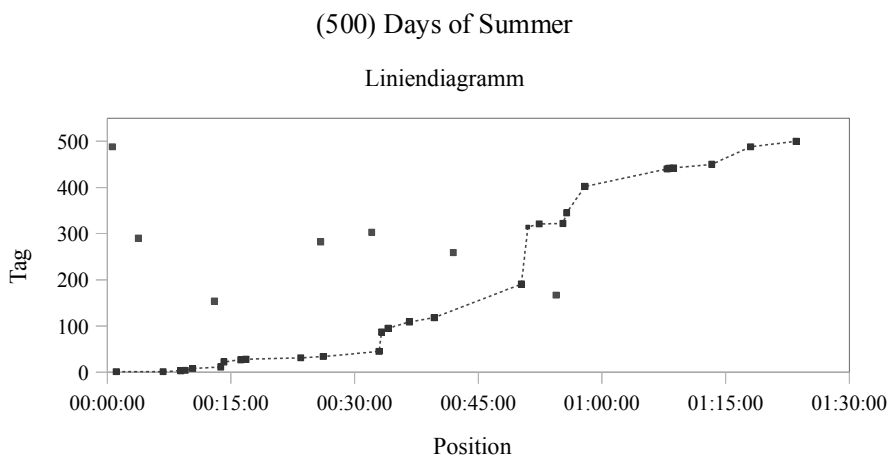


Abbildung 2: (500) DAYS OF SUMMER - Liniendiagramm

Die Zeit springt in den Abschnitten (1), (3), (8), (14), (16) und (26), während in den Sequenzen (2), (3), (10), (27) und (34) zusätzliche Flashbacks, die nicht durch Zwischentitel zeitlich verortet und eingeführt und daher in den Diagrammen nicht aufgezeichnet werden, vorkommen.

Es liegen beim kognitiven Zusammenfügen des Puzzle-Bildes für den Zuschauer also nur wenige Teile tatsächlich an der falschen Stelle. Der letzte Zeitsprung der Abfolge findet in Abschnitt (26) in der 56. Minute statt. Bei einer Filmlänge von 87 Minuten,⁶⁹ bedeutet dies, dass das letzte Viertel des Films chronologisch völlig linear abläuft, mit einer einzigen Ausnahme: der Wiederholung eines Flashbacks aus Abschnitt (8) in Abschnitt (34).

Obwohl die Narration beim *Lesen* des Films also stark fragmentarisch und in der chronologischen Abfolge chaotisch wirkt, weisen die Diagramme eine weniger unkonventionelle Plot-Abfolge aus.

6.4 Akt-Strukturen in (500) DAYS OF SUMMER

Die Struktur des Films macht es möglich, dass mehrere Unterteilungen der Handlung möglich sind. Verfolgte der Film eine chronologische und kausale Ordnung, stünde nach Syd Fields Paradigma wohl Toms und Summers Trennung als erster Plot Point am Ende des ersten Aktes, der in diesem Fall die gesamte Beziehungsgeschichte von Tom und Summer als Exposition umschließen würde. Als Mitte, dem Konflikt, stünde Toms Kampf um Summers Gunst. Der zweite Plot Point wäre das Entdecken des Verlobungsringes an Summers Hand. Als Auflösung und dritter Akt, stünde Toms Leiden, seine Kündigung und sein anschließender Neubeginn als Architekt.

Im tatsächlichen Filmverlauf, in seiner bestehenden, zeitlichen Unordnung, steht jedoch an der Stelle des ersten Plot Points eher Summers und Toms erster Kuss. Der Höhepunkt, nach Freytags *Fünf Theilen*, in der Mitte ist ihr Streit. Die Trennung ist tragisches Moment. Der zweite Akt schließt mit Millies Hochzeit, der Wiederbegegnung zwischen Tom und Summer und dem Split Screen, indem Toms Hoffnung der Realität gegenübergestellt wird. Der Zweite Plot Point bleibt somit die Entdeckung des Ringes, der das Ende einläutet.

Der erste Akt umspielt in der Vermischung der kausalen und nicht-kausalen Dramaturgie also das Kennenlernen und die Trennung zugleich. Vom Kuss eingeläutet, beginnt Akt Zwei. Mittels Montage steht darin gleichzeitig die Beziehung und Toms Kampf um Summer nach der Trennung.

⁶⁹ Exklusive Abspann

Legte man die Geschichte von Tom und Summer linear an, ergäbe sich eine Reise von A nach B und damit eine kausale Geschichte. Die Autoren Neustadter und Weber haben Regisseur Webb aber in ihrem Drehbuch bereits den Grundstein für die Verzahnung zweier Handlungsbögen vorgelegt. Obwohl es nur eine einzige Geschichte ist, wird somit durch die Durchbrechung des kausalen Kontinuums der Zeit die Handlung so über sich selbst gelegt, dass hier ein Parallel-Narrativ entsteht. Vergangenheit und Zukunft existieren parallel zueinander, sie legen sich aufeinander in eine Vertikale. Die Linie und Richtung der Zeit wird durchbrochen, auch der thermodynamische Zeitpfeil richtet sich auf, denn es gibt weder einen Aufbau noch einen Abklang der Entropie. Allein: die Scherben der Teller, die Tom zu Beginn zerschmettert, sammelt er bis zum Schluss zusammen. So ist Hawkings Tasse am Ende wieder ganz.

6.5 Methoden und Mittel der Zeittrennung und Verflechtung

Das Verfolgen und Verstehen des Filmverlaufs von (500) DAYS OF SUMMER setzt Bordwells *aktiven Zuschauer*, dessen Mitwirken, voraus. Dabei sind ihm Hilfsmittel, sich im Filmgeschehen, sowie in der Chronologie auszukennen, nicht rar gesät.

Die größte Rolle spielen hierfür die Zwischentitel.

Die sich je nach Tag auf- oder abspulenden Zahlen geben jeweils genau den Tag der Handlung an. Das Titelbild mit der Aufschrift (500) DAYS OF SUMMER wird zum Zwischentitelbild, noch bevor die Geschichte beginnt. Hierdurch wird dem Zuschauer zur Einführung als erstes gezeigt, wie das Zeitsystem funktioniert.

Die Zeichnung der Gebäude, die erscheint, ist jene, die Tom Summer an einem Tag im Park auf den Arm zeichnet. Die Blätter des Zeichentrick-Baums indizieren in jedem Zwischentitel zusätzlich die jeweilige Gemütslage: grüne Blätter für die glücklichen Tage, ein toter Baum für nichts Gutes; ganz so als befände man sich in Toms Skizzenbuch, während er selbst durch seine Geschichte mit Summer reist, oder sich an sie erinnert, denn die Sprünge in der Zeit gleichen einem Gedankenstrang. Der Film imitiert somit Toms Sich-Erinnern an Summer. Bestimmte Clues zünden daher unterschiedliche Assoziationen, wie zum Beispiel die Kartenaufschrift *I love us* in Abschnitt (25). Im nächsten Abschnitt erinnert sich Tom, wie er auf diese Aufschrift kam. Doch die Gedanken springen beim Erinnern auch willkürlich. Es ist, als erzähle Tom seine Geschichte.

Was die Zwischentitel wiedergeben, hilft dem Zuschauer, sich zeitlich im Film zu verorten. Hier gibt der Film keine Rätsel auf. Zudem fordern ihn die Zwischentitel auf, am Ball zu bleiben, ohne ihn zu verwirren.

Ein weiteres prägnantes Stilmittel ist das wiederholte Aufgreifen von Situationen und Orten. Diese Wiederholungen spiegeln in der Regel die glücklichen und unglücklichen Tage der Beziehung. Sie trennen und verzahnen Zwischentitel: die Szenen im Möbelhaus, oder den Schnitt vom glücklichen Tom, der in den Aufzug stolziert, vom zerstörten Tom der 269 Tage später aus selbigem Aufzug torzelt. In den Rückblenden innerhalb der Sequenzen (3) und (28) wiederholen sich so Orte, wie der Platten- und Videoladen und zeigen alternierend einmal eine glückliche und beim zweiten Mal eine gelangweilte Summer.

6.6 Rückblenden in (500) DAYS OF SUMMER

In Filmen wie (500) DAYS OF SUMMER muss von Rückblenden, oder *Flashbacks*, in ihrem wörtlichsten Sinn ausgegangen werden: In einer Szene, wie hier zum Beispiel direkt nach der Titelsequenz, am Tag 290, wird kurz (*flash* - blitzartig) eine Sequenz aus der diegetischen Vergangenheit *eingebildet*. Diese eingefügte Szene hat einen eindeutigen Anfang und ein eindeutiges Ende und ist in das Gesamtkonstrukt einer kausalen Erzählung eingewoben. Nach der kurzen Rückblende geht die Erzählung direkt dort weiter, wo sie von ihr zuvor unterbrochen wurde.

Rückblenden werden in (500) DAYS OF SUMMER immer dann eingesetzt, wenn Tom sich innerhalb eines Kapitels an ein Ereignis mit Summer, das in seiner Vergangenheit liegt, erinnert. Sie werden dabei stets in das Geschehen eingeflochten und in der Regel mit Musik untermalt, oder von Tom im Voice-Over aus dem Off kommentiert. So leitet Toms Stimme in Abschnitt (3) eine Rückblende auf Szenen von glücklichen Tagen ihrer Beziehung mit „Things were going so well“⁷⁰ ein. Seine Stimme wird von Stimmungsmusik abgelöst, die Bildspur läuft dabei ohne diegetischen Ton und zeigt sechs kurze Ausschnitte, die allesamt später im Film so oder ähnlich wiederkehren.

⁷⁰ Webb, (500) Days of Summer, 5. Min.

Am Tag 290 in besagtem Abschnitt (3) nach dem Flashback, der Summer und Tom glücklich zeigt, schneidet der Film wieder in die diegetische Jetzt-Zeit in Toms Wohnzimmer, wo er seinen Freunden und der Schwester Rachel von der Trennung berichtet, wobei auf das Trennungsgespräch im Café vom selben Tag rückgeblendet wird. So werden diegetische Gegenwart und Vergangenheit miteinander mittels Montage verwoben.

In Abschnitt (8) schwärmt Tom im Off-Kommentar von Summer, was mit Szenen von Summer, wie sie lacht oder ihre Lippen befeuchtet bevor sie redet, bildhaft unterstützt wird. Dieselben Bilder illustrieren in Abschnitt (27) alles was Toms Stimme aus dem Off meint, an ihr zu hassen.

Damit dienen die Rückblenden hier nicht nur als Rückblick und Verwebung unterschiedlicher Zeitebenen in einem Abschnitt, sondern auch als Ankerpunkt für nachfolgende Szenen. Der Begriff *Preview Flashback*, den Linda Aronson eigentlich für Pre-Title Sequenzen vorschlägt,⁷¹ gibt genau so auch die Natur der Szenen wieder, die sich verstreut in (500) DAYS OF SUMMER finden.

Der Anfang der Geschichte hat, trotz Puzzle-Struktur, für den Zuschauer, ebenso wie für Tom und Summer, an Tag 1 begonnen. In Abschnitt (3), der die Trennung zeigt, blickt der Zuschauer auf die Zukunft der Geschichte. In der Diegese zeigen die Rückblenden in diesem Abschnitt die situative Vergangenheit der Filmfiguren. Für den Zuschauer hingegen sind es Bilder aus einer Vorzukunft, über die er zu diesem Zeitpunkt noch kein genaueres Wissen hat.

71 vgl. Aronson, *The 21st-century Screenplay*, S. 259 f.

7 21 GRAMS - Plot-Architektur

21 GRAMS ist ein Ensemble-, oder auch *Multi-Protagonist Film*, in dem die Geschichten verschiedener Figuren konvergieren.

„Der Film erzählt ganz offenbar von drei Figuren, die einen Neuanfang gewagt haben: eine Ehe ohne Lügen, ein drogenfreies Leben, einen glaubensfesten Alltag. [...] Doch alle drei Projekte scheitern.“⁷²

Michaela Krützen erklärt die erschwerte Nachvollziehbarkeit der Story von 21 GRAMS mit „der in weiten Teilen rückwärtigen Anordnung der Sequenzen“⁷³ und vergleicht hierbei den Film mit Christopher Nolans MEMENTO: „MEMENTO liefert sozusagen den Bauplan gleich mit, während 21 GRAMS keinen strengen Aufbau erkennen lässt.“⁷⁴ Vereinfacht hatten wir eine ähnliche Form in (500) DAYS OF SUMMER, die aber von vornherein ihr Schema offenbart und dies dann auch im gesamten Spielverlauf so weiter verfolgt. Ein solches Schema fehlt in 21 GRAMS.

7.1 Strukturierung des Filmverlaufs

Da in 21 GRAMS keine Inserts als Hilfsmittel eingefügt werden, ist die Sichtbarmachung der Sprünge schwieriger. Es gibt keine Tagesangaben und kaum die Möglichkeit einer konkreten Verankerung. Es lässt sich ausschließlich unterscheiden, ob ein Geschehen nach, oder vor einem bestimmten Ereignis liegt.

Aus diesem Grund wurde die Story von 21 GRAMS für das Protokoll, das in Kapitel 10.1 dieser Arbeit zu finden ist, in sechs Ebenen unterteilt, die sich an besonderen Wendepunkten der Geschichte orientieren:

Ebene A bezeichnet alle Szenen und Sequenzen die in die Chronologie vor dem Unfall einzuordnen sind.

Die **Ebene B** umfasst alles, was zwischen Unfall und dem Kennenlernen Pauls und Cristinas steht.

Die **C-Ebene** beinhaltet zum großen Teil das Zusammenfinden von Paul und Cristina und ihre aufblühende Beziehung, und die Zeit in der Jack entlassen wird und selbst seine Familie verlässt.

⁷² Krützen, *Dramaturgien des Films*, S. 286.

⁷³ Ebd., S. 287.

⁷⁴ Ebd., S. 288.

Die **Ebene D** wird schließlich den Vorbereitungen für Jacks Ermordung zugeordnet und spielt hauptsächlich im und in der Umgebung des Motels. Die **Ebene E** beginnt mit dem Moment in dem Paul angeschossen wird und umfasst die Autofahrt, sowie die Szenen im Krankenhaus.

Die **Ebene F** schließt die Geschichte mit Pauls Tod und dem jeweiligen Ende der Geschichte für Jack, der zu seiner Familie zurückkehrt und Cristina, die, nach chronologischer Logik Monate später, hochschwanger im Zimmer ihrer Töchter sitzt, ab.

Die Zeitsprünge verteilen sich im Filmverlauf dabei wie in der folgenden Abbildung 3 dargestellt.

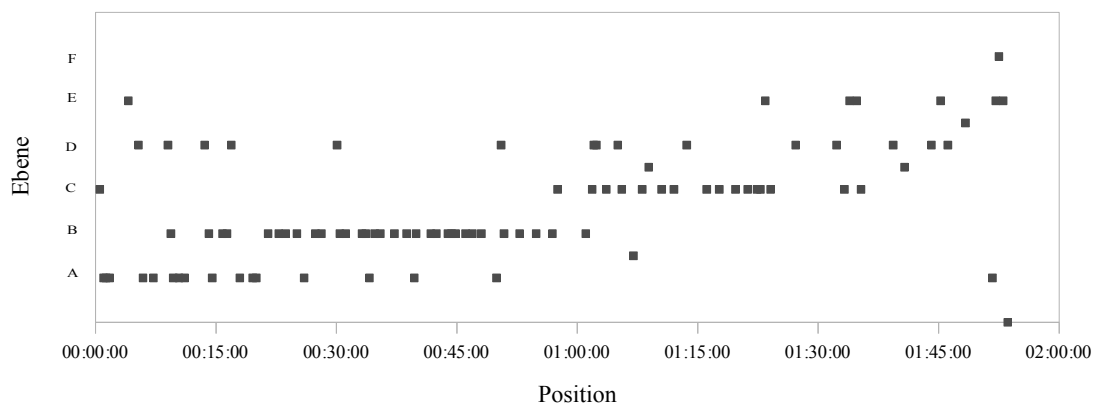


Abbildung 3: 21 GRAMS - Punktdiagramm

In 21 GRAMS zählt man somit laut Protokoll und nach der gewählten Unterteilung der Ebenen 94 Zeitsprünge.

Die Ebenen sind dabei zunächst gleichmäßig im Ablauf verteilt. Auch wenn von Anfang an Zeitsprünge eingebaut sind verlagert sich der Schwerpunkt von A nach B und schließlich von B nach C.

Die Ebene D, die Vorbereitungen zum Mord und die Szenen im Motel, wird in den gesamten Filmverlauf eingewoben.

Auflösung und Ende beginnen mit der Ebene E, von der ganz zu Beginn nur eine Szene vorweggenommen wird, ordentlich in der 84. Minute bei einer Gesamtspielzeit von 114. Minuten.

Das dramatische Ende folgt in den Ebenen D bis F.

Auch in 21 GRAMS wird dem Titelbild, wie in der Vortitelsequenz in (500) DAYS OF SUMMER, eine Einstellung vorangestellt.

Sie zeigt Paul, rauchend, neben der schlafenden Cristina. Es ist eine Einstellung aus der Ebene C.

Dieser Einstellung ist, trotz ihrer Kürze von nur 22 Sekunden, das beste Beispiel für die von Anfang an geforderte Mitarbeit und die Aktivierung des Zuschauers. Das erste Bild, das dieser abspeichert, ist dieses eindeutige Paar.

Doch für die nächste Stunde des Films wird dieses Bild für ihn nur bedingt Sinn machen, denn erst dann kommt der Film wieder auf die Ebene C.

Trotzdem wird und muss er immer wieder auf dieses Bild, das noch keinen Platz im Puzzle findet, zurückgreifen, bis das Paar, Paul und Cristina, klar als solches für ihn besteht. Regisseur Iñárritu beginnt somit mit dem Kern des Knotens und platziert mit der Vortitelszene ganz gezielt einen Teaser, um den Zuschauer zu aktivieren.

