

Inhalt

Editorial	3
<i>John Belton</i> Das digitale Kino – eine Scheinrevolution	6
<i>Barbara Flückiger</i> Das digitale Kino: Eine Momentaufnahme	28
<i>Vinzenz Hediger</i> „La science de l’image couvre et découvre tout l’esprit“ Das Projekt der Filmologie und der Beitrag der Psychologie	55
<i>Etienne Souriau</i> Beiträge der Ästhetik zur Filmologie – ihre Natur und Grenzen	72
<i>Henri Wallon</i> Über einige psycho-physiologische Probleme, die das Kino aufwirft	94
<i>Henri Wallon</i> Das Kind und der Film	99
<i>Albert Michotte van den Berck</i> Der Realitätscharakter der filmischen Projektion	110
<i>Albert Michotte van den Berck</i> Die emotionale Teilnahme des Zuschauers am Geschehen auf der Leinwand	126
<i>Hans J. Wulff</i> Empathie als Dimension des Filmverstehens:	136
Zu den Autoren	162
Impressum	164

Editorial

Diese Ausgabe von *Montage/AV* befasst sich anhand zweier verschiedener Themen – „digitales Kino“ und „Filmologie und Psychologie“ – mit Fragen der Theoriebildung in der Filmwissenschaft, wobei das eine Thema prospektiv und das andere retrospektiv angelegt ist. Von aktueller Relevanz sind beide.

Die Texte von John Belton und Barbara Flückiger untersuchen die Auswirkung der Digitalisierung auf die Produktion und den Vertrieb von Filmen. Der erste Börsenboom der Neuzeit fand bekanntlich in den Niederlanden des 17. Jahrhunderts statt und hatte Tulpenzwiebeln zum Gegenstand. Der niederländische Tulpenwahn etablierte das Muster aller nachfolgenden Börsenbooms, von denen die Internet-Hausse der neunziger Jahre der bislang letzte war. Die Werte sind, man weiß es, mittlerweile gefallen. Von einer digitalen Revolution, die technologisch sei, aber auch die Grundbedingungen allen Wirtschaftens umstürze und zur Herausbildung einer neuen Ökonomie führe, mag heute kaum noch jemand sprechen. Gleichwohl schreitet die Digitalisierung voran. Analog zur Börse befindet sich der medientheoretische Diskurs über die Digitalisierung nach der ersten Euphorie in einer Phase größerer Nüchternheit. Nicht zuletzt zur Nüchternheit des Diskurses sollen die Texte von Belton und Flückiger einen Beitrag leisten. Belton geht unter dem provokanten Titel „Das digitale Kino – eine Scheinrevolution“ der Frage nach, inwiefern sich die Vorgänge der Digitalisierung von Produktion und Vertrieb mit den technik- und ökonomiehistorischen Analyseinstrumenten der Filmwissenschaft begreifen lassen, und kommt dabei zum Schluss, dass die Digitalisierung das Kino zwar verändert, diese Veränderung aber nicht das Gepräge eines Umbruchs von revolutionären Ausmaßen trage. Flückiger konzentriert sich auf den Aspekt der Bilddatenakquisition und befasst sich anhand einer detaillierten technischen Analyse mit der Frage, wie sich die Digitalisierung konkret auf die Arbeitsvorgänge in der Filmproduktion und auf die Ästhetik des Films auswirkt.

Der zweite Teil des Heftes nimmt einen theoriehistorischen Strang auf, den Frank Kessler mit seiner Übersetzung von Etienne Souriaus klassischem Essay „Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie“ in *Montage/AV* 6/2/1997 anlegte. Dem französischen Philosophen Etienne Souriau verdankt die Filmwissenschaft unter anderem das Konzept der Diegese

(bzw. die Umdeutung des entsprechenden aristotelischen Konzepts für die Zwecke einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem neuen Medium Film). Die Filmologie-Bewegung der Nachkriegsjahre, die von dem Philosophen und ehemaligen Filmproduzenten Gilbert Cohen-Séat angestoßen wurde und in deren Kontext Souriau seine Texte zum Kino schrieb, stellt den ersten Versuch einer interdisziplinären Wissenschaft der audiovisuellen Medien dar. Neben Philosophen beteiligten sich insbesondere auch Psychologen und Soziologen an dem Projekt (zu den letzteren zählte unter anderem Edgar Morin). Ihre Arbeiten verliehen nicht allein der Filmwissenschaft, sondern auch der empirischen Kommunikationswissenschaft der folgenden Jahrzehnte wichtige Impulse. Ausgehend von einem Text von Etienne Souriau über den Beitrag der philosophischen Ästhetik zur Filmologie befasst sich das Dossier „Filmologie und Psychologie“ mit psychologischen Untersuchungen, die im Rahmen der Filmologie entstanden. Im Zentrum stehen dabei Arbeiten zweier bedeutender Psychologen der ersten Hälfte des letzten Jahrhunderts, von Henri Wallon und von Albert Michotte van den Berck. Der Entwicklungspsychologe Henri Wallon war Professor am Collège de France und gehörte zu den Gründern der Filmologie; der belgische Wahrnehmungspsychologe Albert Michotte befasste sich hauptsächlich mit der Wahrnehmung von Kausalität und hatte am Kino schon aus systematischen Gründen Interesse. Wallon versuchte, ein Leitmotiv der Filmologie, die Wahrnehmungssituation des Kinos als historisch neue psychologische Situation zu begreifen, während Michotte das Kino aus der Perspektive einer phänomenologischen Psychologie analysierte und sich primär für den Realitätseffekt des Films und die emotionale Anteilnahme am Geschehen auf der Leinwand interessierte.

Mit der Übersetzung und Publikation dieser im deutschen Sprachraum weitgehend unbekannteren Arbeiten wollen wir auch das Bewusstsein dafür schärfen, dass sich so etwas wie Filmwissenschaft erstmals vor über fünfzig Jahren als interdisziplinäre Wissenschaft des Mediums Film konstituierte. Kürzlich erschien in einem namhaften deutschen Verlag ein Lexikon zur Medientheorie, in dem unter dem Stichwort „Filmwissenschaft“ zu lesen steht: „Filmwissenschaft ist eine hermeneutische Kunstwissenschaft.“ Eine solche Definition deckt nur einen kleinen Teil dessen ab, was heute in einem internationalen Zusammenhang Filmwissenschaft ist. Historisch gesehen trifft diese Definition am ehesten noch für den kurzen Moment zu, in dem sich die Filmwissenschaft in den angelsächsischen Ländern und in Deutschland in den sechziger und siebziger Jahren aus der Literaturwissenschaft heraus dauerhaft als akademische Disziplin etablierte. Spätestens Ende der siebziger Jahre aber wandelt sich die Filmwissenschaft zu einem interdisziplinären Projekt, in dessen Rahmen neben

ästhetischen, kommunikativen und ideologischen auch technische und ökonomische Aspekte des Mediums untersucht wurden. Wie der Rückblick auf die Filmologie zeigt, fand die Filmwissenschaft damit in gewisser Weise zu ihren Anfängen zurück. Wir planen, die Auseinandersetzung mit der Filmologie-Bewegung in einem der nächsten Hefte von *Montage/AV* mit einem weiteren Schwerpunkt über psychoanalytische Ansätze in der Filmologie und die Vorgeschichte der psychoanalytischen Filmtheorie fortzusetzen.

Den Abschluss unseres Heftes bildet ein Text von Hans-Jürgen Wulff über Empathie als zentralen Aspekt des Filmverstehens. Mit der Empathie als Dimension des Filmerlebens setzte sich schon Albert Michotte auseinander und in seinem Gefolge auch Gilbert Cohen-Séat. In den filmtheoretischen Debatten der achtziger und neunziger Jahre wird Empathie wieder zum Thema, besonders auch im Kontext der kognitiven Filmtheorie. Wulff leistet mit seinem Text, der sich als Thesenpapier und als Einladung zur Diskussion versteht, einen neuen Beitrag zur Klärung des komplexen Begriffsfelds der Empathie.

Unser besonderer Dank gilt Francesco Casetti und dem Herausgeberkomitee von *Ikon* für die großzügige Gewährung der Rechte für Übersetzung und Abdruck an den Texten von Souriau, Wallon und Michotte, die alle ursprünglich in der *Revue internationale de filmologie* publiziert wurden.

Vinzenz Hediger

John Belton

Das digitale Kino – eine Scheinrevolution¹

André Bazin war von der „Verzögerung“, mit welcher der Film schließlich erfunden wurde, fasziniert. Als er erkannte, dass die Idee Film – die Verdoppelung der äußeren Realität in Ton, Farbe und Plastizität – schon seit Jahrhunderten existierte, wunderte er sich über das schleppende Tempo ihrer Verwirklichung. Interessant an Bazins Theorie des technischen Fortschritts ist weniger seine These, dass sich das Kino teleologisch zu einem „integralen Realismus“ hin entwickle, als vielmehr seine Beobachtung, dass ihm ein „hartnäckiger Widerstand“, eine Gegenkraft innewohne und beharrlich seine Weiterentwicklung aufhalte. Bazins Theorie ist idealistisch und materialistisch zugleich, obschon in letzter Konsequenz die idealistische Seite überwiegt, da diese Theorie auf ein, wie er es nennt, „totales Kino“ ausgerichtet ist, das am Ende der Entwicklung erreicht wäre.² Der vorliegende Aufsatz versucht die Implikationen auszuloten, die Bazins materialistische Tendenz beinhaltet, um die Bedeutung gewisser technischer Verzögerungen bei der Verbesserung der filmischen Apparatur weiterzudenken. Ich werde im Folgenden die Begriffe „Erfindung“, „Innovation“ und „Verbreitung“ verwenden, die Douglas Gomery in die Filmwissenschaft eingeführt hat: „Erfindung“ bezieht sich auf die Phase, in der die nötige Technologie überhaupt erst entwickelt wurde; „Innovation“ auf die Herstellung und Vermarktung dieser Technologie; und „Verbreitung“ auf ihre umfassende Übernahme durch die Industrie (Gomery 1985, 5-6).

Während der tatsächlichen Erfindung des Kinos – den beiden Jahrzehnten vor 1900 – entstanden bereits Tonfilme, Farbfilme, Breitwandfilme (und sogar 3D-Filme). Doch bekanntlich war der Ton erst in den späten 20er Jahren hin-

- 1 [Anm.d.Hrsg.:] Ursprünglich publiziert in leicht gekürzter Fassung unter dem Titel „Digital Cinema. A False Revolution“ in: *October* 100, 2002, S. 98-114. Übersetzung und Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Autors und von MIT Press.
- 2 Der Ausdruck „totales Kino“ beschreibt ein Kino, das „eine totale und vollständige Darstellung der Realität“ kreieren kann; Bazin 1967, 17, 20.

reichend ausgereift, um allgemein eingesetzt zu werden, und erst in den 50er Jahren wurde das Breitwandformat zum Standard erhoben. Obwohl man fast kontinuierlich mit der Farbe experimentiert hatte und obwohl Technicolor Mitte der 30er Jahre ziemlich erfolgreich eingeführt wurde, sah Hollywood sich erst 1965, als sich ein sekundärer Markt für Farbfilm in Gestalt des Fernsehens eröffnete, genötigt, hauptsächlich in Farbe zu produzieren (Chisholm 1990, 227).

Selbstverständlich hängt die Verbreitung neuer Technologien von einer Vielzahl von Faktoren ab. Jede technische Innovation setzt sich auf die ihr eigene Weise durch, und nicht jede muss flächendeckende Verbreitung finden. Im Bemühen, das ungleiche Schicksal verschiedener Technologien zu begreifen, ist es mir im Lauf der Jahre klar geworden, dass man nicht von einem Fall auf die anderen schließen kann. Denn die Bedingungen, unter denen sich die Entwicklungen vollziehen, sind ständigem Wandel unterworfen. Daher sind Vergleiche zwischen dem gegenwärtigen Aufkommen des digitalen Films und dem Aufkommen des Tonfilms in den späten 20er Jahren nicht nur irreführend, sondern nachgerade falsch.

Die jüngste sogenannte technische Revolution ist die digitale. Sie vollzieht sich, wie es scheint, in deutlich unterscheidbaren Schüben – nicht gesamthaft, wie im Falle früherer Technologien. Für das Publikum begann sie im Bereich der Special Effects, einem Bereich, der inzwischen von computergenerierten Bildern beherrscht wird. Als nächstes kam der digitale Ton. Und heute beobachten wir eine langsame Entwicklung zur digitalen Produktion hin, die sich mithilfe digitaler Kameras vollzieht, und gleichzeitig eine Tendenz zur digitalen Vorführung in den Kinos.

Was die Geschichte des digitalen Tons angeht, so ist die Verbreitung der Technologie noch nicht abgeschlossen; die Zahl der Filmtheater, die darauf umgerüstet sind, beläuft sich auf weniger als 50%. Außerdem verfügt jede Kopie mit digitaler Tonspur zusätzlich über eine analoge Ersatzspur, meist Dolby SVA (Stereo Variable Area). Anders als bei der ersten revolutionären Einführung des Tons, die nach etwa vier Jahren bereits zur Standardisierung eines einzigen Verfahrens geführt hatte, existieren nach der digitalen Revolution immer noch mehrere Standards nebeneinander. Die Innovationswelle wird gegenwärtig stärker vom Interesse der Industrie am Heimkino sowie an Soft- und Hardware für die häusliche Unterhaltung vorangetrieben als von einem wie auch immer gearteten Bedürfnis, die Kino-Erfahrung zu revolutionieren – was frühere Neuerungen motiviert hatte. Kurz, die digitale Revolution ist Teil einer gegenwärtigen Synergietendenz der Firmen innerhalb Hollywoods, die auf den lukrativen Heimunterhaltungsmarkt spekulieren.

Die erste Phase der digitalen Revolution innerhalb des Kinos begann, wie gesagt, mit der Digitalisierung von Spezialeffekten. Die digitale Technologie hat das fotografische Bild in ein wahrhaft „plastisches“ Objekt verwandelt, das zu jeder erdenklichen Gestalt geformt und wieder umgeformt werden kann. Wie Lev Manovich ausführt, hat die digitale Revolution den Spielfilm zu einer Art Subkategorie des Animationsfilms werden lassen (Manovich 1996). Die neue Welt wird vom Mann aus flüssigem Metall (wie in *TERMINATOR 2*, USA 1991, James Cameron) oder von vielfachen Eddie Murphys bevölkert, die miteinander interagieren (*NUTTY PROFESSOR II: THE KLUMPS*, USA 2000, Peter Segal). Computergenerierte Bilder erlauben es den Filmemachern heute, ihre Phantasien in einer Weise umzusetzen, von der man noch vor wenigen Jahren kaum zu träumen wagte.

Digitale Spezialeffekte haben also den Weg gewiesen, aber der digitale Ton folgte auf dem Fuße. Mit dem kommerziellen Erfolg der CD wurde auch der Filmton digital. Dies entsprach den Erwartungen des Publikums; der analoge Ton war am Ende. Wie ein Kinobetreiber es ausdrückte: „Digital bedeutet Fortschritt, und die Zuschauer wollen den Fortschritt.“³

Die digitale Revolution drehte und dreht sich gänzlich um den kommerziellen Erfolg: gänzlich darum, neue digitale Produkte einer neuen Generation von Konsumenten anzubieten; und darum, dass die Heimelektronikindustrie eine neue Produktlinie aufzubauen trachtet, die – mithilfe des Kinos – auf wiedererkennbare Markenzeichen zurückgreifen kann.

Unter allen Anwendungsbereichen der digitalen Filmtechnologie war der digitale Ton am stärksten auf Konsumentenbedürfnisse ausgerichtet. Auf einem Markt, auf dem das Wort „digital“ als Verkaufsargument dient, ist es der digitale Sound, der für die Verbraucher den Eintritt des Films ins digitale Zeitalter markiert.

Der digitale Ton für Kinofilme wurde 1990 anhand des Starts von *DICK TRACY* (USA 1990, Warren Beatty) eingeführt, dem mit *EDWARD SCISSORHANDS* (USA 1990, Tim Burton), *THE DOORS* (USA 1991, Oliver Stone) und *TERMINATOR 2* (USA 1991, James Cameron) weitere Beispiele folgten. Dank der CD assoziierte das Publikum den digitalen Ton mit akustischer Spitzenleistung schlechthin. Seine Vermarktbarkeit trieb die Entwicklung voran. Das Erscheinen von Cinema Digital Sound (CDS) war sicherlich verantwortlich dafür, dass Dolby und andere Firmen innerhalb der Filmindustrie die Weiterentwicklung ihrer digitalen Ton-systeme beschleunigten. Gleichzeitig ermutigte der plötzliche Übergang vom

3 Reber, Gary: Sound Wars at a Theatre Near You: Round Five. In: *Widescreen Review* 3, 2, April/Mai 1994, S. 72.

analogen zum digitalen Ton bei der Entwicklung eines HDTV-Standards zweifellos Dolby und andere, sich auf diesem potenziellen Markt ebenfalls eine führende Rolle zu sichern. Eigentlich war der Status von Dolby im Bereich der Heimelektronik durch den abrupten technischen Wandel gefährdet; doch im Jahre 1992 konnte das Unternehmen eine digitale Tonspur anbieten, die neben der analogen Dolby-Stereo-Spur aufzubringen war, ein Verfahren, das anlässlich der Premiere von *BATMAN RETURNS* (USA 1992, Tim Burton) vorgestellt wurde.

Die Firma Digital Theatre Systems (DTS) brachte 1993 mit *JURASSIC PARK* (USA 1993, Steven Spielberg) ein weiteres digitales System auf den Markt. DTS gehört zum Teil Steven Spielberg und Universal/MCA, und das Verfahren wurde für alle Universal- und Amblin⁴ Entertainment-Produktionen verwendet. Bei DTS handelt es sich um ein zweispuriges Format, bei dem eine normale Stereo-Lichttonkopie durch einen speziellen Timecode mit einer CD synchron geschaltet wird.

Ursprünglich gehörte DTS zum Teil dem japanischen Elektronikgiganten Matsushita, dem Hersteller von Panasonic-Geräten, zu dessen Imperium auch Universal/MCA zählte. Matsushitas Erzrivale war Sony. Der Einsatz von digitalem Ton in den Kinos setzte die Elektronikindustrie gleichsam unter Strom – insbesondere die japanische, die um ihre führende Stellung auf dem Heim-Unterhaltungsmarkt kämpfte. In der Tat kann man, wie Paul Rayton, die Kinoexperimente mit digitalem Ton als Vorgefecht um den potenziell viel lukrativeren Markt für digitale Heimelektronik verstehen.⁴ Der Kampf wurde sowohl auf der Ebene der Software wie der Hardware geführt. Sollte es MCA (oder Sony) gelingen, genügend Kassenschlager in DTS (oder SDDS) zu produzieren, dann wären sie in der Lage, sowohl die Abspielgeräte wie die dazu gehörige filmische Software erfolgreich auf den Markt zu bringen.

Sony, das Columbia und Tri-Star kontrolliert, verfügt eigentlich schon über die notwendige Software; Sony/Columbia und Tri-Star produzieren und verleihen etwa 25% aller Hollywood-Filme. Sony begann im Juni 1993 mit *LAST ACTION HERO* (USA 1993, John McTiernan) in den Wettbewerb einzusteigen, einem Film, der in den Kinos allerdings nicht reüssierte. Doch einer der folgenden SDDS-Titel, *IN THE LINE OF FIRE* (USA 1993, Wolfgang Petersen), vermochte nicht nur das Potenzial des Systems unter Beweis zu stellen, sondern wurde auch zu einem Hit an den Kinokassen.

4 Gespräch mit dem Autor, 1993.

Ende 1994 hatte sich die Mehrzahl der Studios für ein bestimmtes Format entschieden. Disney, Fox und Warners tendierten zu Dolby; M-G-M/UA, New Line, Paramount und Universal verwendeten DTS; Columbia und Tri-Star SDDS. Im Sommer 1995 begannen jedoch immer mehr Studios, sich auf mehrere digitale Formate gleichzeitig einzulassen, um mit der unterschiedlichen Ausrüstung der Kinos kompatibel zu bleiben. Jedes der drei Systeme nutzt einen anderen Bereich der Vorführkopie für die Tonsignale. Obwohl Dolby sich ursprünglich geweigert hatte, der Bitte von DTS Folge zu leisten und auch die Dolby SR.D-Kopien mit dem DTS-Timecode zu versehen, lenkte man schließlich ein. 1995 brachte Fox *DIE HARD WITH A VENGEANCE* (USA 1995, John McTiernan) in allen drei Soundtrack-Systemen heraus, um den Film in einer maximalen Zahl von Kinos einsetzen zu können.⁵

Solange die meisten Filmtheater die meisten großen Produktionen digital bekommen können, wird dieser Multistandard wohl erhalten bleiben. Die Strategie von Dolby, in Übersee die Führung zu übernehmen, garantiert sein Überleben auf einem Markt, der von Software-Giganten wie Universal, Columbia und Tri-Star beherrscht wird. Der Löwenanteil der Studioprofite stammt nämlich aus dem internationalen Verleih; einheimische Profite gelten als hoch, wenn sie die Kosten für Negativ, Vorführkopien und Verleih wieder einspielen. Dolby hat daher eine einzigartige Stellung: Um der ausländischen Profite willen müssen die Studios ihre Kopien mit Dolby-Stereo bestücken, denn etwa 25 000 Kinos weltweit sind dafür ausgerüstet. Solange nun die meisten digitalen Kopien nach wie vor mit Lichttonspuren von Dolby versehen sind, werden die Kinos natürlich auf die digitale Umrüstung verzichten und weiter auf die vierkanaligen Formate setzen. Da alle digitalen Systeme auch eine analoge Tonspur aufweisen, können die Kinos diese Filme spielen, ohne auf 5.1 digital umzurüsten.

Auf dem gegenwärtigen Markt existieren alle drei Digitalsysteme nebeneinander. So ist die Einführung des digitalen Tons mit keiner anderen filmtechnischen „Revolution“ zu vergleichen. Der Übergang zum Tonfilm (1926-1929) hatte zunächst zu einem einzigen technischen Standard geführt – dem Tonstreifen auf der Kopie –, für den eine Handvoll Firmen je eigene Technologien entwickelten (Movietone, RCA Photophone, Generic Western Electric). Der Digitalton gehört dagegen einem neuen technischen Zeitalter an, dem Zeitalter von Macintosh und IBM, in dem sich zwei technische Standards auf dem digitalen Markt nebeneinander zu halten vermögen. Die Konsumenten haben sich an divergierende Standards gewöhnt oder darauf eingerichtet – solange sie ihre

5 Natale, Richard: Three Companies Wage Battle for the Hearts – and Ears – of U.S. Moviegoers. In: *Los Angeles Times*, 5. September 1995.

Computerprogramme benutzen oder ihre Unterhaltung abspielen können, sind sie bereit, mehrere technische Standards nebeneinander zu akzeptieren.

Die Geschichte des digitalen Tons sollte uns Anlass sein, das traditionelle Modell des technologischen Determinismus zu überdenken. In diesem speziellen Fall waren nämlich die Bedürfnisse der Konsumenten für die technische Weiterentwicklung verantwortlich, nicht umgekehrt das altbekannte lineare Prinzip von Ursache und Wirkung. Vielmehr kam es zu einer Überschneidung verschiedener Technologien (Computer; CD) und zu einer Überschneidung von Bedürfnissen (für wirksame Verkaufsargumente; für die Unterhaltung der Konsumenten). Diese überlappenden Technologien und Bedürfnisse wirkten in einem komplexen, mehrfachen Prozess aufeinander ein.

Im Grunde fungierte der digitale Ton als Totengräber des 70mm-Vorfürformats. Zwar war der Digitalton nicht unbedingt besser als die sechspurige magnetische Tonspur von Dolby, aber er war billiger. Es kostete über 12.000 Dollar, eine 70mm-Kopie von einem 35mm-Negativ zu ziehen; sechspurige 35mm-Digitalkopien kosten jedoch fast dasselbe wie normale 35mm-Kopien – ungefähr 2.000 Dollar. In dieser speziellen Phase der digitalen Revolution ging es vor allem darum, die Kosten zu senken – obwohl natürlich die Erweiterung des 35mm-Tons von vier auf sechs Spuren und die überragende Qualität des digitalen Tons für das Publikum deutliche Verbesserungen gegenüber dem bisherigen 35mm-Dolby-SVA beinhalteten. Aber eigentlich war die Tonqualität die gleiche wie bei 70mm-Dolby-Vorführungen; und die Bildqualität blieb weit dahinter zurück.

Ende 1999, zeitgleich mit dem irrtümlichen Anbruch des nächsten Millenniums, trat eine neue „revolutionäre“ Technologie ins Rampenlicht: die digitale Projektion. Mit George Lucas an der Spitze – sein Film *STAR WARS: THE PHANTOM MENACE* wurde im Juni 1999 in vier amerikanischen Kinos digital vorgeführt – proklamierte man die neueste technologische Revolution, welche die Filmindustrie von Grund auf verändern sollte. Es entspricht zwar den Tatsachen, dass Produktion und Postproduktion vieler Hollywood-Blockbuster sich mehr und mehr auf digitale Verfahren stützten und dass viele Filme – selbst solche ohne digitale Bilder – bereits am Computer geschnitten wurden. Doch dieser Schritt ins Digitale blieb für normale Kinozuschauer relativ uneinsichtig. Trotzdem erregte, aus welchen Gründen auch immer, die Idee eines vollständig digitalen Kinos – digitale Produktion sowie Postproduktion, digitaler Verleih und digitale Vorführung – die Aufmerksamkeit und Phantasie der Medien. Mit dem vermeintlichen Wechsel ins neue Jahrtausend war die hundertjährige Herrschaft des Zelluloids gebrochen; der Film war tot, die Digitalisierung hatte gesiegt. Die *New York Times*, das *Wall Street Journal*, die *Los Angeles Times*

und diverse andere amerikanische Zeitungen verkündeten die Morgenröte des digitalen Zeitalters und behaupteten, der Umbruch sei bereits beschlossene Sache und nur noch eine Frage der Zeit. Ein Journalist bemerkte, die Ära Edison sei vorüber – der Plattenspieler sei von der CD ersetzt, der Film vom digitalen Signal; einzig Edisons Glühbirne habe überlebt.⁶ Strategisch gesehen war der Augenblick perfekt für die Einführung der neuen Technologie, da die Massenmedien nach symbolischen Aufhängern Ausschau hielten, an denen sie den Beginn des neuen Jahrtausends festmachen konnten.

George Lucas rührte schon bald die Werbetrommel für das digitale Kino. Er schrieb: „Im 20. Jahrhundert war das Kino aus Zelluloid; das Kino des 21. Jahrhunderts wird digital sein [...]. In Zukunft wird der Film digital fotografiert und digital projiziert werden. Das aufgezeichnete Bild wandert automatisch in den Computer, wo in der Regel auch die Postproduktion stattfindet [...]. Wir sind erfolgreich vom Stummfilm zum Tonfilm gelangt, vom Schwarzweiß zur Farbe, und ich habe keinen Zweifel, dass wir auch das digitale Kino meistern werden [...]. Die kreative Palette der Filmemacher hat sich fortlaufend erweitert.“⁷ Auch Lucas verglich die digitale Revolution mit früheren filmtechnischen Revolutionen.

Der Sounddesigner Walter Murch, der für den Ton bei George Lucas' *AMERICAN GRAFFITI* (1973) sowie Francis Ford Coppolas *THE CONVERSATION* (USA 1974) und *APOCALYPSE NOW* (USA 1979) verantwortlich gezeichnet und einen Schnitt- und Tonmischungs-Oscar für *THE ENGLISH PATIENT* (USA 1996, Anthony Minghella) gewonnen hatte, reihte sich in den Chor der Jubilanten. Für Murch war die digitale Revolution, die bereits die Schneideräume und den Ton erobert hatte, bestens geeignet, „die letzte Bastion aus dem 19. Jahrhundert zu Fall zu bringen, die analog-mechanische Technik“ – in Gestalt von Projektion und Fotografie.⁸

Bei der digitalen Aufführung von *THE PHANTOM MENACE* warben die Kinos mit Hinweisen auf frühere technische Revolutionen: die Vorführung des ersten Films überhaupt, die Umstellung auf Ton, Farbe, CinemaScope und digitalen Ton. Interessanterweise fehlte Cinerama (1952) auf dieser Liste; an seiner Stelle stand CinemaScope, das 1953 eingeführt worden war, aber hier irrtümlich auf 1955 datiert wurde – dem Jahr der Premiere von *Todd-AO*. Einer der Produzenten von *THE PHANTOM MENACE*, Rick McCallum, nannte die Premiere „einen Meilenstein der Filmgeschichte“ und behauptete, „wie die Einführung von

6 Sabin, Rob: Taking Film out of Films. In: *New York Times*, 5. September 1999.

7 Lucas, George: Movies are an Illusion. In: *Premiere*, Februar 1999, S. 60.

8 Murch, Walter: A Digital Cinema of the Mind? In: *New York Times*, 2. Mai 1999, 2A, S. 1.

Ton und Farbe läuten die neuen digitalen Projektionen den Beginn eines neuen Zeitalters der Kinovorführung ein⁹. Russell Wintner von CineComm Digital Cinema verglich das Ereignis mit der Premiere von *THE JAZZ SINGER* (USA 1927, Alan Crosland) und der Sensation, die der Synchronon damals ausgelöst hatte.

Wenn die digitale Revolution, die in Hollywoods Abteilungen für Special Effects begann, schließlich mit der Digitalisierung der Projektion endet, dann ist diese Revolution schwerlich mit den technischen Umwälzungen zu vergleichen, mit denen sie in Verbindung gebracht wurde. In der Tat bleibt eigentlich unklar, inwiefern es sich überhaupt um eine Revolution handelt. Einerseits erfüllt die neue Technologie die Kriterien, indem sie die Herrschaft des 35mm-Films zu stürzen droht, der über ein Jahrhundert lang das filmische Hauptformat dargestellt hatte. Doch in anderer Hinsicht erweist sie sich als wenig revolutionär: Jedenfalls in ihrer heutigen Form verändert die digitale Projektion unsere Erfahrung im Kino in keiner Weise und ist nicht mit der Überwältigung eines Publikums zu vergleichen, das erstmals Ton, Farbe, Breitwand oder Stereoton erlebte. Cinerama zum Beispiel hat das Rezeptionserlebnis verändert – von Bild und Ton umringt, schien man sich mitten im filmischen Raum zu befinden und am dramatischen Geschehen teilzuhaben. Die Werbung für Cinerama beutete diesen Effekt aus, indem sie Zuschauer in ihren Kinositzen zeigte, die zugleich die Niagara-Wasserfälle überquerten, Wasserski liefen oder in der Mailänder Scala eine Oper hörten.

