

HEYNE FILMBIBLIOTHEK

# WIM WENDERS

und seine Filme

von  
REINHOLD  
RAUH



# Repertoire

## Die Elemente von Wenders' Bilderarbeit\*

Die Filmkritik hat die Filme von Wim Wenders, insbesondere *Falsche Bewegung*, oftmals unter dem Spannungsverhältnis von Sprache und Bild betrachtet, und die imaginäre Kraft der Bilder gegenüber der Gekünsteltheit der Sprache herausgestellt hat. Das, was die Kamera zeige und wie sie diese Ausschnitte der Welt rahme, habe man so noch nicht gesehen. Tatsächlich gibt es genügend Zeugnisse von Wim Wenders selbst, in denen er der Wahrhaftigkeit der Bilder die latente Lügenhaftigkeit der Geschichten gegenübergestellt hat. Hinzukommt, daß sich der Neue deutsche Film von den ausgetretenen Pfaden des traditionellen Erzählkinos abgewandt hat und in Ermangelung einer eigenen Ästhetik und filmtechnischer Ausbildung zuerst besonderes Interesse an der Kamera und den Bildern bestand. Wie daraus bei Wim Wenders eine eigene Bildersprache entstand und welches die Grundelemente seiner Bilderarbeit sind, das soll im folgenden näher betrachtet werden.

Im Gegensatz zu Regisseuren, die im Verlauf ihres filmerischen Schaffens die diversen Stile und Spielarten der Genres ausprobieren, arbeitet Wenders strikt kontinuierlich. Bei ihm geht nichts verloren. Nicht nur, daß er mit seinem nächsten Film oft da anfängt, wo er beim vorhergehenden aufhörte. Einmal Erprobtes wird beibehalten und summiert sich zu Neuem. Das geht so weit, daß bewährte Sequenzen immer wieder auftauchen. Insofern sind die ersten Filme von Wim Wenders nicht einfach Fingerübungen, mit denen er sich das nötige filmerische Rüstzeug erwerben mußte. Folgt man ihrer Chronologie, so ist es sogar möglich, Wim Wenders bei der Entwicklung seiner Bildersprache zuzuschauen. Im folgenden werden die Grundbausteine dieser Bilderarbeit im ersten Kurzfilm *Same Player Shoots Again* aufgespürt und ihre Fortentwicklung bis zu *Falsche Bewegung* verfolgt, der in mancherlei Hinsicht eine Zäsur darstellt. Diese Entwicklung ist zudem so grundlegend an den Gegebenheiten des eigenen Mediums orientiert, daß sie sich gleichzeitig wie eine Einführung in die Gestaltungsmöglichkeiten des Mediums Film liest.

*Repertoire* überschreibt Wim Wenders 1969 die Rezension einer Reihe von Western älteren Datums und stellt ihr eine Aufstellung

\* Der Beitrag stammt von Bernhard Springer.

an den Anfang: Schau-Plätze – Schau-Spieler – Show-Down. Das klingt wie eine Programmatik und erinnert an jene drei Schlagworte, mit denen der *film noir* umschrieben wird: Der Mann – die Frau – die Tat. Tatsächlich folgt der erste erhaltene gebliebene Kurzfilm von Wim Wenders *Same Player Shoots Again* in seinem formalen Aufbau dieser Dreiteiligkeit.

*Same Player Shoots Again* beginnt mit zwei Einstellungen aus Schauplätze, dem verlorengegangenen ersten Kurzfilm. In der ersten Einstellung fällt der Blick von einem TV-Bildschirm zu einem verlassenen Tisch mit umgeworfenen leeren Bierflaschen und dazwischenliegenden Geldscheinen. Auf dem Bildschirm sind im Detail die Hände eines Spielers beim Kartenmischen zu sehen. Es folgt der erste Titel, »SAME PLAYER SHOOTS AGAIN«, und die zweite Einstellung aus *Schauplätze*. Eine Telefonzelle ist gerade verlassen worden, der Telefonhörer baumelt am Kabel und die Tür fällt zu. Die Exposition wird mit dem zweiten Titel, »von Wim Wenders 1968«, abgeschlossen. Im Hauptteil folgt die Kamera in einer parallelen Fahrt dem schleppenden Lauf eines Mannes mit umgehängter Maschinenpistole. Der Mann ist anscheinend verwundet und nur bis zum Mantelaufschlag zu sehen. Diese Einstellung wird viermal in unterschiedlicher Colorierung wiederholt, und zwar in der Reihenfolge Grün, Gelb, Rot-Lila und Blau. Die folgende Einstellung ist die Detailaufnahme eines Flipperautomaten und zeigt den Schriftzug TILT. Dabei ist der i-Punkt von TILT durch einen Coca-Cola-Kronkorken ersetzt. Den Schluß des Films bildet der Kameraschwenk über einen (sterbenden?) Mann (von vorher?) im Fond eines fahrenden Autos auf das Seitenfenster und die vorbeiziehende Landschaft.