Dominiert in Abbildung 3 die *chronologische Treppe*, macht Abbildung 4 durch die Verbindung der Sprünge die Wirrungen der Plotstruktur deutlicher:

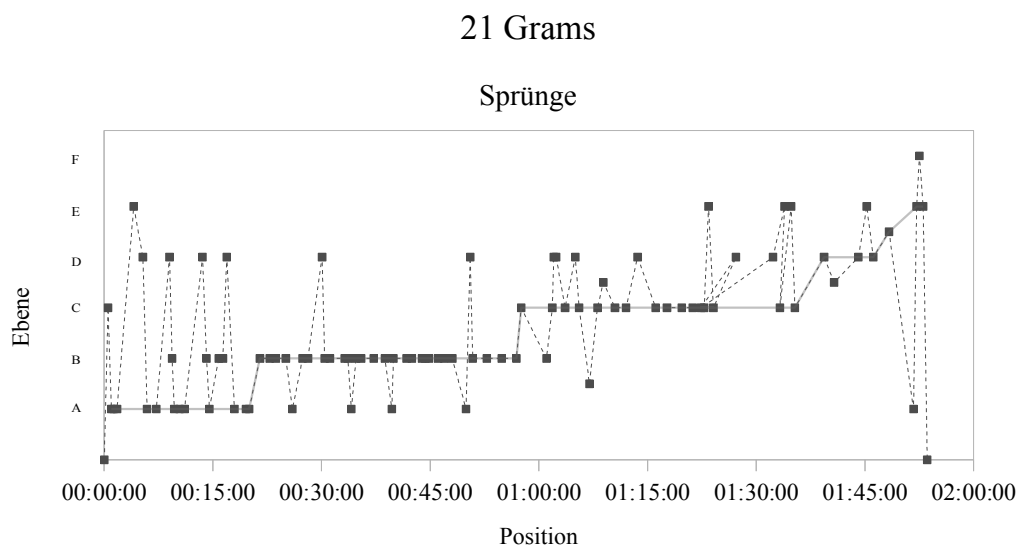


Abbildung 4: 21 GRAMS - Liniendiagramm

Im Entstehungsprozess des Protokolls wurde zunächst jeder Zeitsprung gezählt.

Die Zuordnung zu den Ebenen fand sodann im Anschluss statt, so dass am Ende auch Sprünge im Intervall einer einzigen Ebene zu finden sind. Im Grunde reichen die gezeigten sechs Ebenen also noch immer nicht aus, da auch innerhalb dieser Ebenen wiederum noch Zeitsprünge stattfinden.

Zur Verdeutlichung wurde die Ebene B genauer betrachtet und in ihr untersucht wie sich Sprünge innerhalb einer Ebene unterteilen. Die Abbildung 5 verbildlicht diese Sprünge innerhalb der Ebene:

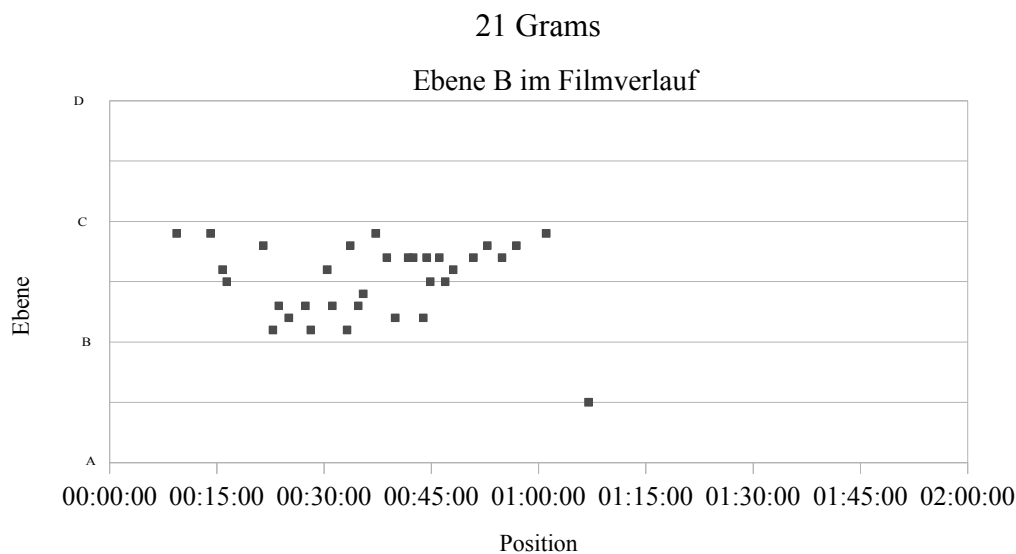


Abbildung 5: 21 GRAMS – Zeitsprünge: Ebene B im Filmverlauf

Im Verlauf des Films verläuft also die Ebene B ebenfalls nicht kausal und linear, sondern zeitlich verstreut. Hieraus wird ersichtlich, wie komplex der Plotaufbau im Film tatsächlich ist.

Diese anfängliche Einhaltung der Grenzen der Wendepunkte verdeutlicht das Vorliegen einer Aktstruktur im klassischen Sinn. Darüber hinaus verfolgt der Film, bis über die Handlungsmitte hinaus, was die Ebenen betrifft, eine weitgehend chronologische Ordnung. Ab der Filmmitte gibt es, abgesehen von zwei Ausnahmen, keine Sprünge in die vorangegangenen Ebenen mehr: „In *21 Grams*, the Setup is tantalizingly fragmentary, but the plot becomes steadily linear, presenting more sequential scenes and fewer flashbacks as it proceeds.“⁷⁵

Von der Mitte des Knotens ab löst sich somit der Handlungsfaden. Der Zuschauer verliert damit nicht die Animation zum Mitdenken. Die Entwirrung sorgt aber für eine Erlösung des Zuschauers, dessen Aufmerksamkeit es sonst verloren zu gehen droht.

⁷⁵ Bordwell, *The way Hollywood tells it. Story and style in modern movies*, S. 102.

7.2 Kognitive Verortung: Mitarbeit des Zuschauers

Anders als in (500) DAYS OF SUMMER gibt 21 GRAMS dem Zuschauer keine konkrete Hilfestellung zur zeitlichen Verortung.

Dies erfordert daher ein umso aktiveres Mitarbeiten des Zuschauers. Dass man sich im Handlungsverlauf zeitweise wenig bis gar nicht auskennt, ist dabei, wie gezeigt kein Unfall, sondern konkret gewollt. Die falschen Fährten sind punktuell gelegt und der Zuschauer soll sich sogar zeitweilen gezielt auf den Holzweg begeben. Denn umso mehr muss er aktiv gegensteuern, um den Filmverlauf und das Geschehen zu verstehen.

Wenn man sich in der Zeitlichkeit nicht mehr auszukennen vermag, kann dabei der Raum zum Anhaltspunkt werden. Hier spielen selbst kleinste Details, wie Licht, eine große Rolle. Das Licht in einem Raum ist ein sofortiger kognitiver Stimulus. Das dumpfe, gelbliche Licht im Motelzimmer in dem Cristina kokst und Paul sich später die Pistole an die Brust hält, sind in der Gegenüberstellung zum weißkalten, klaren Licht in den Krankenhäusern oder im Schwimmbad unverkennbar.

Doch dass das Setting schnell Verknüpfungen zu vorherigen Szenen und somit einen Sinn von Kausalität vorgibt ist hier aber selten.

Dabei bieten die Krankenhäuser, die häufig wechseln, besondere Schwierigkeiten, um sich im Verlauf des Films zurechtzufinden.

Auf der anderen Seite zieht Cristina immer im selben Schwimmbad ihre Bahnen. Dort lernt Paul sie kennen. Das selbe Schwimmbad spielt also in völlig unterschiedlichen Zeitebenen des Films eine Rolle. Es ist immer derselbe Ort, aber stets eine andere Zeit.

Wiederum wie bei einem Puzzlespiel sortiert 21 GRAMS seine Teile nur nach und nach. Mit Hilfe von Farben und Orten werden die Teile langsam sortiert. Die Wirrungen werden immer sanfter bis sich zum Schluss ein komplettes Bild ergibt.

7.3 Zirkuläre Zeit

Anna Praßler zeigt in ihren Untersuchungen, wie die Geschichte in 21 GRAMS sich in immer wieder neuen Wendungen auf sich selbst bezieht.

So zeigt der Film zum Beispiel in der zweiten Minute Cristina in einer Selbsthilfegruppe, wie sie von ihrer erfolgreich besieigten Drogenvergangenheit berichtet.

Wenige Minuten später zeigt eine Szene im Badezimmer des Hotels, wie sie Drogen nimmt.

Durch die gewollt mögliche Verknüpfung mit dem zuvor Geschehenen denkt der Zuschauer nun, er sehe Cristinas Vergangenheit. Tatsächlich ist es aber eine Szene aus der Ebene D, der diegetischen Zukunft des Films.

„In 21 GRAMS' besonderer Temporalität offenbart sich die Kreisstruktur der Leben aller Figuren, etwa wenn sich imaginierte Rückblenden wie das Bild der koksenden Cristina, die wenige Einstellungen zuvor als von der Sucht geheilte Teilnehmerin einer Therapiegruppe eingeführt wurde, als tatsächliche Rückfälle entpuppen.“⁷⁶

Pauls Geschichte zirkuliert dabei zwischen Leben und Tod. Es ist seine Geschichte, die den größten Kreis im Film öffnet und schließt. Paul wird bereits in der fünften Minute auf dem Sterbebett gezeigt, eine Szene die in den letzten Sekunden des Films, in denen Paul stirbt, wiederkehrt.

Jacks gesamtes Leben hingegen kreist um die zunächst erfolgreich überwundene kriminelle Vergangenheit. Sein Leben scheint in regulären, wenn auch in etwas fanatischen Bahnen zu verlaufen. Mit Frau und Kindern besucht er die Kirche mit Inbrunst und hilft Jugendlichen, die auf den falschen Pfad gelangt sind, sich von einem möglichen, kriminellen Leben abzuwenden.

Doch er begeht nach dem Unfall Fahrerflucht, stellt sich aufgrund seiner neuen Gesinnung später der Polizei und wird inhaftiert. Nach seiner Entlassung droht ihm eine erneute Inhaftierung, als er ein falsches Geständnis abgibt und behauptet, Paul angeschossen zu haben. Doch er wird aus der Untersuchungshaft entlassen, da Pauls und Cristinas Aussagen nicht mit seiner übereinstimmen. Er wird schlussendlich von Cristina, deren Leben er zerstört und Paul, dessen Leben er bis hier hin ermöglicht hat, befreit. Jack kehrt am Ende zu seiner Familie zurück.

Es ergeben sich im Filmverlauf innerhalb der großen Zeitkreise daher also auch vereinzelt kleinere Zeitkreise und die Figuren brechen am Ende aus ihren jeweiligen Teufelskreisen.

Pauls Schwankungen zwischen Leben und Tod werden durch sein Sterben beendet.

Cristinas Verlust der Familie wird mit ihrer Schwangerschaft am Ende kontrapunktiert.

Auch Jack hat erneut eine Chance auf ein geregeltes Leben.

⁷⁶ Praßler, *Narration im neueren Hollywoodfilm*, S. 127.

8 Zeitverflechtungen: ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

Auch bei *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* lohnt es sich einen detaillierteren Blick auf das Filmgeschehen zu werfen.

Zu diesem Zweck wurde ein Einstellungsprotokoll zu einer ausgewählten Sequenz des Films erstellt, welche im Anhang dieser Arbeit inkludiert ist.

In dieser geht es konkret um die Verflechtung der verschiedenen Ebenen der Zeit von Einstellung zu Einstellung.

8.1 Plotstruktur

Auch ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND beginnt mit einer Pre-Title-Sequence,⁷⁷ und zwar mit dem Ende der Geschichte.

Das Voranstellen des Schlusses vor die zu erzählende Geschichte mag an sich heutzutage keine große Besonderheit mehr darstellen, gibt es doch zahlreiche Filme die sich dieses Mittels bedienen.

Dennoch liegt bei ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND eine Besonderheit vor, denn beim Anlaufen des Titels wähnt sich der Zuschauer bereits mitten in der Geschichte. Die Vorsequenz führt den Zuschauer demnach, ähnlich wie auch in den anderen besprochenen Filmen, zunächst und für die ersten 17 Minuten des Films auf eine falsche Fährte.

Bevor auf den weiteren Verlauf des Films eingegangen wird, ist diese Sequenz genauer unter die Lupe zu nehmen.

8.1.1 Analyse der Pre-Title-Sequence

Die erste Szene im Film beginnt mit dem Erwachen Joels, nachdem Clementine bereits aus seiner Erinnerung entfernt wurde und führt bis zu der Szene, in der er Clementine zu Hause absetzen will, dann aber auf sie wartet, um mit ihr gemeinsam in seine Wohnung zu fahren. Michaela Krützen hat

⁷⁷ vgl. hierzu auch Krützen, *Dramaturgien des Films*, S. 293.

sich mit der Dramaturgie des Films beschäftigt und stellt fest, dass sich diese Pre-Title-Sequence „noch dazu als eine der längsten der Filmgeschichte“⁷⁸ herausstellt. Dabei ist diese Sequenz eben keineswegs schlicht als Prolog zu werten.

Das besondere an der Pre-Title-Sequence in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* ist, dass durch sie eine Verfremdung im Zuschauer bewirkt wird:

Joel erwacht. Auch wenn er im ersten Moment verkaterert zu sein scheint, wirkt das zunächst noch nicht besonders merkwürdig. Sodann jedoch blickt er verwundert an sich herunter, und schlägt ruckartig die Decke zurück. Als er dann die Jalousie hochzieht und nach draußen schaut, wird deutlich, dass an diesem Morgen etwas nicht zu stimmen scheint. Geschickt schafft es die darauf folgende Handlung allerdings, dieses Gefühl zu zerstreuen. Leicht merkwürdig auch, dass Joel auf der Rückfahrt von Montauk das Lied *Oh my darling, Clementine*, das Clementine ihm vorsingt, nicht erkennt⁷⁹. Jedoch stellt sich Joel selbst als höflichen Mann dar und so kann zunächst vermutet werden, er würde aus Freundlichkeit so tun, als kenne er die Melodie nicht, zumal Clementine ihn kurz zuvor ermahnt hatte, sich nicht über ihren Namen lustig zu machen.

Wenn es auch einer der subtileren Hinweise ist, ist dieses Lied doch eine der ersten Andeutungen auf das, was der Film uns später hauptsächlich zeigen wird: dass alles was Joel mit seiner Liebe zu Clementine in Verbindung brachte, just in der Nacht zuvor aus seiner Erinnerung entfernt worden war.

Genau wegen mehrerer solcher Teaser, die für den noch unwissenden Zuschauer nicht ganz stimmig erscheinen, wird der Film bereits in der Pre-Title-Sequence spannend:

Als Joel am Bahnsteig steht beginnt ein Off-Monolog, in dem er seinen Tagebucheintrag zu diesem Valentinstag im Jahr 2004 vorliest. In seinem Kommentar erwähnt er, dass ihm die spontane Entscheidung, nach Montauk, statt zur Arbeit zu fahren überhaupt nicht ähnlich sieht.⁸⁰

In diesem Moment kann der Zuschauer nicht wissen, dass Clementine ihm in der letzten zu löschenden Erinnerung zugeflüstert hat, er solle sie in Montauk treffen.⁸¹

Am nächsten Morgen, inzwischen am Strand von Montauk, entdeckt Joel, dass Seiten aus seinem Buch gerissen wurden. „Don't remember doing that“⁸² kommentiert er, kommt aber zu der Schlussfolgerung, dass es sein erster Eintrag in zwei Jahren sein muss.⁸³

78 Ebd.

79 vgl. Gondry, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 7. Min.

80 vgl. ebd., 1. Min.

81 vgl. ebd., 88. Min.

82 Ebd., 2. Min.

83 vgl. ebd.

Clementine fasst sich auf der Rückfahrt, nachdem sie sich den gesamten Tag über immer wieder begegnet sind, ohne zu reden, schließlich ein Herz und spricht Joel an. Clementine meint, ihn schon einmal gesehen zu haben.

Das hat sie auch. Tage zuvor wollte Joel in dem Buchladen, in dem sie arbeitet, mit ihr reden. Doch Clementine konnte sich nicht an ihn erinnern und war außerdem inzwischen mit Patrick zusammen.

In diesem Moment dachte Clementine, Joel, für sie nur ein fremder Mann, hätte einfach nur eine Frage.

Joel hingegen kann sich nicht erinnern, sie gesehen zu haben und meinte, er würde sich, wenn es so wäre, sicher an die Begegnung erinnern⁸⁴.

Sehr geschickt sorgen Drehbuchautor Charlie Kaufman und Regisseur Michel Gondry dafür, dass die wahren Hintergründe des Geschehens für den Zuschauer zunächst verborgen bleiben. Schließlich könnte es sich nur um einen menschlichen Fehler handeln. Clementine könnte Joel mit jemandem verwechselt haben. Oder Joel könnte sie, wie sie es ihm suggeriert, einfach nicht wiedererkennen, da sie so häufig ihre Haarfarbe wechselt.⁸⁵

Einige Male hält der überaus schüchterne Joel die interessante, jedoch auch leicht verrückte Clementine an diesem Tag dann noch auf Distanz. Sie stoßen aber immer wieder aufeinander. So fährt er sie nach Hause und trinkt etwas bei ihr. Er geht nach Hause, ruft sie dort aber sofort an und verbringt nachfolgend die Nacht mit ihr auf einem zugefrorenen See. Als sie erst am nächsten Morgen wieder vor ihrer Haustür stehen bleiben und er auf sie wartet, klopft Patrick, den Joel nicht wiedererkennt, an Joels Wagenfenster und es kommt zu folgendem Dialog:

„JOEL

Yes?

PATRICK

Can I help you?

JOEL

What do you mean?

PATRICK

Can I help you with something?

JOEL (lacht verwirrt)

No.

PATRICK

84 vgl. ebd., 5. Min.

85 vgl. ebd.

What are you doing here?

JOEL

I am not really sure what you're asking me.

PATRICK

Oh. Thanks.⁸⁶

Patrick macht schließlich einfach auf dem Absatz kehrt und tritt davon, während Joel das Fenster wieder hochkurbelt und ihm verwundert hinterher blickt.

Dieser Dialog macht erst im Verlauf des Films Sinn, als herauskommt, dass Patrick noch vor kurzem bei Joel war, um Clementine, inzwischen seine Freundin, aus dessen Gedächtnis zu löschen. In diesem Moment, ohne Kenntnis der weiteren Filmhandlung wird der Zuschauer jedoch, wie Joel, fragend zurück gelassen und kann die Figur des Patrick vorerst nicht einordnen.

Die Pre Title Sequence wird folglich ins *Black* ausgeblendet und die Titelsequenz beginnt.

Dabei wird in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* die Vortitelsequenz, anders als in *(500) DAYS OF SUMMER* und *21 GRAMS*, nicht als Teaser, sondern als ein Teil des Puzzles, das bis zur Auflösung am Ende des Films keine Zuordnung findet, eingesetzt.

Zum Schluss des gesamten Films, also an dem Punkt, an den diese Sequenz kausal logisch zu verorten gewesen wäre, werden ausschließlich Ausschnitte der Pre-Title Sequenz einmontiert. Sie wird aber nicht noch einmal vollständig wiedergegeben. Es bleibt wieder dem kognitiven Prozess des Zuschauers überlassen, die Lücken zu füllen.