Die digitale Projektion vermittelt keine neue Erfahrung. Was uns gezeigt wird, ist lediglich eine Art Äquivalent zum herkömmlichen 35mm-Film. Dem entsprach auch der Auftrag an die Firma Qualcomm, der es oblag, die digitale Filmübermittlung via Server oder Satellit zu optimieren, wie der Vizepräsident der Technologieabteilung von Qualcomm, Steven Morley, bezeugt. Es handelte sich darum, „dieselbe Bildqualität zu erzielen, wie sie bei der Premiere eines 35mm-Films üblich ist“¹⁰. Die Vorzüge des „Digitalen“ – was immer sie sein mögen –, treten im Kino *nicht* in Erscheinung. Zum Beispiel ist die gegenwärtige digitale Technologie nicht interaktiv, erlaubt den Zuschauern keinen mit dem Computer oder dem Internet vergleichbaren Zugang. Für George Lucas oder Walter Murch mag sich dies anders darstellen, aber für uns Zuschauer könnte das Kino ebenso gut analog bleiben, da man uns das eigentliche Potenzi-

9 Presseerklärung von Texas Instruments, 1999.

10 Morley, Steven A.: Making Digital Cinema Actually Happen – What it Takes and Who's Going to Do it. QUALCOMM, 1998. Vortrag an der SMPTE 140th Technical Conference, Pasadena, CA., 31. Oktober 1999.

al des Digitalen vorenthält. Wollte das Kino wahrhaft digital sein, so müsste auch das Publikum davon profitieren: An jedem Sessel müsste eine Computermaus oder ein virtueller Handschuh installiert sein. Eine digitale Projektion, die lediglich der eines 35mm-Films entspricht, verdient jedenfalls nicht den Namen „revolutionär“. Die einzige Kinorevolution der letzten zwanzig Jahre, die ich erkennen kann, bestand in der Arena-Staffelung der Sitzplätze!

Aber wenn dies keine echte Revolution ist, was ist es dann? Was geht hier vor? *THE PHANTOM MENACE* enthielt „fast 2 200 digital generierte Einstellungen, die 90% des Films ausmachten“. ¹¹ Lucas drehte die nächste Folge von *STAR WARS, EPISODE II – THE ATTACK OF THE CLONES* (USA 2002) ausschließlich digital, und zwar mit einer elektronischen Sony-Kamera mit 24 Vollbildern. ¹² Für George Lucas bedeutet das digitale Kino offensichtlich die Erfüllung seiner Träume, und tatsächlich kann man von einer *Revolution der Dreharbeiten* sprechen. Da er sich dem Science-Fiction-Film verschrieben hat, sind neue Ansätze, Fantasy zu verwirklichen, gefragt. Im Gefolge von *Star Wars* (USA 1977, George Lucas), *CLOSE ENCOUNTERS* (USA 1977, Steven Spielberg), *E.T.* (USA 1982, Steven Spielberg), den *TERMINATOR*-Filmen und anderem konnte sich Science Fiction zu einem wichtigen Genre entwickeln. Sci-Fi und Special-Effects-Blockbuster von *STAR WARS* BIS *TITANIC* (USA 1997, James Cameron) haben die Filmindustrie verändert. Die durchschnittlichen Negativkosten, d.h. die Kosten, die in der Produktion bis zum Vorliegen eines kopierfähigen Negativs anfallen, wurden von den teuren Blockbustern in die Höhe getrieben, so dass sie heute etwa 55 Millionen betragen. Dies hat universelle Werbekampagnen ausgelöst und zum System des „Saturation Booking“ geführt, was bedeutet, dass ein Titel in mindestens 3 500 Kinos am gleichen Tag startet. Diese flächendeckende Vermarktung hat die Werbungs- und Kopienkosten auf über 27 Millionen pro Film ansteigen lassen. ¹³ Sci-Fi und Actionfilme mit Special Effects geben nun in Hollywood den Ton an. Doch auch die übrigen Genres gibt es noch. Außerdem setzen andere Regisseure weniger auf Effekte und auf Fantasy; zahllose Filmemacher wie Woody Allen, Martin Scorsese, Robert Altman, Stephen Frears, John Sayles, Paul Schrader und Mike Leigh kommen ohne die neue Technologie aus (auch wenn sie gelegentlich digitale Spezialeffekte verwenden). Ihre Filme handeln von mehr oder weniger realen Figuren in mehr

11 Sabin: Taking Film out of Films.

12 Vgl. *Daily Variety*, 18.2.2000, A.

13 Valenti, Jack: Presseerklärung vom 9. März 1999. In: www.mpa.org Website. Vgl. auch Goldsmith, Jill: Pix Tix Get Swift Kick. In: *Daily Variety*, 8. März 2000. Die MPAA-Statistiken für 1999 weisen \$24,5 Millionen aus, weniger als in früheren Jahren.

oder weniger realer Umgebung. So gibt es eigentlich keinen Grund für die Filmindustrie, sich von digitalen Ansprüchen vereinnahmen zu lassen, insbesondere da es heute nicht mehr die Science-Fiction-Blockbuster sind, die wie in den späten 70er und frühen 80er Jahren große Erfolge feiern, sondern zunehmend ganz andersartige Produktionen. Dennoch könnte die Gefahr bestehen, dass ein voll digitalisiertes Kino zu einem einzig auf Fantasy setzenden Kino mutiert – also nur noch ein einziges Genre kennt. Natürlich muss man mit der digitalen Technologie nicht genauso umgehen wie Lucas, aber wenn die Filmindustrie „digital“ sein will und beweisen möchte, was mit digitalen Mitteln möglich ist, dann dürfte die Versuchung groß sein, in seine Fußstapfen zu treten.

Gerechterweise ist zu erwähnen, dass das digitale Kino sich nicht auf Lucas, Cameron und das mit großem Budget ausgestattete kommerzielle Hollywood beschränkt. Die neue Technologie hat auch eine Art Gegenkino ausgelöst. Da die digitale Technik relativ preiswert zu haben ist, hat sie auch unabhängigen Filmemachern neue Möglichkeiten eröffnet. Ein-Chip digitale Kameras kann man für nur 800,- Dollar kaufen, die Drei-Chip Sony PD-150 kostet lediglich 3.700. Mit Desktop Computern für 1 500 bis 7 000 Dollar lässt sich DV-Material schneiden. Lars von Trier gelang es zum Beispiel, bei *DANCER IN THE DARK* (DK, F, S, D 2000, Lars von Trier) mit weniger als 13 Millionen Dollar auszukommen, indem er digitale Kameras und andere Digitalverfahren nutzte. Einige prominente Regisseure, von Mike Figgis mit *TIMECODE* (USA 2000) über Spike Lee mit *BAMBOOZLED* (USA 2000) und Wayne Wang mit *CENTER OF THE WORLD* (USA 2001), konnten Spielfilme für lediglich zwei bis acht Millionen Dollar verwirklichen.¹⁴

Francis Ford Coppolas Zoetrope Studio hat digital umgerüstet und ermutigt unabhängige Filmemacher, in diesem Format zu arbeiten. Next Wave Films, ein Ableger des Independent Film Channel, der Herstellungsbeiträge an unabhängige Regisseure ausrichtet, bekommt neuerdings eine Flut von Anträgen auf Förderung digitaler Projekte; etwa 51% der eingereichten Filme wurden digital gedreht.¹⁵ Sundance, Vancouver und andere unabhängige Festivals registrieren ebenfalls einen Anstieg digitaler Filme – und haben begonnen, sie auch digital zu projizieren. Die Frage ist, welche Wirkung diese „Demokratisierung“ der Produktionsmittel letztlich zeitigen wird – ob sich das unabhängige Filmschaffen, wie es sich in den 90er Jahren abzeichnete, mehr und mehr dem kommerziellen Hollywood anpassen oder ob es die neue Technologie für eine anders gelagerte Praxis nutzen wird.

14 Broderick, Peter: *Moviemaking in Transition*. In: *Scientific American* 283, 5, 2000, S. 63.

15 Broderick, *Moviemaking in Transition*, S. 62.

Das Muster der Firmenübernahmen und Zusammenschlüsse, das für Hollywood in den 80er und 90er Jahren charakteristisch war, könnte dessen Eifer bei der Digitalisierung erklären. Im Zuge ihrer Trennung von Firmen, die mit der aufkommenden Medienindustrie wenig oder nichts zu tun hatten, setzten die Hauptakteure der Filmindustrie auf „Synergien“. Hardware-Hersteller wie Sony oder Matsushita kauften Software-Hersteller wie Columbia und Universal. Verlage wie die Time-Gruppe fusionierten mit Studios (Warner) und Kabelsendern (Turner), um zu vertikal integrierten Unterhaltungslieferanten zu werden. Die Devise hat sich allerdings in den letzten Jahren ein wenig von „Synergie“ zu „Konvergenz“ verschoben. „Konvergenz“ meint „die Verbindung von Audio-, Video- und Datenkommunikation zu einem einzigen Strom, der auf einem einzigen Apparat empfangen und von einem einzigen Sender bereitgestellt wird“.¹⁶ Konvergenz besteht aus „drei sich ergänzenden Konvergenzen: Inhalt (Audio, Video und Daten); Nutzerplattformen (PC, Fernsehen, Internet, Spielkonsolen); und Vertrieb (Weg des Inhalts zur Plattform).“¹⁷ Die kürzlich erfolgte, über 100 Milliarden Dollar schwere Fusion von Time/Warner mit AOL vermag sowohl das Konzept der Synergie wie das der Konvergenz zu illustrieren. Der Inhaltslieferant Time und seine Verlagsgruppe kann sein Produkt via Warners auf Film verbreiten, auf Kabel via Turner und on-line via AOL. Im Zeitalter der Information definiert sich Hollywood neuerdings auch als Informationslieferant und expandiert von Fernsehen und Kabel zu Satellit und Internet. So hat AOL TW bereits bekannt gegeben, dass es langfristig beabsichtigt, die Produktionen seines Studios über seine digitalen Netzwerke an die Kinos zu verleihen.

„Konvergenz“ beruht auf der Entwicklung der Breitbandkabel- oder drahtlosen Übermittlung. Gemessen an gegenwärtigen MPEG datenkomprimierenden Verfahren würde der digitale Filmverleih mindestens 100 Megabits pro Sekunde erfordern. 56K-Modems sowie normale Telefonleitungen können nur 56 Kilobits pro Sekunde verkraften. DSL (*digital subscriber lines*) verarbeiten nur 1.5 Megabits pro Sekunde, sind aber auf 60 Megabits ausgelegt. Kabel schafft nur sechs. Aber direktes Satellitenfernsehen kann Daten mit 400 Kilobits pro Sekunde übermitteln.¹⁸ Mit Ausnahme der Satelliten-Übertragung oder dem Glasfaserkabel scheint die Breitbandübertragung noch in ziemlicher Ferne.

16 Forman, Peter und Saint John, Robert W.: Creating Convergence. In: *Scientific American* 283, 5, 2000, S. 50.

17 Forman und Saint John: Creating Convergence, S. 50.

18 Forman und Saint John: Creating Convergence, S. 55.

Während sich die Filmindustrie digitalisiert, erkundet sie weitere Märkte, die sich im Umkreis der digitalen Technologie aufgetan haben. Die meisten neuen Filme werden für ihre Vermarktung auf DVD digitalisiert. Immer mehr Gewinne der Studios stammen aus dem sekundären Vertrieb über Video, Kabel und Fernsehsender. In der Tat erwirtschaftet ein Film heute 70% seiner Profite auf Märkten außerhalb des Kinos.¹⁹ Gewinne aus dem Video-Einzelhandel des Jahres 2000 beliefen sich auf 20 Milliarden Dollar, während an den Kinokassen lediglich 7,7 Milliarden erzielt wurden.²⁰ Durch die 31 Millionen Abonnenten von AOL (gemäß einem Vertrag vom Januar 2001) verfügt Time Warner jetzt über die Möglichkeit, seine Produkte direkt zu vertreiben.²¹ Die Digitalisierung der Filme markiert den ersten Schritt eines Prozesses, der zur direkten Belieferung der Privatkunden über Satellit, Glasfaserkabel oder Kabel-Fernsehanschlüsse führt. Variety sagt voraus, dass es bis zum Jahr 2003 27 Millionen Breitband-Internet-Anschlüsse geben wird, und stellt fest, dass zur Zeit mehrere Firmen drahtlose Hochgeschwindigkeitsverbindungen für das Internet entwickeln, die 40-64 Megabytes pro Sekunde übermitteln können.²² Texas Instruments rüstet sich nicht zuletzt dadurch für den Heimmarkt, dass es sich über die digitale Projektion ins Filmgeschäft einschleust. Bisher vermarktete TI sein DLP-System für mobile Vorführgeräte bei Business-Tagungen und Ausstellungen; doch soeben hat es ein „großformatiges HD-taugliches Heimunterhaltungssystem“ auf den Markt gebracht, das frontal projiziert. Mit anderen Worten, mit der digitalen Projektion peilen die Studios und digitalen Vorführfirmen neue Märkte auf dem Sektor der Heimunterhaltung an, wobei das Kino womöglich zu einem vernachlässigbaren Sonderfall wird.

Im Augenblick allerdings spielen die Kinos noch eine entscheidende Rolle als erste Aufführungsstätte, die für öffentliches Interesse sorgt und die Aufmerksamkeit weckt, die der späteren massenhaften Vermarktung der Titel zugute kommen soll. Laut John Fithian, dem Präsidenten der NATO (National Association of Theatre Owners), erzielt der Kinoverleih 30% der totalen Einkünfte eines Films.²³ Aber diese Funktion der Kinos könnte langsam abklingen; das ökonomische Gebot von Synergie und Konvergenz könnte die Studios dazu verleiten, Filme direkt auf dem Heimmarkt abzusetzen, indem sie sich bereits

19 Gespräch mit John Fithian, Präsident der NATO, vom 29. Februar 2000.

20 Sun, Perry: The Future of Movies: Part 6. In: *Widescreen Review* 50 (Juli 2001), S. 80; Hetrick, Scott: Vid Flips Lid with \$20 bil in Revenue. In: *Daily Variety*, 5. Januar 2001, S. 39.

21 Auletta, Ken: Leviathan: How Much Bigger Can AOL Time Warner Get? In: *The New Yorker*, 29. Oktober 2001, S. 50.

22 Broadband Makes Convergence Real. In: *Daily Variety*, 24. Januar 2000, S. 3-4.

23 Gespräch mit dem Autor, 29. Februar 2000.

erprobter flächendeckender Werbestrategien bedienen, um die Filmtheater schließlich ganz zu umgehen.

Kurz, das digitale Kino stellt für Regisseure wie Lucas eine revolutionäre technische Innovation dar und wirkt sich vorteilhaft für Firmen aus, die – wie das gegenwärtige Hollywood – Synergien nutzen wollen. Außerdem birgt es, wie noch zu zeigen sein wird, möglicherweise wirtschaftliche Vorteile für die Filmverleihe. Doch ob es dem Publikum mehr bringt als ein störungsfreies, sauberes, unzerkratztes Bild auf der Leinwand, ist noch die Frage. Und selbst wenn die neuen Verfahren eine bessere Projektion zur Folge haben sollten, würde dies noch keine „Revolution“ des Kinoerlebnisses bedeuten.

Am 18. Juni 1999 wurde *STAR WARS – THE PHANTOM MENACE* in vier Kinos der Vereinigten Staaten digital vorgeführt, wobei zwei verschiedene Verfahren zum Einsatz kamen. CineComm Digital Cinema und sein Hughes/JVC-Projektor zeigten den Film im Pacific's Winnetka Theater in Chatsworth bei Los Angeles und im Loews' Route 4 Theater in Paramus, New Jersey. Ein Texas Instruments Projektor wurde im AMC's Burbank 14 Multiplex und im Loews' Meadows 6 in Secaucus, New Jersey verwendet. Die Kritiker reagierten ziemlich vernichtend auf das Hughes/JVC-System. Todd McCarthy von *Variety* schrieb, „die Ungenauigkeit des Verfahrens wurde auf beklagenswerte Weise offenbar, sobald die ersten Rolltitel auf der Leinwand erschienen, um die Star-Wars-Vorgeschichte zu erzählen – ein Pixillationseffekt, dessen man dank der zerlaufenen Buchstaben sofort gewahr wurde. Im eigentlichen Film sahen die dunkleren Zonen verschwommen aus, die Farben wirkten flau, einige Bewegungen wiesen deutliche Unschärfen auf, und die Bilder erschienen zu weich. Insgesamt fühlte man sich an eine mäßige Farbfotokopie erinnert.“²⁴ In einer Spezialausgabe von *Widegauge* evaluierte Scott Marshall beide Verfahren und konstatierte, dass das Hughes-System „wie eine gute Videoprojektion aussah“, aber „keinesfalls wie ein Film. Die Farbwiedergabe schien bis in die Ränder hinein perfekt, aber die vertikalen Linien waren von scharfen, künstlichen Konturen umzogen, die den Video-Eindruck verstärkten [...]. Bei den Endtiteln fiel ein leises Flickern der Horizontalen ins Auge, ein Indiz für Zwischenzeilen- statt Vollbildverfahren.“²⁵ Der Hughes ILA Projektor (Image Light Amplifier) verwendet ein Flüssigkristall-Verfahren, das mit 12 000 Lumen projiziert und ein Kontrastverhältnis von 1000:1 liefert. Der Image-Light-Amplifier ist ein Videoprojektor, er arbeitet nicht digital.

24 McCarthy, Todd: Digital cinema is the future . . . or is it? In: *Daily Variety*, 25. Juni 1999.

25 Marshall, Scott: Texas Instruments 'DLP' Digital Projection. In: *Widegauge* 4, 1, 1999, S. 11.

Der Texas Instruments Digital Light Processing Kinoprojektor erwies sich als klarer Sieger im digitalen Krieg. McCarthy beobachtete, dass die DLP-Projektion „außergewöhnlich scharf“ und „lichtstark“ war. Die „Vorführung sieht kühl, klar, scharf umrissen aus“. ²⁶ Scott Marshall, der seiner Kritik des DLP den Untertitel „Eine 70mm-Projektion für die nächste Generation?“ gegeben hatte, war durch die Ankündigung, die Leistung entspreche der Qualität von 35mm, skeptisch geworden. Schon während der Vorschauen war er „erstaunt über das spektakulär leuchtende Bild, das zudem äußerst scharf wirkte, ausgezeichnete Kontraste und tief saturierte Farben aufwies [...]. Das Bild war absolut überwältigend, mit gesättigtem Rot, Gelb und Orange, überzeugenden Hauttönen und scharfen, zitterfrei überblendeten Titeln. Es gab weder Staub noch Schmutz, kein Wackeln oder Schlingern, keine Kratzer oder Flicker. Wie ein wunderschön belichtetes, neues Kodachrom-Dia, nur in Bewegung. Ich fühlte die gleiche Erregung wie bei der perfekten 70mm-Projektion eines 65mm-Films.“ ²⁷ Das eigentliche Programm, *THE PHANTOM MENACE*, beeindruckte Marshall eher weniger – vor allem, da die fotografische Qualität zu wünschen übrig ließ.

Der Texas Instruments DLP-Projektor ist im Grunde ein Vorsatz, der auf einen Kinoprojektor aufmontiert wird. Dieser Vorsatz ist etwa 50 cm breit und wiegt 74 Pfund; das Objektiv wiegt weitere 5 bis 10 Pfund. Zur Zeit werden die Daten mittels Bildplatten auf den Kinoprojektor übertragen. Der Film ist auf einem Server gespeichert, der aus mindestens zwanzig 18-Gigabyte Hard Drives besteht. Die digitale Tonspur läuft getrennt und wurde im Falle von *THE PHANTOM MENACE* auf einem achtkanaligen Tascam MMR-8 Digitalrekorder abgespielt. Da der Ton nicht digital auf dem Filmstreifen einkodiert werden muss, ist er nicht komprimiert und ähnelt qualitativ dem, was ein Toningenieur bei der Endmischung hört. Steve Morley schreibt: „Es ist möglich, Tonspuren von sechs, acht oder noch mehr Kanälen in voller Bandbreite audio zu senden, wie 24-Bit, 48kHz gesampelte Spuren, die mit den zur Tonmischung in der Postproduktion gebräuchlichen Formaten direkt kompatibel sind.“ ²⁸

Die digitale Information aus dem Texas Instruments Server wird dekomprimiert und entschlüsselt, dann dem Projektor übermittelt. Das Herz des Projektors bildet ein digitaler Chip, der auf Licht reagiert – insgesamt verfügt der Projektor über drei solche Chips – und als Digital Micromirror Device oder DMD

26 McCarthy: Digital cinema is the future . . . or is it?

27 Marshall: Texas Instruments ‘DLP’ Digital Projection, S. 10.

28 Morley: Making Digital Cinema Actually Happen – What it Takes and Who’s Going to Do it, S. 9.

bekannt ist. Mithilfe einer elektronischen Schaltanlage wird das digitale Signal in einen Strom digitaler Bits übersetzt. Der Chip fungiert als digitaler Lichtschalter. Jeder Chip besteht aus über 1.3 Millionen winziger Aluminiumspiegel, die 16 mal 16 Micrometer gross sind. Jeder Spiegel sitzt auf einer beweglichen Halterung, die ihn in Reaktion auf den binären Code um plus oder minus zehn Grad kippt. Er kann sich, je nach Signal, über 5.000mal pro Sekunde an- oder ausschalten. Erstaunlicherweise sind noch keine Ausfälle bei den Spiegeln oder der Halterung bekannt geworden, und die Gutachter des Texas-Instruments-Verfahrens beziffern die Lebensdauer dieser Chips (bei mehr oder weniger kontinuierlichem Einsatz) auf zwanzig Jahre.

Licht aus dem Lampengehäuse trifft auf den Spiegel; ist er in der einen seiner beiden Positionen, so wird das Licht durchs Objektiv auf die Leinwand geworfen; in der anderen Position wird es abgelenkt und ins Innere des optischen Systems absorbiert: Kein Licht erreicht die Leinwand; das Ergebnis ist ein schwarzes Pixel. Texas Instruments hat kürzlich einen neuen sogenannten „dunklen Chip“ entwickelt, der das Licht noch besser absorbiert. So kann er noch satteres Schwarz auf der Leinwand erzeugen und die Kontraste erhöhen.²⁹ Der Chip hat die Funktion, einen digitalen elektronischen Input in digitales Licht umzuwandeln, das sodann auf die Leinwand projiziert wird. Das Auge des Zuschauers setzt das digitale Signal in ein analoges Bild um. Mit anderen Worten: Was die Leinwand erreicht, ist kein elektronisches Videobild, sondern digitales Licht.

In den letzten Jahren haben auch andere Firmen mit der Erforschung und Entwicklung digitaler Projektionssysteme begonnen. Einige stellen ihre Erzeugnisse regelmäßig auf der ShoWest-Messe aus, der jährlichen Konvention der Kinobetreiber. Mehrere namhafte Filmfirmen haben sich auf die digitale Projektion eingelassen. Imax zum Beispiel hat Digital Projection International gekauft; durch diese Tochtergesellschaft wird es digitale Projektoren herstellen und vermarkten, die mit den TI-Chips arbeiten. Auch Technicolor entwickelt zur Zeit ein digitales Projektionssystem, das jedoch auf DLP-Chips basiert. Im Verbund mit Qualcomm bietet Technicolor den Studios für billiges Geld den Vertrieb digitaler Filme und die Installation der notwendigen Apparatur in den Kinos an. Technicolor spielt auch mit dem Gedanken, den digital umgerüsteten Kinos alternative Programme zu offerieren, zum Beispiel Rockkonzerte und Sportereignisse.³⁰ Texas Instruments, inzwischen führend auf diesem Gebiet, versucht die Industrie auf Standards für die digitale Kompression, Codierung und Projektion festzulegen, vermutlich in der Hoffnung, dass seine führende

29 Focus on New Tech. In: *Daily Variety*, 6. März 2000, A4.

30 Sun: The Future of Movies: Part 6, S. 82.

Stellung sich in Standards auswirkt, die mit seinem System kompatibel sind. Eine SMPTE-Arbeitsgruppe hat bereits damit begonnen, solche industrieweiten Standards aufzustellen. Doch bis zum gegenwärtigen Zeitpunkt (November 2002) liegen noch keine Ergebnisse vor, und dies ist einer der entscheidenden Hinderungspunkte bei der Einführung und Verbreitung der digitalen Projektion.

Noch ist das digitale Kino nicht viel mehr als ein Fragezeichen am Horizont. Obwohl seine Verfechter behaupten, es werde in den nächsten fünf, zehn oder zwanzig Jahren den Film ersetzt haben, scheint dies heute unwahrscheinlich. Zwingende Gründe, die für das digitale Kino sprechen, liegen in der Wirtschaftlichkeit für die Verleihe und in der kreativen Flexibilität, die es einer kleinen Gruppe prominenter Hollywood-Regisseure wie Lucas, Cameron und anderen gewährt. Natürlich wird es gerade von solchen Filmemachern propagiert, die bereits die digitalen Vorteile bei Produktion und Postproduktion nutzen. Aber den größten Gewinn aus dem digitalen Vertrieb und der digitalen Projektion zögen mit Sicherheit die Verleihfirmen. Die Kosten für 35mm-Kopien – je 2 000,- Dollar – multipliziert mit der Zahl der Kopien, die zur Zeit simultan eingesetzt werden – 3 000 bis 5 000; 7 000 Kopien wurden für *GODZILLA* (USA 1998, Roland Emmerich) gezogen –, belaufen sich auf sechs bis zehn Millionen pro Titel. Steve Morley von Qualcomm hat ausgerechnet, dass die Kosten für 100 oder 10 000 Kinos im digitalen Vertrieb nahezu identisch sind, „ungefähr 450 Dollar pro Leinwand pro Jahr, während die bisherigen Kosten sich auf mehr als 22 000 Dollar pro Leinwand beliefen“.³¹ Das Hauptverkaufsargument von Qualcomm und anderen Firmen ist die Kostenminderung im Vertrieb.

Allerdings ist noch unklar, ob sich die Kinobetreiber überhaupt auf das digitale Kino einlassen wollen. Bis zu einem gewissen Grad gefällt ihnen die Idee, und sie sind durchaus bereit dazu. John Fithian konstatiert, dass das Gros der Filmzuschauer von 12- bis 24-Jährigen gestellt wird; diese Altersgruppe kauft 39% der Eintrittskarten. Er weist darauf hin, dass die derzeitigen Jugendlichen Kinder der Baby-Boom-Generation sind und ihre Zahl im Jahre 2010 den Höhepunkt erreicht, so dass es in den Vereinigten Staaten mehr Teenager geben wird als je zuvor; so werden sie seines Erachtens in der Lage sein, großen Einfluss auf die Kinokultur zu nehmen. „Ihr Leben ist digitalisiert“, führt er weiter aus. Da diese jungen Zuschauer es gewöhnt sind, Filme auf Fernsehmonitoren zu rezipieren, und wahrscheinlich noch nie eine optimale Projektion gesehen haben – eine 70mm-Kopie auf großer Leinwand mit sechsspurigem Dol-

31 Morley: Making Digital Cinema Actually Happen – What it Takes and Who’s Going to Do it, S. 12.

by-Stereo-Ton – , können sie die digitale Vorführung nur mit mittelmäßigen Kinoerlebnissen vergleichen: mit normalen 35mm-Kopien der dritten Generation, die oft ziemlich dürrig sind, insbesondere wenn sie auf den heutigen Hochgeschwindigkeitsmaschinen gezogen wurden, die über 600m pro Minute belichten.

Die Frage ist jedoch weniger, was die Kinobetreiber eigentlich wollen, denn Tatsache ist, dass sie sich die Digitalisierung gar nicht leisten können. Der Bau-boom in der Branche, der dazu geführt hat, dass es zur Zeit etwa 37 000 Leinwände im Lande gibt, hat viele Kinoketten in hohe Schulden gestürzt. Neun der größten Ketten haben Gläubigerschutz geltend gemacht, darunter Regal, Low's Cineplex, UA, Carmike Theaters, General Cinemas, Edwards Cinemas und Silver Cinemas.³² Laut John Fithian, dem neuen Präsidenten der NATO, ist die Digitalisierung der Kinos nur möglich, „wenn diejenigen, die dabei Kosten sparen, auch dafür aufkommen“. Das bedeutet, dass die Studios und Verleihe die Rechnung begleichen müssen. Bei einem Preis von 100 000 Dollar pro Leinwand beläuft sich dies auf 3.7 Milliarden, und nach neueren Schätzungen sind die Kosten sogar noch höher anzusetzen, 150 000 -180 000 Dollar, was den Betrag von 3.7 auf 5.6 Milliarden hochtreibt. Doch damit nicht genug: Hollywood kann, wie oben erwähnt, zur Zeit soeben seine Kosten auf dem einheimischen Markt einspielen. Die eigentlichen Profite – über 50% der totalen Einspielergebnisse eines Titels – erwirtschaften sich im Ausland. Allein auf dem europäischen Kontinent und in England befinden sich 22 000 Leinwände, und überall müssten die Verleihe die Kosten der Umrüstung tragen.³³

Im Lauf des letzten Jahres hat Boeing Aircraft verschiedenen Kinobetreibern vorgeschlagen, ihnen die digitale Umrüstung zu finanzieren, in der Hoffnung, dass dabei das firmeneigene Satelliten-Verleihsystem zum Einsatz kommt. Boeing war an der erfolgreichen Satellitenübertragung von BOUNCE (USA 2000, Don Roos) in das AMC 25-Kino am Times Square beteiligt, die im November 2000 stattfand, und ebenso an der Übertragung von Miramax' SPY KIDS (USA 2001, Robert Rodriguez) für eine ShoWest-Konferenz im März 2001.

Da die digitale Technologie sich jedes Jahr weiterentwickelt – wie oft haben wir unseren Computer in den letzten zehn Jahren aufrüsten müssen? – , darf man die Kosten nicht als einmalig veranschlagen, sondern muss sich auf immer

32 Fithian, John: Digital Cinema – Promising Technology, Serious Issues. Vortrag an der National Institute of Standards & Technology Conference, 11.-12. Januar 2001. Vgl. auch die folgenden Ausgaben von *Daily Variety*: 22.5.2000, 13.7.2000, 9.8.2000, 11.9.2000, 19.9.2000, 22.9.2000, 12.11.2000.