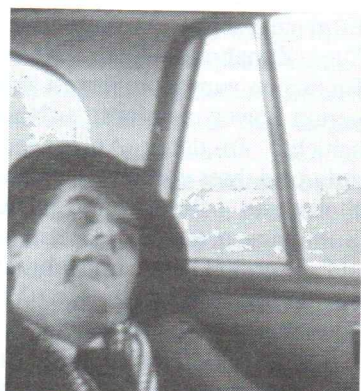
Wie sehr der erste Film von Wim Wenders am Bild orientiert ist, wird bereits aus der Abbildung deutlich. In acht Bildern läßt sich der elf Einstellungen umfassende Kurzfilm erschöpfend dokumentieren. Dabei fällt als erstes das Fehlen einer offensichtlichen Handlung auf. Statt einer verknüpften Abfolge von Situationen finden sich nur visuelle Indizien und an der Stelle, an der eine verbindliche Auflösung der Handlung nach dem Prinzip von Ursache und Wirkung zu erwarten wäre, erscheint nur das stumme Detail TILT. An die Stelle einer Erklärung, die auch eine Wertung zuließe, tritt ein ikonisches Zeichen, das aus einem gänzlich anderen Zusammenhang stammt. Eine Folge von Bildern, die mit Accessoires und Anspielungen des Kriminalfilms und insbesondere des *film noir* angereichert sind, wird mit einem Freizeitspiel verbunden.



SAME  
PLAYER  
SHOOTS  
AGAIN



TILT



Das zweite auffällige Merkmal ist die vierfache Wiederholung der gleichen Einstellung bei unterschiedlicher Kolorierung. Die Wiederholung ist ein wesentlicher Bestandteil jeder künstlerischen Arbeit. Sie ist ein gängiges künstlerisches Ausdrucksmittel, das auf allen Ebenen und in allen Künsten angewendet wird. Durch Wiederholung entsteht in der Architektur Symmetrie und wird Harmonie ausgedrückt. Wiederholung in der Form des Doppelgängers erzeugt in der Komödie Verwirrung und Verwechslung. Durch Wiederholung wird das Zufällige oder die Abweichung zur Norm. Wiederholung schärft die Wahrnehmung und lenkt den Blick auf die Elemente, in denen sich die wiederholten Inhalte oder Formen eventuell unterscheiden. Genau diese Funktion erfüllen die Wiederholungen einer gleichbleibenden Einstellung in *Same Player Shoots Again*. Es ist eine pädagogische Maßnahme, um die Betrachter zum Schauen zu zwingen. Dieses Mittel wird Wim Wenders immer wieder anwenden, wenn auch nicht mehr in so drastischer Form.

*Same Player Shoots Again* beginnt mit den beiden Schauplatz-Einstellungen, in denen ganz offensichtlich jemand gerade den Ort des Geschehens verlassen hat. Die Schauplätze sind aber nicht nur von den Schau-Spielern verlassen worden und bar jeder Figurenbewegung. Zudem findet auch kaum eine Kamerabewegung statt. Solche Schauplatz-Einstellungen treten in den späteren Filmen von Wim Wenders immer wieder in Erscheinung. Der in der Chronologie folgende Kurzfilm *Silver City* besteht nur aus solchen stummen Einstellungen. Im Hauptteil von *Same Player Shoots Again* wird die Kamera beweglich, wenn sie dem laufenden Mann in der Kamerafahrt folgt. Eine wirklich eigenständige Bewegung aber führt sie erst mit dem Kameranachschwenk der letzten Einstellung aus. Diese Zunahme an Komplexität, dieser allmähliche Übergang vom Einfachen zum Komplexen, von der Nicht-Bewegung zur gesteigerten Bewegung nimmt sich aus wie ein Gang durch die Filmgeschichte. In deren Anfängen standen die Aufnahmeapparate aufgrund ihres großen Gewichtes gleichfalls unbeweglich an einer Stelle und nahmen den Schauplatz in der Totalen wie einen Bühnenraum auf. Die Kamera wurde beweglich, als sie in der Folge auf alle erdenklichen und fahrbaren Untersätze gestellt wurde. Erst als handlichere Kameras zur Verfügung standen, wurde auch der Kameranachschwenk erfunden.

Bereits in seinem ersten Film sind alle wesentlichen Merkmale und Themen angelegt, die für das filmische Werk von Wim Wenders

typisch sind. Es gibt zum einen die zitathafte Verwendung von Elementen des Kriminalfilms und des *film noir*, die aber dennoch – außer bei *Der amerikanische Freund* und *Hammett* – nicht in einen Kriminalfilm einmünden. Vielmehr dienen sie dazu, die Wahrnehmung des Zuschauers auch auf die kleinsten Details zu lenken. Es gibt des weiteren die leeren Schauplätze und stummen Detailaufnahmen, mit denen der logische Fluß der Handlung unterbrochen wird. Mit diesen Bildern, die autonom zur Handlung stehen, ebenso mit den Logos und Schriftzügen, die immer wieder im Bild auftauchen, baut Wim Wenders eine eigene Emblematisierung auf. Und schließlich gibt es die lange Einstellung und das Motiv der Autofahrt, die im Mittelteil von *Same Player Shoots Again* mit dem Merkmal der Wiederholung verbunden ist.