Es soll hier angemerkt werden, dass im publizierten *Shooting Script* von Autor Charlie Kaufman diese Sequenz, die bereits als Pre-Title Sequenz vorgesehen war, noch vor diesem Punkt, nämlich in der Nacht zuvor abbricht.⁸⁷ Die Nacht am See und das merkwürdige Gespräch mit Patrick sollte nach Kaufmans ursprünglichen Vorstellungen erst wieder in chronologischer Ordnung am Ende kommen. Michel Gondry muss sich also entschieden haben, das Spiel mit der Verwirrung noch ein wenig weiter zu treiben. So groß das Fragezeichen am Anfang des Films ist, desto größer ist der *Aha-Effekt* wenn dieses Puzzleteil später in der Geschichte schließlich seinen Platz findet.

86 Ebd., 16. Min.

87 vgl. Kaufman, *Eternal sunshine of the spotless mind. The shooting script*, S. 23.

8.1.2 Der weitere Filmverlauf

Die Pre-Title-Sequence führt also insoweit auf eine falsche Fährte, da der Eindruck vermittelt wird, man erlebe hier ein erstes Kennenlernen zweier Menschen, die recht wahrscheinlich im Verlauf des Films in einer Art und Weise eine Liebesbeziehung zueinander aufbauen werden. In Wahrheit wird es aber um den Abbau einer Beziehung gehen, die zu diesem Zeitpunkt schon in der Vergangenheit liegt, aber genau die gleichen Figuren betrifft.

In der siebzehnten Minute bricht die Vortitelsequenz zwar eigentlich hart, aber dennoch geschickt ab. Die Titelsequenz zeigt Joel weinend eine Straße bei Nacht entlang fahren. In Sachen Kontinuität kann man fast von einem weichen Übergang sprechen, da Joel in der Szene zuvor ebenfalls im Auto saß, als Patrick an seine Fahrerscheibe klopfte.

Dass es nicht der Nachbar war, der Joels Wagen angefahren hat, sondern Clementine, klärt sich in einer der ersten Erinnerungen die gelöscht werden, kurz nach der Titelsequenz. Der Zuschauer erfährt, dass dieses Ereignis Mitursache für den letzten großen Streit der beiden war.

Die Geschichte von ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND wird generell „in einem temporalen Wechselspiel von zwei Erzählebenen präsentiert.“⁸⁸

Die eine Ebene ist der Lösungsprozess, der chronologisch abläuft und in dem Joel überwiegend passiv bleibt, da er in dieser Zeit bewusstlos ist. Hier dreht sich das Geschehen also mehr um ihn herum als direkt um ihn selbst. Indirekt jedoch hat die Geschichte um Patrick und Clementine sehr viel mit Joel zu tun. Hier werden Dinge, die wir durch Joels Gedächtnis, die zweite Ebene, kennen, noch einmal verstärkt, wenn Patrick Joels Sprüche oder sein Valentinstagsgeschenk dazu missbraucht, Clementines Gefühle zu entfachen.

8.2 Sequenzanalyse

8.2.1 Inhalt der zu untersuchenden Sequenz

In der Reise durch Joels Erinnerungen kommen mehrere Faktoren zusammen. Zum einen wird die Beziehungsgeschichte von Joel und Clementine rückwärts abgespult. Doch auch hierbei macht sie einen Knick, ist nicht nur entgegengesetzt der Zeit, sondern darin zudem nicht kausal. Als Joel fest-

⁸⁸ Krützen, *Dramaturgien des Films*, S. 293.

stellt, dass er die Erinnerungen an Clementine doch wertschätzt und sie, während die Löschung immer weiter zu ihren glücklichen Tagen fortschreitet⁸⁹, doch behalten möchte, begeben sich die beiden in seinem Gedächtnisraum auf die Flucht.

Die *Löschtruppe* verliert ihn. Dies ist auch möglich, da Stan und Mary zwischenzeitlich allein mit sich beschäftigt sind und die Kontrolle der Maschine völlig an den Autopilot abgegeben haben. Somit schafft es Joel, Clementine in eine Erinnerung zu katapultieren, in die sie nicht gehört: er verschwindet mit ihr in seiner Kindheit. Mit diesem Teil der Geschichte gerät die Story auf eine Subebene des Gedächtnisses und somit auf eine Subebene der Zeit. Genau hier, ziemlich genau in der Mitte der Filmlaufzeit⁹⁰, gerät der Film dann an einen Punkt an dem die Verflechtungen zwischen den verschiedenen Erzählebenen besonders prägnant werden.

Die ausgewählte Sequenz beginnt in der 56. Minute. Joel und Clementine spazieren im Wald und Joel beichtet ihr, dass seine Erinnerungen an sie in diesem Moment gelöscht werden. Clementine, die nur die imaginierte Clementine aus Joels Erinnerung ist, reagiert zunächst unbeeindruckt, gibt ihm aber dann den Tipp, er solle sich selbst aufwecken. Den Vorschlag nicht ernst nehmend, legt Joel sich auf den Waldboden und reißt die Augen auf.

In seiner Wohnung auf dem Bett liegend öffnet der echte Joel die Augen. Der Film springt zurück zur Szene im Wald. Die beiden diskutieren, dann ertönt ein Computerpiepsen aus dem Off, das den Abschluss der Löschung dieser Erinnerung anweist und der Film schneidet auf die nächste zu löschende Erinnerung.

Man hört es regnen. Clementine und Joel sitzen auf der Couch. Sie schlägt ihm vor, er solle sie in einer Erinnerung verstecken, in die sie nicht hinein gehört.

Nachfolgend beginnen die Ebenen zu verschwimmen. Es beginnt in Joels Wohnzimmer zu regnen. Joel versteckt sich unter dem Tisch und steht in der nächsten Einstellung als Kind unter einem Wellblechdach.

Um Clementine mit in die Erinnerung an seine Kindheit zu holen, erinnert er sie als Mrs. Hamlyn, eine Bekannte seiner Mutter, und transportiert die Erinnerung in ihre damalige Küche.

Diese Sequenz endet mit Störgeräuschen des Computers in Joels Wohnung, die Stan aufmerksam machen. Aber es hat funktioniert: Joel und Clementine haben das System überlistet und das Programm hat den Löschprozess abgebrochen.

89 vgl. ebd., S. 294.

90 vgl. hierzu auch ebd.

Letztlich muss Stan Howard zur Hilfe rufen. Während in Joels Wohnung alles zur Problembeseitigung aufgebaut wird, baden Joel und Clementine in der nun verfälschten Vorvergangenheit im Spülbecken der Mutter. Dort findet Howard ihn schließlich auf der Gedächtniskarte im Computer. Es gelingt ihm, das Programm wieder zum Laufen zu bringen. Die Erinnerungsebene begibt sich von der Subebene wieder auf die tatsächliche Gedächtnisebene.

Der Löschprozess wird in Joels Erinnerung in einer Szene im Autokino fortgesetzt.

Als Joel dies in der Gedächtnisebene bemerkt, begeben sich Joel und Clementine wieder auf die Flucht. Eine Jagd zwischen den Ebenen beginnt, in der Stan vor dem Computer mit den Worten „You can run, but you can't hide“⁹¹ an der Tastatur sitzt und Clementine und Joel um den Erhalt der Erinnerung rennen.

Joel bringt Clementine zu Lacuna, in dem Moment, als er mit Howard die anstehende Löschung seines Gedächtnisses vorbereitet hat. Dies ist eine Erinnerung, die das System aber schon gelöscht haben sollte. Stan und Howard vermuten trotzdem zunächst nichts Böses, solange das Programm wieder läuft.

Als Clementine Joel vorschlägt, er solle sie tiefer in seiner Erinnerung an ein Ereignis, das ihn gedemütigt hat, verstecken, gelingt es ihnen, das System erneut zu überlisten. Howard, der schon im Gehen begriffen, muss daher erneut von Stan aufgehalten werden.

8.2.2 Mittel der Zeitverflechtungen

Die Verflechtung der Ebenen findet in verschiedenen Methoden statt.

Dies beginnt bereits im Dialog: Joel berichtet Clementine in seiner Erinnerung zunächst, was im Moment eigentlich passiert. Die beiden beschließen daraufhin, in dieses Geschehen einzugreifen.

Als Joel die Augen auf dem Waldboden aufreißt und sich in der *Jetzt*-Ebene zeitgleich ebenfalls seine Augen öffnen, findet eine bildliche Verknüpfung der Zeitebenen statt.

Doch dies reicht noch nicht aus, um sich der Gedächtnislöschung zu entziehen.

91 Gondry, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 68. Min.

Als die Szene im Wald aus Joels Erinnerung gelöscht wird, ertönt das Piepsen des Computers, ohne dass diese Zeitebene im Bild gezeigt wird. Es folgt der direkte Schnitt auf die Szene im Wohnzimmer. Die Vergangenheitsebene verbindet sich über das Computergeräusch so mit der Gegenwarts-ebene.

In der nächsten Erinnerung, in der es um das Verstecken in einem früheren Ereignis, in einer anderen Zeit geht, ertönt Kindergesang in Joels Wohnzimmer. Auf der Tonebene beginnen sich nun die Zeitebenen zu vermischen. Joel singt mit dieser Kinderstimme mit, kriecht unter den Tisch und wird selbst Kind.

Er verschwindet aus der Erinnerung auf der Wohnzimmercouch. Als Clementine sich beschwert, sie müsse doch mit ihm mitkommen, beginnt die Übertragung in die Küche von Joels Mutter.

Aus dem Versteckspiel wird schließlich eine Jagd. Zwischen den Ebenen wird hin und her geschnitten. Diese Schnitte markieren klare Trennungen der Zeitebenen voneinander.

Wiederum werden die Szenen mit Joel und Clementine mit der Zeitebene der Löschung über die Tonspur verbunden, in dem sie stetig von einem Musikstück begleitet werden. Die Musik klingt auch zum Schluss dieser Sequenz noch nach, als Stan feststellt, dass er Joel und Clementine wieder im Programm verloren hat.

8.3 Zeitform in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

Durch die Verflechtung der Zeitebenen ergibt sich in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND jene Stapelung die Anna Praßler als Vertikale Zeit bezeichnet.

Die Zeiten bestehen mit der Gedächtnisbrücke gleichzeitig und sind voneinander nicht trennbar.

Die Ebenen der Erinnerung, der Vorvergangenheit, in die Joel mit Clementine flieht, und der empfundenen diegetischen Jetztzeit, in der sich Stan, Mary, Howard und der schlafende Joel befinden, greifen direkt ineinander ein.

Gleichzeitig verläuft Zeit hier dennoch auch linear, im Sinne von Hawkings psychologischen Zeitpfeil: wir erinnern die Vergangenheit, und nicht die Zukunft.⁹²

⁹² vgl. Hawking, *Die illustrierte kurze Geschichte der Zeit*, S. 184.

Die Reise durch Joels Gedächtnis rückt immer weiter fort, vom Ende zum Anfang ihrer Beziehung. Dadurch wendet sich aber der Zeitpfeil, die zerbrochene Tasse springt im Film zurück auf den Tisch in ihren Ursprungszustand. Gleichzeitig bedeutet dieses Rückwärts-Schreiten, dass der Zuschauer die Geschichte von Joels und Clementines Beziehung non-kausal erfährt.

Mit der Vortitelsequenz, die am Ende des Films wiederkehrt, schließt sich in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* der Zeitkreis. Indem sich die Plots immer wieder um sich selbst drehen, die Zeitebenen miteinander durch die Montage, Ton- und Raumbene immer wieder verwoben werden, ergeben sich in diesem Kreis kleinere Kreise. Die Zeit zirkuliert.

„Die Zeit erfährt notwendigerweise eine indirekte Repräsentation, da sie sich aus der Montage ergibt, die ein Bewegungs-Bild mit einem anderen verbindet. Aus diesem Grund kann die Verbindung keine bloße Aneinanderreihung sein: das Ganze ist ebensowenig eine Addition wie die Zeit eine Sukzession von Gegenwarten. Eisenstein hat unermüdlich darauf hingewiesen, daß die Montage Sprünge, Konflikte, Auflösungen und Resonanzen verwenden, kurz: selektiv und koordinierend vorgehen müsse, um der Zeit ihre wirkliche Dimension und dem Ganzen seine Konsistenz zu geben.“⁹³

Somit lassen sich in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* alle behandelten Zeitformen finden und damit beweisen, dass in filmischen Narrativen nicht nur eine, sondern gleich mehrere Formen von Zeit auffindbar und anwendbar sind.

93 Deleuze, *Das Zeit-Bild*, S. 53.

9 Drei Filme - der direkte Vergleich

9.1 Zeitliche Formen und Strukturen

(500) DAYS OF SUMMER, 21 GRAMS und ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND brechen also auf dem ersten Blick mit den meisten Regeln eines linearen Zeitverständnisses: Vergangenheit und Zukunft koexistieren, der Zustand der Unordnung ist von Anfang an gegeben. Im Bezug auf das Erteilen von Informationen in den Filmverläufen findet sich eine Parallele zu Hawkings kosmologischem Pfeil, in dem sich das Wissen der Zuschauer, ebenfalls um einen nicht bestimmbareren Faktor und auch nicht graduell messbar, ausweitet.

Zudem finden sich zumindest in (500) DAYS OF SUMMER und ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND Grundlagen des psychologischen Zeitpfeils, indem die Filme in Form von Gedächtnis-Karten, sozusagen nach einer Art mind-maps, operieren. Die Zeit schreitet voran, die Vergangenheit wird erinnert.

Die konkrete Art der Vorgehensweise im Spiel mit der Zeit in den untersuchten Spielfilmen variiert eindeutig. Hier zeigen sich in den gewählten Beispielen die doch ganz konkreten Unterschiede einer möglichen narrativen Konstruktion.

Zwar ähneln sich (500) DAYS OF SUMMER und 21 GRAMS darin, dass sie scheinbar willkürlich zwischen den verschiedenen Zeitpunkten und Stationen der erzählten Zeit hin und her springen.

Dann aber sind sie weder vom Genre her, noch im Bezug auf die Komplexität ihrer Plotstruktur auf eine Stufe zu stellen.

In 21 GRAMS zirkuliert die Zeit mit den Teufelskreisen, in denen sich die Protagonisten befinden.

Michel Gondrys ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND schafft es nicht nur, sich gleichzeitig in mehreren Zeitebenen, der narrativen Gegenwart und, durch das Gedächtnis der Hauptfigur, auch in dessen Vergangenheit und Vorvergangenheit, zu bewegen, sondern verbindet und verflucht sie sogar miteinander. Auch hier schließt sich der Zeitkreis, indem die Vortitelsequenz am Ende des Films wieder aufgenommen wird.

9.2 Methoden zeitlicher Verortung - Zuschaueraktivierung

Schon frühe Untersuchungen haben sich der Bedeutung zeitlicher Abläufe und kausaler Zusammenhänge beim Verstehen von Geschichten gewidmet und erkannt, dass der Rezipient, dem die Geschichte erzählt wird, im Film der Zuschauer, von sich aus bereits konditioniert ist, als *Geschichtenversther*, Geschehnisse auf allgemein vorgegebene Art in eine gewisse Ordnung zu bringen.⁹⁴

David Bordwell beschreibt, dass bei der Fabula der Rezipient, dem eine Geschichte erzählt wird, hierbei stets nach einem vorbestimmten *Master-Schema* vorgeht, bei dem der Prozess des Zusammenfügens von Teilen in ein Ganzes und das Einordnen von Ereignissen als Ursache- Wirkungs-Kette stets gleichen, grundlegenden Regeln folgt, die es uns dann letztlich ermöglichen, eine Geschichte als Ganzes zu verstehen. Im Film

„versucht der Rezipient, die jeweils geschilderte Situation so rasch wie möglich zu verstehen, zu erfassen, neu hinzukommende Informationen über die Diegese so rasch wie möglich in seine bisherige Vorstellung davon zu integrieren. [...] d.V.] Bei der mentalen Verarbeitung eines Films oder anderer Vermittlungen mit fest vorgegebener Präsentationszeit ist der Rezipient sogar gezwungen, solche 'schnellen Schlüsse' zu ziehen, da er andernfalls – auch im wortwörtlichen Sinn – nicht 'mitkommen' würde.“⁹⁵

Als Orientierungspunkte dienen dem Zuschauer hierbei die Unterscheidbarkeit der Einzelhandlungen, die Orte, an denen die Geschichte spielt und insbesondere auch die chronologische Erzählweise und lineare Kausalität der Handlung:

„The early results of story-comprehension research suggest that in our culture perceivers do tend to presuppose a particular master schema, an abstraction of narrative structure which embodies typical expectations about how to classify events and relate parts to the whole. Perceivers tend to use this master schema as a framework for understanding, recalling, and summarizing a particular narrative. The perceiver expects each event to be discriminable and to occur in an identifiable locale. The

⁹⁴ siehe hierzu auch Fuxjäger, „Falsche Fährten“, S. 15 f.

⁹⁵ Ebd., S. 22.

strings of events should reveal chronological order and linear causality. (For perceivers of all ages, texts with reordered story events or ambiguous causal connections tend to reduce understanding.)⁹⁶

Wenn nun, wie in den untersuchten Filmen, mit diesen Mustern gebrochen und eine Geschichte nicht mehr chronologisch oder linear erzählt wird, wird das gewohnte Muster umgeworfen. Dies hindert zunächst das Verstehen der Geschichte. Es bedeutet jedoch nicht, dass aus den Szenenbildern am Ende nicht doch ein Gesamtes für den Zuschauer entsteht. Denn er kann, wie Bordwell ausführt, seine Muster durchaus anpassen:

“And adults have developed strategies to deal with deviations from the master schema, the chief one of which seems to be a toleration of ambiguity. In such ways, basic structural principles continue to serve as reference points for the identification of 'less intelligible' narratives. The narrative schema is like those circles, squares, and triangles which artists revise and adorn to permit the portrayal of any object; the perceiver constantly refines the basic schema to fit the narrative at hand.”⁹⁷

Der Zuschauer kann und muss bei diesen neueren non-linearen Filmstrukturen seine gewohnten Denk-Schemata verlassen, um auf anderen Wegen ein Gesamtbild der Geschichte zu erhalten und diese am Ende zu verstehen.

Genau hier kommt die intendiert geforderte Aktivität des Zuschauers ins Spiel:

„The perceiver tends to recall a deviant story as being more normal than it was. If the text as presented omits causal connections, perceivers tend to supply them when retelling the tale. This is also strong evidence for the active qualities of narrative understanding: spectators are filling in material, extrapolating and adjusting what they remember.”⁹⁸

Einem Puzzle gleich muss er die gesehenen Szenen und Sequenzen selbst zum Gesamtbild der Geschichte zusammensetzen.