33 DTS Presseerklärung vom 20. November 1998.

weitere Folgekosten einstellen. Fithian ist auch der Meinung, man müsse auf jeden Fall die Festlegung der Digitalisierungsstandards abwarten, und in diesem Punkt sind NATO und MPAA sicherlich einer Meinung. Gleichzeitig ist er überzeugt, dass der digitale Verleih dem Wettbewerb unterliegen muss; es darf kein Monopol geben, wenn die Filmindustrie die Fehler der Vergangenheit vermeiden will, die aus dem Monopol von Bell Telephone erwachsen.³⁴ Außerdem fürchtet Fithian, dass die Kinobetreiber ihre Unabhängigkeit verlieren könnten, so dass ihr Programm durch die Studios ferngesteuert würde.³⁵

Die Kinos haben bei der Einführung revolutionärer Filmtechnologien zwar eine entscheidende Rolle gespielt, doch häufig genug gegen ihren Willen. Weder die großen Studios noch die studioeigenen Theater hatten für den Tonfilm votiert. Aber als Warner Bros. und Fox die Einführung forcierten, hatten die Studios keine Wahl mehr; und da ihnen die meisten Abspielstätten gehörten, mussten die Kinos mitziehen. Der Farbfilm verlangte keine technische Umrüstung, allerdings waren die Verleihgebühren höher als bei Schwarzweiß. Erst in den 1950er Jahren wirkte sich der Widerstand der Kinos gegen aufwendige neue Apparate als spürbare Bremse des technischen Fortschritts aus. Inzwischen hatten sich die amerikanischen Studios von ihren Abspielstätten trennen müssen, und nun standen sich Kinobetreiber und Produzenten sowie Verleiher oft als Widersacher gegenüber. Die Mehrzahl der Kinobetreiber fügte sich der Breitwand-Revolution, wehrte sich aber massiv gegen die teure Umrüstung auf Stereo-Magnetton, die mit dem Breitwandbild gekoppelt war. In den 70er Jahren dagegen verlangte die Verbesserung des Tons durch Dolby Stereo nur relativ geringe Investitionen. Und auch die jüngste Umrüstungswelle auf Digitalton ist erschwinglich und hat die meisten amerikanischen Kinos erfasst. Doch nach sieben oder acht Jahren dieser Revolution haben erst ungefähr 25% der europäischen Häuser nachgezogen. Solange die Kinos selbst dafür zahlen müssen, wird der digitale Ton nicht eingeführt werden.

Die Hersteller des Digitalsystems versuchen die Filmtheater dazu zu überreden, indem sie sich auf den Traum vom Kino-Fernsehen und die neuen Einnahmen, die dadurch fließen würden, berufen: Digitale Kinos könnten auf der großen Leinwand Sportereignisse vorführen oder Rockkonzerte oder andere kostenpflichtige Kabelangebote. Aber das Fernsehen im Kino hat sich in der Vergangenheit nie als Unterhaltungsformat bewährt, was zum Teil allerdings auf technische Schwierigkeiten zurückging, die nun durch die Digitalisierung behoben sind. Es bleibt jedoch das Problem, dass solche Programme dem Pub-

34 Gespräch mit dem Autor vom 29. Februar 1999.

35 Fithian: Digital Cinema – Promising Technology, Serious Issues.

likum schwer schmackhaft gemacht werden können, weil es gewöhnt ist, sie zu Hause umsonst oder für eine geringe Kabelgebühr zu empfangen.

Eines der größten Risiken für das digitale Kino ist die sogenannte Filmpiraterie, das Raubkopieren. Schon vor einigen Jahren warnte Jack Valenti, „wenn es uns nicht gelingt, einen brauchbaren Kopierschutz für unsere digitalen Filme zu entwickeln, werden wir bald vor den Trümmern unseres glanzvollen Unternehmens stehen“.³⁶ Die Studios verlieren fast 2.5 Milliarden Dollar pro Jahr durch solche Übergriffe. Die Piraten stehlen entweder 35mm-Kopien oder – und das geschieht immer häufiger, denn es ist nicht leicht, zwölf 35mm-Rollen unter dem Arm davonzutragen – sie filmen einfach mit Camcordern aus der Hand von der Kinoleinwand ab. Qualcomm brüstet sich damit, dass es sozusagen „Wasserzeichen“ in die digitale Projektion einziehen könne, die es erleichtern würden, den Tathergang zu rekonstruieren, um die Piraten dingfest zu machen. Ohnehin erfolgt der Transport des digitalen Originals vom Studio zur Abspielstätte in verschlüsseltem Zustand. Dan Sweeney zufolge besitzt Qualcomm das Knowhow für eine Codierung, wie sie militärischen Standards für die Satellitenübertragung genügt. Es basiert auf einer Schlüsselgröße von 128-bit und sorgt dafür, „dass die Codes während der Übertragung einige tausendmal gewechselt werden“. Um einen Code zu knacken, so heißt es, würde man jeweils Wochen auf dem Großrechner brauchen.³⁷ Aber funktioniert diese Verschlüsselung überhaupt? Im Herbst 1999 wurde der Code für das Digital Video Disc-System von einem norwegischen Teenager geknackt, einem Mitglied der radikalen Gruppe MoRE (Masters of Reverse Engineering). Er stellte die Algorithmen des Codes ins Internet. Da man geschworen hatte, es sei unmöglich, DVDs zu kopieren, war Hollywood traumatisiert, denn nun können Millionen von Kopien populärer Filme in perfekter Qualität den Markt überschwemmen.

Bei der Angst der Branche vor Raubkopien ist es extrem unwahrscheinlich, dass man sich auf die Satellitenübertragung digitaler Filme einlässt, obwohl dies die billigste und effizienteste Möglichkeit darstellt, die Kinos zu versorgen. Zur Zeit sieht es so aus, als sei die materielle Anlieferung von Bildplatten – inklusive einer Verwahrung im Panzerschrank des Kinos – der einzig gangbare Weg, oder aber die Übermittlung über gesicherte Glasfaserkabel; Glasfaserkabel wurde bereits eingesetzt, um TITAN AE (USA 2000, Don Bluth u.a.) aus Hollywood zu einem Kino in Atlanta zu übermitteln.

36 Valenti, Jack: Presseerklärung vom 9. März 1999. In: MPAA Website, www.mpa.org.

37 Sweeney, Dan: Electronic Cinema: A Parricide's Progress. In: *The Perfect Vision*, Juli/August 1999, S. 27.

Zur Zeit ist die digitale Revolution ins Stocken gekommen, weil es zu wenig digitale Filme und zu wenig Kinos gibt, in denen sie gezeigt werden könnten. Nur 38 Leinwände im ganzen Land sind mit Digitalprojektoren ausgerüstet, zwei davon im AMC 25 in New York. (Am 14. Februar 2002 berichtete Daily Variety, es gebe nur zwanzig digitale Leinwände in den USA, und diese Zahl würde sich auch zur Mai-premiere von STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES nur auf 120 erhöhen.)³⁸ Bis 2001 standen erst 32 größere Filme für die digitale Projektion zur Verfügung, darunter – neben den bereits erwähnten – TARZAN (USA 1999, Chris Buck, Kevin Lima), TOY STORY 2 (USA 1999, Ash Brannon, John Lasseter), THE PERFECT STORM (USA 2000, Wolfgang Petersen), DINOSAUR (USA 2000, Eric Leighton, Ralph Zondag), FANTASIA 2000 (USA 1999, James Algar u.a.), 102 DALMATIANS (USA 2000, Kevin Lima), MISSION TO MARS (USA 2000, Brian De Palma), VERTICAL LIMIT (USA 2000, Martin Campbell), SHREK (USA 2001, Andrew Adamson u.a.), JURASSIC PARK III (USA 2001, Joe Johnston), FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN (J 2001, Hiro-nobu Sakaguchi, Moto Sakakibara), PLANET OF THE APES (USA 2001, Tim Burton) und MONSTERS INC. (USA 2001, Peter Docter u.a.).

Der Filmkritiker Roger Ebert, der auf dem Festival von Cannes im Mai 1999 zugegen war, als die Digitalprojektion demonstriert wurde, ist einer der wenigen, die sich negativ geäußert haben. Eberts Haupteinwand besteht darin, dass die Digitalprojektion das 35mm-*Erlebnis* nicht duplizieren könne. In dieser Hinsicht ist seine Argumentation viel subtiler als die meine, denn mir geht es lediglich darum, dass dem Publikum keine *neue Erfahrung* geboten wird. Ebert beklagt zum Beispiel, dass der Flickereffekt eines 35mm-Films diesen drastisch von einer Videoprojektion oder dem Fernsehen unterscheidet: „Film ruft durch seinen unmerklichen Flicker eine Art traumhaften Alpha-Zustand hervor, der zu einer emotionaleren und intensiveren Rezeption führt. Das Fernsehen dagegen induziert einen Beta-Zustand, der konstant und eher hypnotisch ist, weshalb man stundenlang am Stück vor dem Fernseher sitzen kann.“³⁹ Offensichtlich verwechselt Ebert Video und Digitalprojektion, aber grundsätzlich scheint es mir richtig, Film, Video und digitale Projektion als je unterschiedliche Erfahrungen zu betrachten, auch wenn Alpha/Beta-Zustände, für die es noch keinen wissenschaftlichen Beleg gibt, vielleicht nichts damit zu tun haben. Bei der DLP-Kinoprojektion finden sich, anders als bei Video, keine Indizien für horizontale oder vertikale Erfassung. Aber sie unterscheidet sich auch vom Film: Film besteht aus Silberkristallen, die auf drei separaten Schichten unregelmäßig

38 DiOrio, Carl: Digital Gurus Can't Send in 'The Clones'. In: *Daily Variety*, 14. Februar 2002.

39 Vgl. McCarthy, Digital cinema is the future . . . or is it?

in der Emulsion verteilt sind. Kodak behauptet, 35mm-Film „weise eine sechsmal feinere Auflösung auf als HDTV“, und stellt fest, „dass das Auflösungsvermögen eines Kamerafilms, seine Bandbreite (MTF) zeigt, dass auch bei einem Scanverfahren von 4000 Pixeln per Zeile und 3000 Linien per Kader immer noch Detail zu erkennen ist“.⁴⁰ Die Auflösung bei einem heutigen Digitalprojektor beträgt ungefähr 2000 horizontale Linien, immer noch weniger als die eines 35mm-Films.⁴¹ Kurz, das silberne Korn des Films sieht nicht aus wie ein Pixel, denn es ist anders strukturiert. Noch wichtiger ist, dass ein Filmbild während der Projektion für eine Vierundzwanzigstelsekunde in seiner gesamten Fläche sichtbar bleibt, während das digitale Bild in ständigem Aufbau begriffen ist, wenn ein Pixel mit dem nächsten verschmilzt. Ich möchte behaupten, dass die Bildstruktur aller drei Medien – Film, Video oder Digital – je anders beschaffen ist und die Zuschauer dies als Teil ihrer Rezeptionserfahrung unbewusst empfinden. Gerade die zufällige Verteilung des Korns gibt dem Film Wärme und eine subtile Textur, während die genormte Mechanik der Video- und Digitalprojektion ein Bild kalt, elektronisch und „tot“ erscheinen lässt. Das digitale Bild ist zu starr, zu rational, allzu geradlinig und zu wenig dem Zufall unterworfen.

Möglicherweise wirkt sich die Veränderung, die durch die Digitalisierung des Kinos auf uns zukommt, vor allem im Bereich der Filmkonservierung aus. Im Augenblick gilt Polyester Sicherheitsfilm als ideales Material, um Filmstreifen und Tonspuren langfristig aufzubewahren. Seine Lebensdauer wird auf ungefähr 100 Jahre geschätzt – länger, wenn es gekühlt gelagert wird. Digitale Daten wurden bisher meist auf Magnetband oder Magnetplatte gespeichert – Formate, die etwa fünf bis zehn Jahre einsatzfähig bleiben und wahrscheinlich schon in fünf Jahren obsolet sein werden. Die Studios wären verrückt, wollten sie ihre Produktionen diesem Trägermaterial anvertrauen. Zwar könnte man digital hergestellte Filme digital archivieren, doch müssten sie alle fünf Jahre neu konvertiert werden. Es wäre vernünftiger, sie auf Zelluloid umzusetzen und als Filme zu lagern. Denn die Vergangenheit hat gezeigt, dass die bisherigen digitalen Formate sehr schnell überholt waren und es keine Garantie dafür gibt, dass digital gespeicherte Daten in Zukunft noch lesbar sind.

Ein offenkundiges Problem des digitalen Kinos besteht darin, dass es, zumindest für das Publikum, keinen Neuheitswert besitzt. Was soll seine weitere Entwicklung motivieren? Voraussagen von Lucas, Murch und anderen über ein total digitalisiertes Kino neigen dazu, die oft gegenläufigen, handfesten Kräfte des

40 Dupont, J.F.: Film and the Future of Imaging. In: *SMPTE Journal*, Oktober 1999, S. 711.

41 Lubell, Peter: Digital Cinema is for Reel. In: *Scientific American*, November 2000, S. 70.

Marktes zu ignorieren, denen es regelmäßig gelingt, neue Technologien zu verändern oder, schlimmstenfalls, sich ihnen ganz zu verweigern. Außerdem vergessen diese Propheten die unvermeidliche Entwicklung anderer, außersichtlicher Technologien, die sich auf die Evolution der filmischen Apparatur auswirken und ihre endgültige Form beeinflussen können. Ihre Voraussagen sind idealistisch, nicht materialistisch. Sie lassen außer Acht, was Bazin bei seinem quasi-idealistischen Konzept technischer Entwicklung mitgedacht hat – den hartnäckigen Widerstand der Materie.

Aus dem Amerikanischen von Christine Noll Brinckmann

Literatur

- Bazin, André (1967) *What Is Cinema?*, Band 1, Übers. Hugh Gray. Berkeley: University of California Press.
- Chisholm, Brad (1990) Red, Blue, and Lots of Green: The Impact of Color Television on Feature Film Production. In Tino Balio (Hg.), *Hollywood in the Age of Television*. Boston: Unwin Hyman, S. 213-234.
- Gomery, Douglas (1985) The Coming of Sound: Technological Change in the American Film Industry. In: Elisabeth Weis und John Belton (Hg.), *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press, S. 5-24.
- Manovich, Lev (1996) What Is Digital Cinema? www.apparitions.ucsd.edu/~manovich/text/digital-cinema.html.

Barbara Flückiger

Das digitale Kino: Eine Momentaufnahme

Technische und ästhetische Aspekte der gegenwärtigen digitalen Bilddatenakquisition für die Filmproduktion

In Zeiten technischer Umbrüche werden Mythen geboren. Ein solcher Mythos ist das digitale Bild, dem unendliche Reproduzierbarkeit und potenziell unbeschränkte Bearbeitungsmöglichkeiten nachgesagt werden. Diese idealisierten Eigenschaften werden in der Realität durch Rahmenbedingungen beschnitten. Eine Seite dieser Begrenzungen hat ihre Wurzeln im technischen Prozess selber, eine weitere Limitierung liegt in der traditionellen Herkunft des medialen Kontexts, in dem das Bild erscheint. Seit hundert Jahren werden bewegte Bilder durch einen technischen Apparat erfasst (produziert), bearbeitet (postproduziert) und als zeitlich-örtliche Einheit im Kino reproduziert. In diesem Zeitraum hat sich eine Reihe von Regeln entwickelt, die unsere Vorstellung davon, wie Kinobilder zu funktionieren und zu wirken haben, maßgeblich bestimmt haben.

Die folgenden Überlegungen zur Interaktion von technischen Prozessen und ästhetischen Phänomenen sind deshalb als Verortung der digitalen Bilddatenakquisition gegenüber einem Abbildungsmodus mit herkömmlichen kinematographischen Techniken und Ästhetiken konzipiert. Im Wesentlichen präsentiert dieser Text die Ergebnisse eines Forschungsprojekts der schweizerischen „Kommission für Technologie und Innovation“, das von der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Zürich in Zusammenarbeit mit den Wirtschaftspartnern Swiss Effects und Sony Overseas SA sowie den Hochschulen Ecole polytechnique fédérale Lausanne und der Universität Basel entstanden ist. Das Verfahren zur digitalen Bilddatenakquisition wurde anhand der Spielfilmproduktion *LITTLE GIRL BLUE* (Produktion: Dschoint Ventschr, Zürich; Regie: Anna Luif; Kamera: Eeva Fleig) getestet.¹

Entsprechend liefern diese Überlegungen ein Zeitbild, eine Gegenwartsanalyse derzeit praktizierter Bildakquisitionsverfahren mit einer der wenigen digitalen Kameras, die bis heute überhaupt den Ansprüchen an eine professionelle Produk-

1 Vgl. dazu auch <http://www.digitaleskino.ch>. Besonderer Dank gebührt den Kollegen Matthias Bürcher, Patrick Lindenmaier und Rudolf Gschwind.

tionsweise genügen, der Sony HDW-F900. Sie liefert Bilder mit 1920x1080 Pixeln und jener Bildfrequenz von 24 Bildern pro Sekunde, die sich im Kino seit den 1920er Jahren etabliert hat. Diese Technik wird HD-24p genannt, weil sie 24 progressiv erfasste Vollbilder in High-Definition-Qualität liefert. Als Galionsfigur des Verfahrens tritt weltweit George Lucas auf, der mit dieser Kamera STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES (USA 2002) produziert hat.

Digitale Bilder gibt es seit Jahren. Filme, die mit digitalen Kameras gedreht wurden, gibt es aber erst wenige. Die meisten von ihnen wurden in Standard-Auflösung realisiert und haben bewusst eine Ästhetik gewählt, die sich konventionellen Sehgewohnheiten entgegenstellt, einen rauen, dokumentarisch wirkenden Look mit sehr viel Handkamera, der das Element des Unmittelbaren, Authentischen betont. Das High-Definition-Verfahren ist etwas Drittes. Nicht klassischer Film, nicht reduziertes, schnelles Video, mutet es mit seinen fast transparent wirkenden Bildern ungewohnt hyperrealistisch an.

Pixel vs. Korn

Seit Beginn ihrer Entwicklung sind die technischen Bildaufzeichnungsverfahren dem menschlichen Auge nachgebildet. Das reflektierte Licht der Welt vor der Kamera wird durch eine Linse gebündelt und auf eine kleine Projektionsfläche geworfen, die photosensitiv ist. Mit dieser mechanischen Analogie erschöpfen sich jedoch die Parallelen.

Die physikalisch-chemischen oder mathematischen Prozesse, die der Bildaufzeichnung zugrunde liegen, entfalten ihre Wirkung erst dort, wo sie auf den menschlichen Geist treffen.

Im traditionellen Filmbild basiert der Code auf dem Korn, im digitalen Prozess auf dem Pixel. Die erste Frage muss also den Unterschieden zwischen Korn und Pixel gelten. Während die Position des Kornes innerhalb eines von Zufällen bestimmten Rahmens im Bild tanzt, ist die Lage des einzelnen Pixels fest definiert. Die oft als kalt beschriebene Anmutung des digitalen Bildes hat ihren Ursprung in diesem Unterschied. Den Bildern fehlen die gewohnten Störungen, die das Wahrnehmungssystem füttern und mit Adaptationsaufgaben auf der Mikroebene beschäftigen, die zum lebendigen Eindruck des Filmbildes führen. Sie wirken sehr perfekt und werden als unbelebt und steril qualifiziert. Das digitale Bild trage die Züge des technischen Apparats auf der Oberfläche und mache sie in einer Weise bewusst, die der Aufgabe des Kinos, Illusionen zu erzeugen, abträglich sei, so der Einwand. Ein annähernd perfekter Bildstand verstärkt diesen Eindruck zusätzlich.

Während die Körner der Films in einer chaotischen Art und Weise in die Emulsion eingelagert sind, sind die Pixel des digitalen Bilds einem starren Raster unterworfen, das durch die geometrische, horizontal und vertikal ausgerichtete Struktur des Bildsensors (*charge coupled device CCD*) selbst gegeben ist. Die Pixel erzeugen Flächen, die – wie Flusser (1985, 26) richtig bemerkt – „voller Intervalle sind, rasterartige Flächen“. Zwischen den Körnern der Filmemulsion entstehen diese Raster nicht. In modernen Farbfilmen sind pro Farbkanal (rot, grün, blau) bis zu drei Schichtverbände mit je unterschiedlichen Empfindlichkeiten, also auch unterschiedlichen Korngrößen vorhanden (Anklin-Mühlemann/Gschwind 2001, 43). Zwischen den Farbschichten befinden sich Filter, welche die Schichten physikalisch voneinander trennen. Jede Farbschicht reagiert individuell auf die auftreffende Lichtenergie. Die heutigen T-förmigen Körner (*T-grains*) greifen wie zufällig ineinander und erzeugen so homogen wirkende Farbwolken unterschiedlicher Dichte. Durch die verschiedenartigen Aspekte, die bei der Erzeugung des Bildes zusammentreffen, kommen sowohl statistisch ausgleichende Prozesse als auch spezifische Abweichungen zustande, die von Bild zu Bild zu internen Schwankungen führen.

Der Bildsensor jedoch berechnet seine Ausgangsdaten nach festen mathematischen Prinzipien. Die Sony HD-Cam arbeitet mit der 3-Chip-Technologie, nimmt also die drei Farbkanäle Rot, Grün und Blau durch ein Prismenteilersystem getrennt auf.² Jeder Pixel der 3 CCDs ist mit einer Mikrolinse ausgestattet, damit jene Teile des Bildes, die in die Zone zwischen den einzelnen Sensoren fallen würden, auch bildwirksam werden. Die auftreffende Lichtenergie wird als elektrische Spannung in Zeitintervallen analog-digital gewandelt. Es entstehen somit Durchschnittswerte, die in digitale Codes bestehend aus 0 und 1 umgerechnet werden, bei 24p also im Takt von einer 24stel Sekunde. Diese Frequenz unterwandert die zeitliche Auflösungsfähigkeit des menschlichen Wahrnehmungssystems deutlich, die für das Sehen bei 20 ms angesetzt wird. Wegen dieser Auflösungsfähigkeit sorgt eine Flügelblende im Kinoprojektor dafür, dass jedes Bild zweimal projiziert wird, damit die Bilder kontinuierlich erscheinen und das effektiv vorhandene Flickern nicht wahrzunehmen ist. Wie der Regisseur Philip Gröning anmerkt, der *DIE GROSSE STILLE* (D 2002), einen Dokumentarfilm über ein Kloster, in HD-24p-Technik gedreht hat, bewirkt das digitale Material eine andere, statischer wirkende Zeitempfindung bei der Rezeption, den Eindruck einer Zeitlosigkeit (Gröning 2002). Diese Zeitempfindung bewirkt aber auch eine andere Transparenz des Mediums. Durch das

2 Zu den Konsequenzen, die diese Anordnung auf das Farbverhalten haben, werde ich mich im Abschnitt über Farbe äußern.

tanzende Korn wird der traditionelle Film in gewisser Weise markiert. Es macht den Aufzeichnungsvorgang als solchen sichtbar. Der Rezipient erkennt über diese Markierung, dass das Medium ihm die Spur einer vergangenen Wirklichkeit präsentiert. Gröning leitet aus der Differenz der beiden Repräsentationsverfahren eine andere Form des Realismus ab und fragt sich, ob sich das digitale Bild mit seinem höheren Realitätseffekt überhaupt für die Darstellung von Fiktion eigne. Entsprechend ist es aus Grönings Sicht kein Zufall, dass Bill Viola seine Installation *Going Forth by Day* (2002) auf digitalem High-Definition-Material drehte. In dieser Installation thematisiert Viola in symbolisch vertiefter und mythologisch angereicherter Form den Verlauf des Lebens in einem Freskenzyklus von fünf simultan ablaufenden Videotableaux, die direkt auf die Galeriewände projiziert werden. Auch Thomas Repp, der den Kurzfilm *DIE AUGENFALLE* (D 2002) gleichzeitig auf 35-mm-Material und auf HD 24p gedreht hat, spricht der klaren Ästhetik des digitalen Bildes einen überhöhten Realismuseffekt zu, der sich kontraproduktiv auf die imaginäre Kraft der Fiktion auswirke. Anna Luif hingegen, die Regisseurin von *LITTLE GIRL BLUE*, war von der transparenten Wirkung des Mediums begeistert: „Es ist, als ob die Luft stehen bliebe.“ Diese Stasis des digitalen Bildes entsprach nach ihrem Empfinden genau der emotionalen Atmosphäre der durchschnittlichen Schweizer Agglomerationssiedlung, dem Schauplatz ihres Films.

Die wahrgenommene Härte des digitalen Bildes hat aber noch einen anderen Grund.³ In der Filmemulsion verteilt sich die Lichtenergie isotrop in alle Richtungen, im digitalen Bildsensor hingegen anisotrop nur vertikal und horizontal. Darüber hinaus führen die Silberbromidkristalle in den verschiedenen farbsensitiven Schichten der Filmemulsion zu einer Streuung des Lichts, die sich wie eine minimale Weichzeichnung auswirkt. Den Pixelsensor des CCD hingegen kann man sich wie ein Gefäß vorstellen, in dem sich die auftreffende Energie ansammelt, bis sie im Takt der Bildfrequenz geleert und an die Speichersensoren abgegeben wird. Es findet keinerlei Diffusion statt. Slansky (2002) schlägt deshalb vor, den Bildsensor entweder mit Dreiecken oder Sechsecken zu rasteren, um die Auflösung in drei Achsen zu optimieren. Eine weitere Form der Schwankung, die unsere Kinowahrnehmung konditioniert hat, liegt in den mechanischen Toleranzen des Projektors begründet. Diese Toleranzen führen zu einem minimalen Bildstandfehler, das Bild bewegt sich leicht vertikal auf und ab. Dieser Bildstandfehler fällt bei digitaler Projektion vollständig weg und spitzt die wahrgenommene Schärfe und Klarheit des Bildes weiter zu.

3 Hier folge ich einem Gedanken Slanskys (2002).

Schon werden Prozesse entworfen, die den „Filmlook“ synthetisch herstellen, mit dem Ziel, das digitale Bild durch die Schönheit des Zufalls aufzuwerten. An allen Ecken und Enden versucht man, die Schwankungen des photochemischen Prozesses dem digitalen Verfahren zu überlagern, um die kühle Perfektion zu maskieren und sie dem menschlichen Bewusstsein zu entziehen.

Zwar soll der Zuschauer in der Differenzqualität des digitalen Bildes jenes virtuose Moment erkennen, durch das sich technische Neuentwicklungen üblicherweise legitimieren. Dieses virtuose Moment der digitalen Bildakquisition wird jedoch kaum durch ästhetische Parameter beschrieben. Vielmehr sind es ökonomische Faktoren, die ins Feld geführt werden, um den Umbruch als notwendig und sinnvoll erscheinen zu lassen. Genannt werden insbesondere die Aspekte der generellen und sofortigen Verfügbarkeit, der Transmission und Diffusion der Bilddaten. Solche Argumentationsweisen werden auch beigezogen, um den Umbruch vom traditionellen zum digitalen Fotoapparat auf dem Consumermarkt zu motivieren. Es sind praktische Argumente, die besonders dort greifen, wo es – wie im Fall der Fotoamateure – nicht in erster Linie um eine ambitionierte Gestaltung des Bildmaterials geht, sondern um das Sammeln von Bildern als Spuren eines individuellen Lebens, dessen Momente eingefroren und mit anderen geteilt werden sollen. Unter dem Stichwort „Konvergenz der Medien“ wird das digitale Bild in ein Ökosystem aus unterschiedlichen Träger- und Distributionsverfahren eingebunden, wo es sich nahtlos ins Internet, in Computerspiele oder DVDs integriert.

Auflösung / Schärfe

Die Auflösungskapazität von digitalen Prozessen ist derzeit Gegenstand hitziger Debatten. Im Consumerbereich wird die Auflösung der CCDs sogar zum Qualitätskriterium schlechthin stilisiert, das den Kaufentscheid maßgeblich beeinflusst.

Tatsächlich ist die Frage nach dem Auflösungsverhalten eines Bildmediums in der Theorie und in der Praxis wesentlich komplexer. Sie wird auch im Falle des High-Definition-Formats nicht allein durch den Zahlenwert von 1920x1080 Pixeln definiert. Um verschiedene Medien miteinander vergleichen zu können, muss man die ganze Abbildungskette berücksichtigen.

Für die digitalen Bilddatenakquisition und -wiedergabe sind dies:

- die Optik
- der CCD / die CCDs
- das Speichermedium
- die Datenwandlungen im Postproduktionsprozess

- das Wiedergabesystem.

In der traditionellen Filmproduktion ist kein Wandler wie der CCD nötig. Jenes Element der Abbildungskette, das die Lichtwellen in eine bildwirksame Energieform überträgt, und das Speichermedium sind gleichermaßen in der Filmemulsion vereint. Derzeit sind aber hybride Produktionsformen weit verbreitet, in denen die Bilddaten zwar analog auf Film aufgezeichnet, danach direkt ab Negativ in einem Scanningprozess abgetastet und in digitale Informationen überführt werden. Bei großen Produktionen, die eine Reihe von Trickbearbeitungen oder punktgenaue Farb-Lichtbestimmungen (*spot color correction*) benötigen, sind solche Mischformen die Regel. In der Diskussion um das Auflösungsverhalten der verschiedenen Materialien muss man jedoch berücksichtigen, dass in Europa – insbesondere in knapp budgetierten Produktionen – aus ökonomischen Gründen häufig auf Super-16 gedreht wird. Der Vergleich mit 35-mm-Material ist deshalb nur bedingt angebracht.

Das Bildfeld der 2/3-Zoll CCDs, die derzeit in der HD-Aufnahme verwendet werden, entspricht ungefähr demjenigen von Super-16. An die Optiken werden entsprechend sehr hohe Anforderungen gestellt. Ihr Auflösungsverhalten muss um einen Faktor 2.4 besser sein als jenes herkömmlicher 35-mm-Objektive. Sogenannte *Prime Lenses*, die von Fuji oder von Zeiss hergestellt werden, erfüllen diese Anforderungen annähernd, sind aber aufgrund der extrem hohen Anforderungen an die Güte sehr kostenintensiv in der Herstellung.

Mit einer Bildinformation von theoretisch 1920 x 1080 Pixeln, die vom Sensor erfasst werden, ist HD modernen 35-mm-Emulsionen deutlich unterlegen, von denen Kodak behauptet, dass nur eine Abtastauflösung von 4k (4096 x 3112 Pixel) alle bildrelevanten Nuancen des Bildnegativs adäquat erfassen kann, vor allem dort, wo Totalen oder andere Bildinhalte mit feinen Strukturen transformiert werden sollen (Henneke, in: Gööck 2002, 363). Diese technischen Informationen sind – wie oben dargestellt – jedoch nur ein Teil der effektiv wirksamen Auflösung. Sie beschreiben lediglich, mit welchen Maximalinformationen ein System sozusagen an den Start eines Abbildungsverfahrens geht.