Der nächste Kurzfilm *Silver City* besteht zur Gänze aus den für Wenders typischen langen Einstellungen. Diesmal wird im ganzen Film die Kamera kein einziges Mal bewegt. Sie zeigt in der Hauptsache Straßenkreuzungen und Verkehrsknotenpunkte, die mit ihren sich kreuzenden Straßenlinien und dem beständig fließenden Verkehr die Bildräume streng gliedern. Zwischen diese Schauplatzeinstellungen sind zwei Standfotos (Postkartenmotive) und ein *Rolling-Stones*-Auftritt im Fernsehen montiert. Und wieder beginnt der Film mit zwei exponierten Einstellungen, die auf die beiden Titel, ›SILVER CITY / REVISITED‹, und ›WIM WENDERS / (FÜREDDA)‹ folgen. In der ersten Einstellung bewegt sich ein endloser Zug einer fahnenschwingenden Masse von demonstrierenden Arbeitern von rechts nach links. Dieser alte Wochenschaubeitrag ist von schräg oben aufgenommen. Er wird vom Bild eines fließenden, breiten Wassers überblendet, das sich mit seiner gekräuselten Oberfläche und den unzähligen kleinen Wellen in der gleichen Richtung bewegt und aus der gleichen Perspektive aufgenommen wird. Den filmtechnischen Begriff der Einstellung als ein ungeschnittenes Stück Film hat Wim Wenders in den langen Schauplatz-Einstellungen von *Silver City* recht wörtlich genommen. Die Schauplatz-Einstellungen dauern gerade solange, bis die Filmrolle in der Kamera durchgelaufen ist. Erst wenn kein Hauch mehr von einem Bild zu sehen und die Leinwand ganz weiß ist, kommt die nächste Einstellung.

Die Autofahrten, der beständige Verkehr und die in *Silver City* gegenwärtigen Verkehrsmittel vom Auto über die Eisenbahn bis hin zum Flugzeug werden in den folgenden Filmen zum Motiv der Reise verdichtet. In den drei Schwarzweißfilmen *Summer In The*

*City, Alice in den Städten* und *Im Lauf der Zeit* sowie in dem Farbfilm *Falsche Bewegung* durchmessen die Protagonisten den politisch-geographischen Raum Bundesrepublik Deutschland. Die Reise ist dabei nur ein vortreffliches Bild für das charakteristische Merkmal der Bewegung. Deren linearer und zielgerichteter Charakter kommt in der Dreiteiligkeit der Reise mit Abfahrt, Ortswechsel, Ankunft explizit zum Ausdruck.

Schau-Plätze – Schau-Spieler – Show-Down. Mit den Schauplätzen beginnen die Filme von Wim Wenders. Immer stehen zwei exponierte Einstellungen am Anfang. *Same Player Shoots Again* beginnt mit zwei Schauplatz-Einstellungen, *Silver City* mit zwei Bildern der fließenden Massen, *Falsche Bewegung* mit zwei langen Einstellungen. Der Show-Down ist entgegen den Traditionen des Erzählkinos von der Handlungsebene weg verlegt, in *Same Player Shoots Again* auf die Ebene des ikonischen Zeichen TILT, in dem Kurzfilm *Alabama* auf die Ebene der Musik. Und der Schau-Spieler mimt nicht den traditionellen und handelnden Helden, sondern spielt den passiv Schauenden. Zudem ist er verletzt und hat sich eine Verwundung zugezogen. In *Same Player Shoots Again* und *Alabama* führt sie zum Tode, in *Falsche Bewegung* zur Abreise.

Die Komposition des dreiteiligen Aufbaus, die alle Kurzfilme aufweisen, ist in den längeren Spielfilmen natürlich in der strengen Form nicht aufrecht zu halten. Doch bleibt das Prinzip immer präsent. Und auch die erprobten Bausteine werden beibehalten. Lange Einstellungen und autonome Bilder wie das Schriftzeichen TILT in *Same Player Shoots Again* gliedern den Fluß der Bilder in visuelle Einheiten, die filmischen Syntagmen. Mit der Einführung mehr erzählerischer Momente in den Spielfilmen kommt ein weiteres gestalterisches Prinzip innerhalb der Syntagmen hinzu. Für die Gestaltung der Dialoge werden alternierende Bilderfolgen der sprechenden Figuren eingesetzt, die durch den Blickkontakt der Figuren bestimmt sind.

Wesentliches Moment der Wenders'schen Bilderarbeit bleibt die Bewegung. Die Grundbausteine der visuellen Syntagmen wurden ja gerade durch die Gegenüberstellung von Bewegung und Nicht-Bewegung, von Kamerabewegung und Figurenbewegung unterscheidbar. *Falsche Bewegung* setzt insofern mit seinem Titel zwei Signale. Der Titel thematisiert zum einen mit BEWEGUNG den Antrieb und das Grundmotiv der filmischen und künstlerischen Arbeit von Wim Wenders. Und mit dem Attribut FALSCHHE stellt er es gleichzeitig in einen diskursiven Raum. Denn, wie sich zeigen

wird, bezieht sich diese Problematisierung nicht allein auf inhaltliche Momente oder das Handeln des Protagonisten Wilhelm, sondern auch auf die grundsätzliche Fragestellung nach dem Spannungsverhältnis von Sprache und Bild, Kamera und Geschichte oder narrativer und optischer Strukturen. In dieser Hinsicht stellt der Film *Falsche Bewegung* eine Zäsur dar.