96 Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S. 34.

97 Ebd., S. 35.

98 Ebd.

Durch die nicht-lineare, nicht-chronologische Erzählung der Geschichte wird der Zuschauer motiviert, nicht nur zu rezipieren, sondern durch aktives Mitdenken selbst die zugrunde liegenden Strukturen und den wahren Handlungsablauf herauszufinden, um am Ende die ganze Geschichte zu verstehen.

Hinter diese selbst zu kommen, ist damit sowohl Aufgabe als dann auch Belohnung des Zuschauers, der durch aktives Mitdenken den Handlungsverlauf entschlüsselt.

Genau dies intendieren non-lineare und non-kausale Strukturen filmischer Dramaturgien in (500) DAYS OF SUMMER, 21 GRAMS und ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND.

Alle drei Filme erzählen dabei vollständige Geschichten, die sich im Nachdenken über das Gesehene tatsächlich zu einem kohärenten Erzählstrang zusammenfügen lassen.

Neben dem aktiven Mitdenken ist das Nachsinnen die weitere Besonderheit von Filmen dieser Art. Um die Geschichte, die sich mit den gewohnten Denkmustern nicht sofort erschließt, verstehen zu können, muss das Gesehene rekapituliert werden um in eine, wenn auch nur innere, Ordnung gebracht werden zu können.

Die Lösung des auf den ersten Blick Unverständlichen lässt einen auch nach dem Abspann nicht los und regt häufig sogar an, die Geschichte wiederholt sehen zu wollen, um auch jedes Puzzle-Detail an seinen richtigen Platz legen zu können.

Trotz der Sprünge durch die Zeit bestehen auch in (500) DAYS OF SUMMER, 21 GRAMS und ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND noch immer kausale Bezüge. Obwohl zunächst scheinbar voll kausaler Ungereimtheiten, sind sie so aufgebaut, dass sie durch diese wechselbezüglich in sich doch schlüssig sind und letztlich eine vollständige Geschichte, ein Ganzes ergeben.

Hierzu werden dem Zuschauer in allen drei Filmen auch Orientierungspunkte und Schlüssel zur Entwirrung des Zeitknotens gegeben.

Trotz ihrer außerordentlichen Strukturen werden die Handlungsstränge in den Filmen hierdurch verständlich. Und all dies funktioniert, weil wir als Zuschauer aktiv werden und als *Geschichtenversther* programmiert sind Geschehnisse in eine gewisse Ordnung zu bringen.

10 Conclusio

Eine leichtfüßige, wenn auch glücklose, Liebesgeschichte, ein Kriminaldrama, ein Science Fiction Drama: drei verschiedene Genres in denen auf eigene und ähnliche Art und Weise mit der Zeit und dem Spiel mit ihr auf narrativer Ebene umgegangen wird.

Die Frage nach der Zeit ist dabei ein Thema, das den Menschen schon in seinem Alltag beschäftigt. Dabei lässt sich für uns nicht einmal eindeutig feststellen, welche Form sie hat. Ob sie linear verläuft, sich um sich selbst dreht oder in die Vertikale aufbäumt. Nur eines scheint sicher: so ganz kann die eine Zeit, sei es Gegenwart, Vergangenheit oder Zukunft, nicht ohne die andere sein. So ist es selbst bei Hawkings Zeitpfeilen, die ebenfalls von einem Punkt, der Vergangenheit, ausgehen und in eine andere Zeit, die Zukunft, fortschreiten.

Geschichten sind im Film durch und durch von ihrer Zeitlichkeit geprägt. Ein Buch kann der Leser in einer Woche oder auch in einem Monat lesen, denn er bestimmt selbst die Lesegeschwindigkeit. Im Film ist die Zeit des Rezipierens genau vorgegeben und für jeden Zuschauer gleich.

In dem ihm vorgegebenen Zeitrahmen ist der Film mittels der Montage in der Anordnung seiner Teile, den Einstellungen, Szenen und Sequenzen, frei. Historisch und auch zumeist heute ist diese Anordnung dabei chronologisch und kausal linear.

Die Filme (500) DAYS OF SUMMER, 21 GRAMS und ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND sind Beispiele für eine neue Ära des filmischen Erzählens, die in den 90er Jahren beginnt und im 21. Jahrhundert fortgeführt wird.

Diese bricht mit der linearen Erzähltradition und spielt mit neuen Anordnungen.

Bei der Untersuchung des Handlungsgerüsts und der Struktur dieser Filme ringt man bei deren Beschreibung bei der Suche nach beschreibenden Worten um Begriffe. Vielerorts wird diese Art des Erzählens als Achronologie, Non-Kausalität oder Non-Linearität beschrieben. Doch mag man vielleicht auch von zeitlicher Unordnung sprechen. Will diese Arbeit Erklärungen für den Aufbau finden, beschreiben diese Begriffe, die einem zur Verfügung stehen meist nur genau jene Eigenschaften, die diese Filme nicht haben.

Am ehesten gelingt mit David Bordwells Bezeichnung Puzzle-Films eine tatsächliche, konstruktive Beschreibung. Mit der Doppeldeutigkeit des Wortes *Puzzle*, dem Puzzlespiel, im Englischen aber auch als *Rätsel* oder *Verwirrung* zu übersetzen, trifft der Begriff ins Schwarze.

Und das Lösen dieses Puzzlespiels verlangt auch das Aktiv-Werden des Zuschauers, denn die Teile legen sich nicht von allein zusammen.

Durch seine hierfür erforderliche Aufmerksamkeit und dem Füllen von Handlungslücken ist der Zuschauer stets aktiver Mitspieler im Filmgeschehen. Verstärkt, wenn er selbst die Puzzleteile zum kompletten Bild, einer Geschichte im Ganzen zusammenfügt.

Dieses *Ganze* hat schon bei Aristoteles Anfang, Mitte und Ende und auch Gustav Freytags *Fünf Theile* und Syd Fields' *Paradigma* wussten, welche Schritte zu einem Ganzen führen. Sie unterteilten eine Geschichte in Akte mit Handlungs- und Wendepunkten.

Für das Narrativ unterscheidet David Bordwell die Geschichte oder Story, von ihrem dramaturgischen sowie technischen Arrangement und verwendet für diese drei Sparten die Überbegriffe Fabula, Syuzhet und Style.

Im Film verlocken auch Falsche Fährten zu Trugschlüssen: gezielt oder auch ungezielt werden Begebenheiten eingefügt, oder auch weggelassen, um den Zuschauer zu täuschen. Falsche Fährten sind ein Beispiel für die Art und Weise, wie der Zuschauer Informationen verarbeitet. Sie sind aber auch konkretes Stilmittel für den Film, wie an den Filmbeispielen dieser Arbeit aufgezeigt wird.

Marc Webbs (500) DAYS OF SUMMER, in dem sich Toms Geschichte nicht linear entfaltet, hat sich als sehr passendes Beispiel für eine Einführung in filmische Strukturen, die wie ein Puzzle vor einem liegen, erwiesen. Denn der Film verfolgt traditionelle Konzepte ebenso, wie er diese Schemata zerwirft. So ist die erste Szene des Films das Ende der Geschichte. Darauf folgt aber *Paradigma*-getreu die Exposition, die Vorstellung der Hauptfiguren und des Sachverhalts. Immer wieder springt der Film durch die Zeit. Der Zuschauer wird dabei jedoch stets mithilfe der Zwischentitel, die die Tage angeben, an die Hand genommen, so dass der Geschichte noch leicht zu folgen ist. Die Handlungen laufen hier aber trotz all dem weitgehend kausal und in ihrer zeitlichen Ordnung ab.

Das Spiel mit der Zeit beschränkt sich in (500) DAYS OF SUMMER stilistisch nicht nur auf harte Sprünge. Szenen werden hier zusätzlich mit Rückblenden gespickt und die Wiederholung von Schauplätzen mit jeweils unterschiedlichen Phasen von Toms und Summers Beziehung verknüpft.

Anders sieht es hingegen bei Regisseur Alejandro González Iñárritus 21 GRAMS aus.

Obwohl das Grundsystem hier dem von (500) DAYS OF SUMMER ähnelt, sind die Sprünge durch die Zeit in 21 GRAMS sehr viel frequenter und auch härter. Die Nachvollziehbarkeit ist dadurch erschwert. Zudem werden dem Zuschauer keine eindeutigen Schlüssel zur Orientierung geboten.

Das Zusammenfassen und Zuordnen der Szenen in Zeitebenen, für das Filmprotokoll und die erstellten Diagramme, erweist sich als erste Hürde. Zwar lässt der Film eine grobe Einteilung zu, doch auch innerhalb dieser Einteilung springt dann der Film, was eine genaue Betrachtung einer einzelnen Ebene in dieser Arbeit ersichtlich macht, noch zusätzlich durch die Zeit.

Trotzdem ergeben die Diagramme, welche die Analyse der Filmstruktur unterstützen, ein faszinierendes Bild: scheint es bei der Filmsichtung, als wäre so gut wie kein Muster erkennbar, zeigen die Darstellungen wieder eine im weitesten Sinne lineare Handlungsabfolge. Zudem beweisen die Abbildungen eine Lösung des Zeitknotens, indem der Ebenenwechsel sich mit dem Filmverlauf mehr und mehr beruhigt.

21 GRAMS spielt dabei ganz bewusst mit falschen Fährten. Der Zuschauer hält so Cristina und Paul zu Beginn fälschlich für ein Paar. Oder wir vermuten, dass Paul Jack vor dem Motel erschießt. Dem Zuschauer wird zunächst in der Einstellung vorenthalten, dass er, wie im späteren Filmverlauf aufgedeckt wird, in Wirklichkeit ins Leere schießt.

In seiner zeitlichen Dramaturgie bezieht sich der Film dabei immer wieder auf sich selbst. Dabei ergeben sich nicht nur ein großes, zirkuläres Zeitbild, sondern auch kleinere Zeitkreise die sich im Filmverlauf öffnen und schließen.

In ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND hingegen laufen zwei Zeitebenen nicht nur parallel, sondern werden sogar direkt miteinander verknüpft und wirken aufeinander ein.

Mit einer 17 Minuten langen Pre-Title Sequence, in der wir uns lang mitten im Filmgeschehen wähnen, werden wir als Zuschauer auch hier zunächst durch die erzählten Begebenheiten vom Valentinstag in Montauk gezielt auf eine falsche Fährte gelockt.

Erst sehr viel später wird verraten, dass Clementine in dieser Nacht aus seinem Gedächtnis gelöscht wurde. Und das nicht ohne Hindernisse: auf der Vergangenheitsebene begibt sich das Paar vor den Löschern in der Jetzt- Ebene auf die Flucht in Joels Kindheit. In diesem Katz und Maus-Spiel verstricken sich die verschiedenen Zeitebenen miteinander.

In Filmen wie (500) DAYS OF SUMMER, 21 GRAMS und ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND richtet sich die Linie der Zeit auf, stapelt sich übereinander, verwebt sich ineinander und schließt Kreise, dies alles mit dem Ziel, den Spannungsbogen beim Zuschauer zunächst aufzubauen und dann zu erhalten.

Die Spiele mit der Zeit werden hier und in den neueren Filmproduktionen dazu eingesetzt, den Zuschauer zu aktivieren und ihn, will er dem Film folgen, zu eigenem Mitdenken anzuregen, wenn nicht gar dazu zu zwingen.

Als aktiver Zuschauer am Filmgeschehen mitbeteiligt, soll für ihn der Spannungsbogen mit Hilfe von filmischen Mitteln, Zwischentiteln, Zeitsprüngen, Schnitten und Strukturen, die sich miteinander verweben, aufrecht erhalten werden. Dabei werden bereits lang erprobte und bewährte Vorgehensweisen und Schemata auf die Probe gestellt.

Filmdramaturgien, die bei einer linearen Erzählweise einfach und durchschaubar wären, gewinnen so an Reiz. Sie stellen durch die verschiedenen Zeitebenen den Zuschauer immer wieder vor für ihn nicht zu beantwortende Fragen und wecken dadurch sein erhöhtes Interesse am Filmgeschehen.

Aufgezeigt wird, dass die filmisch non-lineare Anordnung von Szenen und Sequenzen in chronologischer Unordnung die aktive Mitarbeit des Zuschauers bei der Orientierung in diesen Strukturen und deren kognitiv eigene sinnvolle Anordnung erfordert, da er sonst die Narration nicht verstehen kann. Er muss hierzu, entgegen seinen immanenten, linear orientierten Denkschemata andere Orientierungspunkte finden, über die er die Geschichte selbst zusammensetzen kann.

Um diese zu finden, muss er sich von seinen tradierten Denkmustern lösen. Nur so kann das Zusammensetzen der komplexen Zeit-Puzzle-Konstrukte funktionieren. Belohnt wird der Zuschauer durch und für sein aktives Mitdenken nicht nur mit der sich zu einem Gesamtbild zusammenfügenden Geschichte, sondern zudem mit einer nachhaltigeren Wirkung des Gesehenen.

11 Anhang

11.1 21 GRAMS - Protokoll der Zeitsprünge

Ebenen:

A – Vor dem Unfall

B – nach dem Unfall und bevor sich Cristina und Paul kennenlernen, Jack kommt ins Gefängnis

C – Cristina und Paul nach dem Kennenlernen, sie kommen zusammen, Jack kommt aus dem Gefängnis und verlässt seine Familie

D – Cristina und Paul planen, Jack umzubringen. Motel

E – nachdem Paul angeschossen wird. Krankenhaus

F – Paul stirbt, Cristina ist schwanger, Jack kehrt zu seiner Familie zurück

richtet sich nach Zeitsprüngen, die einzelnen Sequenzen können also unterschiedliche Szenen enthalten

#	Position	Ebene	Figur(en)	Inhalt (Stichpunkte)
1	00:00:32	C	Paul, Cristina	SCHLAFZIMMER/CRISTINA. Cristina schläft; Paul sitzt neben ihr auf der Bettkante, raucht
2	00:01:00	A	Michael, Cathy und Laura (Cristinas Mann und Töchter)	RESTAURANT. Michael und seine Töchter essen im Restaurant.
3	00:01:19	A	Cristina	SELBSTHILFEGRUPPE. Cristina redet über ihre Drogenvergangenheit.
4	00:01:46	A	Jack	GEMEINDEHAUS/KIRCHE. Jack spielt mit einem Schützling Jenga, er belehrt ihn, seine Energie dem Glauben zu widmen anstatt kriminell zu sein.
5	00:04:05	E	Paul	Vögel; KRANKENHAUS. Paul auf Krankenbett, schwer krank. Off-Rede über das Sterben.
6	00:05:21	D	Cristina	MOTEL. Badezimmer: Cristina, nimmt Drogen.
7	00:05:55	A	Mary, Gynäkologe	KLINIK/GYNÄKOLOGIE. Mary sagt ihrem Gynäkologen sie wolle ein Kind von ihrem sterbenden Mann. Der Arzt spricht sie auf ihre Abtreibung an.
8	00:07:12	A	Jack, Marianne, Gina und Freddy (ihre Kinder)	KIRCHE. Jack fährt zum HAUS DER JORDANS zu seiner Familie
9	00:09:01	D	Paul	MOTEL/POOL. Paul sitzt an leerem, verlassenen Pool.
10	00:09:23	B	Jack	GEFÄNGNIS. Jack
11	00:09:41	A	Cristina, Claudia (Freundin von Cristina)	SCHWIMMBAD. Cristina und ihre Freundin schwimmen. Sie geht: „Familie wartet“
12	00:10:24	A	Jack mit Familie	KIRCHE. Jack mit seiner Familie beim Gottesdienst, er beteiligt sich enthusiastisch.

13	00:11:06	A	Paul, Mary	WOHNUNG V. PAUL&MARY. Paul mit Atemmaske. Er nimmt sie ab, raucht heimlich; Mary kommt.
14	00:13:35	D	Cristina, Paul, Jack	MOTELZIMMER. Paul liegt am Boden. Er blutet. Cristina brüllt man solle den Notarzt rufen. Es ist Jack Jordan den sie anbrüllt.
15	00:14:08	B	Paul	VOR HAUS/CRISTINA. Paul, gesund. Es klingelt an einer Haustür.
16	00:14:32	A	Jack, Brown	GOLFPLATZ. Jack wird zu Vorgesetztem (Brown) gebeten - er ist Caddie in Training – dieser sagt ihm, es gäbe keine Chance für ihn da er seine Tattoos nicht verstecken kann; Jack ist ein Ex-Häftling.
17	00:15:49	B	Cristina	CRISTINAS HAUS. Cristina wäscht blutige Wäsche (man denkt in diesem Moment es ist die von Paul – da wir ihn, in blutigem Hemd, kurz zuvor mit ihr gesehen haben).
18	00:16:23	B	Paul	KRANKENHAUS 1. Paul bekommt sein in ein Glas eingelegetes Herz.
19	00:16:55	D	Cristina, Paul	FABRIK/AUTO. Cristina und Paul fahren im Auto an einer Fabrik/Baustelle vorbei. Dort arbeitet Jack Jordan; Paul deutet direkt auf ihn, Cristina: „We have to kill him!“
20	00:17:59	A	Jack mit Familie	HAUS DER JORDANS. Sie essen, beten, Jack erzählt von der Kündigung.
21	00:19:35	A	Cristina und ihre Töchter	CRISTINAS HAUS. Mutter und ihre Töchter backen.
22	00:20:01	A	Paul, Mary	ZU HAUSE/PAUL&MARY. Paul nimmt Sauerstoffschlauch ab und will Mary verführen. Sie wehrt ihn ab.
23	00:21:30	B	Cristina, Paul	VOR CRISTINAS HAUS. Paul beobachtet Cristina. Er verfolgt sie.
24	00:22:50	B	Marianne	HAUSPARTY/JORDANS. Jack ist nicht da. Eine Freundin hat Alkohol ins Haus geschmuggelt, Marianne trinkt.
25	00:23:40	B	Cristina	CRISTINAS HAUS. Cristina kommt nach Hause. Niemand ist da. Sie hört den Anrufbeantworter ab. Bekommt Anruf mit offensichtlich schlechter Nachricht.
26	00:25:04	B	Marianne, Reverend John	UNFALL. Marianne und der Priester fahren in einem Auto an einer Unfallstelle vorbei, Marianne ist sichtlich ergriffen, Reverend John hält und steigt aus, er will nachsehen.
27	00:25:59	A	Paul, Mary	KLINIK/GYNÄKOLOGIE. Paul ist krank, Gespräch mit Arzt, Paul soll Sperma abgeben.
28	00:27:23	B	Cristina	KRANKENHAUS 1. Cristina fragt nach ihrer Familie – erfährt, dass sie in einen Unfall verwickelt waren.
29	00:28:08	B	Jack Jordan, Marianne	HAUSPARTY/JORDANS. Party ist noch im Gange. Jack fährt vor. Marianne spricht mit ihm, er hat Unfall verursacht.
30	00:30:05	D	Cristina, Paul, Jack Jordan	AUTO. Paul blutet. Cristina hält ihn. Jack Jordan fährt (rast). Cristina sagt Paul, dass sie ihn liebt.
31	00:30:26	B	Paul, Mary	KRANKENHAUS 1. Paul nach Herztransplantation.
32	00:31:10	B	Cristina, ihr Vater und Claudia	KRANKENHAUS 1. Cristina bekommt Nachricht, dass ihre Töchter bei dem Unfall ums Leben gekommen sind, Mann kämpft noch um sein Leben.
33	00:33:12	B	Jack, Marianne	HAUSPARTY. Jack bricht die Hausparty ab, Marianne weint.
34	00:33:39	B	Paul, Cristina	SPORTZENTRUM. Paul beobachtet Cristina beim Schwimmen.
35	00:34:07	A	Jack, Brown	GOLFKLUB. Jack will seine Sachen holen. Unterredung mit Brown, der vielleicht eine Jobmöglichkeit für ihn hat.