Das Auflösungsverhalten von Optiken und Abbildungsmedium wird empirisch ermittelt, indem man ein vertikal ausgerichtetes Muster von schwarzen und weißen Linien aufzeichnet und anschließend misst, mit welchem Kontrast die einzelnen Linien im Material noch gezeichnet werden. Die dabei ermittelte Modulations-Transfer-Funktion MTF lässt sich mit den Dimensionen Linien-Paaren pro Millimeter (lp/mm) und Kontrast in Prozent beschreiben. In einem solchen Vergleich schneidet HD-24p gegenüber 35mm nur geringfügig

schlechter ab. Für HD wird eine MTF von 74 lp/mm bei 40% angegeben (Hochgürtel 2001, 6), für Eastman EXR 50D 90 lp/mm bei 50%. Vergleicht man das HD-Material, dessen Empfindlichkeit mit 250 ASA angegeben wird, mit einem ähnlich empfindlichen Filmmaterial, wie beispielsweise dem Kodak Vision 250D, ist der Unterschied nicht mehr signifikant.

Was bedeuten diese technischen Parameter für die Ästhetik des Bildes? Wie wirken sie sich auf die Produktionspraxis aus?

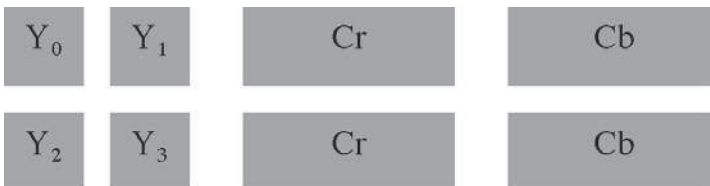
Der Effekt ist merkwürdig; klare Gesetzmäßigkeiten lassen sich nicht ausmachen. Teilweise werden im digitalen Aufnahmeprozess winzige Details sichtbar, die man auf Film niemals sehen würde, zum Beispiel Puder auf dem Gesicht von Schauspielern. Oberflächentexturen wie Holzmaserungen oder textile Strukturen lassen sich mit reichhaltigen sensorischen Informationen überaus deutlich abbilden. Dann wieder hat der Apparat Mühe, filigrane Strukturen wie Grashalme oder Weizenfelder sinnlich plastisch in ihrer eigenen ästhetischen Charakteristik wiederzugeben. Plötzlich wird eine elektronisch, jedenfalls künstlich anmutende Verschiebung des Bildeindrucks wirksam, die sich aus der Modulations-Transfer-Funktion allein nicht erklären lässt. Es zeigt sich wie so oft bei technischen Wandlungsprozessen, dass das menschliche Wahrnehmungssystem im Abbildungsverfahren ganz offensichtlich anders funktioniert als die Technik, wodurch sich in gewissen Bereichen technisch gesehen minimale Abweichungen dem natürlichen Sehen oder Hören unvermittelt harsch entgegenstellen und den Rezeptionsprozess empfindlich stören. Dafür gibt es aber keine absoluten Kategorien. Ästhetische Unterschiede lassen sich nicht gegeneinander verrechnen mit dem Ziel, am Ende eine Summe zu erhalten, die den einen oder anderen Prozess klar als den besseren definieren würde. Vielmehr sind alle diese Kategorien weitgehend von Konditionierungen abhängig, die durch traditionelle und kulturelle Faktoren bedingt sind.

Sehr wahrscheinlich sind solche störenden Bildeindrücke eher dem Kompressionsprozess zuzuschreiben als der Auflösungskapazität. Das grundsätzlich transparentere Abbildungsverfahren der digitalen Technik, wie ich es im Abschnitt „Pixel vs. Korn“ beschrieben habe, lässt Mängel offensichtlicher erscheinen, zumindest für jene Produzenten und Rezipienten, die sich an die traditionellen Abbildungsprozesse des Kinos gewöhnt haben. In anderen Bereichen der digitalen Bildproduktion – wie zum Beispiel in Computerspielen, in denen das Bild in punkto Detailtreue und Photorealismus wesentlich unbefriedigender ausfällt – erlebt man diese Einschränkungen als weniger auffällig, weil sich die Abbildungscodes innerhalb eines eigenen kulturellen Rahmens entwickelt haben.

Kompression / Artefakte

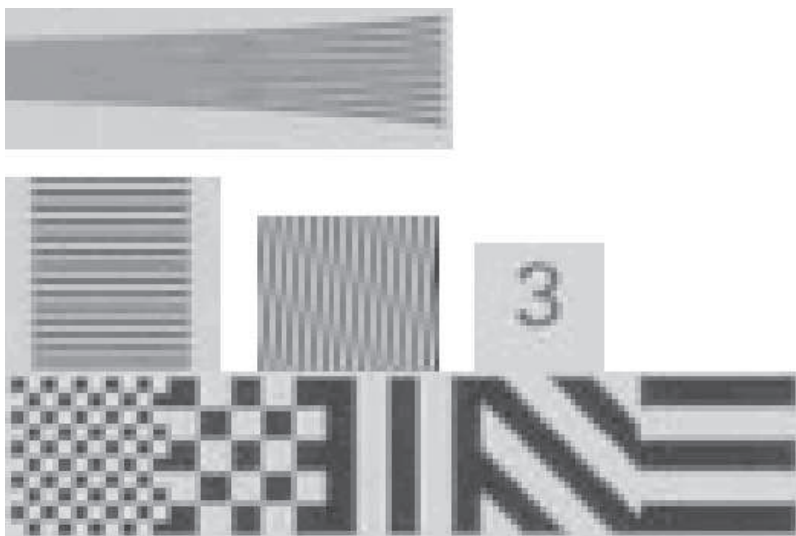
Bis heute ist es nur bedingt möglich, Bilddaten in High-Definition-Auflösung unkomprimiert aufzuzeichnen. Die Vorstellung, dass sich digitale Informationen beliebig oft kopieren ließen, einer jener Mythen, die sich um das digitale Bild ranken, ist deshalb ein derzeit noch unerreichtes Ideal. Die Sony-Kamera HDW-F900 kann zwar die Daten unkomprimiert als 10-bit-Files ausgeben. Bei 1920 x 1080 Pixeln pro Bild müssen jedoch Datenströme von ca. 185 MB/s in Echtzeit verarbeitet werden, damit man sie verlustfrei speichern kann. Das ist auf Magnetbandkassetten, wie sie in der portablen Datenakquisition zum Einsatz kommen, nicht möglich. Regisseur Aleksander Sokurov und Kameramann Tilman Büttner haben deshalb *RUSSIAN ARK*, einen komplexen Kostümfilm, der aus einer einzigen Einstellung besteht und auf den ich noch zurückkommen werde, direkt auf Festplatte aufgezeichnet, mit einem System namens „df-CineHD“ von „Director’s Friend“, das man sich als einen Koffer mittlerer Größe auf Rollen vorstellen kann, der über Kabel mit der Kamera verbunden mitgeschleppt werden muss.

Am Beispiel der Sony HDW-F900 stellt sich der Prozess der Kompression folgendermaßen dar: Zunächst werden die Daten, die von den drei CCDs mit den Farbinformationen Rot, Grün, Blau (RGB) geliefert werden, in ein sogenanntes Komponentensignal (YCrCb) im 8-Bit-Modus umgerechnet. Das Komponentensignal setzt sich aus einem Parameter für die Helligkeit (Luminanz Y) und zwei Parametern für die Farbe (Chrominanz Cr, Cb) zusammen. Entsprechend der Helligkeitsempfindlichkeit des menschlichen Auges für verschiedene Wellenlängen des Lichts wirken sich die drei Farben unterschiedlich auf die Luminanz aus. Grün wirkt sich dabei wesentlich stärker auf die Helligkeitsempfindung aus als Rot und Blau. Dieser wahrnehmungsbedingten Empfindlichkeitsverteilung wird eine gewichtete Verrechnung der Luminanzinformationen gerecht, die sich folgendermaßen zusammensetzt: $Y=0.299R + 0.587G + 0.114B$. Die Chrominanzkomponenten Cr und Cb sind Differenzsignale für die Farbkodierung im Rot- und Blaukanal (siehe dazu Poynton 1996, 23ff), die man als *4:2:2-Subsampling* bezeichnet. Vier Pixeln mit unterschiedlicher Luminanzinformation (Y_0, Y_1, Y_2, Y_3) sind je zwei Blöcke mit den Chromi-



nanzinformationen Cr und Cb zugeordnet. Im nächsten Schritt, dem sogenannten *Prefiltering*, findet eine weitere Datenreduktion auf 1440 vertikale Zeilen im Format 3:1:1 statt. An Chrominanzinformation sind damit noch 480 vertikale Zeilen vorhanden. Zuletzt werden Blöcke von 8x8 Pixeln im *Discrete-Cosine-Transferverfahren* nochmals zusammengefasst und mathematisch so analysiert, dass nur Veränderungen kodiert werden. Rechnerisch gesehen findet im Verlauf der gesamten Kette eine Datenreduktion um den Faktor 7:1 statt.

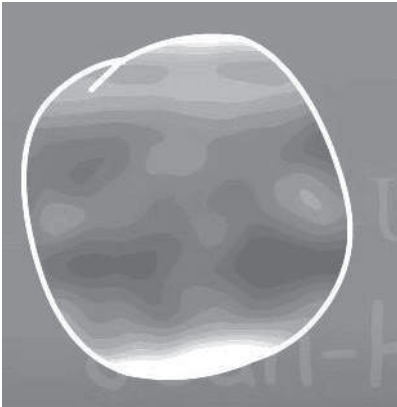
Zwar orientiert sich das gesamte Kompressionsverfahren weitgehend am menschlichen Wahrnehmungssystem, soll die Kompression doch möglichst „unsichtbar“ bleiben. Dennoch bilden sich in bestimmten Situationen Artefakte, also Fehler in der Bildinformation. Theoretisch sind die Artefakte so dimensioniert, dass sie unterhalb der Wahrnehmungsschwelle liegen. Dennoch sind sie in gewissen Bildanordnungen spürbar. Dies betrifft namentlich sehr feine Bildstrukturen sowie Kanten mit hohen Kontrasten, wie die folgenden Bildausschnitte in Vergrößerung zeigen.



Die Sichtbarkeit von Artefakten wird verschärft durch die horizontal und vertikal ausgerichtete Anordnung der Pixel, wodurch sich an diagonal verlaufenden Strukturen ein *Moiré* genannter Effekt bildet, im Grunde genommen

eine Interferenz zwischen zwei einander überlagerten Linienmustern, die dadurch zustande kommt, dass gewisse Informationen ungleichmäßig auf benachbarte Pixel aufgeteilt werden.

Ein weiterer Effekt, der auf die Kompression zurückgeht, ist das sogenannte *Stepping* oder *Banding*. Durch Rundungsfehler im Wandlungsprozess werden feine kontinuierliche Verläufe von Farb- oder Helligkeitsnuancen in Stufen umgerechnet.



Wegen der Kompressionsalgorithmen, aber auch aus Gründen der Kontrastkodierung, auf die ich noch zu sprechen komme, werden Kontraste an Kanten verschliffen. Videokameras verfügen deshalb über eine Schaltung, welche zur Kantenanhebung führt, das sogenannte *Detail Enhancement* oder *Detailing*, das die Konturen anhebt und zur Verbesserung des perzeptiven Schärfeeindrucks führt. Längst haben Filmemulsionen jedoch Kuppler⁴ integriert, die denselben Effekt erzeugen, um die Bilder knackiger wirken lassen.

Der Einfluss der Kompression auf die Ästhetik des digitalen Bildes lässt sich kaum gewinnbringend umsetzen. Er ist vielmehr nur in wenigen Momenten spürbar und tritt dann überraschend als eindeutiger Hinweis auf das Verfahren selbst in Erscheinung, ein Effekt, der erst dann zu meistern sein wird, wenn die Datenübertragung und -speicherung höheren Anforderungen genügen wird.

Bewegungsdarstellung

Bildbewegungen der HD-Cam sind derzeit mit drei Problemen behaftet: Es stellt sich ein Verlust an Detailtreue im Bild bei Schwenks und Fahrten ein, bei schnellen Bewegungen im Bild entstehen nachziehende Bewegungsartefakte, und das sogenannte *Shutterproblem* tritt auf. Dieses kommt dadurch zustande, dass zwischen den progressiv erfassten einzelnen Vollbildern Zeitintervalle liegen, die von der Kamera nicht erfasst werden. In der HD-Cam kann – analog zu 35-mm-Kameras – elektronisch eine Flügelblende simuliert werden. Diese

4 Es handelt sich dabei um DIR Kuppler (DIR Developer Inhibitor Releasing, Anklin; Gschwind 2001, 49)

Anordnung unterscheidet das HD-24p-Format in seinem Look deutlich von herkömmlichen Videoverfahren, die im sogenannten *Interlaced-Modus* je zwei Halbbilder miteinander zu einem Bild kombinieren. Der progressive Modus stellt eine wichtige Voraussetzung für die Herstellung des Film-Looks dar, auf den die digitale Bildherstellung nach wie vor abzielt.

Im Gegensatz zu den traditionellen Verfahren kann diese Flügelblende aber auch fast völlig eliminiert und das Bild mit 1/24s belichtet werden. Ein kurzes Dunkelintervall ist notwendig, damit die Information aus den Sensoren des CCD an die Speicher abgegeben werden kann.

In einer Vorführung von HD-Material in Paris fiel mir besonders der Verlust an Detailtreue in den Bewegungen auf. Die Zeichnung wurde sofort flau, wenn das Bild sich bewegte, ein Effekt, den man *Motion Blur* nennt. Der Unterschied in der subjektiv wahrgenommenen Schärfe zwischen statischem und bewegtem Bild hat wahrscheinlich mit der Pixelstruktur zu tun. Da die Pixel sich fest an Ort und Stelle befinden, wirken stehende Bilder in gewisser Weise ungewohnt scharf. Sobald sich das Bild bewegt, geht dieser Effekt verloren. Dadurch kommt perzeptiv ein sehr starker Kontrast zwischen bewegten und fixen Einstellungen hinsichtlich der Auflösung zustande. Die spezifischen Bewegungsprobleme des HD-Formats haben eine eigene, etwas unwirklich anmutende Ausstrahlung, die man durchaus als schön empfinden kann. Durch den *Motion Blur* erhalten die unscharfen Bildteile im Hintergrund etwas Abgehobenes, Fremdartiges. Bewegen sich Personen im Vordergrund, treten die Bewegungsartefakte in Erscheinung und lassen die Bewegungen merkwürdig mechanisch erscheinen.

Wie bei Filmaufnahmen sind auch Stroboskop-Effekte zu beobachten, die in *LITTLE GIRL BLUE* besonders bei Parallelfahrten mit der Kamera sichtbar wurden, in welcher der Hintergrund sich plötzlich rückwärts zu bewegen scheint.

Schärfentiefe

Die wahrgenommene Schärfe eines Bildes – ob analog oder digital – entzieht sich letztlich einer exakten wissenschaftlichen Beschreibung oder Messung und lässt sich nur visuell beurteilen. Sie ist ein Konglomerat aus der Auflösung, dem Kontrastverlauf und weiteren Aspekten wie der Lichtstreuung und -verteilung. Obwohl das HD-Material messtechnisch in punkto Auflösung leicht schlechter abschneidet als entsprechende Filmmaterialien, wird es doch als schärfer wahrgenommen.

Zu diesem Eindruck trägt die größere Schärfentiefe von HD-24p bei. Sie ist physikalisch in der Fläche des 2/3-Zoll-CCDs begründet, dessen Diagonale um

einen Faktor 2,4 kleiner als jene von 35-mm-Film ist. Welche Bildteile scharf erscheinen, wird durch den zulässigen Zerstreuungskreis (*permissible circle of confusion*) definiert. Physikalisch gesehen kann eine Optik nur eine einzige Ebene scharf abbilden. Das Auge ist jedoch toleranter. Je nach Betrachtungsabstand kann ein als scharf wahrgenommener Punkt eine gewisse Ausdehnung haben, das heißt als Kreis abgebildet werden. Der zulässige Zerstreuungskreis beschreibt also eine Toleranzzone, welche unter der Auflösungsfähigkeit des Auges bleibt. Die Schärfentiefe bemisst sich dadurch, dass Punkte, die auf Ebenen vor oder hinter der Schärfenebene liegen, solange noch scharf erscheinen, als ihre Ausdehnung den zulässigen Zerstreuungskreis nicht überschreitet. Sie ist eine Funktion der Brennweite und der Blendenöffnung mit folgenden Gesetzmäßigkeiten: je größer die Brennweite, desto kleiner die Schärfentiefe; je kleiner die Blendenöffnung, desto größer die Schärfentiefe.

Nun ist diese Schärfentiefe aus zwei Gründen auf dem HD-Format deutlich größer als auf 35-mm-Material. Zum einen müssen – wie oben erwähnt – wegen der kleinen Fläche des CCD um den Faktor 2,4 kürzere Brennweiten eingesetzt werden, damit man den gleichen Abbildungsmaßstab erhält; zum anderen lässt das Prismenteilersystem, das – wie in Abschnitt „Pixel vs. Korn“ beschrieben – für die Aufteilung des Lichts in die drei Farbkanäle zuständig ist, keine größeren Blendenöffnungen als 1,4 zu.

Für die Ästhetik hat dies einschneidende Konsequenzen. Die selektive Schärfentiefe ist ein wesentliches Instrument der Aufmerksamkeits-Lenkung. Sie simuliert stellvertretend für den Rezipienten eine Aufmerksamkeitsverlagerung, sie hebt hervor, was für die Narration von Bedeutung ist, und lässt jene Elemente im Vorder- oder Hintergrund verschwimmen, die dem Zuschauer nur vermittelt präsent sein sollen. Sie isoliert die dargestellte Figur von ihrer Umwelt und stellt damit eine Verbindung zwischen Figur und Rezipient her, von der es wenig Ablenkung gibt. Die filmische Ästhetik war in den letzten zwei Jahrzehnten von einer Tendenz zur Reduktion der Tiefenschärfe geprägt. Minimale Schärfentiefe führt zu einer plastischen Trennung von Figur und Hintergrund. Sie eignet sich zu subjektiv eingefärbten Darstellungsweisen, die Wahrnehmungsprozesse aus der Perspektive einzelner Filmfiguren nachzeichnet.

Große Schärfentiefe auf der anderen Seite eröffnet den Blick auf die Interaktion der Filmfiguren miteinander und/oder mit dem Raum, in dem sie leben und handeln. Es gibt genügend Beispiele aus der Filmgeschichte, in denen eine große Schärfentiefe als Erzählelement eingesetzt wird. Am bekanntesten dürfte Orson Welles' *CITIZEN KANE* (USA 1941) sein, der virtuos mit maximaler Schärfentiefe operiert, die teilweise noch durch Einsatz von *Splitfocus* erweitert wird, so dass vom Glas im Vordergrund bis zu Objekten im letzten Winkel des Raums alles scharf erscheint.

Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten, mit dem Schärfeverhalten der HD-Cam umzugehen: Entweder man kämpft gegen die Schärfentiefe mit technischen Mitteln an oder man setzt sie gezielt ein. In bisher zugänglichen Interviews und Erfahrungsberichten (z. B. *American Cinematographer* 4, 2001; Polzer 2002 und verschiedenen Internetquellen) bedauern die Kameraleute die flächige Wirkung der großen Schärfentiefe. Mit Einsatz von ND-Filtern und stark selektiver Lichtführung bemühen sie sich, eine räumliche Trennung von verschiedenen Bildebenen herbeizuführen. Regisseurin Anna Luif und Kamerafrau Eeva Fleig haben in *LITTLE GIRL BLUE* einen anderen Weg beschritten. Sie haben ihre *mise-en-scène* bewusst dem Schärfeverhalten angepasst und zeigen die mittelständische Siedlung, in der die jugendlichen Protagonisten ihre Dramen erleben, als einen geometrischen Raum, dessen Koordinaten offen liegen. Die Umwelt wird so selbst zur Figur. Dazu gehört nicht nur die aseptische Siedlung mit ihren genau vermessenen Vorgärten, sondern auch die *peer-group*, deren eindeutige Gesetzmäßigkeiten jedem Individuum sofort einen Platz zuweisen, noch bevor es eine Chance erhält, sich in seiner Vielschichtigkeit zu entfalten. Jede Bewegung der Figuren wird so zu einem genau beobachteten Auftritt in einem System, das der Rezipient als Ganzes überschauen kann. Psychische Prozesse werden damit nicht von innen heraus – durch eine subjektivierende Kameraführung – spürbar, sondern durch ihre soziale Bedingtheit in verschiedenen Anordnungen, in der Familie, in der *peer-group* und in der Schule. Die Verhängnisse und Verkettungen ergeben sich aus eben diesen Systemen, denen die Jugendlichen – und übrigens auch ihre Eltern, die genauso verwirrt handeln – nur unter Anstrengung für kurze Momente entrinnen können.

Die Szenen, die von diesen kurzen Momenten handeln, wurden mit längeren Brennweiten aufgenommen. Entsprechend wird ein anderer Effekt sichtbar, der mit dem Schärfeverhalten der Sony-HD-Cam zusammenhängt. Vorder- und Hintergrund erscheinen deutlich voneinander getrennt, so als würden sie nicht zu einander gehören. Besonders wenn leichtes Sonnenlicht in den Haaren die Konturen etwas betont, sehen die Bilder wie zusammengesetzt aus, wie in einem *Compositing*-Prozess mit Rückprojektion oder *bluescreen* hergestellt. Zwar hatte Anna Luif diese Ästhetik nicht beabsichtigt; vielmehr wurde sie überraschend damit konfrontiert. Sie nahm den Look aber begeistert auf, weil er in diesen Momenten eine ästhetisch bedingte Bildmetapher für die völlige Losgelöstheit der Figuren von der Welt anbietet. Dieser spezielle Look, der in manchen Momenten fast hyperrealistisch wirkt, ist jene Eigenheit von HD, die das Format von gewohnten Bildeindrücken in analogen und bisherigen digitalen Formaten unterscheidet.

Die unscharfen Bildteile werden deutlich anders abgebildet als in der traditionellen Filmaufnahme. Diese Ästhetik hängt mit den sphärischen Aberrationen

der Linsen, aber auch mit der Streuung im Filmmaterial selber zusammen. Dafür gibt es den Begriff *Bokeh*.⁵ Gutes *Bokeh* zeichnet sich dadurch aus, dass die Zerstreungskreise, wie ich sie oben beschrieben habe, ihre größte Dichte im Zentrum haben und nach außen hin unscharf verlaufen. Die HD-Optiken müssen wegen des Prismenteilers die Lichtstrahlen mit einer komplexen Retrofokus-Anordnung so ausrichten, dass sie möglichst senkrecht auf das Prisma auftreffen, damit keine unerwünschten Reflexionen entstehen. Das hat natürlich auch Konsequenzen für das *Bokeh* und könnte den besonderen Look der Unschärfe auf HD-24p zumindest teilweise erklären. Ein weiterer Grund dafür kann die mangelnde Diffusion des Lichts auf dem Chip sein, die durch die scharfen Begrenzungen der einzelnen Pixelsensoren bedingt ist (siehe dazu Abschnitt „Pixel vs. Korn“).

Kontrastverhalten

Im Vergleich mit Negativfilm ist der Kontrastumfang des HD-Materials eingeschränkt. Mit rund neun Blenden entspricht er ungefähr demjenigen von Positivmaterial, sogenanntem *Umkehrfilm*. Kritisch wird diese Eigenschaft in Situationen, in denen die Lichtquellen nicht vollständig kontrolliert werden können, zum Beispiel in prallem Sonnenlicht, in Gegenlichtsituationen oder bei starken Lichtquellen in Nachtaufnahmen.

Das Kontrastverhalten eines Aufzeichnungsmaterials wird durch die Gradation bestimmt, welche das logarithmische Verhältnis von Objektkontrast und Bildkontrast durch einen Wert Gamma beschreibt. Zu berücksichtigen ist dabei die gesamte Aufnahme- und Wiedergabekette. Bei einem Gesamtgamma von eins entsprechen Objekt- und Bildkontrast einander, ein Gamma kleiner als eins liefert ein flaueres, ein Gamma größer als eins ein hartes Bild. Videoformate – auch die digitalen – berechnen das Gamma in idealer Weise als gerade Linie zwischen Schwarz und Weiß. Eine 8-bit-Quantisierung liefert theoretisch 256 Helligkeitsstufen. Aus historischen Gründen sind es in der Praxis 219 Stufen, da schwarz mit 16, weiß mit 235 kodiert wird (Poynton 1996, 276; Bürcher 2002). Unkorrigiert wirkt das HD-Bild flau. Die Pegel müssen deshalb im Postproduktionsprozess bei der Lichtbestimmung skaliert werden.

Anders als ein Videosystem funktioniert das menschliche Wahrnehmungssystem jedoch nicht linear. Es weist in den mittleren Graustufen eine differenziertere Helligkeitsunterscheidung als in den hellen und dunklen Bildteilen

5 Eine gute Beschreibung des *Bokeh* findet sich auf <http://www.kenrockwell.com/tech/bokeh>

auf. Filmmaterial wird dieser Eigenheit annähernd gerecht, da es in den Grenzbereichen ein abgeflachtes Gamma aufweist. In der HD-Cam können solche Charakteristiken durch elektronische Features im Menu nachgeahmt werden. Sowohl das Gamma der Schwärzen (*Black-Gamma*) lässt sich je nach gewünschtem Effekt einstellen, als auch die Gammfunktionen im Spitzlichtbereich, namentlich die Sättigung der Farben, sowie der Knickpunkt, das Knie (*knee*), an dem die diagonale Gammakurve abgeflacht wird, um Werte in den hellen Bildteilen besser wiederzugeben.

Wie alle digitalen Aufzeichnungsverfahren weist das HD-Format eine strikte Limitierung des maximalen Signalpegels auf. Es findet ein *Clipping* statt. Dabei werden überflüssige Ladungen durch einen Overflow-Drain auf dem CCD abgeführt. Bildflächen, die auf HD mehr als zwei Blenden überbelichtet werden, fressen deshalb aus und enthalten überhaupt keine Zeichnung mehr. Bei Nachtaufnahmen beispielsweise können starke Lichtquellen wie ausgeschnitten aussehen. Die Belichtung orientiert sich also an den hellen Bildteilen, während man die Schatten aufhellen muss.

Hingegen ist das digitale Material flexibler in der Aufzeichnung der Schatten, auch wenn Eeva Fleig, die Kamerafrau von *LITTLE GIRL BLUE* die Schwärzen als matter beschreibt, da ihnen Tiefe und Form fehlten. Sidney Lumet wiederum drehte die Fernsehserie *100 CENTRE STREET* (USA 2001-02) mit einem Ensemble von afroamerikanischen Schauspielern auf HD und war begeistert, wie HD dunkle Haut in allen ihren Nuancen erfasst, die im photochemischen Prozess nur schwer wiederzugeben sind. Auch Philip Gröning (2002) befand den flächigen Effekt in den dunklen Bildteilen als ästhetisch überaus zufrieden stellend und schreibt ihm eine Qualität zu, die an Ölgemälde erinnere. Aus Grönings Sicht schnitt HD im direkten Vergleich mit 35-mm-Film im Low-Key-Bereich besser ab. Mehr noch: durch das Empfindlichkeitsverhalten von HD sei es für ihn überhaupt erst möglich geworden, in einem Kloster ohne Licht zu drehen; andernfalls wäre der Film gar nicht zu realisieren gewesen.

Nach wenigen Testtagen im Vorfeld der Dreharbeiten zu *LITTLE GIRL BLUE* hatte Eeva Fleig das spezifische Kontrastverhalten der HD-Cam im Griff und konnte jene Lichtsituationen, die als besonders schwierig gelten, souverän meistern, indem sie die Eigenheiten des Materials gezielt einsetzte, statt gegen sie anzuarbeiten. Im Gegenlicht ließ sie die Figuren als Silhouetten vor einem weißen überstrahlten Hintergrund erscheinen. Trotz *low-budget*-Bedingungen ließ sie über den meisten im Sonnenlicht angesiedelten Szenen einen *Silk* spannen, um das Licht zu diffundieren, oder sie ordnete die Personen so an, dass die Sonne als Spitzlicht von hinten wirkte, und hellte gleichzeitig den Vordergrund mit Silberreflektoren auf. Am besten, so Eeva Fleig, sehe Sonnenlicht

mit einer ganz dünnen Wolkenschicht aus. Insgesamt leuchtete sie sehr flach ohne direktes Licht aus und verwendete keine Stufenlampen: „Also nur weich, weich, weich, weich und Kanten auch weich und unterbelichten. Ich habe Kanten auch überbelichtet, das sah aus wie ein werbevergewaltigtes Bild.“

In sehr lichtschwachen Drehsituationen – namentlich in improvisierten und dokumentarischen – lässt sich die Empfindlichkeit der digitalen Kamera durch eine zuschaltbare Verstärkung erhöhen. Damit verstärkt man natürlich auch das minimale Grundrauschen, weshalb eine Verstärkung um 6 dB in ästhetischer Hinsicht als Grenze angesehen wird.

Farbe

Die Forschungslage zur Ästhetik der Farbe in der filmischen Abbildung ist erschreckend dürftig. Zwar gibt es viele Untersuchungen zu den technischen Prozessen, die der Farbaufnahme und -wiedergabe zugrunde liegen. Die Frage jedoch, wie diese Prozesse sich auf die Rezeption des Films und die Ästhetik des Bildes auswirken, bleibt bis heute weit gehend unbeantwortet.

Die photochemische und die digitale Farbprozessierung sind nicht miteinander vergleichbar, aber beide Systeme beziehen sich im weitesten Sinne auf Gesetzmäßigkeiten des menschlichen Farbsehens, dessen Eigenheiten ich hier nicht weiter darstellen will. Wie im Abschnitt „Kompression / Artefakte“ dargestellt, wird das HD-Signal, das von den drei CCDs mit je den Farbinformationen für Rot, Grün und Blau geliefert wird, entsprechend diesen Gesetzmäßigkeiten in ein Komponentensignal umgerechnet. Die Informationen, die vom CCD geliefert werden, sind grundsätzlich linear und müssen korrigiert werden, damit sie dem visuellen System des Menschen besser entsprechen. Über den Weißabgleich muss man zusätzlich eine Farbkorrektur vornehmen. Diese berücksichtigt die Farbtemperatur des Lichts und neutralisiert sie, indem ein neutraler Weißpunkt im Aufnahmesystem als Referenzelement für Weiß definiert wird. Die sogenannte Farbkonstanz des menschlichen Wahrnehmungssystems, die dazu führt, dass uns beispielsweise reife Bananen unter Licht mit unterschiedlicher Farbtemperatur immer gelb erscheinen, ist eine Eigenheit des visuellen Reizverarbeitungssystems, die durch den Weißabgleich elektronisch nachempfunden wird. Im photochemischen Prozess muss die Farbtemperatur stets berücksichtigt werden, entweder in der Wahl des entsprechenden Materials für Tages- oder Kunstlicht oder durch entsprechende Filter.