*Falsche Bewegung* beginnt mit einem Kameraflug. Das bedeutet, daß die Kamera sich in einem fliegenden Transportmittel befindet und den Ort des Geschehens aus der Vogelperspektive aufnimmt. Die Kamera wurde – wie auch an dem Kurzfilm *Same Player Shoots Again* gezeigt – zunehmend beweglich. Mit dem Kameraflug hat sie ein Höchstmaß an Beweglichkeit erreicht. Dabei setzt Wim Wenders das stilistische Mittel in konstruktivistischer, beinahe manieristischer Weise ein. Denn der Kameraflug hat keinen dramatischen Hintergrund. Bei Wim Wenders wird er jedoch häufiger als stilistisches Mittel verwendet, um traumatische Zustände darzustellen, Distanz zum Geschehen zu erzeugen oder auch um erzählerische Funktionen zu übernehmen. So entfernt sich am Ende von *Alice in den Städten* die Kamera im Flug vom Helden, der im Zug dem Ziel München zustrebt. *Falsche Bewegung* erscheint da wie ein direkter Anschluß, wenn diesmal die Kamera im Flug vom offenen Meer übers Land dem Geburtshaus des neuen Helden zustrebt.

Im Flug und in der ersten langen Einstellung, Einstellung 2, des Films *Falsche Bewegung* kreist die Kamera den Ort des Geschehens ein und nähert sich dem Erzählanlaß. In der zweiten langen Einstellung 3 ist durch ein Fenster der Hubschrauber zu sehen, mit dem gerade eben die Kamera transportiert worden ist. Diese zweite lange Einstellung soll im folgenden näher betrachtet werden, um darzustellen, welche Merkmale die Bilderarbeit von Wim Wenders auf der Ebene des Bildes kennzeichnen.

In einer einzigen gleitenden Bewegung der Bilder führt dieselange Einstellung den Protagonisten der Geschichte ein. Genauso behutsam verlagert die Kamera den Schwerpunkt der visuellen Wahrnehmung vom Außenraum, in dem der Hubschrauber die Kamera transportierte und nun vorbeifliegt, in den Innenraum, in dem Wilhelm am Fenster steht und nach draußen schaut. Im krassen Widerspruch dazu steht die wenig später folgende ruppige Handlung Wilhelms, wenn er mit zwei Faustschlägen die beiden Fensterscheiben zerschlägt und somit in einer gewaltsamen Aktion die Grenze zwischen dem Innen und dem Außen zerstört. Gleich-



zeitig ist die zweite lange Einstellung die behutsame Einführung in die visuellen Merkmale, die den Film *Falsche Bewegung* strukturieren.

Das erste Bild der Einstellung 3 ist streng horizontal aufgebaut. Der Hubschrauber fliegt auf einem breiten horizontalen Streifen Himmel über einem schmalen horizontalen Streifen der Häusergiebel horizontal von rechts nach links. Wie zur Verstärkung begrenzen auch noch rechts und links die Fensterpfosten das Bild und erinnern damit an einen Bilderrahmen oder die Grenzen der Leinwand. Mit dem Kameraschwenk links wandert der linke Fensterpfosten allmählich ins Bild und führt damit zum ersten Mal eine vertikale Linie ein. Als der Hubschrauber im Weiterflug kurzzeitig vom linken Fensterpfosten verdeckt ist und dieser das Bild mittig von unten nach oben in zwei gleiche Hälften teilt, setzt Musik ein, die von dem Plattenspieler im Zimmer ertönt. Eigentlich wird erst mit der Musik und dem Fensterpfosten in der Mitte des Bildes eindeutig erkennbar, daß sich die Kamera in einem Innenraum befindet. Nach ihrer Einführung durch den Fensterpfosten wird die vertikale Linie mit dem Kirchturm etabliert, hinter dem der Hubschrauber endgültig verschwindet. Mit Wilhelms Hand, die zum Fenstergriff fährt und ihn umfaßt, kommt eine schräge Linie ins Bild. Bei der Kamerafahrt zurück bilden Wilhelms Hand, Unter-

und Oberarm einen stumpfen Winkel. Als Wilhelm ganz im Bild zu sehen ist, haben Bildaufbau und -komposition den höchsten Grad an Komplexität erreicht. Figur, Fenster sowie der Marktplatz und eine Straßenflucht, die durch das Fenster zu sehen sind, bilden ein kompliziertes Geflecht aus visuellen Bögen, Dreiecken und sich kreuzenden Linien.

Vom Einfachen zum Komplexen etabliert die zweite lange Einstellung 3 den visuellen Raum. Damit wird das Augenmerk auf die entscheidene Bedeutung des Bildes für die Gestaltung des Films *Falsche Bewegung* gelenkt. Es wird seine Zweidimensionalität betont und zur Wahrnehmung des jeweiligen Bildaufbaus aufgefordert. Das eigentlich charakteristische Merkmal des Raumes, seine Dreidimensionalität wird damit für einen eigenständigen Bedeutungszusammenhang reserviert. Der offene, betont dreidimensionale Bildraum ist in *Falsche Bewegung* den Gruppensituationen vorbehalten, so bei den Spaziergängen der Gruppe durch die Fußgängerzonen von Bonn in Einstellung 168-189 und Frankfurt in Einstellung 406-409 sowie durch die Weinberge am Rhein in Einstellung 301-307.