36	00:34:46	B	Cristina	KRANKENHAUS 1. Arzt bespricht Mögliche Organspende mit Cristina.
37	00:35:28	B	Paul, Mary	SCHLAFZIMMER/PAUL&MARY. Beeper, es wurde ein Spender gefunden → Transplantation.
38	00:37:13	B	Paul, Cristina	SPORTZENTRUM. Paul beobachtet Squash Spieler. Spricht er Cristina an, bekommt aber einen Korb.
39	00:38:45	B	Cristina	CRISTINAS HAUS. Cristina trinkt, ruft eine alte Freundin in einer Bar an.
40	00:39:42	A	Michael, Cathy und Laura, Gärtner	STRASSE. Michael ruft zu Hause an, spricht Nachricht auf das Band (welche Cristina in #25 abhört) .
41	00:39:56	B	Jack, Marianne	HAUS DER JORDANS. Nach der Hausparty. Die Gäste sind gegangen. Marianne kommt zurück. Jack fragt nach und erfährt, dass die Menschen, die er angefahren hat tot sind. Er sagt, er werde sich der Polizei stellen. Marianne versucht, ihn davon abzubringen.
42	00:41:45	B/C	Cristina	CRISTINAS HAUS. Cristina geht durch das Haus. Blickt in das Zimmer ihrer Töchter, weint.
43	00:42:28	B	Paul, Mary	ZU HAUSE/PAUL & MARY. Am 1. Tag nach Pauls Herztransplantation feiern er und Mary gemeinsam mit Freunden seine Heilung. Mary verkündet, dass sie ein Baby bekommen wollen.
44	00:43:53	B	Paul, P.I.	BOWLING ARENA. Paul trifft sich mit einem Unbekannten.
45	00:44:20	B	Marianne	HAUS DER JORDANS. Marianne wäscht weinend Jacks Auto.
46	00:44:50	B	Cristina, ihr Vater	CRISTINAS HAUS. Nach der Beerdigung, Trauerfeier. Vater redet mit Cristina. Sie wehrt ihn ab.
47	00:46:06	B	Mary, Paul	ZU HAUSE/PAUL & MARY. Paul gefällt es nicht, dass Mary ihren Freunden von den Kinderplänen erzählt hat.
48	00:46:56	B	Cristina, Claudia	CRISTINAS HAUS. Trauerfeier, Cristina trinkt. Claudia fordert, dass sie Anklage erheben soll. Der Täter sei ein ehemaliger Verbrecher und Häftling. Cristina wird wütend.
49	00:48:03	B	Paul. P.I.	BAR. Der Unbekannte von #44 entpuppt sich als eine Art Privatdetektiv (Charaktername ist P.I.). Er informiert Paul, von wem er sein Herz hat und wer Schuld am Unfall trägt – auch er erfährt, dass Jack vor ein paar Jahren im Gefängnis saß.
50	00:49:57	A	Jack, Brown	STRASSE. Jack verabschiedet sich von Brown (seinem ehemaligen Boss vom Golfplatz). Er fährt los.
51	00:50:31	D	Paul	STEPPE. Paul torkelt, mit der Waffe in der Hand, durch Steppe. Er atmet sehr schwer.
52	00:50:52	B,C	Paul, Mary	KLINIK/GYNÄKOLOGIE. Paul erfährt, dass Mary einst abgetrieben hat. Er fühlt sich zum Narren gehalten. Die beiden beginnen zu streiten. Mary meint, es sei aus.
53	00:52:49	B	Reverend John, Jack	GEFÄNGNIS. Reverend John besucht Jack. Jack meint, Jesus hätte ihn verlassen.
54	00:54:53	B	Cristina, Paul, eine alte Freundin von Cristina	KLUB. Paul beobachtet Cristina. Sie trinkt und trifft eine alte Freundin. Auf der Klubtoilette gibt diese Cristina Drogen, welche sie nimmt.
55	00:56:54	B	Jack, Häftling	GEFÄNGNIS. Jack versucht, sich zu erhängen. Es misslingt. Er wird von

				einem anderem Häftling gerettet.
56	00:57:33	C	Cristina, Paul	VOR KLUB → CRISTINAS HAUS. Cristina ist betrunken. Paul fährt sie nach Hause. Cristina schläft auf Beifahrersitz ein. Paul deckt sie mit Jacke zu und geht.
57	01:01:03	B	Jack, Marianne	GEFÄNGNIS. Marianne besucht Jack. Sie hat den Truck verkauft, um für den Anwalt zahlen zu können. Jack sagt, er habe nicht nach einem Anwalt gefragt, dies alles sei Gottes Wille. Marianne antwortet: vor 2 Jahren hätte er an nichts geglaubt. Sie kenne ihn gar nicht mehr und das Leben müsse mit oder ohne Gott weitergehen.
58	01:01:51	C	Jack	FABRIK. Jack arbeitet.
59	01:02:03	D	Cristina, Paul	MOTEL. Cristina draußen, geht zurück ins Zimmer und legt sich neben Paul.
60	01:02:23	D	Paul, P.I.	AUTO. Paul trifft den P.I. Dieser hat mehr Informationen über Jack und gibt Paul eine geladene Waffe.
61	01:03:37	C	Cristina, Paul	SCHWIMMBAD. Cristina liegt, den Kopf nach unten, im Wasser. Später spricht Paul sie wieder vor der Sporthalle an. Er erklärt ihr woher sie sich kennen, bietet an sie nach Hause zu fahren (sie wartet auf einen Bus). Sie willigt ein.
62	01:05:02	D	Jack	MOTEL. Jack wird vor dem Motel abgesetzt. Cristina geht in diesem Moment auf ihr Zimmer (sie begegnen sich nicht).
63	01:05:33	C	Paul, Cristina	AUTO → CRISTINAS HAUS. Paul fährt Cristina nach Hause. Gibt ihr seine Telefonnummer. Fragt sie, ob sie mit ihm zum Mittagessen gehen würde. Bei der Rückfahrt erbricht sich Paul im Auto.
64	01:06:59	A,B	Michael, Cathy und Laura, Gärtner	STRASSE. Wdh. Ende # 40, Michael grüßt den Gärtner. Dieser bläst dann weiter Laub weg. Man hört Unfall. Er lässt Gerät fallen und rennt aus dem Bild.
65	01:08:05	C	Marianne, Reverend John, Jack	PARKPLATZ. Jack wurde aus der Haft entlassen. Marianne und Reverend John sind da, um ihn abzuholen. Jack sieht die beiden, will dann aber erst in andere Richtung gehen. Der Pfarrer rennt ihm hinterher.
66	01:08:54	C,D	Paul, Arzt	SPRECHSTUNDE. Arzt teilt Paul mit, dass er gefährlich nah an einem Herzversagen ist und dringend ein neues Herz braucht. Will ihn einliefern lassen. Paul erkennt, dass es nicht gut um ihn steht. Arzt erklärt, es würde ein grauenvoller Tod. Paul will aber lieber draußen sterben.
67	01:10:30	C	Jack, Marianne, Reverend John	AUTO. Nach seiner Entlassung wird Jack nach Hause gefahren. Er erkundigt sich bei Marianne und dem Pfarrer nach den Anwaltskosten. Zu Hause sind die Kinder. Während seine Tochter ihn umarmt, ist sein Sohn anfangs sehr zögerlich seinen Vater zu begrüßen. Sie fallen sich schließlich doch in die Arme.
68	01:12:02	C	Cristina, Paul	RESTAURANT. Cristina und Paul gehen miteinander essen. Paul redet von Mathematik. Cristina erklärt, dass das Schwimmen sie sich normal fühlen lässt. Zu Hause bittet sie Paul mit hinein zu kommen.
69	01:13:38	D	Cristina, Paul, Jack	MOTEL. Cristina schläft, Paul geht zum Parkplatz und setzt sich ins Auto. Er wartet dort auf Jack. Er stellt ihn, richtet die Waffe auf ihn, bewirft ihn mit Dreck, schließlich schießt er.
70	01:16:07	C	Jack, Marianne	HAUS DER JORDANS. Jack und Marianne, Liebkosungen. Plötzlich unterbricht Jack und erzählt, dass eines der Mädchen ihm beim Unfall direkt in die Augen gesehen hat; sie nehmen sich in die Arme.

71	01:17:41	C	Cristina, Paul	CRISTINAS HAUS. Paul sieht Bilder von Cristinas Familie. Er will gehen, sagt ihr aber noch, dass er sie mag und wiedersehen will. Cristina behauptet sie wäre verheiratet.
72	01:19:43	C	Jack, Marianne, Gina und Freddy	KIRCHE. Jack partizipiert nicht mehr wie zuvor. Er wird vom Schützling, den er zuvor belehrt hatte, böse beäugt. Zu Hause fragt ihn seine Tochter, ob er einen Mann und seine Kinder getötet hat. Jack bejaht. Jack betet daraufhin verzweifelt in der Kirche.
73	01:21:13	C	Paul, Mary	SCHLAFZIMMER PAUL & MARY. Paul bekommt in der Nacht einen Anruf von Cristina. Mary liegt neben ihm und stellt ihn, als er aufsteht und gehen will. Sie streiten.
74	01:22:49	C	Jack	HAUS DER JORDANS. Jack verlässt seine Familie.
75	01:23:25	E	Jack, Cristina, Paul	AUTO. Jack fährt den blutenden Paul und Cristina, in deren Armen Paul liegt, in ein Krankenhaus. Dort sagt Jack, er habe Paul angeschossen. Cristina schaut ihn verwundert an. Die Polizei soll gerufen werden.
76	01:24:05	C	Paul, Cristina	CRISTINAS HAUS. Paul kommt bei Cristina an. Sie stellt ihn zur Rede, gesteht ihm, dass sie nicht verheiratet ist. Sie küssen sich. Er stoppt, und gesteht ihr, dass er das Herz ihres Mannes bekommen hat. Cristina wird hysterisch und wirft ihn raus.
77	01:27:12	D	Jack	MOTEL. Jack. Nacht. Er schleicht an den Zimmern vorbei, schaut durch die Fenster.
78	01:22:23	C	(a.)Cristina, Paul (b.) Mary (c.) Cristina, Paul	(a.) Am Morgen vor Cristina Haus; sie schaut hinaus, unten steht Pauls Wagen. Sie geht zu ihm hinunter und steigt zu ihm ein. Sie reden. Er erklärt; (b.) Mary läuft auf einer Straße, zu Hause, allein. (c.) Cristina und Paul schlafen miteinander.
79	01:32:18	D	Jack	Jack telefoniert mit Marianne, sie weint – er hat sie verlassen.
80	01:33:55	E	Cristina, Krankenschwester	KRANKENHAUS 2. Krankenschwester erklärt Cristina, was gerade passiert. Es wird Blut gebraucht. Cristina spendet.
81	01:33:16	C	Paul, Cristina	CRISTINAS HAUS/ SCHLAFZIMMER. Paul sitzt an Cristinas Bettkante. Sie schläft. Er raucht und findet Bilder von ihr und ihrem Mann in einem Buch sowie ein Päckchen weißes Pulver (Drogen) in der Nachttischschublade. Er streicht ihr übers Haar (→ #1!).
82	01:34:49	E	Jack	POLIZEI/U-HAFT. Zelle. Wächter sagt Jack, dass er gehen kann – die Aussagen von Cristina und Paul stimmen nicht mit seiner überein.
83	01:35:20	C	(a.)Cristina, Paul (b.) Paul, Mary (c.) Cristina	(a.) CRISTINAS HAUS/ SCHLAFZIMMER. Cristina ist wach. Hinter ihr schläft Paul. Sie spielt mit ihrem Ehering und zieht sich an, betrachtet ihn ...; (b.) Paul geht NACH HAUSE ZU MARY. Sie packt, meint er wäre einfach verschollen. Sie will trotzdem sein Kind bekommen. Er soll sich melden wenn er will. Sie verlässt ihn. (c.) STRASSE Cristina redet mit dem Gärtner, der den Unfall ihrer Familie bezeugt hat. Er berichtet ihr. Sie geht zum RESTAURANT in dem sie zuletzt gegessen haben (in #2), und zur KREUZUNG, wo das Unglück geschah. ZU HAUSE hört sie die letzte Anrufbeantworter-Nachricht. Immer wieder.
84	01:39:21	D	Jack	MOTEL. Jack raucht und trinkt. Er nimmt ein Messer, erhitzt es und zerstört damit sein Kreuztattoo.

85	01:40:45	C,D	Cristina, Paul	CRISTINAS HAUS. Sie nimmt Drogen. Paul sieht es kommt aber zu spät, um sie zu hindern. Etwas später: sie sagt sie müssten Jack töten. Er versucht, sie zu beruhigen. Aber sie verliert die Beherrschung. Sie trauert.
86	01:44:06	D	Paul, Jack	STEPPE. Paul bewirft Jack. Schießt neben ihn. Er hält ihm Vortrag über seine Tat. Jack bricht zusammen. Paul geht, behält Waffe in der Hand, torkelt und atmet schwer(# 51). Er muss sich übergeben.
87	01:45:15	E	Cristina, Krankenschwester	KRANKENHAUS 2. Die Transfusion mit Cristinas Blut konnte nicht verwendet werden, da illegale Substanzen darin gefunden wurden. Die Krankenschwester macht Cristina darauf aufmerksam, dass sie in ihrem Zustand besser auf sich achten sollte. Sie sei schwanger. Cristina weint.
88	01:46:09	D	Cristina, Paul	MOTEL/BADEZIMMER. Cristina (Ende von #6). Sie geht hinaus, sieht Paul AM LEEREN POOL sitzen. Sie geht zu ihm, sieht, dass er eine Waffe in den Händen liegen hat. Fragt ihn ob er ihn umgebracht hat. Paul nickt (lügt). Er steht auf. Cristina überprüft die Kugeln in der Waffe. HOTEL-ZIMMER Paul jauchzt und hustet. Cristina entschuldigt sich. Sie sagen sich, dass sie sich lieben.
89	01:48:20	D,E	(a.) Jack, Cristina, Paul (b.) Cristina, Paul (c.) Paul	(a.)MOTEL. Jack schleicht an den Zimmern vorbei. Cristina hört etwas an der Tür, steht auf um nachzusehen. Als Paul die Tür öffnen will, tritt Jack sie ein. Er fordert Paul auf ihn zu töten. Hält sich die Waffe in Pauls Hand an seine Kehle (Ton aus; Rauschen). Sie kämpfen kurz. Paul geht zu Boden, Cristina schlägt auf Jack ein. Ein Schuss ertönt (Ton wieder an): Paul hat sich selbst in die Brust geschossen. Cristina geht zu ihm. Hält ihn. Auch Jack richtet sich auf. Cristina schreit er solle einen Krankenwagen rufen. (b.) AUTO. Paul in Cristinas Armen. (c.) Vögel, Paul im KRANKENHAUS2. Krankenbett. An Schläuchen ähnlich wie #5.
90	01:51:42	A	(a.) Michael, Laura und Cathy (b.) Jack (c.) Cristina, ihre Freundin	(a.) Michael und Cristinas Töchter verlassen das Restaurant; (b.) Jack winkt Brown und steigt in Truck; (c.) SCHWIMMBAD. Cristinas Freundin im Becken ruft ihr hinterher (Ton aus) und zeigt ihr den Mittelfinger. Cristina lacht, schüttelt den Kopf.
91	01:52:08	E	Cristina, Jack	KRANKENHAUS 2. Wartezimmer, Cristina schaut hinaus. Jack stellt sich neben sie. Sie schauen sich an.
92	01:52:31	F	(a.) Jack, Marianne (b.) Cristina	(a.) Jack sitzt auf Treppe vor seinem Haus und raucht. Er geht hinein, sieht seine Frau, (vermutlich geht er dann zum Kinderzimmer um seine Kinder zu sehen, wird aber nicht klar – Annahme wegen der Schnittfolge zu (b.)); (b.) Cristina geht ins Kinderzimmer. Sitzt auf Kinderbett. Sie hat einen sichtbaren Bauch.
93	01:53:02	E	Paul	KRANKENHAUS 2. Paul stirbt.
94	01:53:27	?	-	Abgedeckter leerer Motelpool. Es schneit.