Das HD-Format mit seiner 4:2:2-Aufzeichnung und 8-Bit-Technologie zeigt nach wie vor einige Schwächen in der Farbwiedergabe. Klar ist, dass die Wiederga-

be des Farbraums mit diesen Eckdaten nicht dieselbe Qualität aufweist, wie sie zeitgenössische Filmmaterialien erreichen. Mehr noch: der spezifische Filmlook, der die Zuschauer seit der Erfindung der Farbprozesse konditioniert, ist ein nonlineares System mit spezifischen Verzerrungen und weist deutliche Abweichungen von einer neutralen Farbwiedergabe auf, wie die Messungen von Alleysson (2002) gezeigt haben. Jede Farbschicht des Filmmaterials erfasst Farbe mit sogenannten Banden, Spektralanteilen aus benachbarten Frequenzbändern. In der digitalen Technologie hingegen werden die Farben in einer wohl definierten Bandbreite exakt erfasst. Unsere Erwartungshaltung in Bezug auf Farbtöne und -sättigung im Kino allerdings wurde während Jahrzehnten von den spezifischen Abweichungen des Filmmaterials geprägt. In seiner Untersuchung kommt Alleysson (2002, 15) zum Schluss, dass mehr als 37% der Farben, die in RGB (Rot-Grün-Blau) von den drei CCDs geliefert werden, bei der Umwandlung in das Komponentenformat verloren gehen. Das hat unter anderem mit der Luminanz zu tun, die in 219 Stufen kodiert wird. Schaut man sich die drei Dimensionen der Farbe an – Helligkeit (*luminance*), Farbton (*hue*), Sättigung (*saturation*) –, wird klar, dass der Farbraum empfindlich zusammenschrumpft, sobald einer dieser Parameter nicht vollumfänglich zur Verfügung steht.

Sichtbar wird diese Einschränkung vor allem in Farbtönen mit einem deutlichen Rotanteil. In einer Testvorführung, die von der französischen *Commission Supérieure Technique de l'Image et du Son* in Paris veranstaltet wurde, konnte man eine problematische Wiedergabe von Rot besonders dort feststellen, wo die Farbe sehr gesättigt war. Die Rotwerte wurden deshalb bei den Kamerasettings für die Dreharbeiten von *LITTLE GIRL BLUE* leicht gesenkt. Blautöne hingegen werden extrem gut wiedergegeben, was auch mit der Assoziation von Klarheit zu tun haben könnte, die man allgemein den Blautönen zuordnet.

Aus konzeptuellen Überlegungen haben Eeva Fleig und Anna Luif in *LITTLE GIRL BLUE* eine monochrome Farbgebung gewählt, die sie mit Farbtupfern durchbrochen haben. Mit dunklen Farben haben sie schlechte Erfahrungen gemacht, da diese Farben gegen Schwarz tendierten und darum kaum mehr Zeichnung aufwiesen. Die Wände in den Innenräumen auf dem Set waren farbig gestrichen, um den Kontrast zwischen den Hauttönen und der Umgebungsfarbe geringer zu halten. Als besonders problematisch erwies sich dabei eine bordeauxrote Wandfarbe, die je nach Lichtsituation anders aussah. Als Konsequenz aus diesen Erfahrungen raten Anna Luif und Eeva Fleig dazu, Farben von Kostümen und Ausstattung in der Vorbereitung mit der HD-Cam zu testen und zwar in verschiedenen Lichtsituationen, mit Kunstlicht, mit Tageslicht, in Mischlichtsituationen und nachts. Schwierig sind auch glänzende Textilien.

Regisseur Julio Medem hat sich für seine HD-Produktion *LUCIA Y EL SEXO* (Spanien 2001) bewusst für eine sehr experimentelle Farbgestaltung entschieden. In einigen größeren erzählerischen Einheiten des Films, die Erinnerungen der Protagonistin visualisieren, sind die Farben stark entsättigt. Zudem wurde jeder Schauplatz mit einem klaren Farbkonzept eingerichtet, bei dem die Primärfarben Rot, Grün, Blau eine vorherrschende Stellung einnehmen. Nicht immer jedoch ist das Gesamtkonzept schlüssig. Viele Eingriffe in Medems Film können deshalb nicht zweifelsfrei interpretiert werden und wirken als Fehler.

An der HD-Cam lassen sich theoretisch alle Farbparameter elektronisch modifizieren. Die nahezu unendlichen Möglichkeiten der Farbmanipulation, die das Format bietet, könnten dazu verleiten, ungebremst zu experimentieren. Stärker noch als beim konventionellen Dreh müssen deshalb bei der Arbeit mit der digitalen Kamera Farbkonzepte in der Vorproduktion in Zusammenarbeit mit Kamera und Art Direction auf der Basis von stringenten dramaturgischen Überlegungen entwickelt werden.

Handling

Ein wichtiger Gegenstand der Beobachtung von realen Drehbedingungen innerhalb unseres Forschungsprojekts war die Frage, wie der Monitor die Teamstruktur der Drehequipe und den Ablauf der Arbeit verändern würde. In der analogen Filmproduktion ist der Kameramann eine Art Schamane, der über ein Wissen verfügt, das außer den anderen Mitgliedern der Kameraabteilung kaum jemand im Team mit ihm teilt. Der Zugang zum Sucher ist streng auf wenige Personen und Funktionen beschränkt. Zudem zeigt, der Sucher ein Bild, das mit der geplanten Abbildung nur den Bildausschnitt und die Schärfentiefe gemein hat, im Kontrastverhalten jedoch keine technische oder ästhetische Referenz bilden kann. Selbst wenn Videoausspiegelungen zur Verfügung stehen, wie sie seit einigen Jahren zur Standardausrüstung von Filmdreh zählen, so sind diese doch nur ein rohes Kontrollinstrument für einige wenige Parameter. Sie geben ein verrauschtes, in den Kontrasten verzerrtes Videobild wieder, das nur ahnen lässt, wie das intendierte Filmbild aussehen wird.

Bei der HD-Aufnahme ist es anders. Das Schwarzweiß-Okular ist aus der Sicht der Kameraleute eine Zumutung, es liefert ein unscharfes, in den Kontrasten ungenaues Bild, das außerdem wegen des Shutters während des Drehens in einer Art und Weise flickert, an die sich das menschliche Auge kaum gewöhnen kann. So weiß der Schwenker, der in schwach- bis mittel-finanzierten europäischen Produktionen mit der Kameraperson identisch ist, nur in groben Zügen, was er dreht. Das Kontrollinstrument ist

nicht der Sucher, sondern der Monitor. Er liefert sämtliche Informationen über Schärfe, Kontrast und Farbe. Somit kann jeder auf dem Set, der Zugang zum Monitor hat, sich eine Meinung über jedes Detail der Bildgestaltung bilden. Wie die Dreharbeiten von *LITTLE GIRL BLUE* zeigten, zählt das ganze Team zu diesem Kreis. Alle Versuche, diesen Zugang zu beschränken und eine Disziplin zu etablieren, blieben ohne Erfolg. Vielmehr war die Regisseurin selbst – entgegen ihrer erklärten Absicht – von dem perfekten Hochglanzbild dermaßen fasziniert, dass sie die Inszenierung ausschließlich am Monitor kontrollierte. Zunächst hatte sie die Befürchtung, dass der Monitor sich zwischen sie und die Schauspieler schieben könnte. Während der Dreharbeiten lernte sie die Distanz jedoch zu schätzen. Im direkten Blickkontakt fühlte sie sich stärker durch die Empathie mit dem darstellenden Menschen bestimmt. Durch den Monitor konnte sie besser davon abstrahieren und den Film als solchen in ihrem Kopf entstehen lassen.

Kamerafrau Eeva Fleig blieb in der ungewohnten Drehsituation völlig souverän und ließ sich durch Kommentare nicht verunsichern. Sie empfand es als positiv, dass die Bilder am Monitor in einer Qualität sichtbar wurden, die der Endqualität in wesentlichen Punkten entspricht, im Unterschied zu Videoausspiegelungen oder schlecht gezogenen Mustern, die ihrer Erfahrung nach Regisseure, Schauspieler und Teammitglieder eher verunsicherten und demotivierten.

Vor kurzem vertrat der russische Regisseur Alexander Sokurov in einem Interview (Hufen 2002) den Standpunkt, dass die sofortige Verfügbarkeit des Bildes zu einer nachlässigen, unreflektierten Haltung führen könne. Er ist der Ansicht, dass die Verzögerung zwischen Aufnahmeprozess und Endprodukt einen kreativen Widerstand leiste, der notwendig sei, damit ein tieferer künstlerischer Wert in die Arbeit einfließe. Das HD-Bild baut diesen Widerstand zweifellos ab. Es übt auf dem Monitor in seiner unmittelbaren Perfektion einen fast zwanghaften Sog aus, so wie Polaroidbilder, die zu einer Sucht führen können, oder eben auch digitale Kameras für den Hausgebrauch. Wenn erzählerisch und dramaturgisch stimmige Erzeugnisse entstehen sollen, muss deshalb mehr noch als in der klassischen Produktion in der Vorbereitungsphase geplant, also prävisualisiert werden, damit die Unmittelbarkeit des digitalen Bildes nicht zur Beliebigkeit seiner Gestaltung führt. Oder aber man geht das Risiko ein, im Stil der dänischen Dogma-Filme zu improvisieren und die Unmittelbarkeit des digitalen Bildes zum Stilmittel des Erzählens selbst zu erheben. Dafür würde sich die HD-Cam besonders eignen.

Damit der Monitor aber seine Funktion als Kontrollinstrument ausfüllen kann, muss er genauestens kalibriert werden. Alle Werte für Kontrast- und Farbwiedergabe müssen überprüft und eingemessen werden. Sonst passiert das, was Sokurov

beklagt, nämlich, dass er an jedem Monitor einen anderen Film gesehen hat. Man muss sich die Standardisierung der Betrachtungsbedingungen in Hinblick auf das Endformat selbst schaffen – bis heute ist das im allgemeinen die Ausbelichtung auf Film –, damit man nicht im Chaos der ungezügelter Bildparameter versinkt. Sollen auch Bewegungsabläufe und Shutterprobleme beurteilt werden können, muss der Monitor die Bilder im HD-Modus genauso progressiv reproduzieren, wie sie aufgebaut werden. Darüber hinaus muss die Bildfläche groß genug sein, damit die Schärfe adäquat beurteilt werden kann, nämlich möglichst so, wie sie später auf der Leinwand wiedergegeben wird. Nicht zuletzt aber muss der Monitor in ein schwarzes „Kabäuschen“ eingebaut werden, damit die Umgebungshelligkeit die Bildwahrnehmung und -beurteilung nicht beeinflusst. Die Kameraperson muss sich darüber hinaus immer eine Weile Zeit lassen, bis sich ihre Augen an den Helligkeitswert des Monitors angepasst haben.

Wenn alle diese Bedingungen erfüllt sind, bekommt man durch den Monitor eine sehr gute Referenz, um Grundlegende Qualitätsmerkmale des fertigen Werks beurteilen zu können. Damit erübrigt sich auch die viel diskutierte Position eines Bildtechnikers, der nichts anderes tut, als die technischen Parameter des Bildes auf einem Vektorskop zu kontrollieren und die Kamerasettings entsprechend anzupassen. Ein solcher Bildtechniker kam zum Beispiel in STAR WARS EPISODE I (USA 1999, George Lucas) zum Einsatz, war dort aber gerechtfertigt, weil die entstehenden Bilder immer wieder mit bereits bestehenden Layouts von Visual Effects abgeglichen werden mussten. Am Set stellte der Bildtechniker für Regisseur Lucas und seine Schauspieler zusätzlich eine Art von *Live-Compositing* her, um den filmischen Raum optisch wieder herzustellen, der sich in seiner Integrität aufgrund der ausgiebigen Verwendung von *Greenscreen*-Verfahren am Set selbst nicht mehr erschließen ließ.

Da es sich ohnehin empfiehlt bereits in der Vorbereitung anhand von Tests einige Settings des umfangreichen Menüs zu definieren und abzuspeichern, fallen während des Drehs unter normalen Bedingungen keine Entscheidungen an, die nicht von einer üblichen Kameracrew bewältigt werden können. Es ist ferner keineswegs so, dass sich ihre Arbeit *a priori* von einer kreativen weg zu einer bildtechnischen hin entwickeln würde. Ein Kameraassistent, der die Grundregeln der elektronischen Bilderfassung kennt, kann dieses Wissen problemlos auf die digitale Drehsituation übertragen. Hingegen ist ein großer Teil des angestammten Wissens von erfahrenen Film-Kameraleuten obsolet geworden. Sie müssen nun mit einem völlig anders funktionierenden Medium arbeiten und in mancher Hinsicht bei Null anfangen, so wie die Cutter vor einigen Jahren, als die nonlinearen Schnittsysteme eingeführt wurden. Das löst Ängste aus, die einen Großteil der Profis davon abhalten, sich mit dem neuen System zu befassen.

sen, obwohl sich alle bewusst sind, dass der Umbruch von den analogen zu den digitalen Produktionsverfahren nicht abzuwenden sein wird. Angesichts neuer Technologien spalten sich die Praktiker ohnehin in zwei Gruppen: jene, die jede Entwicklung sofort aufgreifen und damit experimentieren, und jene, die den traditionellen Prozessen verhaftet, gleichwohl aber in kreativer Hinsicht innovativ bleiben. Die zweite Gruppe wendet sich erst unter ökonomischem Druck der neuen Technologie zu, oder sie unterlässt es ganz, und fällt dann aus dem Produktionssystem heraus.

Statt eines Bildtechnikers wird es vielleicht einen Schwenker brauchen, mindestens so lange, als der Sucher nur ungenügende Bildinformationen liefert. Deswegen wird sich das Team aber nicht unbedingt verkleinern, sondern es wird sich eine andere Aufgabenteilung etablieren. Ein Clapper-Loader oder Materialassistent wird allerdings überflüssig sein, da die HD-Kassetten rund 40 Minuten Laufzeit aufnehmen können, also viermal mehr als herkömmliche Filmrollen.

Diese verlängerte Laufzeit bei sehr geringen Materialkosten begrüßen einige Regisseure als wichtigen Fortschritt. Anna Luif, die in *LITTLE GIRL BLUE* mit jugendlichen Laien gearbeitet hat, war begeistert, dass sie dank Time-Code-Verknüpfung zwischen Bild und Ton alle Proben ohne Klappe aufnehmen konnte, das heißt so diskret, dass die Jugendlichen die Technik völlig ausblenden und sich gänzlich dem Spiel hingeben konnten.

Sokurovs *RUSSIAN ARK* (D, RUS 2002) wäre ohne diese technische Voraussetzung überhaupt nicht möglich gewesen, denn er konnte im Harddisk-Recording-Verfahren einen 90-minütigen Film in einer Einstellung drehen.

„Am 23. Dezember wurde der Film in einem Tag gedreht, nach einer sechsmonatigen Vorbereitung. Um 14.00h wurde die Kamera eingeschaltet, 90 Minuten später war alles vorbei. Die Dekoration erstreckte sich über zwei Etagen der Ermitage [in St. Petersburg] und 1,5 Kilometer. In 90 Minuten durchliefen wir die Epochen von Peter dem Großen über Katharina die Große, Nikolai I und II, den zweiten Weltkrieg bis hin zur heutigen Zeit. Wir besuchten eine Theatervorstellung aus der Zeit Katharinas, wir waren auf dem letzten großen Ball in Europa im Jahre 1913 – danach begann der erste Weltkrieg und die Leute hörten für viele Jahre auf sich zu amüsieren und zu tanzen.“ (Sokurov, in: Hufen 2002)

So sehr sich Philip Gröning über den miserablen Mensch-Maschine-Kontakt an der HD-Cam ärgerte, so war dieses Equipment doch das einzige, das es ihm erlaubte, *DIE GROSSE STILLE* in einer hohen Qualität allein zu drehen, ohne

künstliches Licht und ohne Tonspezialisten. Denn neben der HD-Bildqualität zeichnet die digitale 24p-Kamera auch digitalen Ton in 4-Spur-Technik mit einer 20-bit-Auflösung auf, einem Standard, der jede Form der Postproduktion möglich macht.

Ein kurzes Schlaglicht auf den Postproduktionsprozess

Seine revolutionäre Kraft entfaltet das digitale Format im intermediären Stadium der Postproduktion zwischen Datenakquisition und Projektion. Die mathematische Form, welche die punktförmigen Repräsentationen des Bildes beschreibt, lässt sich beliebig verändern. Damit sind Eingriffe in das Bild weit jenseits der menschlichen Wahrnehmungsfähigkeit möglich geworden. Jeder Parameter steht für die Bearbeitung zur Verfügung. In der Regel beziehen sich diese Bearbeitungsmöglichkeiten noch auf vorhandenes Bildmaterial. Mittlerweile ist aber auch die völlig künstliche Bildproduktion möglich geworden, bei der Objekte zeichnerisch entworfen und ihr zeitliches Verhalten durch Algorithmen, die sich aus der physikalischen Welt der Materie ableiten, „gerendert“, also vom Computer in Bilddaten umgerechnet werden.

Die Diskussion um Original und Fälschung hat auf dem Hintergrund der neuesten Entwicklung eine andere Dimension erhalten. Zwischen dem vorfilmischen Ereignis, seiner technischen Speicherung und Wiedergabe besteht nur noch eine lose Verbindung, mehr noch: Ein abgebildetes Objekt zu sehen, heißt nicht mehr, dass dieses Objekt in der realen Welt einmal existiert hat.

Die Diegese, das im Film dargestellte Raum-Zeit-Kontinuum, ist grundlegend fiktiv und suggeriert nur mittelbar eine Verbindung zur Wirklichkeit. Filmemacher haben sich diesen Sachverhalt seit je zu Nutzen gemacht. Seit Georges Méliès mit *LE VOYAGE DANS LA LUNE* (F 1902) eine erste imaginäre Landschaft fürs Kino entworfen hat, wurden immer wieder technische Verfahren entwickelt, welche dem Zuschauer durch Compositing, Dekor- und Modellbau, mechanische Puppen oder Matte-Paintings fiktive Welten suggerierten, die er noch nie gesehen hatte, Wirklichkeiten, die nirgends überprüfbar waren. Noch nie jedoch war es in diesem Umfang möglich, virtuelle Welten zu entwerfen, die ihren Ursprung allein in der Vorstellungskraft eines Regisseurs oder „Visual Artists“ hatten und mittels eines Computerinterface und einer Software ins Medium Film umgesetzt werden.

Stabile Faktoren der filmischen Darstellung wie die Kausalitätsbeziehung zwischen Abbildung und Gegenstand werden durch die Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung in einem Maß unterwandert, wie es noch vor etwas mehr als ei-

nem Jahrzehnt unmöglich schien. Erst Anfang der 1990er Jahre begann man digitale Special-Effects in größerem Umfang einzusetzen, in Filmen wie *TERMINATOR 2* (USA 1991, James Cameron) oder *JURASSIC PARK* (USA 1993, Steven Spielberg). Heute sind hybride Formen, die analoge und digitale Prozesse miteinander kombinieren, so verbreitet, dass sie auch über die Genres hinaus zum Einsatz kommen, die traditionell auf *Visual Effects* und die Integration von virtuellen Elementen vertrauten. Hybride Formen finden sich nicht mehr nur in Science-Fiction- oder Horrorfilmen, sondern auch in Musicals oder romantischen Komödien. *MOULIN ROUGE!* (2001), Baz Luhrmans postmoderne Interpretation der Pariser Bohème an der Schwelle zum 20. Jahrhundert ist dafür ein Beispiel, ebenso wie Jean-Marc Juenets *AMÉLIE DE MONTMARTRE* (2001).

Die leichte Verfügbarkeit von Bildbearbeitungen im digitalen Postproduktionsprozess hat sich auch Anna Luif für *LITTLE GIRL BLUE* zu Nutzen gemacht und einige greenscreen-Compositing-Aufnahmen in den Film integriert. Die Funktion dieser Compositing-Shots war es, immer dann das Raumgefüge zu verändern, wenn die Hauptfigur in beängstigende oder beengende Situationen kommt. In einer Szene geht es für die Hauptfigur darum, in einem Basketball-Spiel den Korb zu treffen, damit sie Aufnahme in die herrschende Clique findet. Dabei wurden die beiden Ebenen – die Figur und der Korb – getrennt aufgenommen, so dass die Distanz zum Korb subjektiv verzerrt beinahe unendlich erscheint. In einer anderen Sequenz wird eine Halluzination zur Bildmetapher. Die Protagonistin hat in einer sehr intimen Situation die Befürchtung, von ihren allgegenwärtig scheinenden, eifersüchtig alles beobachtenden Peers belauert zu werden. Alle diese Transformationen der Raumbezüge wirken unreal, ohne in ihrem künstlichen Charakter transparent zu sein. Es sind eher plastische, dynamische Raumveränderungen, die sich an der subjektiven Wahrnehmung der Figur ausrichten.

Ausblick

Eines Tages werden es wahrscheinlich ökonomische Faktoren sein, die den Umbruch zum digitalen Kino bedingen werden. Denn das größte Sparpotenzial liegt in der Distribution.⁶ Auf der Seite der Datenakquisition wiederum kann man in naher Zukunft mit einigen Verbesserungen rechnen. Schon heute stellt Philips-Thomson eine Kamera namens *Viper Film Stream* her, mit der die Bilddaten in unkomprimierter Form im 4:4:4-Modus als 10-bit-log-Files aufge-

6 Siehe dazu auch den Text von John Belton in diesem Heft.

zeichnet werden können, allerdings auf ein Festplattenarray in der schwarzen Box des *Director's Friend*, welche die Mobilität der Kamera einschränkt. Zwar gibt die Kamera ein grünlich eingefärbtes, flaves Bild wieder, das di Gennaro (2002) etwas verächtlich als „Erbsensuppe“ beschreibt, nur um dann die Qualität dieses „Rohdiamanten“ sehr lobend zu beschreiben. Sämtliche Bildparameter können direkt auf der Festplatte optimiert und als Metadaten aufgezeichnet werden, ohne dass man die Rohdaten dabei verändert. Diese Metadaten bilden in der Farb-Lichtbestimmung Orientierungspunkte für den gesamten Look des Films.

Eine weitere Verbesserung der Bildqualität wird durch die Vergrößerung der CCDs zu erreichen sein. Das Format 2/3-Zoll – eigentlich für den Reportagebereich entwickelt – wird mit zunehmendem Einsatz von digitalen Kameras im Spielfilmbereich zu überwinden sein. Spielfilme müssen ihre *mise-en-scène* nach rein inhaltlichen und dramaturgischen Erfordernissen umsetzen können. Eine Technologie, die diesem Desiderat nicht nachkommt, wird langfristig nicht überleben können. Im Moment sprechen noch die Kostenfaktoren, die mit der Diagonale des Chips exponentiell ansteigen, für die praktizierte Technologie. Ein weiteres Problem stellt der Stromverbrauch von sehr gro en CCDs dar, der ihren Einsatz in der mobilen Kameratechnik erheblich einschränkt.

Schon wurde indes von Foveon ein Chip entwickelt, der ähnlich einer Filmemulsion die Farben Rot, Grün und Blau in verschiedenen Schichten filtert und damit die Prismentechnologie, wie sie heute üblich ist, obsolet erscheinen lässt. Die Firma selbst spricht ihrer Erfindung beinahe magische Fähigkeiten zu (Hubel 2002). Foveon benützt dazu die natürliche Eigenschaft von Silikon, Wellenlängen unterschiedlicher Farbe in Abhängigkeit von der Schichttiefe auszufiltern.

Könnten also größere CCDs in dieser Technologie in digitale Filmkameras eingebaut werden, würden damit zwei derzeitige Problemfelder wegfallen: die große Schärfentiefe sowie die eigentümliche Wiedergabe von unscharfen Bildteilen. Ein solcher CCD würde den Einsatz von normalen, bisher gebräuchlichen 35-mm-Kameraobjektiven ermöglichen und damit das Handling mit einer Reihe von bereits bestehenden Accessoires vereinfachen und gleichzeitig den Zugriff auf ein großes Angebot unterschiedlichster Objektive ermöglichen. Als weiterer Effekt würde diese Anlage die Empfindlichkeit von digitalen Kameras erweitern, da ohne Strahlenteilung Öffnungen bis Blende 1,2 möglich sind.

Mit der Weiterentwicklung von Speichermedien, die zweifelsohne stattfinden wird, weil diese Anforderungen auf dem gesamten Sektor der computerisierten Datenverarbeitung bestehen, werden auch die Kompressionsraten ge-

gen Null tendieren. Langfristig muss jedoch das Problem der Datensicherheit und -archivierung gelöst werden. Denn eben dieser evolutionäre Wandel von Speichermedien führt dazu, dass Formate einem raschen Wechsel unterworfen sind. Werden Filme heute digital aufgenommen, so muss sicher gestellt sein, dass diese Daten in unkomprimierter Form archiviert und immer wieder dem neusten Stand der Technik entsprechend gespeichert werden. Solange das Endprodukt von digitalen Bildaufzeichnungen noch in Filmform vorliegt, wie das derzeit der Fall ist, sind die Anforderungen an Archivierung und Speicherung dieselben wie sie allgemein für Film gelten. Irgendwann allerdings, in nicht allzu ferner Zukunft, werden die analogen Bilder ohnehin alle digitalisiert. In der klassischen Photographie jedenfalls hat dieser Umbruch schon längst eingesetzt.

Obwohl massenmediale Produktionsformen die Tendenz haben, ihre technischen Grundlagen zu dissimulieren, besonders dort, wo sie einen Realitätseffekt anstreben, wünscht man sich doch, dass innovative Kameraleute und Regisseure den Mut aufbringen, sich auf die Eigenheiten des digitalen Bildes einzulassen und diese in einer spezifischen Ästhetik des digitalen Films zur Geltung zu bringen.

Literatur

- Alleysson, David (2002) *Caractérisation couleur dans la chaîne cinématographique numérique: Projection et visualisation*. Unveröff. Ms. Lausanne: Ecole Polytechnique Fédérale Lausanne.
- Anklin-Mühlemann, Regula / Gschwind, Rudolf (2001) *Farbphotographie* [Vorlesungs-Skript]. Basel: Institut für Medienwissenschaften, Abteilung für Bild- und Medientechnologie der Universität Basel.
- Argy, Stephanie (2001) Striking „Digital Prints“. In: *American Cinematographer*, April 2001, S. 76-78, 80-82, 84-85.
- Baudrillard, Jean (1988) Videowelt und fraktales Subjekt. In: *Philosophien der neuen Technologie*. Hrsg. v. Ars Electronica. Berlin: Merve Verlag, S. 113-132.
- Black, Max (1972) Wie stellen Bilder dar? In: Ernst H. Gombrich / Julian Hochberg / Max Black: *Kunst, Wahrnehmung, Wirklichkeit*. Frankfurt: Suhrkamp, S. 115-154.
- Bürcher, Matthias (2002) HD-Postproduktion. Präsentation an der Tagung des Forschungsprojekts „Digitales Kino“ am 27.9.2002 in Zürich.
- Carroll, Noël (1988) *Philosophical Problems of Classical Film Theory*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

- Commission Supérieure Technique de l'Image et du Son (2002) *Présentation – Débats. De l'essai parallèle 35mm/24p*. Paper zu einem Testscreening in Paris, 18.1.2002.
- Flohr, Hans (1993) Hirnprozesse und phänomenales Bewusstsein. Eine neue, spezifische Hypothese. In: *Interdisziplinäre Perspektiven der Kognitionsforschung*. Hrsg. v. Helmut Hildebrandt und Eckart Scheerer. Frankfurt: Lang.
- Flusser, Vilém (1999) *Ins Universum der technischen Bilder*. 6. Aufl. Göttingen: European Photography. Zuerst 1985.
- (1988) *Krise der Linearität*. Bern: Benteli.
- Foerster, Heinz von (1988) Wahrnehmen. In: *Philosophien der neuen Technologie*. Hrsg. v. Ars Electronica. Berlin: Merve Verlag.
- Gennaro, Joe di (2002) *The Snake is Out of the Box*. Online: http://www.2-pophd.com/articles/printer_21.shtml.
- Giesen, Rolf / Meglin, Claudia (2000) *Künstliche Welten. Tricks, Special Effects und Computeranimation von den Anfängen bis heute*. Hamburg/Wien: Europa Verlag.
- Göock, Michael (2002) Digital Lab oder: ein Ausblick auf die nahe Zukunft. Interview mit Hans Henneke. In: *Weltwunder der Kinematographie* 6, 2002, S. 361-372 (= Aufstieg und Untergang des Tonfilms. Hrsg. v. Joachim Polzer).
- Gröning, Philip (2002) *Ästhetische Aspekte der digitalen Bildproduktion*. Videoaufzeichnung eines Gesprächs mit Patrick Lindenmaier an der Tagung des Forschungsprojekts „Digitales Kino“ in Zürich am 27.9.2002.
- Hochgürtel, Gisbert (2001) *24p. Digitale Cinematographie*. Köln: Sony.
- (2002) *24p. Digitale Kinematographie mit der HDW-F900*. Gau-Heppenheim: Mediabook Verlag.
- Hubp, Daniel (2002) 24p is Coming to a D-Cinema near You. In: *Weltwunder der Kinematographie* 6, 2002, S. 373 (= Aufstieg und Untergang des Tonfilms. Hrsg. v. Joachim Polzer).
- Hufen, Uli (2002) *Wo weniger Geld ist, ist mehr Freiheit, wie sie verstehen werden! Interview mit Aleksander Sokurov*. Unveröff. Manuskript.
- Polzer, Joachim (Hrsg.) (2002) *Aufstieg und Untergang des Tonfilms. Die Zukunft des Kinos: 24p?* Berlin: Weltwunder der Kinematographie (Weltwunder der Kinematographie 6).
- Poynton, Charles A. (1996) *A Technical Introduction to Digital Video*. New York: John Wiley.
- Roth, Gerhard / Prinz, Wolfgang (Hrsg.) (1996) *Kopf-Arbeit. Gehirnfunktionen und kognitive Leistungen*. Heidelberg: Spektrum-Verlag.
- Rudolph, Eric (2001) A Favorable Verdict for 24p. In: *American Cinematographer*, April 2001, S. 56-58, 60-65.