In allen übrigen Fällen wird dem Raum die Tiefe genommen. Durch das Zusammenspiel von vertikalen und horizontalen Linien, das Spannungsverhältnis von Figur und Hintergrund, durch den gesteigerten Kontrast von Hell und Dunkel, von Innenraum und Außenraum wird die Zweidimensionalität des Bildes betont. Selten wirkt der Raum offen. Meistens versperren Wände, Fenster oder geometrische Figuren wie Gitter den weiteren Blick. Vor diesem geschlossenen und statischen Hintergrund bewegen sich die Figuren wie auf einer Folie. Es gibt sogar Beispiele in *Falsche Bewegung*, bei denen diese Folien-Wirkung vergleichbar dem Verfahren beim Zeichentrickfilm exemplarisch vorgeführt wird; Einstellung 181 und 408/409.

Bei den Abschiedsszenen zwischen Wilhelm und Janine im Torbogen des Kinos (Einstellung 23-24) und zwischen Wilhelm und seiner Mutter im Hausflur (Einstellung 29) sind die einzelnen Figuren durch einen gesteigerten Hell-Dunkel-Kontrast voneinander getrennt. Wie im Scherenschnitt-Verfahren oder im Silhouetten-Motiv des japanischen Holzschnitts erscheinen die Figuren jeweils als geschlossene, dunkle Fläche vor hellem Hintergrund, respektive umgekehrt.

Bedeutender als der gesteigerte Hell-Dunkel-Kontrast, der als Silhouetten-Technik doch recht vordergründig die Gestaltung des

Bildes beherrscht, werden für das Verhältnis von Figur und Raum die verschiedenen Kombinationen von vertikalen und horizontalen Linien. Nachdem Wilhelm die Fensterscheibe mit der Faust durchstoßen hat, *springt* die Kamera in den Außenraum und zeigt ihn in Einstellung 8 vom Marktplatz aus, wie er oben am Fenster seines Zimmers steht und auch noch die zweite Scheibe zerschlägt. Dabei bilden die vielfältigen horizontalen und vertikalen Linien von Mauerwerk, Fenstersims und -rahmen einen mehrfachen Rahmen, der die Figur Wilhelm einschließt.

Nur vertikale Linien werden dagegen im späteren Verlauf zum »Prinzip des Pfostens« kombiniert. Sie trennen als Laternenpfähle, Kamerastativ oder Bäume immer wieder die Figuren Wilhelm und Therese im Bild. Mehrere Pfosten nebeneinander bilden ein Gitter, durch das, wie in Einstellung 319, Wilhelm im Hause des Industriellen zu sehen ist, kurz bevor er dessen Leiche findet. Die Kombination von horizontalen und vertikalen Linien in Reihe führt zum Prinzip des Rasters. Dieses Prinzip kommt in *Falsche Bewegung* nur als Hintergrundgestaltung vor, so in Einstellung 147, als Laertes und Wilhelm in der Hotelrezeption vor dem gerasterten Schlüssel-Postfach ihre Meldezettel ausfüllen. Rasterung, Vergitterung, Pfosten und Silhouette sind im übrigen auch traditionelle Gestaltungselemente des japanischen Farbholzschnitts, die von den Impressionisten für ihre Kunst neu entdeckt und verbreitet wurden.

Das besonders ausgeprägte Verhältnis von Figur und Hintergrund zeigt in *Falsche Bewegung* den Bildraum nicht nur als beliebigen Ausschnitt der abgebildeten Welt. Vielmehr entspricht der Raum in seiner besonderen visuellen Gestaltung dem inneren Zustand der Figuren oder dem Charakter der Beziehung, die die im Bild abgebildeten Figuren zueinander haben. Gefühlszustände wie Einsamkeit und Entfremdung oder personale Zusammenhänge wie Isolation, Abschied und Trennung werden so bereits im Bild zu einem Zeitpunkt sichtbar, bevor Handlung, Geschehen oder Sprache erste Hinweise darauf geben.

Die optischen Strukturen illustrieren nicht nur das folgende Geschehen oder nehmen es vorweg. Sie gliedern zudem den Film in eigenständige Einheiten und etablieren in *Falsche Bewegung* das eigentliche Bedeutungssystem des Films. Nach inhaltlichen und erzählerischen Momenten verfolgt der Film den Aufbruch und die Reise des jungen Wilhelm, der Schriftsteller werden will, und das Zusammentreffen und Auseinandergehen der Reisebekanntschaften. Daneben werden durch Wiederholungen einzelner Bildele-

mente, eingeführter Bewegungsabläufe und sogar ganzer Handlungskomplexe eigene Sinnzusammenhänge geschaffen. Die umfassendste Wiederholung findet sich bei Wilhelms Ankunft in Bonn. Doch findet diesmal keine abrupte Bewegung statt. In einer einzigen langen Einstellung und Bewegung wird der Anfang des Films wiederholt und die Ausgangssituation nochmals hergestellt. Wilhelm steht wieder dort, wo er begonnen hatte.