11.2 ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND - Protokoll

Erklärung der Abkürzungen.⁹⁹

Einstellungsgrößen:

bcu = big close up/ Detailaufnahme
 cu = close up/ Großaufnahme
 mcu = medium close up/ Halbnahe Einstellung
 mls = medium long shot/ Halbtotale
 ls = long shot/Totale

Kamerabewegung:

B = Bewegung: nicht genau definierbar, in diesem Fall meist Handkamerabewegung
 F = Fahrt
 S = Schwenk; Schwenks werden genauer durch Richtung definiert:
 Sl = Schwenk nach Links
 Sr = Schwenk nach Rechts
 S(l/r)o = Schwenk nach (links/rechts) Oben
 S(l/r)u = Schwenk nach (links/rechts) Unten

Perspektiven:

POV = Point of View: Kameraperspektive aus der Sicht der Figur
 OTS = Over the Shoulder Shot

Kamerawinkel:

VP = Vogelperspektive
 FP = Froschperspektive
 as = Aufsicht – die Kamera blickt von oben auf das Objekt; Winkelstärke beginnt mit einer leichten Aufsicht als as1; je höher die Zahl, desto stärker ist die Aufsicht
 us = Untersicht – die Kamera blickt von unten auf das Objekt; Winkelstärke beginnt mit einer leichten Untersicht als us1; je höher die Zahl, desto stärker die Untersicht

Ebene	#	Position	Länge	Einst. Größe	Kamerabewegung	Kamerawinkel	Handlung (Stichworte)	Ton on/off, Musik
-1a	1	00:55:26	3 Sek.	cu	Sr	us1	Wald, Joel blickt wirt, Haare sind zerzaust, er trägt einen Morgenmantel	<i>Laubrascheln</i> ; JOEL: „Clem?“; Vogelgezwitscher
	2	00:55:29	2 Sek.	mls	Sl	us2	Kameraschwenk, Wald	JOEL (off): „They're erasing you!“; <i>Vogelgezwitscher</i>
	3	00:55:31	6 Sek.	cu	Sl	us1	Joel, suchend; Clementine, mit knalltoten Haaren, springt plötzlich Laub aufwerfend vor ihm auf	<i>Laubrascheln</i> ; CLEMENTINE: „I'm here!“ JOEL(erschrickt):“Ah! Clem – focus! I hired them. O.k.? I'm sorry, I'm

⁹⁹ angewandte Bezeichnungen nach Kuchenbuch, *Filmanalyse*, S. 44 ff.

									so stupid!“
	4	00:55:37	4 Sek.	mcu	Sr	us2	Clementine, stapft durch den Wald		CLEMENTINE: „Sweetie calm down - enjoy the scenery.“ JOEL (off): „I need it to stop“
	5	00:55:41	3 Sek.	mcu → cu	Sr	as1 → n	Joel, geht nach rechts		JOEL: „before I wake up and don't know you anymore“
	6	00:55:44	1 Sek.	mls (Cl.)/cu (Jo.)	-	us1	Joel, setzt sich zu Clementine auf einen Baumstamm		<i>Rascheln</i>
	7	00:55:45	2 Sek.	mcu	Sr	as1	Joel		CLEMENTINE (off): „O.k., well, y'know, just“
	8	00:55:47	3 Sek.	mls (Cl.)/cu (Jo.)	-	us1/n	Clementine und Joel, auf Baumstamm		CLEMENTINE: „tell them to cancel it then.“ JOEL: „What the hell are you talking about?“
	9	00:55:50	2 Sek.	mcu	-	as1	Joel		JOEL: „I can't cancel it, I'm asleep.“
	10	00:55:52	2 Sek.	mls (Cl.)/cu (Jo.)	-	us1	Clementine wedelt mit den Händen vor Joels Gesicht		CLEMENTINE (laut): „Wake yourself“
	11	00:55:54	11 Sek.	mcu → cu → bcu → cu	Slu	as1 → as5	Joel legt sich auf den Waldboden, öffnet sich mit den Fingern die Augenlider weit und bewegt die Augen		CLEMENTINE: „up.“ JOEL: „O.k., great, you want me to wake...? O.k. Great, alright, o.k., here we go. Will this make you happy if I try?“ CLEMENTINE (off): „Yeah!“ JOEL: „I'll try really hard. Here we go. That was a great idea. Here. O.k.“
	12	00:56:05	1 Sek.	mcu	-	us5/FP	Clementine schaut genervt		JOEL (off): „Well...“
	13	00:56:06	2 Sek.	cu	-	as5/V P	Joel, wie 11, bewegt Augen		JOEL: „that's working like Gangbusters.“
0	14	00:56:08	4 Sek.	cu	-	as2	Joel liegt im Schlafanzug in seinem Bett, den Helm auf dem Kopf, er öffnet die Augen		MARY (off, lachend): „That – ow.“ STAN (off): „Oh my goodness.“ MARY (off, quietscht): „...tickles me“ STAN (off): „Oh my god, what is that?“
	15	00:56:12	3 Sek.	mls	B	us5 (POV Joel)	Joels POV, verschwommen, dann schärfer, Blick in den Raum		STAN (off): „Jesus Christ!“ MARY (off, lacht): „Oh my god.“ STAN (off): „What the..?“ MARY (off, ruft): „It's a

								birthmark!“
-1a	16	00:56:15	9 Sek.	cu	-	as5/ VP	Joel schüttelt sich	JOEL: „It did work. For a second. But I couldn't...“ CLEMENTINE (off): „See!“ JOEL: „... I couldn't move!“
	17	00:56:24	8 Sek.	msc → ls → msc (Cl.) / cu (Jo.)	St; Sru; So	us3 → as1 → us2	Joel und Clementine diskutieren	CLEMENTINE: „Ugh, well – isn't that just one of Joel's self-fulfilling prophecies? It's more important to prove me wrong than to actually...“ JOEL: „I don't want to discuss this right now, o.k.!“
	18	00:56:32	9 Sek.	ms(Cl.) / cu (Jo.)	B	us1	Joel und Clementine, er wirft mit Laub, beide sind genervt	CLEMENTINE: „Fine! - Then what? - I'm listening!“ JOEL: „I don't know – you“
	19	00:56:41	7 Sek.	ms(Cl.) / cu (Jo.)	B	us1	Joel und Clementine diskutieren, Clementine wedelt mit den Händen	JOEL: „erased me! That's why I'm here. That's why I do this – in the first place – you!“ CLEMENTINE: „I'm sorry!“ JOEL: „You!“ CLEMENTINE: „You know me, I'm impulsive!“
	20	00:56:48	6 Sek.	ms(Cl.) / cu (Jo.)	B	us1	Joel und Clementine, er hält inne, sie sehen sich an	<i>Vogelgezwitscher</i> ; JOEL(<i>seufzt</i>): „That's what I love about you!“
	21	00:56:54	3 Sek.	ms(Cl.) / mcu (Jo.)	Sl	us2	Joel und Clementine, er lehnt sich zu ihr, küsst sie, und schmeißt dabei von oben Laub auf ihre Köpfe	<i>Laubrascheln und Vogelgezwitscher dann Computergeräusch (Piepsen)</i>
-1b	22	00:56:57	6 Sek.	ms	Slo	n → us2	Wohnzimmer, Schwenk von Puppen auf ein Fenster, es regnet draußen	<i>Regen (off → on)</i> ; CLEMENTINE(off): „Joel!“ JOEL(off): „Hm?“ CLEMENTINE (off): „I have another solution for this problem.“
	23	00:57:03	3 Sek.	ms	B	as1	Joel und Clementine sitzen auf dem Sofa	<i>Regen(off)</i> ; CLEMENTINE: „This is a memory of me. The way you wanted to“
	24	00:57:06	2 Sek.	bcu	B	as4	Joels POV? Zwischen Clementines Schenkel	<i>Regen(off)</i> ; CLEMENTINE(off): „have sex on the couch after you“
	25	00:57:08	4 Sek.	mls	B	as2	Joel und Clementine, er tut irritiert, Clementine gestikuliert	<i>Regen(off)</i> ; CLEMENTINE: „looked down on my crotch“ JOEL: „What?“

									CLEMENTINE: „Joel! The eraser-guys are coming here.“
	26	00:57:12	7 Sek.	ms	B	as1	Clementine klopft mit der Handfläche zweimal auf sein Bein		<i>Regen(off)</i> ; CLEMENTINE: „What if you take me somewhere else? Somewhere where I don't belong – and we hide there 'till morning?“
	27	00:57:19	5 Sek.	mls	B	as2	Clementine und Joel, sie schaut ihn an und reibt sich die Hände, er blickt nachdenklich		<i>Regen(off)</i> ; Händereiben
	28	00:57:24	9 Sek.	ms	B; Sl	as1	Joel und Clementine, erlehnt den Kopf zurück		<i>Regen(off)</i> ; JOEL (<i>seufzt</i>): „I can't remember anything without you.“ CLEMENTINE(<i>seufzt</i>): „ts – that's very sweet, but try, o.k.“ JOEL: „O.k.“; Gesang Off, KINDERSTIMME(off): „Row, row“
-2a	29	00:57:33	4 Sek.	cu → mcu/m s	So; B	as2	Wiese, ein Kind (der kleine Joel, zu sehen sind nur seine gelben Gummistiefel) hüpf durch matschige Pfützen		<i>Regen, Klavier(off) und Kindergesang(off)</i> : „row the boat gently down the stream“
-1b	30	00:57:37	9 Sek.	mls	B	as2	Wohnzimmer, Joel und Clementine auf dem Sofa, er singt. Clementine stimmt mit ein		<i>Klavier(off), KINDERGESANG(off)</i> : „merrily, merrily...“ JOEL(singt): „Row row row your boat, gently down the stream“ JOEL UND CLEMENTINE: „merrily, merrily..“; KINDERGESANG im Hintergrund singt inzwischen weiter: „Row row row the boat gently down the“
-2a	31	00:57:46	4 Sek.	ms	B	n	Haus von außen, Joel als Kind, er steht am Fenster und schaut nach draußen auf sein darunter stehendes Fahrrad, er singt. Es regnet.		<i>Regen, Klavier(off)</i> ; KLEIN JOEL(singt): „stream. merrily, merrily, merrily..“
-1b	32	00:57:50	3 Sek.	ms	B	as2	Wohnzimmer, Joel und Clementine auf dem Sofa, sie singen, im Zimmer fängt es an zu regnen		<i>Regen(off), Klavier(off)</i> ; JOEL und CLEMENTINE (singen): „...merrily, merrily, merrily“, <i>Regen</i>
	33	00:57:53	3 Sek.	ls	B	as1	Es regnet im Wohn-		<i>Regen, Klavier(off), Kin-</i>

							zimmer, Clementine hält sich ein aufgeschlagenes Buch über den Kopf, sie und Joel singen weiter, Clementine ist perplex, Joel erfreut	dergesang KLEIN JOEL(off): „Row row row the boat gently down“
	34	00:57:56	5 Sek.	mcu	Sr	as1	Schwenk im Wohnzimmer, von Joel und Clementine über den Couchtisch auf ein Fahrrad, das im Raum steht	<i>Regen, Klavier(off) und Kindergesang(off): „the stream...“</i> CLEMENTINE: „It's working!“ -(off): „You're a genius!“
-2a	35	00:58:01	2 Sek.	mcu	B	as1	der kleine Joel wischt Regen vom Sitz seines Kinderfahrrads	<i>Regen, Klavier(off)</i>
-1b	36	00:58:03	1 Sek.	cu	Sro	as1	Joel steht auf	<i>Regen, Klavier(off); JOEL lacht</i>
	37	00:58:04	2 Sek.	mls(Jo.)/ls(Cl.)	Sr	as1/as2	Joel läuft vom Sofa unter einen Tisch mit gewellter Plastikplatte	<i>Regen, Klavier(off)</i>
-2a	38	00:58:06	1,5 Sek.	cu/mls (viel Umgebung)	B	us3	der kleine Joel rennt unter ein einen Welldachvorsprung	<i>Regen, Klavier(off); KEIN JOEL (singt leise): „...down the stream...“</i>
-1b	39	00:58:08	2 Sek.	mls	B	as2	Joel krabbelt weiter unter den Tisch und schaut darunter hervor	<i>Regen, Klavier(off)</i>
-2a	40	00:58:10	3 Sek.	bcu	B	us3	der kleine Joel fängt mit seiner Zunge Regentropfen	<i>Regen, Klavier(off)</i>
	41	00:58:13	3 Sek.	cu	Sr	us3	der kleine Joel hält den Arm unter den Regen	<i>Regen, Klavier(off)</i>
-1b	42	00:58:16	2 Sek.	mls	B	as1	Joel hält seinen Arm unter dem Tisch hervor und fängt den Zimmerregen mit der Hand	<i>Regen, Klavier(off)</i>
-2a	43	00:58:18	1 Sek.	mcu	Sr	us2	der kleine Joel rennt von unter dem Dach weg	<i>Regen, Klavier(off); KLEIN JOEL lacht</i>
-2b	44	00:58:19	2 Sek.	mls	Slu	us2	Küche, der kleine Joel im Schlafanzug krabbelt unter den Küchentisch	<i>Regen, Klavier(off), Tapsen (kleine Schritte)</i>
-1b	45	00:58:21	2 Sek.	ls	B (leichter SI)	as1	Wellplattentisch im Wohnzimmer steht nun ohne Joel im Regen	<i>Regen, Klavier(off); CLEMENTINE(off): „Joel?“</i>
	46	00:58:23	2 Sek.	mcu	B	as2	Wohnzimmer, Sofa, Clementine hat noch immer das Buch auf dem Kopf, sie deckt sich zu und schaut besorgt	<i>Regen, Klavier(off); CLEMENTINE: „Joel?“</i>

-2b / -1b	47	00:58:25	3 Sek.	mls	B	as4	Küche, Joel im Kinder- schlafanzug spielt unter dem Tisch	<i>Regen, Klavier(off);</i> CLEMENTINE (off): „Where did you go?“
-1b	48	00:58:28	2 Sek.	cu	B	us1	Wohnzimmer, Clemen- tine ruft	<i>Regen, Klavier(off);</i> CLEMENTINE: „I'm sup- posed to come too!“
-2b	49	00:58:30	9 Sek.	ls	B; Su	as1	Joel als kleiner Joel verkleidet, spielt unter dem Tisch, macht er- stauntes Gesicht	<i>Klavier geht über in ko- mödiantische Musik (off),</i> <i>Ticken(off);</i> JOELS MUTTER(off): „Listen, I'm just going to get the salad bowl – can you stirr the soup and can you keep an eye on Joel?“ CLEMENTINE(off): „Sure! - He just likes to be near me.“ JOELS MUTTER(off): „Of Course, absolutely.“ JOEL: „Clem.“ CLEMENTINE(off): „It worked!“
	50	00:58:39	3 Sek.	mcu	B	us2	Küche, Clementine in 60er/70er Jahre Kleid und mit Zigarette in der Hand schaut an sich herunter	<i>Musik (off), Ticken(off)</i> <i>fortg.;</i> CLEMENTINE: „Oh my god! Look at this. Wow!“
	51	00:58:42	2 Sek.	ls	B	as1	Joel spielt noch immer unter dem Tisch	<i>Musik (off), Ticken(off)</i> <i>fortg.;</i> CLEMENTINE (off): „It worked! Look at -“
	52	00:58:44	3 Sek.	ms	B	us2, POV Joel	Joels Blickpunkt von unter dem Tisch auf Clementine, die immer noch bewundernd auf ihr Kleid schaut	<i>Musik (off), Ticken(off)</i> <i>fortg.;</i> CLEMENTINE: „Look at this dress man! Oh my god“
	53	00:58:47	3 Sek.	ls(Jo.)/ cu(Cl.)	B	as3, OTS Clemen- tine	Joel schaut Clementine von unterm Tisch an, Blick über die Schulter von Clementine	<i>Musik (off), Ticken(off)</i> <i>fortg.;</i> CLEMENTINE: „I love it, I wish I could take it with me.“
	54	00:58:50	3 Sek.	ms	B	us2, POV Joel	Clementine	<i>Musik (off), Ticken(off)</i> <i>fortg.;</i> CLEMENTINE: „Who am I?“ JOEL: “Mrs. Hamlyn.”
	55	00:58:53	3 Sek.	ls/mcu	B	as3; OTS Clemen- tine	auf Joel	<i>Musik (off), Ticken(off)</i> <i>fortg.;</i> CLEMENTINE: “Right, Mrs. Hamlyn” JOEL: “I must be about four.”
	56	00:58:56	1 Sek.	ls	B	as1	Joel verzieht sich unter dem Tisch	<i>Musik (off), Ticken(off)</i> <i>fortg.;</i> JOEL: „Oh my gosh!“

57	00:58:57	2 Sek.	ms	B	us2, POV Joel	Joels Mutter kommt zurück in die Küche	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> JOELS MUTTER: „Found the salad bowl! So I'm serving salad“
58	00:58:59	5 Sek.	mcu/m s	Sl	n	Joels Mutter geht durch die Küche, schaut unter dem Tisch nach dem kleinen Joel, Clementine, einen Aschenbecher haltend, ist immer noch perplex im Vordergrund	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> JOELS MUTTER: „and string beans – is he o.k., hey honey are you alright?“ CLEMENTINE: „Oh god!“ JOELS MUTTER: „Honestly I feel like“
59	00:59:04	3 Sek.	mls(Jo.) /bcu (Schuhe)	B	as2	Joel als kleiner Joel unter dem Tisch, man sieht die Schuhe der beiden Frauen	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> JOELS MUTTER (off): „I could clean up all day! Listen, would you“
60	00:59:07	2 Sek.	cu/ms	Sl	us1	Clementine bewundert die Küche, Joels Mutter im Hintergrund	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> JOELS MUTTER: „hate me if I asked you to clean some string beans?“ CLEMENTINE: „No, not at all.“
61	00:59:09	3 Sek.	cu	B	us3	Clementine blickt um sich	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> CLEMENTINE: „My god, I love this kitchen!“ JOELS MUTTER (off): „Thank you“
62	00:59:12	3 Sek.	ms	Sr	as1	Joel als kleiner Joel kommt unter dem Tisch hervor (hinten)	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> JOELS MUTTER(off): „so much!“ JOEL (flüstert): „She's not looking at me.“
63	00:59:15	6 Sek.	mls	B	us1	Clementine lacht, Joel ist nervös, seine Mutter kommt und geht, Joel krabbelt schließlich wieder unter den Tisch	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> CLEMENTINE lacht; JOEL: „She's busy. She's not looking at me. No one ever looks at me. I want my mommy!“
64	00:59:21	2 Sek.	ls	B	as1	Joel unter dem Tisch, traurig	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> CLEMENTINE (off): „Oh Baby Joel! Hey“
65	00:59:23	4 Sek.	ms/ls	B	n	Joel, unterm Tisch, hampelt kindisch und verzweifelt herum, Clementine schaut nach ihm	<i>Musik(off), Ticken(off) fortg.;</i> CLEMENTINE: „Joely! Joely.“ JOELS MUTTER (off): „Is everything under there