- Slansky, Peter C. (2002) *Die digitale Kamera*. Vortrag, gehalten auf der Tagung der FKTG am 12.6.2002 in Zürich.
- Thomson, Patricia (2001) Horror in Hi-Def. In: *American Cinematographer*, April 2001, S. 66-68, 70-72, 74-75.
- Viola, Bill (2002) *Going Forth by Day. Process/Prozess*. New York: Guggenheim Foundation.
- Webers, Johannes (1993) *Handbuch der Film- und Videotechnik. Die Aufnahme, Speicherung, Bearbeitung und Wiedergabe audiovisueller Programme*. München: Franzis.

Kinofilme im Format HD-24p (Stand 2002)

- DOGVILLE (Dänemark 2002, Regie: Lars von Trier, DP: Anthony Dod Mantle).
- RUSSIAN ARK (D/GB/Finnland/Dänemark 2002, Regie: Aleksander Sokurov, DP: Tilman Büttner).
- DIE GROSSE STILLE (D 2002, Regie und Kamera: Philip Gröning).
- VIDOCQ (Frankreich 2001, Regie: Pitof, DP: Jean-Pierre Sauvaire and Jean-Claude Thibaut).
- LUCIA Y EL SEXO (Spanien 2001, Regie: Julio Medem, DP: Kiko de la Rico).
- STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES (USA 2002, George Lucas).
- LULU (Frankreich 2001, Regie: Jean-Henri Roger, DP: Renato Berta).
- LIVVAKTERNA (Schweden 2001, Regie: Anders Nilsson, DP: Per-Arne Svensson).
- HEM LJUVA HEM (Schweden 2001, Regie: Dan Ying, DP: Manne Lindwall).
- HANNOVER (Italien, China 2001, Regie: Ferdinando Vicentini Orgnani).
- RAVE MACBETH (D 2001, Regie: Klaus Knoesel, DP: Arturo Smith).
- SCHLORKBABIES an der Raststätte (D 2001, Regie: Petra Volpe, DP: Jana Marsik, Kurzfilm).
- GONE UNDERGROUND (D 2000, Regie: Su Terhan, DP: Michael Ballhaus, Kurzfilm).
- THE FILMS OF THE FISHES (D 2001, Helma Sanders-Brahms, DP: Thomas Mauch, Kurzfilm).
- THE INVITATION (Regie: James Erskine, DP: John-Martin White, Kurzfilm).
- JOUR DE CHANCE (Belgien 2001, Regie: Frédéric Ledoux, Kurzfilm).

Vinzenz Hediger

«La science de l'image couvre et découvre tout l'esprit»

Das Projekt der Filmologie und der Beitrag der Psychologie

Aber alle Probleme, die das Kino im Bereich seiner Anwendungen, im Bereich der Kunst und der Philosophie aufwirft, haben einen psychischen und technischen Unterbau, den man unbedingt erforschen muss, wenn man die besagten Probleme richtig verstehen will.

Henri Wallon, 1947

Filmwissenschaft konnte man als universitäres Fach ein erstes Mal in Paris Ende der vierziger, Anfang der fünfziger Jahre studieren. Zu den ersten Studenten zählte ein junger Mann aus der Schweiz, der wie viele spätere Filmwissenschaftsstudenten in erster Linie daran dachte, selbst Filme zu drehen. „Ich habe meine Eltern lange glauben lassen, dass ich studierte, als ich schon keine Lust mehr darauf hatte“, erinnert sich Jean-Luc Godard. „Einmal schrieb ich mich auch in Filmologie ein, weil es etwas mit dem Kino zu tun hatte, vor allem aber, weil es meine Eltern beruhigte.“ (Bergala 1998, 41). Mehr noch als ein neues schickes Studienfach im Paris der Nachkriegsjahre und ein Vorwand zur Beruhigung bürgerlicher Eltern war die Filmologie aber der erste groß angelegte Versuch, im Rahmen der Universität eine interdisziplinäre Wissenschaft des Mediums Films zu etablieren: ein „umfassendes Forschungsprojekt, das in der Geschichte der Filmtheorie wohl einzigartig ist“, wie Frank Kessler resümiert (Kessler 1997, 134).¹

Den nachhaltigsten Beitrag der Filmologie zur späteren Entwicklung der Filmwissenschaft bilden zweifellos die Begriffe der Diegese, des Afilmischen und des Profilmischen, die der Philosoph Etienne Souriau und seine Forscher-

1 Zur Geschichte der Filmologie Bewegung vgl. neben Kessler insbesondere auch Lowry 1985.

gruppe zusammen mit einer Reihe weiterer Konzepte zur Beschreibung des „filmischen Universums“ entwickelten (vgl. Souriau 1997; Kessler 1997). Die Hauptrolle unter den Disziplinen, die sich an der Filmologie beteiligen, spielt aber für die Dauer des Projektes aus systematischen wie institutionenpolitischen Gründen die Psychologie. Tatsächlich befasst sich eine Mehrzahl der Studien, die im Rahmen und Umfeld der Filmologie entstanden, mit psychologischen Fragestellungen. Empirische Studien über die Wahrnehmung, das Verstehen und Erinnern des Films sowie die emotionale Anteilnahme zählen ebenso dazu wie Berichte über die Rolle des Films in der psychoanalytischen Praxis und theoretische Erwägungen zu den Analogien zwischen Film und Traum (für einen Überblick vgl. Lowry 1985, 125-156 oder Casetti 1999, 109-117). Die Filmologie zählt damit zu den Voläufern sowohl der heutigen empirischen Medienpsychologie als auch der psychoanalytischen Filmtheorie der siebziger Jahre.

In den folgenden Anmerkungen möchte ich in einem ersten Abschnitt das Projekt der Filmologie und seine Entwicklung kurz skizzieren und herausarbeiten, was die Originalität der Filmologie-Bewegung in der Geschichte der Film- und Medientheorie ausmacht. In einem zweiten Abschnitt möchte auf die Rolle der Psychologie in der Filmologie näher eingehen und die Texte situieren, aus denen das anschließende Dossier „Filmologie und Psychologie“ besteht. Das Dossier umfasst einen Text von Etienne Souriau über das Verhältnis der philosophischen Ästhetik zur Psychologie und zur Soziologie sowie zwei Texte von Henri Wallon über allgemeine psychologische und entwicklungspsychologische Aspekte des Films und zwei Texte von Albert Michotte van den Berck über den Realitätseindruck und die emotionale Teilnahme im Kino. Die Arbeiten von Wallon und Michotte stehen für den Beitrag der empirischen Psychologie zur Filmologie. In einem zweiten Dossier, das in einer späteren Nummer von *Montage/AV* folgt, soll anhand einer kleinen Auswahl von Texten auch der Beitrag der Psychoanalyse zur Filmologie aufgearbeitet werden.

1. Die Filmologie als interdisziplinäre Filmwissenschaft und Philosophie der audiovisuellen Medien

1946 publizierte der Philosoph und ehemalige Filmproduzent Gilbert Cohen-Séat bei den Presses Universitaires de France eine Schrift unter dem Titel *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma*. Auf knapp zweihundert Seiten analysiert Cohen-Séat den Einfluss des Kinos auf die modernen Gesellschaften (er spricht von „zeitgenössischer Zivilisation“) und legt die Notwendigkeit der wissenschaftlichen Erforschung des Phänomens Film in

seiner ganzen Vielgestaltigkeit dar.² Zudem formuliert er Grundbegriffe einer künftigen Wissenschaft des Films, insbesondere die bis in die Filmtheorie der siebziger Jahre hinein folgenreiche Unterscheidung zwischen dem *fait filmique* und dem *fait cinématographique*, also zwischen dem Film als Ausdrucksmittel, das mit Bildern (und Tönen) arbeitet, und dem Kino als Institution, d.h. dem sozialen Fakt, dass die *faits filmiques* große Gruppen von Menschen erreichen, die sich der selben Aktivität widmen, eben dem Sehen von Filmen (vgl. Cohen-Séat 1946, 57).³ Gedacht als erster Teil eines mehrbändigen, in dieser Form allerdings nie fertig gestellten Werks, gab Cohen-Séats *Essai*, der 1962 unter dem Titel *Film und Philosophie* auch auf Deutsch erschien, den Anstoß zu einer eigentlichen filmologischen Bewegung. Kurz nach der Publikation des Buches wurde im September 1946 die „Association pour la Recherche Filmologique“ gegründet, deren Vorstand neben Léon Moussinac die Philosophen Gaston Bachelard und Etienne Souriau und der Psychologe Henri Wallon angehörten. Im Frühjahr 1947 fand in Paris der erste internationale Kongress für Filmologie mit Teilnehmern aus Frankreich, England, Polen, der Tschechoslowakei, Rumänien, Ungarn, Portugal, Belgien, Italien und der Schweiz; der offizielle Vertreter der UdSSR, Wsewolod Pudowkin, war verhindert, sandte aber eine Grußnote, die – wie Henri Wallon festhält – ihren Niederschlag in einigen der Resolutionen fand, die aus dem Kongress hervorgingen (Wallon 1947, 29). Ein zweiter Kongress fand 1955 in Paris statt, diesmal mit Gästen aus den USA sowie unter Beteiligung des deutschen Professors Erich Feldmann von der Universität Bonn.⁴ Im Juli 1947 erschien die erste Ausgabe der *Revue internationale de filmologie*, die bis 1962 unter diesem Titel in Paris erschien und seither als Zeitschrift für Kommunikationswissenschaft unter dem Namen *Ikon* von Mailand aus weitergeführt wird. Im September 1948 schließlich wurde im Rahmen der Université de Paris ein *Institut de Filmologie* geschaffen, das alsbald seinen Lehrbetrieb aufnahm und bis 1963 unter der Leitung von Gilbert Cohen-Séat stand: Der Moment der offiziellen Institutionalisierung der Filmwissenschaft und der Nobilitierung des Films als Gegenstand akademischen Interesses in Frankreich (Lowry 1985, 4-5).

Wissenschaftliche Auseinandersetzungen mit dem Film hatte es natürlich zuvor schon gegeben. Sieht man einmal von den klassischen Texten der Filmtheorie von Lukacs über Balázs bis Arnheim ab, und von Emilie Altenloh's Studie

2 Zu Cohen Séat vgl. auch Wuss 1990, 372-385.

3 Lowry weist darauf hin, dass der *fait cinématographique* weitgehend Durkheims Konzept des *fait social* entspricht, sieht man einmal von der Fokussierung aufs Kino ab. Vgl. Lowry 1985, 41.

zur Soziologie des Kino (Altenloh 1914), so trifft dies insbesondere auf die USA zu. In den dreißiger Jahren untersuchte ein interdisziplinäres Forscherteam von Soziologen und Psychologen im Auftrag des Payne Fund das Kinobesuchverhalten von Kindern und Jugendlichen und die Wirkung von Filmen auf Kinder (Forman 1933, Jowett / Jarvie / Fuller 1996). In den vierziger Jahren wurden im Auftrag des Militärs umfassende Studien zur persuasiven Wirkung von Filmen durchgeführt (Howland / Lumsdaine / Sheffield, 1949), während der Ethnologe Gregory Bateson in einer buchlangen, aber nur auszugsweise publizierten Studie im Auftrag der Regierung deutsche Unterhaltungsfilm analysierte, um den Entscheidungsträgern des Krieg führenden Landes ein genaueres Bild der deutschen Mentalität zu vermitteln (vgl. Bateson 1980); im Ansatz erinnert Batesons Arbeit an Siegfried Kracauers fast zeitgleich entstandene Studie *From Caligari to Hitler*.⁵ Ähnliche Aspekte wie die Payne-Fund-Studies untersuchte auch der englische Soziologe und Politikwissenschaftler J.P. Mayer in seiner *Sociology of Film* (vgl. Mayer 1945).

Im Vergleich zu solchen Arbeiten aus etablierten wissenschaftlichen Disziplinen war an der Filmologie neu, dass sie den Film nicht wahlweise als soziales Problem, Symptom oder Mittel zum Zweck in den Blick nahm, sondern als wissenschaftlichen Gegenstand *sui generis*, der von vornherein eine interdisziplinäre Perspektive erforderte, wenn nicht sogar die Erfindung einer „neuen Wissenschaft“ (Soriano 1947, 149). Nimmt man die Schriften von Henri Wallon, insbesondere aber von Gilbert Cohen-Séat zum Maßstab, dann basierte die

- 4 Erich Feldmann, in den frühen vierziger Jahren u.a. noch als Autor eines Vortrags über „Die aktuelle Kriegsführung Großbritanniens“ in Erscheinung getreten, gehörte zu den Gründern der ersten deutschen Gesellschaft für Filmwissenschaft und gab 1962 die deutsche Übersetzung von Cohen Séats *Essai* als Band I einer Reihe „Neue Beiträge zur Film- und Fernsehforschung“ heraus, die zunächst im Bertelsmann Verlag erschien. Im akademischen Jahr 1955/56 hielt Feldmann am „Institut de Filmologie“ in Paris einen Vortrag unter dem Titel „Considérations sur la situation du spectateur au cinéma“, der in gekürzter Fassung in der *Revue Internationale de Filmologie* abgedruckt wurde und als Kapitel V in Feldmanns Buch *Theorie der Massenmedien* zu finden ist (Feldmann 1956, 1962). Feldmann plädiert in seinem Text, den Francesco Casetti als „une des contributions les plus curieuses de la filmologie“ bezeichnet (Casetti 1999, 109), für eine Erweiterung der psychologischen Untersuchung des Zuschauers um eine phänomenologische Dimension. Konzentrierte sich die psychologische Forschung sowohl in ihrer empirischen wie in ihrer psychoanalytischen Variante auf den Zuschauer als abstraktes Subjekt, so müssten auch die konkreten Gegebenheiten in der Wahrnehmungssituation mit berücksichtigt werden, also etwa die Verhaltensweisen im Saal, aber auch die Vorbereitungshandlungen des Filmsehens.
- 5 Die Einleitung zu *From Caligari to Hitler* wurde in französischer Übersetzung in der *Revue* abgedruckt, ebenso wie ein weiterer Text Kracauers über nationale Stereotypen im Hollywood Film. Vgl. Kracauer 1948 und 1949.

Filmologie auf der Annahme, dass der Film mehr als nur ein neues Medium im Sinne eines technischen Apparats zur Verbreitung von Information darstellte. Vielmehr galt es, den Film als integralen Bestandteil und Agenten einer neuen Ordnung der Information, des Wissens und des Handelns, nachgerade: des Menschseins zu verstehen. Wie Cohen-Séat in seinem Buch *Problèmes du cinéma et de l'information visuelle* von 1961 ausführt, einer Art Summa seiner Philosophie der audiovisuellen Medien, markiert das Kino die dritte Stufe in der Entwicklung der modernen Kommunikationstechniken. Zunächst kam der Buchdruck, der insbesondere im Zeitalter der Massenaufgaben von Büchern und Zeitungen, also im frühen neunzehnten Jahrhundert, das Volumen der Kommunikation anwachsen ließ und mit der Beschleunigung des Transports von Gütern und Menschen einher ging. Die zweite Stufe bildeten das Telefon, die Telegrafie und das Radio, die, wie Cohen-Séat es ausdrückt, die „Übertragung [*transmission*] an die Stelle des Transports treten ließen“ und die Herausbildung einer neuen, auralen und letztlich ortlosen Sphäre der Kommunikation bewirkte. Zugleich bereitete die Transmissionstechnik der dritten Stufe der Entwicklung den Boden, den visuellen Kommunikationstechniken, also zunächst dem Film und danach auch dem Fernsehen (vgl. Cohen-Séat 1961, 21; die gleiche Überlegung findet sich auch schon in Cohen-Séat 1946, 25 ff.). In Analogie zu Teilhard de Chardins Begriff der Biosphäre spricht Cohen-Séat *Problèmes du cinéma* und in einem gemeinsam mit dem Philosophen Pierre Fugeyrollas⁶ 1961 publizierten Buch mit dem Titel *L'action sur l'homme: Cinéma et télévision* von einer *Ikonsphäre*, in die der Mensch mit dem Aufkommen der visuellen Kommunikationstechniken eingetreten sei und die eine Mutation „aller Bedingungen der Darbietung und der Rezeption von Information“ darstelle (Cohen-Séat 1961, 23; vgl. auch Cohen-Séat / Fugeyrollas 1961, 26). Die modernen Massengesellschaften kennzeichnen sich durch ein Wegfallen der traditionellen sozialen und politisch-hierarchischen Bindungen. Analog zu dieser

6 Pierre Fugeyrollas, im Zweiten Weltkrieg Widerstandskämpfer und nach dem Krieg hoher Funktionär in der kommunistischen Partei, trat nach dem Ungarnaufstand 1956 aus dem PFC aus und publizierte 1959 *Le marxisme en question*, ein Buch, in dem er sich stellvertretend für eine ganze Generation von Intellektuellen vom Marxismus distanzierte und damit eine große Kontroverse auslöste. Fugeyrollas war mithin zum Zeitpunkt des Erscheinens von *L'action sur l'homme* eine viel beachtete Figur des öffentlichen Lebens. In den sechziger Jahren war Fugeyrollas Philosophieprofessor in Dakar und zählte als Weggefährte von Leopold Senghor zu den Wortführern des afrikanischen Nationalismus. 1970 kehrte er nach Paris zurück und wurde Trotzkist, bevor er sich nach einer ontologischen Wende in den Achtzigern dem Studium von Heidegger und Hölderlin zuwandte. Vgl. für diese exemplarische Biographie eines bürgerlichen französischen Intellektuellen des 20. Jahrhunderts Fugeyrollas und George 2001.

Entwicklung – und in Zusammenhang damit – bringen die audiovisuellen Medien ein System von Repräsentationen hervor, die vom konkreten Kontext ihrer Rezeption abgelöst und letztlich ortsungebunden sind. Sie schaffen damit zugleich ein „globalisiertes“ Publikum, das durch die Rezeption der medialen Repräsentationen geeint, aber auch mit einer Vielzahl von regionalen Differenzen und Eigenheiten konfrontiert wird, von denen frühere Generationen keine Vorstellung hatten.⁷ Schon 1946 macht Cohen-Séat die historische Neuheit des Mediums Film zu einem wesentlichen Teil an der Entstehung eines solchen einheitlichen Massenpublikums fest, das den Rahmen der Parzellierung und sozialen Stratifizierung des Publikums in traditionellen Formen des bürgerlichen Kunstgenusses wie Theater und Oper sprengt (vgl. Cohen-Séat 1946, 22).⁸ Entsprechend galt sein Interesse auch ausschließlich dem Spielfilm, der ein Massenpublikum erreichte, und nicht „kleineren“ Formen wie dem Dokumentar- oder dem Lehrfilm. Bedeutsam ist die Herausbildung der Ikonosphäre vor allem auch deshalb, weil sich in den modernen Massengesellschaften der Hauptakzent des Alltagslebens von der Arbeit weg zur Freizeit verlagert und der arbeitende Mensch sukzessive dem verfügbaren und über die Zeit verfügenden Menschen Platz macht, dem Menschen, der genügend Zeit hat, um ins Kino zu gehen. In der Freizeit und an diesem Menschen und seiner Welt vollzieht sich nun ein grundlegender Wandel, ein *devenir autre*, ein Anderswerden des Menschen, und das Kino und das Fernsehen liefern der dazugehörigen neuen Konzeption der Welt ihre Matrices und Prototypen (vgl. Cohen-Séat/Fugeyrollas 1961, 50). Kino und Fernsehen sind demnach als Information in einem aristotelischen Sinn zu verstehen: Sie sind gestaltende Kräfte, sie formen – ‚informieren‘ – den Menschen und seine Welt, und der Film ist in diesem Sinn ein „anthropologisches Phänomen“, das einen fundamentalen Einbruch in die bestehende Ordnung und eine „Infragestellung der allgemeinen Bedingungen des Geisteslebens darstellt“.

Schon für Cohen-Séat (bzw. für Cohen-Séat und Fugeyrollas) war das Medium also die Botschaft (ganz davon zu schweigen, dass der Film die Welt zum

7 Cohen Séat und Fugeyrollas sprechen in diesem Zusammenhang von einer „*planétarisation* de la représentation du monde et par là de l'existence humaine elle même“, also von einer Globalisierung der Repräsentation der Welt und der menschlichen Existenz. Vgl. Cohen Séat / Fugeyrollas 1961, 31.

8 Zufälligerweise ist 1946 auch das Jahr, in dem die Kinobesuchsfrequenzen in den USA ihren historischen Höchststand erreichen. Kurz darauf setzt die Ausdifferenzierung des Kinopublikums in Teilgruppen und so genannte Nischen ein, die einer neuen Parzellierung des Kinopublikums gleichkommt, auch wenn diese nicht mehr mit einer sozialen Stratifizierung einhergeht, wie das in der bürgerlichen Theaterkultur noch der Fall war.

Dorf macht),⁹ und die Aufgabe der interdisziplinären Wissenschaft des Films war es, diese Botschaft zu entziffern. Die Filmologie verstand sich zunächst als ‚positive Wissenschaft‘, die ein objektives Wissen vom Film und seinen Wirkungen produzieren sollte (vgl. Lowry 1985, 8, 45). Interdisziplinär muss diese Wissenschaft sein, weil sie sich mit einem „umfassenden menschlichen Phänomen“ befasst, betrifft doch das Auftreten des Kinos und der visuellen Information das Dasein des Einzelnen in all seinen biologischen, psychologischen und soziologischen Aspekten (vgl. Cohen-Séat 1961, 10-11). Um das untersuchte Phänomen in seiner Totalität zu erfassen, war es notwendig, den Begriff der Interdisziplinarität rigoros auszulegen und einen tatsächlichen Austausch unter den einzelnen Disziplinen herzustellen. In der Praxis erwies sich das allerdings bisweilen als schwierig, wie u.a. eine Kontroverse zwischen Albert Michotte und dem Kunstwissenschaftler Pierre Francastel um den nachstehend abgedruckten Text gleich in den ersten Jahren zeigte; der Zwist beruhte auf einem terminologischen Missverständnis (vgl. Francastel 1949 und Michotte 1949). Für Cohen-Séat verstand es sich angesichts der Wichtigkeit und des revolutionären Charakters des Phänomens Film von selbst, dass die Grundbegriffe der einzelnen Disziplinen und die methodologischen Grundannahmen einer ständigen Überprüfung und im Bedarfsfall auch einer Revision zu unterziehen seien. Die eigentliche Recherchetätigkeit sollte also von einer unablässigen methodologischen Reflexion begleitet werden, die den Eigenheiten des Gegenstandes über die Forschungsergebnisse aus dem Normalbetrieb der einzelnen Disziplinen hinaus Rechnung trug (vgl. Cohen-Séat 1961, 10). Die Interdisziplinarität der Filmologie verstand sich ausdrücklich auch als Gegenentwurf zur Arbeitsteiligkeit der etablierten Wissenschaft. War für Benjamin die Frage nicht, welchen Platz der Film im System der Künste einnehmen sollte, sondern was mit der Kunst passiert, wenn der Film auftritt (vgl. Benjamin 1963 [1936]), so fragte die Filmologie nicht, wie sich das neue Medium im Rahmen der etablierten Wissenschaften vom Menschen beschreiben lässt, sondern wie sich das Menschsein verändert, wenn es den Film gibt. Einer „Bürokratisierung“ der Wissenschaft vom Menschen, die sich auf der Grundlage des statischen Menschenbilds des Positivismus herausgebildet hatte und dieses weiter fortschrieb (vgl. Cohen-Séat / Fugeyrollas 1961, 131), stellte die Filmologie eine dynamische Anthropologie der Medien entgegen.

9 McLuhans *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man* erschien bekanntlich 1962, *Understanding Media. The Extensions of Man* 1964. Die Geschichte gegenseitiger Wahrnehmungen und Beeinflussungen, die zwischen der kanadischen Medientheorie und der Filmologie Bewegung stattgefunden haben könnten, bleibt noch aufzuarbeiten.

Schließlich suchte die Filmologie aber auch die Rückbindung an die Praxis. Ihre Erkenntnisse sollten für die Produktion genutzt werden und einen Beitrag zur Verbesserung und Systematisierung der Herstellung von Filmen leisten. Anders als den Kinoreform-Bewegungen der ersten Jahrhunderthälfte ging es den Filmologen allerdings nicht um eine Verbesserung des Mediums in einem moralischen Sinn. Die implizite Leitfrage der Filmologie lautet vielmehr: Wie können wir den Film aus der bloßen Empirie eines theoriefreien *trial-and-error*-Verfahrens befreien und zu einer bewussten, von rationalen Prinzipien und humanistischen Ideen (z.B. vom Ideal der Völkerverbindung) geprägten kulturellen Praxis machen?¹⁰

Wie denn der Film für die Filmologie überhaupt weniger ein Problem der Moral ist, als vielmehr ein Ordnungsproblem. Cohen-Séat spricht im Zusammenhang mit dem Film immer wieder von *trouble*, von einer tief greifenden Verwirrung, in die der Mensch durch den Eintritt ins Zeitalter der visuellen Kommunikation gestürzt werde. Auf eine anthropologische Formel gebracht, bestand für ihn das Problem darin, dass der Film und die audiovisuellen Medien das Maß des Menschen übersteigen. Die visuellen Kommunikationsmedien verfügen über eine bestimmte *efficacité*, eine bestimmte Wirksamkeit d.h. sie lassen sich für bestimmte Zwecke zielgerichtet und zielgenau einsetzen. Sie verfügen aber auch über eine *efficience*, d.h. über Wirkungen, die sich einstellen und sich der Kontrolle entziehen (vgl. Cohen-Séat / Fugeyrollas 1961, 109). Der Film ist demnach der Agent einer neuen Ordnung, die noch nicht geordnet ist, oder eines Systems, dem es noch an Steuerung fehlt, und die Filmologie, eine Art Kybernetik des Kinos, soll diese Steuerung ermöglichen und teilweise auch in die Hand nehmen. So sehr sich Cohen-Séat dem statischen Menschenbild des Positivismus widersetze, so ist es doch das Erbe des französischen Positivismus eines August Comte, das in einer solchen Perspektive zum Tragen kommt: Ein Gegenstand wird auf die Gesetze hin untersucht, die ihm zugrunde liegen, und sobald man seine Gesetze kennt, versteht man ihn auch zu handhaben.¹¹ Und noch eine andere Traditionslinie mag einem einfallen. Cohen-Séat und Fugeyrollas vergleichen in ihrem Buch den Film als Mittel der Massenkommunikation mit der Architektur, und sie weisen auf die Parallelität der modernen Stadtentwicklung mit der Entstehung des Kinos hin (vgl. Cohen-Séat / Fugeyrollas 1961, 139). Das Chaos des Films, die noch ungeordnete neue Ord-

10 Vgl. zum Aspekt des humanistischen Impulses der Filmologie Lowry 1985, 32.

11 Die Verbindungen von Cohen Séats Philosophie der audiovisuellen Medien zur Kybernetik würden gleichwohl eine Untersuchung verdienen, insbesondere im Licht von Sätzen wie „Die Techniken der visuellen Information sind schöpferisch [poétisantes], insofern sie den Menschen erschaffen, während sie sich selbst erschaffen“ (Cohen Séat / Fugeyrollas 1961, 53).

nung, die er anbahnt, ließe sich demnach mit dem Wildwuchs der Städte vergleichen; entsprechend wäre der Filmologe, der aufgrund seiner positiven wissenschaftlichen Erkenntnisse interveniert, eine Art Haussmann des Films.¹²

Empirische Forschung, methodologische Reflexion, und Anbindung an die Praxis sind demnach die drei Pole der Filmologie, wie sie zwischen Ende der vierziger und Anfang der sechziger Jahre in Frankreich und innerhalb eines internationalen Netzwerks von Korrespondenten betrieben wurde. Es handelt sich um den groß angelegten Versuch einer Triangulation von Ästhetik, Psychologie und Soziologie, aber auch von Theorie der Medien, empirischer Kommunikationsforschung und praktischer Anwendung. So eklektizistisch das Projekt im Ganzen auch blieb, so sollte man die Kohärenz der Filmologie in einigen wichtigen Punkten dennoch nicht unterschätzen. Wie Frank Kessler schon anmerkt, sind Studien zu filmhistorischen Fragen in den Annalen der Filmologie kaum anzutreffen, ebenso wenig wie Studien zu einzelnen Regisseuren oder Filmen (vgl. Kessler 1997, 133). Für die *Cahiers du cinéma* bot das gleich in einer ihrer ersten Nummern Anlass, den Filmologen Unkenntnis des aktuellen Kinos und der Filmgeschichte vorzuwerfen. Das Fehlen von Autorenstudien verdankt sich aber nicht einfach der mangelnden Cinéphilie akademischer Forscher, es hat auch systematische Gründe. Cohen-Séat hielt den Autorenbegriff und die Beurteilung einzelner Filme nach dem Kriterium ihres Kunstwertes für Altlasten aus dem 18. Jahrhundert und betrachtete sie als Teil eines verzweifelten Versuchs einer bürgerlichen Elite, ihre kulturelle Definitionsmacht auch unter den Bedingungen der audiovisuellen Massenkommunikation aufrecht zu erhalten. Mit der Freiheit des Autors, so eine Passage aus *L'action sur l'homme*, verteidigt man letztlich nur die Freiheit des bürgerlichen Subjekts, zulasten der Freiheit der Massen, um die es eigentlich geht (vgl. Cohen-Séat / Fugeyrollas 1961, 145). Kein Wunder vielleicht, dass Jean-Luc Godard, in den fünfziger Jahren Miterfinder der *politique des auteurs* und bald darauf in den Olymp der Kunst entschwebt, Filmologie nicht bis zum Abschluss studierte. Zugleich mutet es mit Blick auf die Haltung des ersten Direktors eines universitären Instituts für Filmwissenschaft ironisch an, dass die Institutionalisierung der Filmwissenschaft zumindest an angelsächsischen Universitäten später gerade im Zeichen des Autorenbegriffs geschah.

12 Zum Konzept der Intervention vgl. Cohen Séat / Fugeyrollas 1961, 149: „Intervenieren bedeutet Denken und zum Denken bringen. Intervenieren besteht darin, die Kompetenz zu schaffen, die es ermöglicht, die Darbietung der filmischen Bilder einer Kontrolle zu unterstellen: Nicht der Kontrolle eines institutionellen Dirigismus, sondern der Anleitung durchs Denken, verstanden als Kontrolle des Wissens.“

2. Filmologie und Psychologie

Die Filmologie stützte sich anfänglich auf drei etablierte wissenschaftliche Disziplinen, die philosophische Ästhetik, die Psychologie und die Soziologie. Allerdings gewann die Psychologie, gemessen an den Beiträgen, die in der *Revue* publiziert wurden, bald Oberhand, und in der zweiten Hälfte der fünfziger Jahre dominierten empirische Studien zu verschiedenen Aspekten der Wirkung audiovisueller Medien die Inhaltsverzeichnisse der Zeitschrift. Wie eingangs skizziert, hatte dieses Übergewicht der Psychologie systematische und institutionspolitische Gründe. Henri Wallon, Professor am Collège de France und neben Cohen-Séat wohl die Prägende Figur der Bewegung, war Psychologe. Zudem stand im Zentrum der Filmologie die Frage nach allfälligen Veränderungen von Daseinsformen, die das Kino mit sich bringt, und von der Psychologie konnte man sich am ehesten einen positiven wissenschaftlichen Nachweis für solche Veränderungen erhoffen. „Die Wissenschaft des Bildes ... deckt den ganzen Geist ab, und sie entdeckt ihn ganz“ (Cohen-Séat 1946, 10) schrieb Raymond Bayer in seiner Einleitung zu Cohen-Séats *Essai*. Ganz auf den Geist fokussiert, muss die neue Wissenschaft des Bildes der Psychologie eine wichtige Rolle zubilligen.