Die mittels filmischer Ausdrucksmittel und optischer Strukturen entstandenen visuellen Sequenzen unterscheiden sich in ihren jeweiligen optischen Elementen voneinander. Ihre wesentlichen Merkmale lassen sich in einem Element zusammenfassen, das Symbolcharakter für die jeweilige Sequenz erhält. Deren Qualität verändert sich dabei von Sequenz zu Sequenz. Am Anfang führen die optischen Strukturen in die visuelle Wahrnehmung ein. Vornehmlich begleiten sie das Geschehen. Im Prinzip der Rahmung wird Wilhelms Isolation deutlich und mit dem Silhouetten-Motiv Abschied und Trennung von Mutter und Freundin vollzogen. In einer einzigen langen Bewegung und visuellen Synthese wird bei der Ankunft in Bonn die Ausgangssituation wiederholt. Das Zusammentreffen mit Therese und der Gruppe ist vom Prinzip des Pfostens beherrscht, und mit dem Tod des Industriellen ist Wilhelm am Wendepunkt der Geschichte »vergittert«. Mit dem Spaziergang durch die Weinberge, dem Wende- und Höhepunkt von *Falsche Bewegung*, begleiten die optischen Strukturen immer weniger das Geschehen und verändern gleichzeitig ihre Qualität. Bestimmten sie bisher vor allem das Verhältnis von Figur und Raum, bilden sie nun selbst visuelle Figuren im Raum.

Als Wilhelm mit seinen Reisebegleitern den Industriellen in seinem Landhaus aufsucht, ist die Gruppe vollzählig. Ihr Beisammensein im Kaminzimmer wird im Bild durch eine bogenförmige Deckengestaltung auffällig von oben her gerahmt. Im Zimmer selbst hängt ein gemaltes Selbstporträt der verstorbenen Frau des Industriellen. An Händen und Füßen gefesselt, füllt ihr kaum verhüllter Körper das Bild in einer bogenförmigen und hängenden Haltung aus. Das gemeinsame Frühstück am nächsten Morgen wird in der ersten und letzten Einstellung nochmals mit der bogenförmigen Deckengestaltung gerahmt. Der anschließende Spaziergang durch die Weinberge erreicht seinen Höhepunkt auf einem Plateau, auf dem der Rhein im Hintergrund einen Bogen bildet. Mit dem Tod des Industriellen verläßt die Gruppe die Villa und fährt in Thereses Auto auf der Landstraße. Als letztes Bild



bleibt der Blick von der Landstraße auf die Biegung des Rheins stehen. Eine Einstellung weiter bildet die Straße an der Autobahnraststätte einen Bogen, der sich mit der vorhergehenden Flußbiegung zu einem Kreis zusammenfügen ließe. Tatsächlich tauchen auch in der Folge immer wieder kreisförmige Figuren im Bild auf. Zudem wird Wilhelm zweimal, in Einstellung 343 und 344, von 360-Grad-Schwenks der Kamera eingekreist, die die Betonlandschaft im Umfeld von Thereses Apartment zeigen.

Die optischen Strukturen und die visuelle Gestaltung von *Falsche Bewegung* haben mit dem Kreis als Zeichen ein eigenes, autonomes Bedeutungssystem erreicht. Und dieser Qualitätssprung gilt ab einem gewissen Punkt für alle Ebenen der visuellen Gestaltung. Die anfänglich gleitende und kreisende Bewegung der Kamera wird im Verlauf des Films in die Bildkomposition hineingenommen, wenn kreisförmige Figuren im Raum auftauchen. Zudem werden um den Wendepunkt die filmischen Sequenzen in zunehmenden Maße durch bildliche Wiederholungen, z.B. durch die Bögen, gebildet. Diese Wiederholungen wiederum sind so gestaffelt, daß sie mehrere in sich verschachtelte Rahmen bilden. Die Rahmen haben ihre visuellen Entsprechungen in den gerahmten Bildern zu Anfang des Films, die durch die Kombination der horizontalen und

vertikalen Linien gebildet wurden. Stellt man die Abfolge der wiederholten Bilder und Einstellungen, die auf dem Höhepunkt des Films die verschachtelten Rahmen bilden, mit Symbolen abkürzend dar, so gibt ihr Schema A B / b / B A ein poetologisches Modell wieder, das aus der Verslehre als Rondell bekannt ist.

Der Kreis als ikonisches Zeichen hat einen komplexen Bedeutungsinhalt. Zum einen kann er Eingeschlossenheit und Trennung andeuten, zum anderen Harmonie und Vollkommenheit symbolisieren. Er zeigt mit seiner Linie die Grenze zwischen Innen- und Außenraum an und umschließt gleichzeitig Volumen. Innerhalb seiner charakteristischen Merkmale ist dem Kreis in *Falsche Bewegung* das Prinzip des Pfostens diametral entgegengesetzt. Der Pfosten zeigt die lineare, zielgerichtete Bewegung an, der Kreis die nicht endende, sich wiederholende Bewegung. Gleichwohl hat auch der Pfosten eine ambivalente Bedeutung und die beiden Wertungen hängen beim Pfosten wie beim Kreis vom jeweiligen Kontext ab. Der Pfosten trennt die Figuren im Bild oder unterbricht, wie in Einstellung 3, als Fensterpfosten den Fluß der Bilder. Als Baum auf der Rheinpromenade, hinter dem die Figuren als einzelne wie aus dem Nichts hervortreten, schneidet er ihre jetzige von der vorangegangenen Bewegung ab. Der Pfosten führt aber auch die einzelnen Figuren bildlich zusammen, wenn er als