								o.k.?“ CLEMENTINE: „Mhm, he's fine!“
66	00:59:27	2 Sek.	cu	B	us2	POV Joel, Clementine drückt sich an den Tisch		<i>Musik(off), Ticken(off) fortg.;</i> CLEMENTINE: „You know – do you have something to drink?“
67	00:59:29	2 Sek.	mls	Sro	us2	Joel kommt wieder unterm Tisch hervor		<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> JOELS MUTTER (off): „Would you drink a cocktail at this hour? I mean – I know it's not five...“ CLEMENTINE: „I would die“
68	00:59:31	5 Sek.	ms/ls	B	n	Joels Mutter geht wieder aus der Küche, Joel versucht den Henkel vom großen Kühlschrank (Gefrierfach) zu erreichen		<i>Musik (off), Ticken (off) fortg.;</i> CLEMENTINE: „a Vodka.“ JOELS MUTTER: „Oh hang on, let me check if I have any.“ CLEMENTINE: „O.k.! I'm just gonna wait right here. - Joel!“ JOEL macht angestrengte Geräusche
69	00:59:36	2 Sek.	mcu	B	us1	Joel versucht weiter ihn zu erreichen		<i>Musik (off), Ticken (off) fortg.;</i> JOEL: „Ahhh“ CLEMENTINE(off): „Hey! No! Sweetie! Joely“
70	00:59:38	8 Sek.	mls	B	as1	Joel hängt am Kühlschrank, ist beleidigt		<i>Musik (off)., Ticken (off) fortg.;</i> CLEMENTINE (off): „no! Your mother wants me to mind you! Get back under the table!“ JOEL versucht ice cream zu sagen: „S'cream“ CLEMENTINE (off): „No. Not until after – you know, you had your – dinner.“
71	00:59:46	4 Sek.	ls	Su	us1 → as1	Joel krabbelt zurück unter den Tisch, streckt die Zunge raus		<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> CLEMENTINE (off): „Joel! Grow up!“
72	00:59:50	3 Sek.	ms/ls	Su	us1	Clementine kniet sich zu Joel (off) hinunter		<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> JOEL (off): „Don't make me Clem. Oh my god.“ (er weint) CLEMENTINE: „No, I'm

								here!“
	73	00:59:53	2 Sek.	cu	B	us2, Joels POV	Clementine	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> CLEMENTINE: „This is sort of warped!“ JOEL (off): „I'm scared!“
	74	00:59:55	5 Sek.	ls/mls	B	n	Joel liegt auf dem Bauch, die Beine von sich gestreckt und plärrt Clementine kniet neben dem Tisch	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> JOEL weint: „I want my mommy!“ CLEMENTINE: „Don't cry Baby Joel! Baby Joel, it's o.k.!“
	75	01:00:00	2 Sek.	cu	B	us2, Joels POV	Clementine wird wütend	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> CLEMENTINE: „Joel! Joely! Joel!“
	76	01:00:02	3 Sek.	mls	B	as1	Joel weint weiter auf dem Küchenboden, drückt Spielzeug an sich	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> CLEMENTINE(off): „Stop it! Look, I think it's working. Look, we're hidden. Joel, look!“
	77	01:00:05	3 Sek.	ls/mls	B	n	Clementine steht auf und drückt die Zigarette aus	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> CLEMENTINE: „Hey honey, look!“
	78	01:00:08	6 Sek.	cu → mls	B	us2	Clementine schaut herunter zu Joel, geht ein paar Schritte zurück, dreht sich kurz prüfend zur Tür und zieht ihren Rock hoch	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> CLEMENTINE: „Wait there – my crotch is still there!“
	79	01:00:14	4 Sek.	mls	B	as2	Joel, angewidert	<i>Musik (off), Ticken(off) fortg.;</i> CLEMENTINE (off): „Just like you remembered it!“ JOEL(angewidert): „Yuck!“
0	80	01:00:18	2 Sek.	ms	B	n	Joels Schlafzimmer, Stan und Mary kuscheln nackt, nur mit einer Decke zugedeckt auf Joels Sessel, Stan horcht auf	<i>Störgeräusch Computer (off)</i>
	81	01:00:20	6 Sek.	mcu	B	as1	Stan schreckt auf, steht auf	<i>Störgeräusch Computer (off);</i> STAN: „It stopped!“ MARY: „What?“ STAN: „It stopped“
	82	01:00:26	7 Sek.	mls → ms	B	as2	Joels Tisch ist mit technischem Equipment vollgestellt, Stan zieht sich seine Unterhose an und blickt auf	STAN: „erasing. O.k. - Shit. This is terrible!“; <i>Klacken d. Tastatur</i>

							den Monitor, er setzt sich an den Tisch und gibt etwas in die Tastatur ein	
83	01:00:33	6 Sek.	cu → mcu	Sl	us1	Stan drückt Tasten, steht auf	<i>Tastatur</i> ; STAN: „He's off the map“ MARY (off): „Where?“ STAN (panisch): „What do you mean where? I don't know where!“	

In den Einstellungen 84 bis 130 dieses Protokolls realisieren Stan und Mary panisch, dass der Prozess unterbrochen wurde. Sie haben Joel verloren und beschließen Howard zu Hilfe zu rufen. Sie klingeln ihn mitten in der Nacht aus dem Bett. Stan möchte, dass Mary geht. Doch Mary will unbedingt bleiben, obwohl sie Angst davor hat, dass ihr Chef sie drogenberauscht (die beiden hatten zuvor einen Joint geraucht) sieht. In Windeseile versuchen die beiden Joels Wohnung, welche sie durch ihre Privatparty verwüstet hatten, wieder in Ordnung zu bringen.

0	131	01:03:50	2 Sek.	ms (Ma. & St.) /mls (Jo.)	Sl	as1	Mary hüpf von Joels Bett. Joel weiter regungslos. Mary scheucht Stan.	MARY: „Move! Move! Come on, let's go!“
	132	01:03:52	1 Sek.	mls → cu (OTS Mary im Spiegel)	Sl	as1	Joel weiter regungslos. Mary räumt auf. Stan setzt sich an den Computer.	<i>Rascheln</i>
	133	01:03:53	4 Sek.	mls	Sr	as1 → n	Mary bringt etwas in Joels Küche. Sie geht zum Spiegel und fährt sich übers Gesicht.	MARY: „I'm still stoned“ (seufzt)
	134	01:03:57	2 Sek.	mls	B	as1	Mary dreht sich um und zeigt mit dem Finger (auf Stan, nicht im Bild)	MARY: „Those eye drops you gave me didn't do shit!“; sie lacht
	135	01:03:59	6 Sek.	cu	B	as1	Stan gibt etwas auf Tastatur ein. Er steht auf, richtet sich die Haare. Mary, im Hintergrund, richtet sich ebenfalls und geht zur Tür.	<i>Es klingelt</i> ; STAN (sich bereit machend): „Cool! Cool!“
	136	01:04:05	7 Sek.	ls/mls (Ma.)/ mcu (St.)	B; Sr	us1	Mary öffnet die Tür. Howard kommt herein und ist erstaunt, Mary zu sehen. Er wirft einen fragenden Blick in Stans (off) Richtung bevor er sie grüßt. Er wendet sich aber direkt von ihr ab, geht an ihr vorbei.	HOWARD: „Hello Mary. What are you doing here?“ STAN (off): „Uh. Hi Howard – she -“

137	01:04:12	3 Sek.	cu (Ma.)/ mcu (St.)	Sr	us1	Howard geht ins Zimmer. Mary schließt die Tür. Stan erklärt.	STAN: „she's just here to help out.“; <i>Tür schließt</i> ; MARY(nervös): „I - I wanted to understand as much“
138	01:04:15	6 Sek.	cu	B	us1	Mary geht zu Stan, dieser weicht zurück	MARY(nervös): „as I could about the procedure as possible. I - I think it's important for my job to understand the inner workings of the“
139	01:04:21	2 Sek.	mls	B	us1	Howard (hört zu)	MARY(off, nervös): „work that we do. Well“
140	01:04:23	6 Sek.	cu	B	us1	Mary zeigt auf sich, erklärt	MARY(nervös): „not that I do, but the work that is done by people where I also work. The work of my colleagues. You know?“
141	01:04:29	6 Sek.	cu	Sr	us1	Howard (Mary ignorierend) geht an Stan und Mary vorbei	HOWARD: „Alright. Well, let's see if we can get to the bottom of this, shall we?“
142	01:04:35	4 Sek.	cu	B	us1	Howard, Mary und Stan, Howard tippt etwas auf der Tastatur	STAN: „Uh, yeah - uhm.“; <i>Tippen, Piepsen</i>
143	01:04:39	2 Sek.	cu	B	us2	Stan und Howard	HOWARD: „That's odd!“ STAN: „I already tried that.“
144	01:04:41	4 Sek.	cu	Sr	us1	Stan, Schwenk auf Howard (welcher ihn ansieht)	HOWARD (off): „You tried going through the C-gate?“ STAN (off, vorlaut): „Yeah, of course!“
145	01:04:45	2 Sek.	cu	B	us2	Stan	STAN: „I mean: yes!“
146	01:04:47	2 Sek.	cu	B	us1	Howard nickt, wendet sich wieder in Richtung Monitor, tippt auf der Tastatur	HOWARD: „Yeah.“; <i>Tippen</i>
147	01:04:49	4 Sek.	ms	B; Sr	n	Stan, Mary und Howard, Howard richtet sich auf und geht...	STAN <i>räuspert sich</i> ; HOWARD: „Alright. Well.“
148	01:04:53	6 Sek.	ms/ mls	B	n	... zu seiner Tasche, öffnet sie, Stan geht zum Tisch und um ihn herum zu Joels Bett	<i>Klettverschlussöffnen Tasche</i> ; STAN: „You wanna get linked off?“ HOWARD: „Yeah.“ STAN: „Alright.“
149	01:04:59	3 Sek.	cu	So; B	as3	Stan, sie bauen einen Laptop am Fuß von Joels Bett auf	STAN: „I ran the utility programs and I - I had“
150	01:05:02	4 Sek.	mls	B	as1	Stan und Howard arbeiten, Mary geht (bzw. hampelt) aus	STAN: „nothing there. So I checked all the memories against the printed logs“

							dem Raum	
	151	01:05:06	5 Sek.	mcu → ms	Sl	n	Stan und Howard arbeiten an der Verkabelung, Schwenk auf Mary, welche einen Stuhl für Howard herbringt	STAN: „and – and...“ MARY: „Here Howard. I got you a chair.“ HOWARD: „Oh, thank you.“ MARY: „There you go.“
	152	01:05:11	3 Sek.	mcu (St.)/ ms (Ho.)/ mls (Ma.)	B	as1	Howard setzt sich, Mary wirft ihre Haare zurück, setzt sich ebenfalls, Stan im Vordergrund	MARY: „You're welcome.“ <i>sie seufzt laut auf</i> HOWARD: „Uh... alright, there.“
	153	01:05:14	5 Sek.	bcu	Sro	as2 → n	Laptopbildschirm, Gehirnscan, Schwenk auf den bewusstlosen Joel	HOWARD(off): „I'm going through the entire memory – see if something comes up.“; <i>Taste</i>
-2c	154	01:05:19	3 Sek.	mls	B	us3	Joels Mutter steht am Spülbecken in der Küche	<i>Fließendes Wasser</i> ; JOELS MUTTER (singt): „Oh my darling, oh my darling“
	155	01:05:22	3 Sek.	cu	B	us2	Joels Mutter lacht	<i>Fließendes Wasser</i> ; JOELS MUTTER (singt): „oh my darling Clementine, you are...“; <i>Musik(off)</i>
	156	01:05:25	8 Sek.	mcu	B	as4; OTS Joels Mutter	Joel und Clementine werden im Spülbecken gebadet	<i>Fließendes Wasser</i> ; JOELS MUTTER <i>singt weiter</i> ; JOEL: „I love being bathed in the sink! Such a feeling of security!“ CLEMENTINE: „I've never seen you happier Baby Joel!“; JOEL <i>lacht und quietscht vergnügt</i>
0	157	01:05:33	4 Sek.	bcu	B	as2	Laptop, Howard, drückt eine Taste und das Bildschirmbild zoomt heran	HOWARD: „There it is! - I don't understand why“
	158	01:05:37	4 Sek.	mcu/m s	B	n	Stan und Howard arbeiten, Tastendrücken, Mary beobachtet	HOWARD: „it's off the map like that!“; <i>Taste</i> ; STAN: „What the heck was he doing there?“; <i>Taste, Computerpiepsen</i>
-2c	159	01:05:41	2 Sek.	ls	B	as5	Spülbecken, Joel zapzelt im Wasser, Clementine wird von unten weggezogen	<i>Wasser, Luftschnappen</i>
	160	01:05:43	2 Sek.	cu	B	us5, Joels POV	Joels Mutter, verschwommen, durch Wasser	<i>Wasser, Luftschnappen</i>
0	161	01:05:45	2 Sek.	bcu	B	n	Howard schaut auf	<i>Husten</i>
	162	01:05:47	3 Sek.	ms	B	as5	Joel in seinem Bett, er	JOEL <i>hustet</i>

							hustet	
	163	01:05:50	1 Sek.	bcu	B	as5	Joel, Bett, er öffnet die Augen, atmet panisch	<i>Musik Spieluhr-artig(off);</i> HOWARD: „His eyes are open.“
	164	01:05:51	4 Sek.	mcu	B	us5	Howard, Mary und Stan schauen nach ihm	<i>Musik (off) fortg.;</i> HOWARD: „Has this happened before with him?“
	165	01:05:55	3 Sek.	bcu	B	as5	Joel, die Augen starr geöffnet	<i>Musik (off);</i> STAN (off): „No...“
	166	01:05:58	7 Sek.	mcu	B	us5	Howard holt eine Spritze, nimmt die Schutzhülse ab und klopft sie	<i>Musik (off);</i> HOWARD: „Oh, this is not good! - I have to give him this.“
	167	01:06:05	3 Sek.	bcu	B	as5	Joels Augen werden feucht	<i>Musik (off) fortg.</i>
	168	01:06:08	10 Sek.	mcu	B	us5	Howard gibt Joel die Spritze, das Bild verschwimmt	<i>Musik (off) fortg.</i>
	169	01:06:18	3 Sek.	bcu	B	as5	Joel, noch immer mit geöffneten Augen, läuft eine Träne aus dem Augenwinkel	<i>Musik (off) fortg., endet</i>
-1b	170	01:06:21	3 Sek.	ls	B	as5	Spülbecken, Joel zap-pelt	<i>Wasser</i>
-1c	171	01:06:24	7 Sek.	mcu	Sl	n	Autokino, Wagen, Joel, völlig durchnässt, schnappt nach Luft, der Film spiegelt sich auf der Windschutzscheibe, Schwenk auf Clementine, die, eine Weinflasche in der Hand, den Film selbst synchronisiert, sie schauen sich an	JOEL <i>schnappt nach Luft</i> CLEMENTINE (leicht künstlich verzerrte Stimme): „Can't you see – I love you Antoine!“
0	172	01:06:31	8 Sek.	cu → ms	Sro	as2 → n	Joels Wohnung, Schwenk vom Laptop auf den nun wieder ruhig schlafenden Joel	HOWARD (off): „O.k., we're back in.“ MARY(off): „Wow. That was beautiful to watch Howard – like a surgeon“
	173	01:06:39	2 Sek.	ms	B	as1	Mary sitzt auf der Bettkante	MARY: „or a concert pianist or something.“
	174	01:06:41	3 Sek.	ls	B	as1	Howard, zögert	HOWARD: „Thank you Mary.“
	175	01:06:44	4 Sek.	ms	B	n	Stan, tippt	STAN: „Uhm, Howard, you should get some sleep. I – I think I'll be fine now!“
-1c	176	01:06:48	3 Sek.	vls	B	us1	Autokino, man sieht, dass der Wagen jenseits der Abzäunung des Kinos steht, es läuft ein alter Film in	CLEMENTINE(off): „But can't you see – I love you“

							Schwarz-Weiß	
	177	01:06:51	4 Sek.	mcu	B	n	Clementine und Joel, der Film spiegelt sich in der Frontscheibe, sie erfinden ihren eigenen Filmtext	CLEMENTINE: „Antoine!“ JOEL (verstellte Stimme): „Hm, lucky me!“
	178	01:06:55	5 Sek.	ls	B	n, OTS Clementine und Joel	Clementine und Joel werfen sich spielend Luftküsse zu, sie küssen sich	JOEL (off, verstellte Stimme): „Lay one on me!“, Küssen
	179	01:07:00	2 Sek.	cu	B	as1	Clementine und Joel lösen sich vom Kuss, Joel greift nach der Flasche in Clementines Händen	JOEL (verstellte Stimme): „Don't call me Antoine.“
	180	01:07:02	13 Sek.	vls	B	us1	Leinwand und Zaun - - Leinwand verschwindet	JOEL (off, verstellte Stimme): „My name is Wally.“ CLEMENTINE (off): „Yes. I know. But who could ever love a man with a name like Wally?“ sie schreit auf „What was that? Hey.“ JOEL (off, verstellte Stimme): „Oh my god. There is people coming out of your butt!“ CLEMENTINE (off): „There is?“; <i>Instrumente (off)</i>
	181	01:07:15	1 Sek.	cu	B	as1	Es spiegelt sich nichts mehr in der Autoscheibe, Clementine lacht und verschwindet, Joel, verwirrt	<i>Instrumente (off), Wummern (off)</i>
0	182	01:07:16	1 Sek.	mcu	B	as1	Stan, tippt auf Tastatur	<i>Computerpiepsen, Störgeräusch (Knarren);</i> STAN: „Got it!“
-1c	183	01:07:17	4 Sek.	mcu	B	as1	Joel stürzt sich auf Clementines nun leeren Platz und hält sie plötzlich wieder in den Armen, er drückt sie zur Beifahrertür	<i>Einzelne Instrumente (off), Wummern (off);</i> JOEL: „Tangerine!“ CLEMENTINE (<i>lacht</i>): What are you - ??“ JOEL: „Come on, we gotta go!“ CLEMENTINE: „Why?“
	184	01:07:21	2 Sek.	ms	B	us1	Joel drückt Clementine aus dem Auto	<i>Störgeräusch(off), Faltgeräusche, Wummern(off), Instrumente(off);</i> JOEL: „Go on!“
	185	01:07:23	3 Sek.	mls	Sr	n	Joel und Clementine verlassen den Wagen. Der Wagen verschwindet. Die beiden begin-	<i>Geräusche und Musik (off) fortg., Klacken (ähnlich Schreibmaschinen-Tippen)</i>

							nen zu laufen, der Zaun verschwindet.	
0	186	01:07:26	2 Sek.	cu	B	as2	Stan, an Tastatur	<i>Musik(off) fortg.</i> ; STAN: „You can run but you can't hide!“
-1c	187	01:07:28	2 Sek.	ms	B	us2	Joel zieht Clementine, sie rennen, der Zaun verschwindet	<i>Geräusche (Klacken, off) und Musik(off) fortg.</i> ; JOEL: „Clem, come on!“
	188	01:07:30	5 Sek.	ms → ls	Sr	n	Zaun verschwindet weiter Stück für Stück hinter ihnen, Joel und Clementine laufen auf eine Straße, ein Truck bremsst dicht vor ihnen	<i>Geräusche (Klacken, off) und Musik (off) fortg.</i> ; JOEL: „There I am!“ Auto: Bremsen; JOEL (off, Gedankenkommentar): „... the truck!“
-1d	189	01:07:35	9 Sek.	cu → bcu	Sr	us1	(Plansequenz) Joel und Clementine sind in der Praxis von Lacuna, er zieht sie durch den Flur, in einem Sprechzimmer sitzt Howard, sein Gesicht ist fast unkenntlich verzerrt, auch Joel sitzt dort, ebenfalls mit verzerrtem Gesicht	<i>Fortgesetzt Musik(off), ändert sich, wird sanfter</i> ; JOEL: „Doc! - Please!“ HOWARD (off, verzerrt): „Uhm, let's begin“ (on): „by you telling me everything you remember...“; <i>Knarren</i>
0	190	01:07:44	8 Sek.	cu (St./ mls (Ho.)/ ls (Ma.)	B	as1	Stan überprüft Ausdrucke, Howard packt zusammen, Mary im Hintergrund	<i>sanftere Musik (off) fortg.</i> ; STAN: „That's strange – he's in a memory we've already erased.“ HOWARD: „Well, at least we know where he is and he's back on track, right?“
-1c	191	01:07:52	5 Sek.	mls	Sr, Sl, Sr	us1 → n	Vor Zaun, Joel	<i>sanftere Musik (off) fortg.</i> ; JOEL: „Come on Clem!“ STAN (off, Stimme leicht hallend): „He seems to have developed some kind of resistance to the procedure.“ CLEMENTINE: „I don't want to run anymore!“
	192	01:07:57	3 Sek.	mcu	B	us1	Joel dreht sich um	<i>zurück zu schrillerer Musik(off) von vor Einst. 144 und Streichern</i> ; JOEL: „Shit!“
-1e	193	01:08:00	12 Sek.	mls, ms, mcu, cu	F (rück.), Sr	n	Buchladen, Clementine steht lachend da, Joel läuft zu ihr, packt sie und zieht sie mit sich, hinter ihnen gehen die Lichter aus, sie rennen los	<i>Musik (off) fortg.</i> ; JOEL: „Clem, come on!“ CLEMENTINE: „Hide me somewhere deeper. Somewhere really buried. Hide me in your humiliation.“ JOEL (stoppt): „Humiliation!“ KINDERSTIMME (off, leicht hallend): „Come on you baby!“