Ausschlaggebend für die dominante Rolle der Psychologie war aber letztlich, wie Edmund Lowry festhält, die Tatsache, dass psychologische Probleme sich im Unterschied etwa zu soziologischen vergleichsweise leicht operationalisieren und in kontrollierten Experimenten untersuchen ließen (vgl. Lowry 1985, 100). Man forschte mit anderen Worten da, wo Resultate schnell und günstig zu haben waren. Das Übergewicht der Psychologie in der Filmologie verdeutlicht nicht zuletzt, welche enge Grenzen der Umsetzung von Cohen-Séats Ideal der Interdisziplinarität durch die Eigendynamik des wissenschaftlichen Normalbetriebs gesetzt waren. Andererseits rührt es wohl von denselben institutionspolitischen Zwängen her, dass Cohen-Séat für eine ganze Reihe von empirischen Studien selbst als Ko-Autor zeichnete.

Die Psychologie kam in der Filmologie in verschiedenen Ausprägungen vor. Siegfried Kracauer etwa verstand seine beiden Texte für die *Revue internationale* als Beiträge zu einer Psychologie der Massen (obwohl sein Ansatz wesentlich soziologisch war). In der *Revue* und in den Akten der beiden Kongresse finden sich zudem auch Beiträge über die Verwendung des Films als Forschungsinstrument in psychologischen Laborsituationen (Meili 1954). Die meisten Beiträge befassen sich aber mit Fragen der Wahrnehmung, des Verstehens und Erinnerns von Filmen. Abgesehen von der ebenso unvergänglichen wie unvermeidlichen Frage nach der Wirkung des Films auf Kinder, die viel

Raum bekommt, erhalten zwei Themen in der psychologischen Forschung besonderes Gewicht, die sich auf Antrieb auszuschließen scheinen: Der Realitätseindruck im Kino und die Analogie von Film und Traum. Mit dem Realitätseindruck befassen sich empirische Psychologen, die Analogie von Film und Traum beschäftigt vorab Vertreter der Psychoanalyse. Man kann über die Gründe spekulieren, weshalb in den Nachkriegsjahren gerade diese beiden Themen so wichtig sind und nicht beispielsweise die Frage der Emotion, mit der sich Michotte zwar beschäftigt, die aber für die Filmologen keinesfalls die zentrale Bedeutung hat, die ihr in der aktuellen Filmtheorie und filmpsychologischen Forschung zukommt.

Aufgelöst wird das vermeintliche Paradox des Realitätseindrucks und der Traumhaftigkeit des Films unter anderem in den Arbeiten des italienischen Psychoanalytikers Cesare Musatti, die wesentliche Motive der späteren psychoanalytischen Filmtheorie vorwegnehmen. Musattis Arbeiten wurden teilweise schon in der *revue internationale* veröffentlicht. Hier konzentrieren wir uns auf die Arbeiten des Entwicklungspsychologen Henri Wallon und des Wahrnehmungspsychologen Albert Michotte. Ihren Beiträgen voraus geht der zweite längere Aufsatz, den Etienne Souriau (1892-1979) neben dem Text über das Vokabular der Filmologie in der *Revue internationale* publizierte. „Beiträge der Ästhetik zur Filmologie – ihre Natur und Grenzen“ ist ein Bauplan für die Interdisziplinarität der Filmologie: Souriau unternimmt den Versuch, das Verhältnis der philosophischen Ästhetik zur Psychologie und zur Soziologie bei der filmologischen Erforschung des Films zu bestimmen. Zu diesem Zweck führt er unter anderem eine Unterscheidung zwischen Form ersten und zweiten Grades ein, um die graphischen Oberflächenaspekte der filmischen Form, ihre „arabesken“ Qualitäten, vom Formaspekt der gezeigten Gegenstände zu unterscheiden. Damit bringt er eine Feinunterscheidung ins Spiel, die den heute gebräulichen neo-formalistischen Begriff von *style* weiter aufschliessen könnte. Souriau skizziert eine Reihe von möglichen Konfigurationen von Form ersten und zweiten Grades, wobei sein Ziel letztlich darin besteht, einer vertieften psychologischen Erforschung der Kunstwirkungen des Films und der ästhetischen Empfindung im Kino vorzuarbeiten. Wie sehr sein Ansinnen noch vom Geist des Positivismus geprägt ist, zeigt nicht zuletzt seine Skizze einer Kriteriologie zur objektiven Bestimmung weiblicher Schönheit im Film; quantifizierbar ist nicht nur der Kunstwert des Films sondern auch die Erotik des Stars.

Die beiden Texte von Henri Wallon (1879-1962), „Über einige psychophysiologische Probleme, die das Kino aufwirft“ und „Das Kind und der Film“, stehen für zwei zentrale Aspekte des wissenschaftlichen Projekts der Filmologie. „Über einige psycho-physiologische Probleme...“ handelt von der

Situation des Zuschauers im Kino. Wallon streicht deren historische Neuheit heraus und bezeichnet das Kino als eigentliches psychologisches Experimentierfeld; ähnlich wie Münsterberg erhofft er sich von der Untersuchung des Films nicht zuletzt auch Auskünfte über die Struktur der menschlichen Psyche. Er vergleicht die Situation des Zuschauers mit anderen psycho-physiologischen Extremsituationen, die für die technologische Zivilisation charakteristisch sind, etwa mit der körperlichen Belastungssituation eines Kampfpiloten. Ausgehend von diesem Vergleich formuliert er eine Reihe von Leitfragen für die empirische Forschung. „Das Kind und der Film“ wiederum steht für die Vielzahl von Studien zur Wirkung von Film und Fernsehen auf Kinder im Rahmen der Filmologie. Zugleich aber exemplifiziert der Text die Haltung der Filmologie, für die der Film nicht primär ein moralisches Problem darstellt, sondern ein solches der Ordnung. Es geht in dem Text nicht so sehr darum, welche Schäden schlechte Filme bei den Kleinen anrichten mögen. Vielmehr geht es um die Frage, wie Filme aussehen müssten, die den kognitiven und emotionalen Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen angemessen sind. Keine Frage der Sittlichkeit und der Moral, sondern eine der Planung.

Geplante Filme wären aber auch bessere Filme. Wallon glaubt an die Möglichkeit des Fortschritts, und er stützt sich dabei auf die Annahme einer inhärenten Rationalität des Films. Eine „Logik, die auf ihre Gesetze wartet“, nennt Cohen-Séat den Film, und Wallon geht sogar so weit, den Film nicht nur zum Agenten einer neuen Ordnung, sondern auch zum Agenten des Rationalismus per se zu erklären. In einem Text in der Zeitschrift *La Pensée*, die von ihm mit herausgegeben wurde und den Untertitel *Revue du Rationalisme Moderne* trägt, führt Wallon aus, dass der Film eine Organisation von Raum und Zeit aufweist, wie sie der Ethnologe Lévy-Bruhl auch bei so genannt primitiven Völkern beobachten konnte. Im Film erlebe die vermeintlich prälogische Raumzeit, in der ein Lebewesen zugleich an mehreren Orten oder Lebewesen aus verschiedenen Zeitschichten am selben Ort sein können, also etwa verstorbene Ahnen und noch lebende Nachfahren, dank Stilmitteln wie der Doppelbelichtung und der Parallelmontage eine Wiederkehr unter den Bedingungen moderner Kommunikationstechnik. Für Wallon ist das nun kein Rückfall in den Irrationalismus phylogenetisch früherer Zeiten, sondern eine Erweiterung des Rationalismus. Die Zeit des Films ersetzt die chronologische Zeit durch eine affektive, und der Raum des Films öffnet den kartesischen geometrischen Raum hin auf einen dynamischen Raum, in dem lange Verdrängtes sich neu entfalten kann.

Indem das Kino das Übersinnliche auf seine Quellen zurückführt, in dem es die Eigengesetzlichkeit der Mythen zerstört und ihren Mechanismus offen legt, erweitert es den Bereich des Rationalismus (Wallon 1947, 33).

Der Film als Maschine zur Erweiterung des psychischen Repertoires und als Apparat der Aufklärung: Motive, mit denen sich Wallon neben Cohen-Séat als Vordenker der Filmologie qualifiziert.¹³

Der erste Text von Albert Michotte van den Berck (1881-1965), „Der Realitätscharakter der filmischen Projektion“, zählt zu den folgenreichsten und meistzitierten, die in der *Revue internationale* erschienen sind. Michotte, ein belgischer Graf und Professor an der Universität Leeuwen, befasste sich vorab mit der Erforschung der Wahrnehmung von Kausalität und verstand sich als Vertreter einer phänomenologischen Psychologie. In seinem Verständnis von Phänomenologie steht Michotte dem frühen Heidegger näher als Husserl. Es geht ihm nicht um die Beschreibung mentaler Akte, sondern um ein Verständnis der phänomenalen Welt als Gewebe von funktionalen Beziehungen. Michotte erläutert sein Verständnis der funktionalen Relation anhand einer Anekdote. Als er einem seiner Kinder auf die entsprechende Frage hin erklärte, wozu Bilder an der Wand hängen, antwortete dieses: „Dann sind Bilder also zu gar nichts gut!“. „Die Essenz der Dinge,“ so Michotte, „besteht darin, was sie zu tun vermögen“ (Michotte 1964, 4-5); Heidegger würde von der Zuhandenheit der Dinge sprechen. Entsprechend gilt es, die phänomenale Welt von der physischen zu unterscheiden. Die physische Welt betrifft das Dasein der Dinge an sich, die phänomenale Welt ihr Dasein für uns als In-der-Welt-Seiende, um es noch einmal in Anlehnung an Heidegger zu formulieren. Von Husserl unterscheidet sich Michotte auch dadurch, dass er Selbstbeobachtung und Selbstbeschreibung als Mittel der Erkenntnis allein nicht gelten lässt. Vielmehr erschließt sich für ihn die Struktur der phänomenalen Welt aus einem Abgleich einer „objektiven“, wissenschaftlichen Beschreibung der physischen Welt bzw. des Stimulus-Systems mit dem verbalen Bericht von Versuchspersonen über die Erfahrung, die sie im Kontakt mit dem Stimulus-System machen (vgl. Mi-

13 Am Beispiel von Wallon könnte man auch darlegen, inwiefern die Filmologie noch von einem spätkolonialen Umfeld geprägt war. Einer der meistbeachteten Beiträge des ersten Filmologiekongresses betraf die Filmwahrnehmung sogenannte primitiver Völker und stammte von John Maddison, einem Mitarbeiter des britischen Colonial Film Office (vgl. Maddison 1948). Aus der Entwicklungspsychologie ist man sich gewohnt, dass Kinder oft mit Tieren verglichen werden; Bezug nehmend auf Maddison, ergänzt Wallon diese Reihe in seinem Text mit der Formulierung „Kinder und Volksstämme, die mit unseren Techniken der Darstellung nicht vertraut sind“ noch um eine weitere Position.

chotte 1964, 406). Michottes Verständnis von phänomenologischer Psychologie ist demnach mit behavioristischen Ansätzen durchaus kompatibel, und es kommt nicht von ungefähr, dass seine Arbeiten auch im angelsächsischen Raum stark rezipiert wurden.

Das Problem des Realitätseindrucks im Kino interessiert Michotte nicht zuletzt deshalb, weil es sich um einen Fall handelt, in dem die Differenz zwischen physischer und phänomenaler Welt besonders klar zutage tritt.¹⁴ Die physische Realität des Films auf der Leinwand ist die einer Abfolge von statischen Einzelbildern; seine phänomenale Realität ist die der Bewegungsillusion und des Bewegungsbildes, das bisweilen zum Substitut der realen Wahrnehmung wird. Michotte spricht in seinem Text „Der Realitätseindruck im Kino“ in diesem Zusammenhang von einem Glauben an die physische Realität und einem intuitiven Charakter von Realität, der sich zu ersterem bisweilen im Widerspruch verhalten kann (das „objektive Wissen“ um die physischen Realität hat also zunächst den Charakter eines Glaubens). Wie die Bewegungsillusion zustande kommt, setzt Michotte als bekannt voraus. Was ihn interessiert, ist der Realitätseindruck, der immer wieder geschilderte Eindruck, dass es sich beim Geschehen auf der Leinwand um reales Geschehen handelt. Unter „Eindruck“ versteht Michotte Wahrnehmungsdaten, die von Versuchspersonen als „unmittelbar gegeben“ beschrieben werden; dies im Unterschied zu Dingen, die Auskunft Gebende in ihren verbalen Berichten aufgrund konzeptueller Inferenzen unterstellen oder schließen – wie etwa die Tatsache, dass ein Film eigentlich aus einer Abfolge von Standbildern bestehen (vgl. Michotte 1963, 15). Gleich im ersten Satz des Textes werden die Zuschauer erwähnt: Eine Vielzahl von Auskunftspersonen berichtet von einem Realitätseindruck im Kino. Damit ist das Thema gesetzt und der zu untersuchende Gegenstand bestimmt, und man kennt auch gleich den Ansatzpunkt der Methode. In der Folge geht Michotte zunächst auf verschiedene Aspekte des Artefaktcharakters des Films ein, die dagegen sprechen, dass sich so etwas wie ein Realitätseffekt einstellt, um danach eine psychologische Erklärung dafür zu entwerfen, weshalb es dennoch einen Realitätseindruck gibt. Um dessen Spezifik zu erfassen, führt Michotte schließlich den Begriff der psychologischen Distanz ein. Die Realität des Films, so Mi-

14 In einem bekannten Vortrag von 1945 arbeitet Merleau Ponty die Parallelen zwischen filmischer Form und Formen der Wahrnehmung heraus; gedacht ist das nicht zuletzt als Kritik an rationalistischen Konzeptionen der Wahrnehmungspsychologie (vgl. Merleau Ponty 2002). Auch wenn sich sonst keine offenkundigen Verbindungen zwischen Michotte und Merleau Ponty ergeben, so ist ihr Interesse am Kino doch ähnlich gelagert: Der Film schafft Evidenz für ihre jeweiligen Theorien der Wahrnehmung.

chotte, ist zwar unzweifelhaft die Realität einer Präsenz von handelnden Personen und Geschehnissen. Sie ist aber auch eine deformierte, distanzierte Realität, die Realität einer Welt, die nicht ganz die Unsere ist. Spätere Diskussionen in der psychoanalytischen Filmtheorie lösen diese emotionale Distanz auf in die kognitive Ambivalenz des Für-Wahr-Haltens von etwas, von dem man doch weiss, dass es nur eine Illusion ist (vgl. Metz 2000, 64 ff. und 79ff.), und aus kognitionspsychologischen Modellen für den Übertritt in fiktionale Welten wird die Ebene der Wahrnehmung oft ganz ausgeblendet (vgl. dazu insbesondere die Arbeiten von Richard Gerrig). Eine Re-Lektüre von Michottes Text kann unter anderem den Anstoss bieten, die spezifischen Wahrnehmungsqualitäten des Bildmediums Film neu zu bedenken.

In seinem zweiten Beitrag zur *Revue internationale de filmologie*, „Die emotionale Teilnahme des Zuschauers an dem Geschehen auf der Leinwand“ fasst sich Michotte mit den verschiedenen Formen der Empathie in der Filmrezeption. Seinen Ausgangspunkt bildet wiederum die phänomenologische Psychologie der Wahrnehmung. Aus einer Analyse der Organisationsformen der Wahrnehmung entwickelt er eine Beschreibung verschiedener Formen der Empathie, vom Nachvollzug körperlicher Bewegungen bis hin zur Identifikation mit der handelnden Person auf der Leinwand. Die Identifikation, verstanden als Aufgehen der Person des Zuschauers in der Person des Filmhelden, bildet den Fokus seines Interesses. Wiederum geht Michotte vom Befund aus, dass es das zu untersuchende Phänomen gibt, insofern und insoweit es von Auskunftspersonen beschrieben wird, und er entwickelt aufgrund von Befunden der empirischen Forschung ein psychologisches Modell dafür, wie Identifikation zustande kommt. Der Schlüssel zu seinem Modell ist die Idee, dass es so etwas wie einen phänomenalen Körper gibt, der vom physischen Körper zu unterscheiden ist. Verknappert gesagt, ist der phänomenale Körper die erlebte Innenansicht des physischen Körpers, und er bildet als Körper der Erfahrung die Voraussetzung dafür, dass es ein Phänomen wie die Empathie überhaupt gibt: also das Phänomen einer einheitlichen Körpererfahrung, die auf zwei physische Körper verteilt ist.

Michottes Modell der Anteilnahme an Filmfiguren wiederum sich mit Überlegungen, die derzeit in der filmtheoretischen Diskussion um Emotion und Film angestellt werden.¹⁵ Ferner müsste das Konzept des phänomenalen Kör-

15 Vgl. insbesondere auch den Text von Hans Jürgen Wulff in diesem Heft. Interessant wäre es auch, Vivien Sobchacks These, dass der Film einen Körper habe, die sie aus der Phänomenologie Merleau Pontys herleitet, vor dem Hintergrund von Michottes Konzeption des Körpers im Akt des Filmsehens neu zu lesen (Sobchack 1992).

pers für die Diskussion um Körper im Cyberspace bzw. Körperlichkeit und neue Medien von höchstem Interesse sein: Ist doch etwa bei Sybille Krämer von einem zweiten, virtuellen Körper die Rede, der sich in der Interaktion mit virtuellen Welten herausbilde, und der einige Gemeinsamkeiten mit dem empathisierenden phänomenalen Körper Michottes aufweist. So gesehen zeigen gerade die Arbeiten von Michotte, dass sich für die Filmologie auch über den nachhaltigen Gebrauch von Souriaus Konzept der Diegese hinaus ein Nachleben denken lässt.

Literatur:

- Altenloh, Emilie (1914) *Zur Soziologie des Kino. Die Kino-Unternehmung und die sozialen Schichten ihrer Besucher*. Jena: Diederichs.
- Bateson, Gregory (1980) An Analysis of the Nazi Film 'Hitlerjunge Quex'. In: *Studies in Visual Communication* 4, S. 20-55.
- Benjamin, Walter (1963) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* [1936]. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bergala, Alain (1998) Une boucle bouclée. Nouvel entretien avec Jean-Luc Godard par Alain Bergala. In: ders. (Hrsg.) *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard. Tome 2, 1984-1988*. Paris: Cahiers du cinéma, S. 9-41.
- Casetti, Francesco (1999) *Les théories du cinéma depuis 1945*. Paris: Nathan.
- Cohen-Séat, Gilbert (1946) *Essais sur les principes d'une philosophie du cinéma. Introduction générale. Notions fondamentales et vocabulaire de filmologie*. Paris: Presses Universitaires de France (deutsch 1962 als: *Film und Philosophie. Ein Essai*. Gütersloh, C. Bertelsmann).
- (1961) *Problèmes du cinéma et de l'information visuelle*. Paris: Presses Universitaires de France.
- / Fougeyrollas, Pierre (1961) *L'action sur l'homme: Cinéma et télévision*. Paris: Denoël (deutsch 1966 als: *Wirkungen auf den Menschen durch Film und Fernsehen*. Köln, Opladen: Westdeutscher Verlag).
- Feldmann, Erich (1956) Considérations sur la situation du spectateur au cinéma. In: *Revue internationale de filmologie* 26, 83 ff.
- Feldmann, Erich (1962) *Theorie der Massenmedien. Presse, Film, Funk, Fernsehen*. München, Basel: Ernst Reinhardt Verlag.
- Forman, Henry James (1933) *Our Movie Made Children*. New York: Macmillan.
- Fugeyrollas, Pierre/George, François (2001) *Un philosophe dans la résistance*. Paris: Odile Jacob.

- Gerrig, Richard J. (1999) *Experiencing Narrative Worlds. On the Psychological Activities of Reading* [1993]. Boulder: Westview Press.
- Francastel, Pierre (1949) Espace et Illusion. In: *Revue internationale de filmologie* II, 5, S. 65-74.
- Howland, C. I., Lumsdaine, A. A., Sheffield, F. D. (1949) *Experiments in Mass Communication*. Princeton: Princeton University Press.
- Jowett, Garth S., Jarvie, Ian C., Fuller, Kathryn H. (1996) *Children and the Movies. Media Influence and the Payne Fund Controversy*. Cambridge, New York: Cambridge University Press.
- Kessler, Frank (1997) Etienne Souriau und das Vokabular der filmologischen Schule. In: *Montage/AV*, 6/2, S. 132-139.
- Kracauer, Siegfried (1948) Cinéma et sociologie de l'Allemagne préhitlerienne. In: *Revue internationale de filmologie* 3-4, S. 311-318.
- (1949) Les types nationaux vus par Hollywood. In: *Revue internationale de filmologie* II, 6, S. 115-134.
- Lowry, Edward (1985) *The Filmology Movement and Film Study in France*. Ann Arbor: Michigan University Press.
- Maddison, John (1948) Le cinéma et l'information mentale des peuples primitifs. In: *Revue internationale de filmologie* I, 3-4, S. 305-310.
- Mayer, J.P. (1945) *Sociology of Film*. London: Faber and Faber.
- Meili, Richard (1954) Remarques sur l'utilisation du film comme moyen de recherche et d'enseignement en psychologie. In: *Revue internationale de filmologie* V, 18-19, S. 245-251.
- Merleau-Ponty, Maurice (2002) Das Kino und die neue Psychologie [1945]. In: *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*. Hamburg: Meiner.
- Metz, Christian (2000) *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino* [1977]. Münster: Nodus.
- Michotte van den Berck, Albert (1963) *The Perception of Causality* [1946]. New York: Basic Books.
- (1949) Espace et Illusion. In: *Revue internationale de filmologie* II, 6, S. 139-140.
- Sobchack, Vivian (1992) *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press.
- Soriano, Marc (1947) Position de la filmologie. In: *Synthèses* 2, S. 147-154.
- Souriau, Etienne (1997) Die Struktur der filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [1951]. In: *Montage/AV* 6/2, S. 140-157.
- Wallon, Henri (1947) Qu'est-ce que la filmologie? In: *La pensée* 15, S. 29-34.
- Wuss, Peter (1990) *Kunstwert des Films und Massencharakter des Mediums*. Berlin: Henschel.

Etienne Souriau

Beiträge der Ästhetik zur Filmologie – ihre Natur und Grenzen¹

Eines ist sicher, wie Kipling zu sagen pflegte: Je mehr man über die Dinge weiß, desto besser ist es.

Der Mann des Films – damit meine ich: der absolute Filmemacher, der große Filmemacher, der „ideale“ Filmemacher (also die Fiktion eines Mannes, der die Seele, den Geist, die Inspiration, die Darstellung und den Willen des Kollektivs, das einen Film herstellt, in sich vereinigt) – müsste, ungeachtet seiner sonstigen Fähigkeiten, über ein gigantisches Wissen verfügen.

Wenn er auch nicht existiert, dieser ideale Filmemacher, so arbeitet man doch bereits daran, ihn zu erschaffen, indem man auf wissenschaftliche Weise die Kenntnisse sammelt, welche die filmogenetische Arbeit gestalten, leiten und befruchten können; das Wissen somit, über das zu verfügen den Mann des Films in jedem Fall effizienter werden lässt oder werden ließe.

Welchen Stellenwert nimmt die Ästhetik ein innerhalb dieses Wissens? Was kann sie entdecken, formulieren und lehren, das für die filmogenetische Arbeit von Nutzen wäre? Und was ist andererseits ihr eigener und unverzichtbarer Beitrag zu einer wissenschaftlichen und vollständigen Filmologie?

Eines der ersten und offensichtlichsten Merkmale der Ästhetik ist, dass sie mehrere Disziplinen in einem gemeinsamen Streben vereinigt und zusammenarbeiten lässt – z.B. die Psychologie, die Soziologie und die Technikwissenschaft –, welche ihrerseits je eigene Beobachtungen, Gesetze sowie Erkenntnisse um Ursachen, die bestimmte Wirkungen erzeugen, beitragen. Auf dem Feld einer jeden dieser Wissenschaften wählt die Ästhetik dasjenige aus, was das Kunstwerk betrifft; sie vereinigt diese Masse an zerstreuten, gleichsam zerstückelten Fakten aus anderen Disziplinen, sammelt sie systematisch und stellt so *die Einheit der Kunst* wieder her. Sie fügt hieran die Beobachtungen hinzu, die sie allein anstellen kann und die ihr eigenes Feld darstellen, diejenigen also, welche *das Faktum der Kunst* selbst in seiner Eigentümlichkeit betreffen. Sie untersucht dieses Faktum entweder in seiner Allgemeinheit oder (was für uns hier von besonderem Interesse ist) in seinen verschiedenen Ausprägungen, vor al-

1 [Anm.d.Hrsg.:] Ursprünglich erschienen unter dem Titel „Nature et limite des contributions positives de l'Esthétique à la Filmologie“ in: *Revue internationale de filmologie* 1,1 (1947), S. 47 64.

lem mit den so überaus wirkungsvollen Methoden der vergleichenden Ästhetik (d.h. durch die Betrachtung der Ähnlichkeiten, der Unterschiede und der „Korrespondenzen“ der verschiedenen Künste untereinander). Aus all dem zieht sie schließlich (insoweit möglich, d.h. in dem Maße, in dem das Fortschreiten in ihren Aufgaben und die Zuverlässigkeit ihrer Kenntnisse dies zulassen) eine Theorie, die auch in die Praxis umgesetzt werden kann; sie wird also normativ. Unter welchen Bedingungen der Spezifik und der Legitimität geschieht dies? Das geht deutlich aus dem Gesagten hervor. Die Ästhetik, deren positiver und ihr allein vorbehalten Bereich der des Faktums der Kunst ist, kann allein sagen, was einer Handlung oder einem Werk *den Charakter der Kunst verleiht*; sie kann auch nur dann Ratschläge erteilen, wenn und insofern die Tätigkeit, der sie ihr Wissen zur Verfügung stellt, *diesen künstlerischen Charakter zum Ziel hat*. Ästhetisch ist all das, was bei einer Produktionstätigkeit darauf abzielt, dem hergestellten Werk die Qualität eines Kunstwerks zu verleihen. Das ästhetische Wissen bezieht sich auf die Mittel und Wege dieser Ausrichtung und dieser Zielsetzung. Damit unterscheidet es sich klar von all den anderen Betrachtungen, welche die Soziologie, die Technikwissenschaft usw. anstellen können.

Wenn uns also z.B. die Psychologie sagt, wie Empfindungen, *auch ästhetische* wie die des Schönen, Erhabenen, Komischen, Hässlichen, Lächerlichen, Schwärmerischen, Erregenden usw., hervorgerufen, begünstigt und gereizt werden oder wie die Gesetze des Fühlens und Wahrnehmens beim Betrachten eines bewegten, leuchtenden oder gefärbten Bildes wirksam werden, so kann sie uns nichts sagen darüber, wie diese Empfindungen oder Gesetze bei der Ausrichtung des Ganzen verwendet werden können oder müssen, auf dass dieses Ganze zu einem authentischen Kunstwerk wird, und wie dieses Ziel vollständig und rein erreicht werden kann. Ebenso kann die Soziologie untersuchen, wie individuelle psychologische Reaktionen durch die gemeinsame Anwesenheit in einem Kinosaal, durch die Sozialität des Publikums beeinflusst wird, sogar wie sich Urteile, oder, genauer gesagt, „Meinungen“ hinsichtlich des Werts eines Werks bilden, nicht aber, wie diese Tatsachen kontrolliert, verwendet oder gar gelenkt werden können, um das Anliegen der Kunst auf authentische Weise zu verwirklichen.

Diese Überlegungen, auch wenn man sie für allzu allgemeintheoretisch und randständig halten mag, zeigen uns dennoch ganz genau, welcher Natur nun der eigenständige und solide Beitrag ist, den die Ästhetik – und nur sie allein – zur Filmologie leisten kann.

Allererst jedoch soll dieser Beitrag eingegrenzt und sollen die Bedingungen bestimmt werden, unter welchen er legitim oder auch nur der Sache angemessen sein kann.

Es ist ganz offensichtlich, dass die filmogenetischen Bemühungen bisweilen nur teilweise oder selbst ganz und gar nicht darauf abzielen, ein Kunstwerk zu schaffen, also dem Film einen künstlerischen Charakter zu verleihen. Ein Film (ein Dokumentarfilm zum Beispiel) kann vor allem didaktische oder erläuternde Absichten verfolgen. Das bedeutet jedoch ganz sicher nicht, dass er nicht auch künstlerischen Überlegungen einen gewissen Raum lassen kann. Der Ästhetiker kann dann jedoch nur untersuchen, was genau diesen kleinen Prozentsatz an Kunst ausmacht, dann, inwieweit dieser künstlerische Zweck mit dem didaktischen oder pädagogischen in Konflikt gerät oder mit ihm harmonisiert (diesen vielleicht sogar in gewisser Weise befördert). Beim Erschaffen eines solchen Films, bei dem theoretisch der Filmemacher, der Pädagoge und der Ästhetiker zusammenarbeiten müssen, wird letzterer nur eine untergeordnete Rolle spielen: Der Pädagoge wird hier in aller Theorie die Oberhand haben, was man als *die Autorität der Zweckausrichtung* bezeichnen kann. Selbstverständlich werden in der Praxis dem Filmemacher die meiste Arbeit, die größte Verantwortung und die höchste Autorität zuteil. Dennoch (immer noch unter der Voraussetzung eines im wesentlichen pädagogischen und dokumentarischen Films) ist der pädagogische Gesichtspunkt das zentrale regulative Prinzip. Sein Vertreter muss in letzter Instanz alle Konflikte entscheiden, die sich aus den verschiedenartigen Forderungen ergeben und die Ausführung nach der einen oder der andere Seite ziehen wollen. Genau das meine ich mit Autorität der Zweckausrichtung.

