

Urszene

Englisch: Primal Scene / Ur-Scene

THEORIE

Psychoanalytische Filmtheorie: die unbewusst inszenierte Kern-Fantasy eines Films — sexuelle oder gewalttätige Prägszene, die alle anderen Szenen strukturiert. Findet man, wenn man nicht zu nah hinschaut.

Die meisten Filme haben eine verborgene Szene, die alles andere orchestriert — nicht unbedingt die, die auf der Leinwand zu sehen ist. Die Urszene ist das psychoanalytische Skelett unter der Handlung. Sie ist die unbewusst inszenierte Kern-Fantasy eines Films: eine sexuelle oder gewalttätige Urszene, die wie ein Magnet alle anderen Bilder, Schnitte und Dialoge an sich zieht. Wer als Kameramann oder Editor diese Struktur erkennt, versteht plötzlich, warum ein Regisseur immer wieder zu bestimmten Blickwinkeln, Körperpositionen oder Lichtsituationen zurückkehrt — auch wenn er selbst es nicht bewusst formulieren könnte. Die Urszene arbeitet nicht durch explizite Abbildung, sondern durch Wiederholung und Verdrängung. Ein Film kann obsessiv ein bestimmtes Machtgefälle inszenieren — wer über wem steht, wer beobachtet, wer ausgeliefert ist — ohne dass die Geschichte das je direkt ausspricht. Manche Regisseure filmen immer wieder das gleiche Gesicht von der gleichen Höhe, den gleichen Schusswinkel auf Unterordnung oder Verletzlichkeit. Das ist keine Faulheit. Das ist Struktur. Hitchcock etwa — seine Kameras sind obsessiv mit Beobachtung, Verstecken, Voyeurismus beschäftigt. Das sind Urszenen-Variationen, die sich durch sein ganzes Werk ziehen. Bei David Lynch ist es die Dunkelheit hinter der Fassade, die sexuelle Bedrohung in Normalität. Bei Michael Haneke die Gewalt der Repräsentation selbst. Im Schnitttraum wird die Urszene sichtbar — wenn bestimmte Übergänge, bestimmte Rhythmen, bestimmte Assoziationen wiederkehren. Ein Schnitt von einem Mund zu einer Waffe. Ein Close-up auf Hände, die zittern. Ein Blick durch eine Glasscheibe. Diese Strukturen sind nicht zufällig. Sie sind die unbewusste Logik des Films, die eigentliche Story unter der Story. Die Urszene ist deshalb so schwer zu greifen, weil sie sich der direkten Benennbarkeit entzieht — sie arbeitet im Material, in der Bildsprache, in der Montage. Sie ist das, was bleibt, wenn der Plot vergessen ist.