								JOEL: „I'm sorry, o.k.“
	194	01:08:12	3 Sek.	ls	Sr	n	Clementine und Joel rennen weiter an Bücherregalen vorbei, sie scheinen einen geeigneten Gang zu suchen	Musik (off) fortg., Stimmengewirr: Kinderstimmen, Clementine und Joel (off)
	195	01:08:15	2 Sek.	ms	B&F	n	Wie 194, biegen in einen Gang	Musik (off) fortg., Stimmengewirr: Kinderstimmen, Clementine und Joel (off)
	196	01:08:17	1 Sek.	mls → mcu	B	n	Joel und Clementine rennen Gang entlang	Musik (off) fortg., Stimmengewirr: Kinderstimmen, Clementine und Joel (off)
	197	01:08:18	1 Sek.	ms → mls	Sr	n	Joel zieht Clementine weiter	Musik (off) fortg., Stimmengewirr: Kinderstimmen, Clementine und Joel (off)
	198	01:08:19	1 Sek.	ls	B	n	Clementine, wirft sich auf Joel	Musik (off) fortg., KINDERSTIMME (off): „You stink!“ CLEMENTINE (schreit): „Joel!“
	199	01:08:20	1 Sek.	cu → bcu	B	n	Wagen fährt auf Kamera zu, das Bild wird rot	Musik (off), schrill
	200	01:08:21	1 Sek.	cu	F	n	Clementine blickt ängstlich, Joel kneift die Augen zu	Musik (off), sehr schrill
0	201	01:08:22	1 Sek.	bcu	So	n	Monitorbild, Gehirns- can, verteilte Punkte verschwinden darauf	Streicher(off, langer Violin- nton); MARY (off): „Bye Howard!“ STAN (off): „Oh,“
	202	01:08:23	8 Sek.	cu(St.)/ mls (Ho. & Ma.)	B, Sr	n	Howard will eben aus der Tür (an der Mary steht), hält inne, Stan vorne, verzweifelt, Schwenk auf den Monitor	Streicher(off, langer Violin- nton); STAN: „wait, Howard! - He's disappeared again.“ HOWARD: „Oh dear...“ MARY (off): „I'm so sorry Howard!“

12 Bibliografie

- Aarseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- Ahl, Jennifer. *Eine Analyse der narrativen Struktur in Alejandro González Iñárritus Film 21 Gramm*. München: GRIN Verlag GmbH, 2007.
- Anderson, Paul. *Magnolia. The shooting script*. New York: Newmarket Press, 2000.
- Aristoteles, und Manfred Fuhrmann (Hg./Übers.). *Poetik. Griechisch/Deutsch*. Stuttgart: Philipp Reclam, 1994.
- Aronson, Linda. *The 21st-century Screenplay. A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films*. Los Angeles: Silman-James Press, 2010.
- Bildhauer, Katharina. *Drehbuch reloaded. Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2007.
- Biskind, Peter. *Sex, Lies & Pulp Fiction. Hinter den Kulissen des neuen amerikanischen Films*. Berlin: Rogner und Bernhard bei Zweitausendeins, 2005.
- Blank, Richard. *Drehbuch. Alles auf Anfang. Abschied von der klassischen Dramaturgie*. Berlin: Alexander, 2011.
- Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wis.: University of Wisconsin Press, 1985.
- . *The way Hollywood tells it. Story and style in modern movies*. Berkeley: University of California Press, 2006.
- Brooks, Kevin M. *Metalinear Cinematic Narrative. Theory, Process, and Tool*. Diss., Massachusetts Institute of Technology, School of Architecture and Planning, 1999.

Bühler, Philipp. *Filme der 2000er*. Köln: Taschen, 2011.

———. „Vergiss Mein Nicht! Eternal Sunshine Of The Spotless Mind“. In *Filme der 2000er*, S: 254–259. Köln: Taschen, 2011.

Büttner, Elisabeth. *Projektion, Montage, Politik. Die Praxis der Ideen von Jean-Luc Godard (Ici et ailleurs) und Gilles Deleuze (Cinéma 2, L'image-temps)*. Wien: Synema, 1999.

Deleuze, Gilles. *Das Zeit-Bild*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991. (Orig. *Cinéma 2. L'Image-temps*. Paris: Les Editions de Minuit, 1985).

Doane, Mary A. *The emergence of cinematic time. Modernity, contingency, the archive*. Cambridge Massachusetts: Harvard University Press, 2002.

Eder, Jens. *Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie*. Hamburg: Lit, 2000.

Engell, Lorenz. *Bilder der Endlichkeit*. Weimar: VDG Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften, 2005.

Erl, Astrid, und Ann Rigney. *Mediation, remediation, and the dynamics of cultural memory*. Berlin/New York: Walter de Gruyter, 2009.

Ernst, Gustav. *Zeit*. Wien: SYNEMA Publikationen, 1999.

Field, Syd. *Grundkurs Film. Going to the Movies*. Berlin: Autorenhaus-Verlag, 2008. (Orig. *Going to the Movies*. New York: Dell Publishing, 2001).

Field, Syd, und Andreas Meyer (Hg.). *Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film. Ein Handbuch fuer die Ausbildung und Praxis*. München: List, 1988. (Orig. 1987; Text von Syd Field *Das Drehbuch: Screenplay. The Foundation of Screenwriting*. New York: Dell Publishing 1979).

Freytag, Gustav. *Technik des Dramas*. 4. Auflage. Leipzig: Hirzel, 1881.

- Fuxjäger, Anton. „Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt“. In *Falsche Fährten in Film und Fernsehen*, herausgegeben von Patric Blaser, Andrea Braidt, Anton Fuxjäger, und Brigitte Mayr, S. 13–32. Wien: Böhlau, 2007.
- Grafe, Frieda. *Geraffte Zeit. Filmartikel*. Berlin: Brinkmann & Bose, 2005.
- Hawking, Stephen. *Die illustrierte kurze Geschichte der Zeit*. 4. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2000.
- Kaufman, Charlie. *Eternal sunshine of the spotless mind. The shooting script*. New York: Newmarket Press, 2004.
- Kirihara, Donald. *Patterns of time. Mizoguchi and the 1930s*. Madison: University of Wisconsin Press, 1992.
- Krützen, Michaela. *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*. 2. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl., 2006.
- . *Dramaturgien des Films. Das etwas andere Hollywood*. Frankfurt am Main: Fischer, 2010.
- Kuchenbuch, Thomas. *Filmanalyse. Theorien, Modelle, Kritik*. 2. Aufl. Wien: Böhlau, 2005.
- Kümmel, Friedrich. *Über den Begriff der Zeit*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1962.
- . *Zeit und Freiheit. Über den Begriff der Zeit*. zweite Auflage. Hechingen: Vardan-Verlag, 2010. (Orig. Über den Begriff der Zeit. Tübingen: Max Niemeyer Verlag 1962).
- Mahne, Nicole. *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2007.
- Nagel, Uwe. *Der rote Faden aus Blut. Erzählstrukturen bei Quentin Tarantino*. Marburg: Schüren, 1997.

- Najafi, Sina (Hg.), und Nina (Hg.) Katchadourian. *Making Time. Considering Time as a Material in Contemporary Video & Film*. Lake Worth: Palm Beach Institute of Contemporary Art, 2000.
- Neustadter, Scott, und Michael H. Weber. *(500) Days of Summer. The shooting script*. New York: Newmarket Press, 2009.
- Praßler, Anna. *Narration im neueren Hollywoodfilm. Die Entwürfe des Körperlichen, Räumlichen und Zeitlichen in Magnolia, 21 Grams und Solaris*. Stuttgart: Ibidem-Verlag, 2008.
- Rabenalt, Peter. *Filmdramaturgie*. Berlin: Alexander, 2011.
- Rüffert, Christine, Irmbert Schenk, Karl-Heinz Schmid, und Alfred Tews, Hrsg. *ZeitSprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen*. Berlin: Bertz, 2004.
- Seeßlen, Georg. „Zeitsprünge und Zeitmosaik im neueren Kino. Eine Analyse innerer Zeitstrukturen und Zeitbilder am Beispiel von David Lynch.“ In *ZeitSprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen*, S. 99–114. Berlin: Bertz, 2004.
- Stutterheim, Kerstin, und Silke Kaiser, Hrsg. *Handbuch der Filmdramaturgie. Das Bauchgefühl und seine Ursachen*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2009.
- Thomsen, Christian, und Hans Holländer, Hrsg. *Augenblick und Zeitpunkt. Studien zur Zeitstruktur und Zeitmetaphorik in Kunst und Wissenschaften*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1984.
- Tomaševskij, Boris. *Theorie der Literatur. Poetik*. Wiesbaden: O. Harrassowitz, 1985.
- Voss, Gabriele. *Schnitte in Raum und Zeit. Notizen und Gespräche zu Filmmontage und Dramaturgie*. Berlin: Vorwerk 8, 2006.
- Wollen, Peter. „Time In. Video and Film Art“. In *Making time. Considering Time as a Material in Contemporary Video & Film*, S. 7–13. 1st ed. Lake Worth Florida: Palm Beach Institute of Contemporary Art, 2000.

13 Filmografie

Anderson, Paul Thomas (Regie). *Magnolia*. DVD-Video. Kinowelt Film Entertainment, 2009.
(Orig. USA: New Line Cinema / Joane Seller/ Ghouardi Film Company, 1999).

Fincher, David (Regie). *The Social Network*. USA: Columbia Pictures, 2010.

Fleming, Victor (Regie). *The Wizard of Oz*. USA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)/ Loew's
Incorporated, 1939.

Gondry, Michel (Regie). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. DVD-Video. Focus Features/
Momentum Pictures, 2004. (Orig. USA: Anonymous Content/ This is That Productions).

Hitchcock, Alfred (Regie). *The Rear Window*. USA: Paramount Pictures, 1954.

Iñárritu, Alejandro González (Regie). *21 Gramm*. DVD-Video. Constantin Film, 2004. (Orig. 21
Grams. USA: Focus Features/ Y Productions, 2003).

Jarmusch, Jim (Regie). *Night on Earth*. Japan: Victor Company of Japan (JVC), et al., 1991.

Lang, Fritz (Regie). *Metropolis*. Deutschland: UFA, 1927.

Nolan, Christopher (Regie). *Memento*. USA: Newmarket Capital Group/ et al., 2000.

Pal, George (Regie). *The Time Machine*. USA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1960.

Singer, Bryan (Regie). *The Usual Suspects*. USA: PolyGram Filmed Entertainment/ et al., 1995.

Tarantino, Quentin (Regie). *Pulp Fiction*. USA: A Band Apart/ Jersey Film/ Miramax Films, 1994.

Vilsmaier, Joseph (Regie). *Nanga Parbat*. Deutschland: Perathon Film- und Fernsehproduktions
GmbH, 2010.

Webb, Marc (Regie). *(500) Days of Summer*. DVD-Video. 20th Century Fox, 2009. (Orig. USA: Fox Searchlight Pictures/Watermark/Sneak Preview Entertainment).

Zemeckis, Robert (Regie). *Back to the Future*. USA: Universal Pictures/ Amblin Entertainment/ U-Drive Productions, 1985.

———. *Back to the Future II*. USA: Universal Pictures/ Amblin Entertainment/ U-Drive Productions, 1989.

———. *Back to the Future III*. USA: Universal Pictures/ Amblin Entertainment/ U-Drive Productions, 1990.

14 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: (500) Days of Summer - Verteilung der Tage im Filmverlauf.....	44
Abbildung 2: (500) DAYS OF SUMMER - Liniendiagramm.....	44
Abbildung 3: 21 GRAMS - Punktdiagramm.....	50
Abbildung 4: 21 GRAMS - Liniendiagramm.....	51
Abbildung 5: 21 GRAMS – Zeitsprünge: Ebene B im Filmverlauf	52

15 Abstract (Deutsch)

Wurde und wird in konventionellen Drehbüchern ein chronologisch und kausal linearer Handlungsstrang verfolgt, hat sich hier im 20. und 21. Jahrhundert hier ein Wandel vollzogen. Neue Erzählformen sind zunehmend aufgetaucht, die nun vermehrt mit den Regeln konventioneller Filmdramaturgie brechen, indem sie mit den linearen Strukturen von Erzählungen spielen. Zunehmend prägt dies heutige Drehbücher und Filme.

Diese neuen narrativen Formen, werden in der Arbeit anhand der Filme (500) DAYS OF SUMMER, 21 GRAMS und ETERNAL SUNSHINE untersucht und aufgezeigt, dass diese ihre eigene Form von Zeitlichkeit, Kausalität und eine gewisse eigene Ordnung kreieren, um dem Zuschauer hierüber das Verstehen der Filmgeschichte zu ermöglichen.

Gemein haben die drei untersuchten Filme, dass sie auf besondere Art mit den Formen von Zeit umgehen und ihr Narrativ sich einem zeitlichen und kausalen Kontinuum entzieht. Unterschiedlich ist die Art wie dies erfolgt. Was dies bewirkt und wie dennoch das Verstehen der Narration möglich ist, wird in der Arbeit untersucht.

Dazu wird die jeweils angewandte Methode mit der Linearität zu brechen analysiert. Transkripte, Filmprotokolle und Diagramme visualisieren die Strukturen.

Den hierbei grundlegenden Fragen, was Zeit überhaupt ist, welche Formen sie annimmt und wie wir sie wahrnehmen wird nachgegangen und abschließend festgestellt, wie und dass solche komplexen Zeit-Puzzle-Konstrukte dadurch funktionieren, dass der Zuschauer am Verstehen mitarbeitet und vom Rezipienten zum aktiven Zuschauer wird.

16 Abstract (English)

While conventional movie scripts have been following chronological and causal-linear storylines, new forms of storytelling have emerged throughout the 20st and 21st century, resulting in a more and more frequent breaching of those conventional narratives and linear structures. This change shapes today's movie scripts and motion pictures.

The thesis examines these new narrative structures in (500) DAYS OF SUMMER, 21 GRAMS and ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND and shows that the films create new forms of temporality, causality and unique arrangements to enable the viewer's understanding of the story. The three films all have special, yet different means to deal with the shapes of time, while their narratives escape a linear and causal continuum. The thesis explores how their unique structures are formed and organized, and how the story is made comprehensive.

Transcripts, protocols and diagrams aid to visualize the movies' narrative structures in the examination of each film's method to break up linearity.

At the base of this exploration the thesis looks into the questions of what time is, which shapes it can take and how it is perceived. It determines that, and how, complex time-puzzle-structures operate and function with the viewer becoming active in the comprehension of the story.

17 Lebenslauf

Angaben zur Person

Name: Isabel Vanessa Bettina Aldag
 Geburtsdatum: 14.12.1986
 Geburtsort: Karlsruhe
 Staatsangehörigkeit: Deutschland

Schulausbildung

1993 - 1997 Grundschole Ostheim Stuttgart
 1997 - 2003 Wagenburg-Gymnasium Stuttgart, bilingualer Zug Deutsch-Französisch
 2003 - 2005 St. Michaels University School, Victoria, B.C., Kanada

Abschluss: Kanadisches High School Diploma, nationale und internationale Hochschulreife

Hochschulausbildung

Seit Oktober 2006 Diplomstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien

Berufspraxis

15.10.2012 - 01.06.2013 Regieassistenz und Spielleitung am Staatstheater Stuttgart

01.10. - 31.12.2011 Regieassistenz und Spielleitung am Staatstheater Stuttgart, Produktion: *Die Schneekönigin*, Regie: Hasko Weber

Hospitanzen und Praktika

20.06. - 23.09.2011 Regiehospitantz am Staatstheater Stuttgart, Produktion: *30. September*, Regie: Ulrich Rasche

7.11. - 11.11.2007 Praktikum im Brut Koproduktionshaus Wien

15.03. - 14.06.2006 Hospitantz in der Theaterpädagogik am Staatstheater Stuttgart

04.10. - 23.12.2005 Praktikum im Kulturamt der Stadt Stuttgart, Dienststelle Kulturinformation

07.11. - 11.11.2004 Praktikum im Franz Steiner Verlag, Stuttgart

24.02. - 28.02.2003 Praktikum im Hotel am Schlossgarten, Stuttgart

Weitere berufliche Erfahrung

23.09. - 30.09.2011 Souffleuse am Staatstheater Stuttgart

12.09. - 15.12.2005 Foyerbetrieb und Theatergastronomie, Crew Concept GmbH/ Palladium und Apollo Theater, SI-Centrum, Stuttgart

Soziale Aufgaben

2004 – 2005 Prefect an der St. Michaels University School in Victoria, Kanada

2000 – 2003 Klassensprecherin und Mitglied der Schülermitverantwortung am Wagenburg-Gymnasium Stuttgart

Sprachen

Englisch – verhandlungssicher (muttersprachl. Schulabschluß)

Französisch – Gute Kenntnisse (mittl. Reife in bilinguaem Zug)

Deutsch – Muttersprache