Begrenzung von Raum und Figur die Nahtstelle bildet, an der eine andere Figur mit ihrem Raum anschließen kann. Der Kreis wiederum zeigt in der gleitenden und kreisenden Bewegung der Kamera, wie auch im Sequenzaufbau nach dem Prinzip des Rondells, eine symmetrische und harmonische Bewegung an. Dagegen isoliert er den Helden nach dem Prinzip der Rahmung. Doch bezogen auf das gesamte Bedeutungssystem von *Falsche Bewegung* und bezogen auf die ausgewählte Perspektive der Spannung zwischen Bild und Sprache bietet sich eine Interpretation an. Beide Zeichen sind Bilder für die richtige Bewegung der Kamera und die *Falsche Bewegung* des Helden. Und wenn die lineare, zielgerichtete Bewegung der Reise die »falsche Bewegung« ist, dann bedeutet die nicht endende Kreisbewegung die richtige Bewegung. Zwei Elemente der Wenders'schen Bilderarbeit sind auffällig, weil sie in seinen Filmen eine Verwendung finden, die nicht allgemein gebräuchlich ist. Es handelt sich um die Kameraaufnahme in der Einstellungsgröße Detail und die bereits als autonome Bilder bezeichneten Einstellungen.

Detailaufnahmen stehen stellvertretend für das Ganze, dem sie zugehören. Im Schuß-Gegenschuß-Verfahren oder in der Kombination mit Aufnahmen in der Einstellungsgröße Total dienen Detailaufnahmen im allgemeinen zur Emotionalisierung des Gezeigten. Als gängiges filmhistorisches Beispiel für diese Verwendung läßt sich der Film *Bronenosez Potjomkin* (Panzerkreuzer Potemkin, 1925) von Sergej Eisenstein anführen. Ganz im Gegensatz dazu verhält es sich bei Wim Wenders. Hier unterbrechen die Detailaufnahmen den Fluß der Bilder und halten die Zeit an. Das gilt in noch stärkerem Maße für die autonomen Bilder.

Innerhalb der visuellen Sequenzen und Syntagmen, die in *Falsche Bewegung* mittels langer Einstellungen, komplexer Kamera- oder Figurenbewegung und durch die Wiederholung von Bildelementen gebildet werden, sind immer wieder einzelne Einstellungen eingeschoben, die keinen expliziten Bezug zu dem vorher oder nachher Gezeigten haben. Diese Einzelbilder haben die Qualität von Standbildern. Es sind tote Bilder. Menschenleer sind sie Schauplatz-Bilder. Eine Kamerabewegung findet nicht statt, und die Zeit scheint still zu stehen. Und wenn man sie nicht endgültig mit Fotografien verwechselt – wie sie bei *Silver City* ja auch tatsächlich dazwischen montiert waren –, dann liegt das daran, daß irgendwo etwas Sand verweht wird oder ein Stück Stoff im Wind flattert. Diese autonomen Bilder gliedern als Unterbrechungen die

Syntagmen, verweisen aber auch auf übergeordnete Zusammenhänge und bilden mit den anderen autonomen Bildern des Films ein eigenständiges System.

Gleichzeitig sind sie mit ihrem besonderen Merkmal der Bewegungslosigkeit von Kamera und Figur Symbole des Todes. Damit setzt sich Wenders in Gegensatz zum üblichen filmischen Verfahren, wonach der Fluß der Bilder zwangsläufig Bewegung evoziert. Der Fluß der Bilder läßt sich nur durch die Verneinung des charakteristischen Merkmals des Mediums, nämlich der Bewegung, unterbrechen. Nur durch den Schritt zurück in ein früheres Medium, nämlich in die Fotografie, wird die dem Film eigene, zwangsläufige Bewegung aufgehoben.

Mit den beiden extremen Eckpunkten von autonomen Bildern und Kameraflug, d.h. von Nicht-Bewegung und extremer Bewegung, von Verleugnung der Kamera und Kamera pur zitiert und reflektiert Wim Wenders das eigene Medium Film. Diese Selbstreflexion korrespondiert mit dem zitathaften Gebrauch medialer Utensilien, wie Fotoapparat, TV-Bildschirme, Polaroid-Kameras etc. Die Zitate fremder Medien und die Offenlegung der Mechanismen des eigenen Mediums sind nicht nur poetologische Mittel. Sie führen auf das Grundprinzip der Wenders eigenen Bilderarbeit. Mit seinen Kurzfilmen zerlegt Wim Wenders die filmischen Mittel analytisch in ihre Bestandteile und formt aus ihrem Kontrast die Bildersprache seiner späteren Filme. Die Gegenüberstellung von Bewegung und Nicht-Bewegung führt zu langen Einstellungen und autonomen Bildern, die von Figur und Kamera zu komplexer Kamerabewegung und komplexer Figurenbewegung. Der Einsatz von Hell-Dunkel-Kontrasten, von Bildaufbau, Linien und figurativen Formen betont die Zweidimensionalität und führt zur Gegenüberstellung von Bild und Raum. Beim Abschlußfilm *Summer in the City* kam eine zufällige Trennung von Bild und Ton hinzu. Das angewandte Prinzip der Trennung der einzelnen zur Verfügung stehenden Kanäle und Ausdrucksmittel des eigenen Mediums und deren Zusammenführung zum endgültigen Film und Bedeutungssystem entsprechen Formprinzipien jeglichen künstlerischen Ausdrucks.

Die Entwicklung der Wenders'schen Bilderarbeit hat mit *Falsche Bewegung* eine Zäsur erreicht. Eine Autonomie der Bilder wird mit vergleichbar konstruktivistischen, fast manieristischen Mitteln in den folgenden Filmen nicht mehr erreicht. Das Interesse an den Bildern macht einem zunehmenden Interesse an den Geschichten

Platz. In *Der Stand der Dinge* wird dieses Interesse explizit thematisiert und mit *Paris, Texas* erreicht die Entwicklung einen Höhepunkt. Allerdings gab es unmittelbar nach *Falsche Bewegung* noch ein Roadmovie mit der für Wenders typischen Bildersprache, der auch noch zum Kultfilm der Wenders-Gemeinde wurde. Aber eigentlich ist *Im Lauf der Zeit* nur noch eine letzte Verliebtheit in die eigene Emblematisierung der Schriftzüge und Logos und ein letzter Gang durch die Film- und Kinogeschichte.

Bereits in *Der amerikanische Freund* wird das veränderte Verhältnis von Bild und Geschichte deutlich. Und das gilt nicht nur, weil hier zum ersten Mal ein Wenders-Film die Regeln des Genres erfüllt und nicht nur Indizien und Andeutungen einer Kriminalgeschichte ausbreitet. Das geänderte Verhältnis kommt auch deshalb besonders gut zum Ausdruck, weil *Der amerikanische Freund* viele Elemente von *Falsche Bewegung* enthält, jedoch diesmal unter das Postulat der Handlung stellt. Der Fahrkarten kontrollierende Zugschaffner – in beiden Filmen jeweils der gleiche Darsteller – bringt diesmal die beiden Helden Jonathan und Ripley in die Gefahr der Entdeckung und hat seinen Auftritt nicht mehr, um hochgestochene, poetische Worte zu sprechen. Der Zug ist nicht mehr fahrender Untersatz für die Suche nach dem Selbst, sondern Schauplatz für einen Mord und der stumme Schrei am offenen Zugfenster in *Falsche Bewegung* ist in *Der amerikanische Freund* wirklich ein Schrei der Verzweiflung. Rolltreppen transportieren nun die Handlung und nicht mehr den Inneren Monolog des Helden. Und die Strandhütte ist nicht mehr Ort der Selbstzweifel, sondern Schauplatz für den Show-Down. Nur Kameraflug und fahrendes Schiff, die in *Falsche Bewegung* den unruhigen Schlaf Wilhelms begleiten, sind auch hier Symbole der Angst. Erst mit *Der Himmel über Berlin* bekommen Kameraflug und Allmacht der Kamera einen soliden und realen Grund: Engel können fliegen und durch die Wände schreiten.

Bereits bei der Analyse der zweiten langen Einstellung von *Falsche Bewegung* zeigte sich, daß Wenders den Schnitt der Bilder und den Einsatz von Geräusch, Musik, Sprache und Kamerabewegung auf visuelle Merkmale bezieht und wie eine Sinfonie kombiniert. Als der Hubschrauber in der zweiten langen Einstellung vom Fensterpfosten verdeckt ist, setzt Musik vom Plattenspieler ein, und als er hinter dem Kirchturm verschwunden ist, beginnt die Kamera nach unten zu schwenken. Sie fährt an der Linie von Wilhelms Arm zurück, als er den Fenstergriff umfaßt hält. Kamerafahrt zurück und

Musik enden, sobald Wilhelm ganz im Bild ist. Darauf wendet er sich nach rechts. Schnitt und Einsatz der audiovisuellen Mittel sind an die Gestaltung der Bilder und der abgebildeten Räume gekoppelt. Sie finden statt, wenn im Bild die imaginären Bewegungsachsen von Kamerabewegung und Figurenbewegung zusammentreffen, wenn sich die Linien von Figur und sie umgebenden Raum, von horizontalem und vertikalem Bildaufbau kreuzen. Immer sind es visuelle Knoten, an denen die Anschlüsse festzumachen sind. Und auch für dieses typische Gestaltungsmittel gibt es in den Filmen von Wim Wenders ein bildliches Motiv. Es sind dies jene Schauplätze, die er in seinen frühen Kurzfilmen bevorzugt aufsuchte und in extrem langen Einstellungen abfilmte. Es sind dies die Straßenkreuzungen, an denen sich visuell Handlung oder Geschehen einstellte weil sich im beständigen Verkehrsfluß immer zwangsläufig Bewegungen zeigen, die an dem Knotenpunkt der Straßenkreuzung aufeinander prallen und gelenkt werden müssen oder sich einfädeln. Und auch dies wiederum ist ein treffendes Bild für das Erzählen von Geschichten. Denn was sind Geschichten anderes, als das Zusammenführen von zufälligen Begebenheiten und verschiedenen Erzählsträngen zum Knoten eines Konfliktes, den es aufzulösen gilt.