Des weiteren kann das Erschaffen eines Films sich als eine im wesentlichen kommerzielle Operation darstellen (was völlig legitim ist). Auch dann wird der Ästhetiker (oder, wenn man es so will, der Theoretiker, der einzig und allein den Gesichtspunkt des künstlerischen Zwecks einnimmt), wenn überhaupt, nur eine untergeordnete Rolle spielen: Hier vertritt der Ökonom die regulative Autorität; oder aber derjenige, der die höchste regulative Autorität ausübt, muss den Standpunkt eines Ökonomen einnehmen und über die entsprechenden Kenntnisse verfügen.

Es könnte allerdings auch so sein, dass in einem solchen Fall die Kunst auch in ökonomischer Hinsicht einen tatsächlichen Wert darstellt. Es könnte ja so sein, dass der künstlerischste Film auch der finanziell erfolgreichste ist. Das ökonomische Ziel wäre dann zwar das absolute, alles beherrschende, doch die Realisierung könnte der regulierenden Aktivität der Ästhetik überlassen sein, die dann provisorisch oder stellvertretend die Autorität der Zweckausrichtung innehätte. Ich will an diesem Punkt aber unterstreichen, dass eben nur mit Hilfe der Ästhetik positiv bestimmt werden kann, ob die Aussage „der künstlerischste Film ist der finanziell erfolgreichste“ wahr oder falsch ist. Denn es geht ja

nicht darum festzustellen, ob Filme mit einer (möglicherweise rudimentären, schlecht umgesetzten oder durch Inkompetenz behinderten) Kunstabsicht viel oder wenig Geld eingespielt haben. Das Problem liegt nicht darin herauszufinden, inwieweit eine mehr oder weniger oberflächliche oder tatsächliche *Kunstabsicht* und eine anscheinende künstlerische *Qualität*, die mehr oder weniger vage von mehr oder weniger kompetenten Personen entsprechend deren persönlicher Vorlieben geschätzt oder beurteilt wird, zu kommerziell interessanten Ergebnissen führt. Worum es geht, ist zu erfahren, inwieweit diese Resultate aus dem tatsächlich vorhandenen Quantum *wirklicher Kunst* hervorgehen; einer Kunst, so möchte ich sagen, die gemäß strenger, objektiver und technischer Methoden *quantitativ* bewertet (oder selbst gemessen) wird, was, wie man sich vorstellen kann, nicht einfach ist.² Wesentlich ist dabei zu sehen, inwieweit zwei voneinander völlig unabhängige Klassifizierungen, die eine aus rein ästhetischen, die andere aus ökonomischen Gesichtspunkten (jeweils von Spezialisten erstellt), zumindest im Großen und Ganzen und gemäß der bekannten Techniken, die bei solchen Vergleichen vorherrschen, eine positive und deutliche Korrelation direkt sichtbar machen.³ Es ist durchaus wahrschein-

- 2 Die wissenschaftliche Ästhetik verfügt über präzise, objektive und technische Mittel, um dies zu erreichen. Vgl. z.B. Kapitel xxv meines Buchs *Avenir de l'Esthétique*, „Dosage pratique de l'art dans une activité industrielle“ (Souriau 1929). Das wissenschaftlichste Verfahren dabei ist, den Prozentsatz an Zeit zu berechnen, der bei der Herstellung des Produkts für seine morphologische Gestaltung aufgewandt wird. Man kann aber auch zu gültigen Einschätzungen kommen (auch wenn die Formel hier komplizierter ist), indem man die unterschiedliche Entlohnung dieser Arbeit untersucht. Nebenbei bemerkt ist in dieser Hinsicht ein interessantes Merkmal der Filmkunst, dass *die Kunst hier nicht teuer ist*. Tatsächlich beruht sie, vereinfacht gesagt, viel stärker auf „Reflexionszeit“ als auf „Arbeitszeit“ (letztere ist teuer). Das erklärt auch, warum Studios mit wenig Geld bis zu einem gewissen Grad mit wirtschaftlich sehr viel mächtigeren Organisationen in künstlerischer Hinsicht konkurrieren können.
- 3 Vermeiden wir dabei jegliche Fehler in der Interpretation. Wenn ich sage, dass der Ästhetiker nur qualifiziert ist, die künstlerische Klassifizierung zu erstellen, die mit der ökonomischen verglichen werden soll, meine ich damit nicht, dass man dabei notwendigerweise einen berufsmäßigen Ästhetiker heranziehen muss. Das wäre allerdings die sicherste und vernünftigste Vorgehensweise: Denn je mehr man mit einem kompetenten Menschen zu tun hat, vor allem mit einem, *der nur in dieser Hinsicht kompetent ist*, desto sicherer kann man sein, dass nur der ästhetische Gesichtspunkt in die fragliche Klassifizierung einfließt: wie auch einzig und allein der ökonomische Gesichtspunkt in der für den Vergleich erstellten Klassifizierung eine Rolle spielen sollte. Diese Methode beruht wesentlich auf der Reinheit und Unabhängigkeit der beiden Gesichtspunkte. Doch selbstverständlich kann man überall da, wo wir den Ästhetiker, das heißt den Spezialisten oder, wenn man so will, den „Puristen“ ins Spiel bringen, den eingangs erwähnten idealen Mann des Films an seine Stelle setzen, den Filmemacher, der über alle für die filmogenetische Tätigkeit nützlichen Kenntnisse verfügt und der in der Lage ist, diejenigen Kenntnisse, die der Ästhetiker innerhalb seiner Disziplin und mit seinen eigenen Mitteln

lich, dass diese Korrelation existiert, aber sie wird oft dadurch überdeckt, dass diejenigen, welche die Untersuchung durchführen, in ästhetischer Hinsicht über eine unzureichende Kompetenz verfügen; vor allem wird der Ausdruck „Kunstfilm“ meist gemäß einem überaus groben Raster verwendet und entspricht nur einer sehr oberflächlichen und beschränkten Auffassung dessen, was ein Kunstwerk in Wirklichkeit ist. Das sollte und dürfte niemanden schockieren, und man kann niemanden verletzen oder verärgern, indem man feststellt, dass man eben nicht alles wissen kann (genau das war ja unser Ausgangspunkt).

Somit ist deutlich geworden, dass die Überlegungen und technischen Kenntnisse des Ästhetikers im Bereich der Filmologie nur in dem (überaus variablen) Maße Gültigkeit haben, wie die filmogenetische Produktion auf die Erschaffung eines Kunstwerks hin ausgerichtet ist; sie dürfen auch nur in dem Bereich intervenieren, wo diese Zweckausrichtung eine positive und bedeutende, allseits anerkannte Tatsache ist. Ich möchte hinzufügen, dass bisweilen auch ohne diese Art der Zweckausrichtung ästhetische Werte zufällig entstehen können, wenn die Forderungen einer anderen Zweckausrichtungen (etwa der ökonomischen oder didaktischen) mit der künstlerischen zusammenfallen. Doch dies kann selbst wiederum nur vom unabhängigen Standpunkt des Ästhetikers aus festgestellt werden. Dieser wird dann nicht sagen: „Ich urteile aufgrund und hinsichtlich einer positiven Zweckausrichtung auf eine künstlerische Produktion“, sondern: „Alles hat sich so abgespielt, *als ob* eine solche Zweckausrichtung existiert hätte, und ich urteile gemäß dieser hypothetischen oder virtuellen Zweckausrichtung.“

Somit ist leicht zu sehen, was der Beitrag der Ästhetik zur Filmologie sein kann: zum einen die Bestimmung und Bezeichnung (für die Spezialisten anderer Disziplinen) der Tatsachen, die direkt den künstlerischen Wert des Films betreffen und bedingen, zum anderen das Studium der systematischen Verbindung dieser Tatsachen, die in Hinblick auf die Produktion eines wirklich künstlerischen Films zur Konvergenz gebracht werden, schließlich Hinweise auf die Bedingungen, welche das ästhetische Wissen bei der besonderen Anwendung auf die Kunst des Films modulieren und spezifizieren.

Es kann im Rahmen dieses Rappports nicht darum gehen, eine Liste all der Tatsachen zu erstellen, die in allen an der Filmologie interessierten Disziplinen

schaft, richtig zu gebrauchen und anzuwenden – kurzum, den ästhetisch kompetenten Filmemacher. Doch ich will auch betonen (das ist nötig), dass der Filmemacher (oder der filmologische Theoretiker), der diese Methoden nicht kennt oder verkennt, ästhetisch inkompetent ist, wie sehr er auch *Künstler* sein möge.

das Faktum der Kunst im Film betreffen. Beschränken wir uns auf einige Beispiele.

Nehmen wir zunächst die Psychologie. Das Beispiel ist aufschlussreich. Es liegt auf der Hand, dass alles, was sie über Wahrnehmung und Empfindungen, insbesondere über visuelle Empfindungen und Wahrnehmung, vor allem aber über die Bewegungswahrnehmung durch den Gesichtssinn weiß, überaus lehrreich ist bei einer Kunst, deren spezifisches Mittel die Hervorbringung von Empfindungen durch kontinuierlich sich verändernde Licht- und Schattenflächen auf einer Leinwand ist, wobei diese Lichtanordnungen beim Zuschauer die Illusion der Wahrnehmung wirklicher Ereignisse, Menschen und vor allem von Körpern in Bewegung erzeugen sollen.

Doch die Unterscheidung zwischen *Empfindung* und *Wahrnehmung* erhält eine ganz besondere Bedeutung durch die Art und Weise, wie sie in Beziehung tritt mit der Unterscheidung der Ästhetiker zwischen der „Form ersten Grades“ und der „Form zweiten Grades“ bei einem Kunstwerk. Die Form ersten Grades bei einem filmographischen⁴ Werk besteht aus all den „arabesken“ Qualitäten des Bildes auf der Leinwand, unabhängig von der Bedeutung der Darstellung, beispielsweise die quantitative Proportion (des Flächeninhalts) von Licht und Schatten, ihre Verteilung entsprechend gewisser formaler Anordnungen, Gleichgewicht und Ungleichgewicht bei dieser Anordnung, die Existenz skalarer Kontraste oder kontinuierlich variierender Zwischenwerte, die Organisation der Komposition entlang bestimmter Achsen oder struktureller Scheidungslinien, die morphologische Dominanz von Geraden oder Kurven usw. Die Form zweiten Grades umfasst alle Tatsachen, welche die morphologische Erscheinungsform der evozierten und dargestellten Wesen und Dinge betreffen; nicht nur alles, was mit dem Relief, dem Volumen, der dritten Raumdimension (die hier nur als Interpretation des in seiner primären Form flachen Bildes existiert) zusammenhängt, sondern auch all die sichtbaren Qualitäten der Landschaften, Gebäude, Figuren – ihre Haltung, soweit es die lediglich dargestellter Wesen ist, die Bewegungen, die sie ausführen (die zu unterscheiden sind von den tatsächlichen Verschiebungen der hellen und dunklen Flecke auf der Leinwand, in denen sich die Figurenbewegung konkretisiert), usw.

Das *Faktum der Kunst* bringt verschiedene Beziehungen (die alle wesentlich ästhetischer Art sind, da sie mit dem Kinematographen als „darstellender Kunst“ zusammenhängen) ins Spiel, welche die primäre und die sekundäre Form zueinander haben können oder sollen. So kann man zum Beispiel feststel-

4 [Anm. d. Übers.:] Der Begriff „filmographisch“ bezeichnet im Vokabular der Filmologie „alle Aspekte des fertig gezogenen Filmstreifens“; vgl. Souriau 1997, 156.

len, dass es fünf hauptsächliche Korrelationen zwischen diesen beiden Ordnungen morphologischer Tatsachen geben kann. Und weil es sich dabei um wesentliche Tatsachen handelt, was die künstlerische Zweckausrichtung und die filmogenetische Komposition angeht, ist es wohl nützlich, sie aufzuzählen:

1. Es kann sich um ein einfaches Nebeneinander bzw. um die Koexistenz von Formen ersten und zweiten Grades handeln. In einem solchen Fall wirkt die erste (das Arabeske des Bildes) unabhängig vom darstellenden Wert; beide addieren sich einfach zu einem gemeinsamen Ergebnis. Dies führt oft zu einer „Verzauberung“ durch die Form ersten Grades. Der Film bewirkt einen Genuss, der sich aus der glücklichen Anordnung aller primären oder unmittelbaren (oder arabesken, wenn man so will) Gegebenheiten ergibt. Der Zuschauer erfährt diesen Genuss meist ohne zu bemerken, dass er durch tausend Harmonien, die der Struktur des Bildes inhärent sind, hervorgerufen wird. Er kann sogar die Qualitäten, die in Wirklichkeit dem Bild selbst eigen sind, unabhängig davon, was es darstellt, fälschlich auf das Gezeigte übertragen. Er wird die Schauspielerin hübsch, die Landschaft entzückend finden, während er sich an etwas erfreut, zu dem die Schauspielerin und die Landschaft lediglich als Schatten und Licht, als ein Widerschein, der über die Leinwand läuft, als nicht-figurative Lichtspiele beitragen.

2. Die Beziehung kann die einer streng darstellenden Evozierung sein: Die primäre Anordnung des Bildes hat kein anderes Ziel, als zum Verständnis der evozierten Wesen und Dinge beizutragen. Ein bekanntes Beispiel: Die Wahl eines relativ hochgelegenen Blickpunkts mit einem leicht geneigten Aufnahmewinkel bewirkt, dass der Horizont oder das, was an seiner Stelle steht, relativ hoch auf dem Rechteck der Leinwand liegt und der Boden also proportional mehr Raum einnimmt. Wie man weiß, führt diese Relation zu einem besseren Verständnis der Perspektive sowie der relativen Entfernung der verschiedenen Orte zueinander.

3. Die Beziehung kann die der Harmonie sein. Die dem Bild eigenen Qualitäten stimmen mit denen überein, die in dem Ausschnitt der dargestellten Welt zur Erscheinung gebracht werden sollen, so dass diese beiden Faktoren oder Grade des Werks einander multiplizieren und sich gegenseitig intensivieren. So werden die strukturelle Dominanz gebogener, wellenförmiger Linien, die übergangslose Abstufung der Lichtwerte, ihre schrittweise, reibungslose Veränderung dazu beitragen, in den dargestellten Dingen alles Weiche, Sanfte, Elastische hervorzuheben. Dagegen erzeugen kontrastreiches Licht, das etwas brutale und direkte Nebeneinander von schwarz und weiß mit geradlinigen Konstruktionsachsen den Eindruck der Härte, Festigkeit und Kompaktheit der Dinge, oder vielmehr fördern sie eine derartige Wahrnehmung. Das kann sogar so weit gehen, dass die Illusion eines tat-

sächlichen Vorhandenseins *taktiler Werte* entsteht. So scheint ein Schauspieler sich härter zu stoßen an einem Gegenstand, dessen Konturen im Bild klar, eckig, in scharfem Kontrast von Schwarz auf Weiß oder Weiß auf Schwarz erscheinen, als wenn sie verschwommen sind und der Kontrast zum Hintergrund (oder zum Körper des Schauspielers) schwach ist.

4. Andererseits kann es auch einen Kontrast geben zwischen den primären Qualitäten des Bildes und der Atmosphäre oder den Qualitäten der dargestellten Dinge. Dieser Fall ist eher selten und besitzt deshalb (wenn die Ausführung gut ist) eine größere künstlerische Ausdruckskraft. Wird ein Bild, das eine feindselige Natur, gefährliche Dinge, brutale oder harte Personen andeuten soll, filmographisch weich und mit kontrastarmen Werten behandelt, so kann dies (wenn der Effekt deutlich genug ist, um keinerlei Zweifel an der künstlerischen Intention zuzulassen) das Pathos und die Tragik der Situation außerordentlich zuspitzen und den Eindruck erzeugen, durch diesen Kontrast eine rein moralische Situation von Feindseligkeit oder Hinterlist hervorzuheben. Natürlich kann auch der umgekehrte (wenn auch weniger überzeugende) Effekt angestrebt werden.

5. Dann schließlich kann die Beziehung zwischen den Bildern und den Wesen rein symbolischer Natur sein. Eine rechtwinklige Komposition, eine Bewegung, die auf der Leinwand eine weiche oder gebrochene Linie zieht, ein bestimmter Rhythmus von Licht und Schatten, ein Gegenstand, der eine Arabeske bildet, eine Form, ein Kontrast können in einer Art plastischer Sprache so etwas wie einen moralischen Gesichtspunkt auf die dargestellten Dinge andeuten, eine tiefere, spirituelle Interpretation kraft des Symbols. In diesem Zusammenhang lässt sich feststellen, dass die besten unter den Praktikern der Filmkunst im allgemeinen eher dazu neigen, die Bedeutung und die Wirksamkeit solcher symbolischer Korrespondenzen zu überschätzen. Eine auf Seiten des Zuschauers durchgeführte Überprüfung zeigt an, dass dieser, weil ihm entweder die Zeit fehlt, dies zu verstehen, oder sein Geist nicht in diese Richtung denkt und auf sie hin orientiert ist, nicht auf diese Intentionen eingeht und meist nur als eine Harmonie zwischen Bild und dargestellter Welt wahrnimmt, was vom Filmemacher eher als Symbol gedacht war. Dies schmälert jedoch nicht die Bedeutung solcher symbolischen Beziehungen.

Es ist unmöglich, alle Fragen dieser Art, wo eine psychologische Tatsache in den Bereich einer Tatsache der Kunst fällt, an dieser Stelle im Detail zu behandeln. Begnügen wir uns damit, auf einige Forschungsfelder hinzuweisen.

Untersuchungen zur Bewegungswahrnehmung sind natürlich von allergrößter Wichtigkeit, doch sei auch auf die besondere Bedeutung der Zeit hingewiesen. Der Psychologe kann hier wertvolle Kenntnisse beitragen. Der Ästhetiker sollte anmerken, dass hierbei unterschieden werden muss zwischen:

1. der objektiven Zeit der filmophanischen⁵ Vorführung und 2. der Zeit des „filmischen Universums“, d.h. die Zeit, die als die der gezeigten Ereignisse betrachtet wird, also die Zeit, die in der Welt der erzählten Geschichte verstreicht. Hier könnte man genaue Experimente durchführen hinsichtlich des Verhältnisses dieser beiden Zeitebenen. Solche Tatsachen sind außerordentlich komplex und subtil. Natürlich kann man in wenigen Sekunden den Eindruck einer langen Zeitspanne schaffen und umgekehrt kann die filmophanische Dauer eines Ereignisses, das der Zuschauer als sehr kurz erfährt, recht lang sein. Doch die wissenschaftliche Formel, die Gleichung dieses Zusammenhangs zwischen der tatsächlichen und der scheinbaren oder erfassten Dauer schließt allerlei verschiedenen Tatsachen ein, die in Korrelation zueinander stehen. So gibt es eine Beziehung zwischen der tatsächlichen Dauer einer Sequenz und dem scheinbaren Rhythmus der Ereignisse. Der technische Ausdruck der Ästhetiker hierfür ist der des „Agogischen“. Die „Agogik“ ist die wahrnehmbare Geschwindigkeit der Ereignisse (so wie man sie z.B. in der Musik mit den Begriffen *andante*, *allegro*, *presto*, *presto agitato* usw. bezeichnet); diese unterscheidet sich einerseits vom eigentlichen Rhythmus (der morphologischen Organisation der Dauer) und andererseits von der tatsächlichen, mehr oder weniger schnellen Abfolge der Handlungselemente.⁶ Und alle Ästhetiker wissen, dass die Agogik die wahrgenommene Dauer einer kontinuierlichen Einheit (beim Film die Länge einer Sequenz) beeinflusst. So kann eine längere Sequenz mit schnellem Rhythmus insgesamt den Eindruck von Langsamkeit wecken (Eindruck der Ausdehnung einer kurzen „dargestellten Zeit“ in einer eher langen „Darstellungszeit“), während in einem objektiv gleichen Zeitraum mehrere kurze Sequenzen, unabhängig von ihrem Rhythmus, eher schnell wirken können und vor allem die Impression des Zusammenziehens einer relativ langen dargestellten

- 5 Als Filmophanie (ein in der Filmologie absolut notwendiger, der „Theophanie“ entsprechend gebildeter Begriff) bezeichnen wir alles, was die Projektion des Films im Kino betrifft, einschließlich aller materiellen, moralischen und sozialen Bedingungen (wie z.B. die Ausstattung, der Ort und seine Natur, ob der Saal luxuriös ist oder nicht, das Publikum der Unterschicht angehört oder nicht, es sich um ein Erstaufführungskino handelt oder nicht, all das ist Teil der Filmophanie). Im Unterschied dazu nennen wir all das *filmoskopisch*, was einzig und allein die visuelle Wahrnehmung des filmischen Bildes betrifft, egal unter welchen Umständen (und selbst unabhängig von der Musik oder dem Ton überhaupt).
- 6 In der Musik kann ein Takt eines Andante mehr Noten, also tatsächlich sehr viel schnellere Noten, enthalten als drei oder vier Takte eines Presto, das objektiv genauso lange dauert. Das Gefühl eines Andante oder eines Presto ist also unabhängig von der tatsächlichen Geschwindigkeit in der Abfolge der Noten. Dies wird durch eine recht komplexe ästhetische Organisation des Ganzen bewirkt. Hier würde uns dies jedoch zu weit in die Richtung einer komparativen Ästhetik führen, zu der weiter unten noch etwas gesagt werden soll.

Zeit (Zeit des filmischen Universums) in kurzer Darstellungszeit (filmophanische Zeit) gleichzeitig mit einer eher schnellen Agogik hervorrufen.

Unter den Erscheinungsformen der filmophanischen Zeit gibt es auch solche, die zwar selbst psychologischer Natur sind, aber wichtige künstlerische Konsequenzen nach sich ziehen: alle diejenigen, welche die Entwicklung der Gefühle betreffen.

Die filmophanische Präsentation führt und leitet das innere Erleben der Zuschauer; natürlich kann sie nicht außerhalb der konstanten psychologischen Gesetze dieses Erlebens wirken, sondern sie bedient sich ihrer, ohne sie zu verletzen. So kann z.B. der Übergang von einer Stimmung der Rührung oder des Mitleids zu einem Zustand der Freude oder der Heiterkeit (und umgekehrt) sich gemäß gewisser Rhythmen vollziehen, deren Missachtung zu schwerwiegenden künstlerischen Irrtümern führt: In manchen Fällen kann der Gefühlsrhythmus, den der Film darbietet, von den tatsächlichen Gefühlen der Zuschauer nicht nachvollzogen werden, daher peinlich wirken und scheitern. Ein einfaches, aber deutliches Beispiel: Der Übergang von der Angst zum Lachen kann sich sehr schnell vollziehen, die umgekehrte Entwicklung ist dagegen immer langsam; daher muss Angst, die auf eine komische Szene folgen soll, agogisch immer langsam vorbereitet werden, während der unvermittelte Sprung von der Angst zu einer komischen Szene einen direkten und um so wirksameren, weil willkommenen Spannungsabfall erzeugt. Der erfahrene Mann des Films muss zumindest intuitiv die richtige Regulierung der Gefühle der Zuschauer beherrschen, um diese effizient und erfolgreich in die Richtung seiner künstlerischen Intention lenken zu können. Ich weise an dieser Stelle auf einen heiklen Punkt hin: die notwendige Unterscheidung zwischen den vorübergehenden Empfindungen des Zuschauers während der Filmophanie und die Resultante des Ganzen, vor allem der abschließende affektive Eindruck, der dem Zuschauer bleibt und mit dem er das Kino verlässt. Ich muss wohl kaum die (auch ökonomische) Bedeutung dieses letzten und bleibenden Eindrucks betonen: Er, und nicht die tatsächlichen, vorübergehend im Verlauf der Filmophanie empfundenen Gefühle, ist die Grundlage für das „Werturteil“, das der Zuschauer über den Film fällt und anschließend verbreitet. Hier gilt es festzuhalten, dass aus diesem Grund die filmophanische Zeit sich über die tatsächliche Präsentation des Films hinaus erstreckt: Die mehr oder weniger lange Periode der Wiederanpassung an die Außenwelt ist eine Verlängerung dieser Zeit, die mehr oder weniger lang noch auf das äußere Leben einwirkt, insbesondere für die Zeit, während der der Zuschauer noch unter dem Eindruck des Films steht. Man beobachte die Haltung und das Verhalten der Zuschauer beim Verlassen eines Kinos, je nachdem, ob sie zum Abschluss Angst, Traurigkeit,

Beruhigung oder Heiterkeit erfahren haben. Dies ist aber nur der letzte Tupfer einer Gefühlsarabeske, die sie sukzessive durch verschiedene Emotionen geführt hat. Baudelaire, der die Kunst als eine „Mnemotechnik des Schönen“ definiert hat, meinte (vgl. vor allem seinen „Salon de 1859“), dass „die Erinnerung das große Kriterium der Kunst“ sei und dass das ästhetische Urteil über ein Kunstwerk ganz und gar abhängе von dem Gefühlszustand, der auch nach dem Ende der Betrachtung fort dauere. Das alles findet seine direkte Anwendung in der konkreten filmologischen Ästhetik. Einige der Tatsachen, welche diese globale Resultante und die so wichtige affektive Remanenz beeinflussen, sind sogar ebenso sehr physiologischer wie psychologischer Natur. Nach einer Veranstaltung, bei der man oft und stark gelacht hat, befindet sich der gesamte Organismus in einem ganz anderen Zustand (insbesondere der Entspannung und der euphorischen Müdigkeit), als wenn man Empfindungen der Angst oder der Rührung und des Mitleids oder aber eines lebhaften intellektuellen Interesses erlebt hat. Dieser abschließende Zustand hängt seinerseits von der Abfolge der Stimmungsphänomene ab, denen man ausgesetzt war. Für eine grundlegende filmologische Studie müsste man also genaue Untersuchungen anstellen hinsichtlich des psychophysiologischen Zustands der Zuschauer (Puls, Blutdruck, Reaktionsgeschwindigkeit usw.) vor und nach der Projektion dieses oder jenen Films.⁷ Die Gegenüberstellung dieser Fakten mit der Gefühlsarabeske des Films (sowie den Erregungsrhythmen usw.) wäre sicherlich sehr lehrreich. Natürlich ist es sehr schwierig, solche Experimente zu organisieren, dennoch ist es notwendig festzuhalten, dass sie ein Desiderat der ernsthaften filmologischen Forschung sind und dass sie nur vom Gesichtspunkt des Ästhetikers aus von Grund auf interpretiert und verwendet werden können.

Ich kann hier nicht im Detail derartige Überlegungen über die Desiderate einer filmologischen Ästhetik bezüglich der Soziologie anstellen. Ich begnüge mich damit, als Beispiel auf die Kritik und die ästhetische Kontrolle der Tatsachen hinzuweisen, die der Soziologie innerhalb seiner eigenen Disziplin beobachten kann und muss, vor allem, was Werturteile im künstlerischen Bereich betrifft. Es gibt hier einige merkwürdige Sachverhalte. So lässt sich feststellen, dass *Meinungsäußerungen* (insbesondere, wenn ein anscheinend ästhetisches oder auch nicht-ästhetisches Vokabular verwendet wird) völlig unabhängig sind vom tatsächlichen Kunstwert des Films oder genauer gesagt, vom Quantum der Kunst, das er enthält. So ist es interessant zu erfahren, in welchen Fällen ein Publikum mit einer bestimmten Klassenzugehörigkeit einem Film das At-

7 Herr A. Villiers hat derartige Untersuchungen über den physiologischen Zustand von Schauspielern vor und nach ihrem Auftritt durchgeführt.

tribut „schön“ zuerkennt (der durchschnittliche, einfache Pariser Zuschauer tut dies aus Gründen, die nur indirekt mit Kunst zu tun haben). Es ist offensichtlich, dass viele Urteile, die direkt mit der Anwesenheit und Wirkung der Kunst zusammenhängen, anscheinend auf mehr oder weniger nicht-ästhetische Weise formuliert werden („Den würde ich mir noch einmal anschauen“, „schauen Sie sich den an“, „dieser Film hat mir sehr gefallen“ oder sogar: „Greta Garbo hat mir in diesem Film sehr gut gefallen.“). Das eigentliche Urteil über den künstlerischen Wert findet seinen sozialen Ausdruck unabhängig davon, ob dies in Begriffen des ästhetischen Vokabulars geschieht.

Das heißt, dass die Natur der von der Kunst bewirkten oder zu bewirkenden Effekte weitgehend unabhängig sind von dem *Bewusstsein*, das der Zuschauer (und manchmal auch der Ausführende, vor allem der Subalterne und insbesondere auch der Schauspieler, insoweit als es für diesen nicht nötig ist, die Intentionen des Regisseurs zu verstehen) von der Anwesenheit oder der Wirkung der Kunst hat. Vor allem wäre es interessant, soziologisch die Kriterien zu erfassen, welche die Meinungen hinsichtlich der Werturteile über *die Wesen* bestimmen, die *das Universum des Werks* – die vom Film dargestellte Welt – bevölkern. Doch auch hier erhalten diese Tatsachen ihre wirkliche Bedeutung nur unter der Bedingung, dass sie ästhetisch interpretiert, d.h. auf die Kunststruktur des Werks bezogen werden. Ich will hier nur ein sehr einfaches, aber gerade darum besonders deutliches und einschlägiges Beispiel anführen.

Nehmen wir das Urteil über die Schönheit einer weiblichen Figur in einem Kunstwerk. Es basiert ganz offensichtlich bei einem gegebenen Publikum auf einem gewissen Kriterium, das in gesellschaftlicher Hinsicht positiv dem Durchschnitt entspricht und das an sich von den filmischen Tatsachen unabhängig ist (auch wenn es zweifellos zum Teil davon beeinflusst wird): Das Publikum beurteilt die Schönheit oder Anmut der Schauspielerin entsprechend seines spontanen Geschmacks hinsichtlich Frauen. Man muss jedoch anmerken, dass es in Wirklichkeit sein Urteil über eine dargestellte, filmophanisch präsentierte Figur fällt, deren Anwesenheit und Qualitäten ein Kunsteffekt sind. So ist es nützlich festzuhalten, welche Tatsachenkomplexe, die über mehrere Ebenen, vom filmogenetischen Stadium bis zur Filmophanie, strukturiert sind, dieses Urteil bedingen und untermauern. Ein Beleg dafür (ich sagte bereits, dass es sich um ein einfaches Beispiel handelt) ist die intuitive Erfahrung, die in der bekannten Redeweise von mehr oder weniger „fotogenen“ Schauspielerinnen zum Ausdruck kommt. Dieser Fall ist lehrreich, weil er den komplexen Kontrast beleuchtet, den die Kunst zwischen einer wirklichen Person und der Figur schafft, die dann dank der künstlerischen Mittel beim Zuschauer den Eindruck oder die Illusion einer tatsächlichen Anwesenheit hervorruft.

Wollte man mit einer wirklich filmologischen Genauigkeit die fotogene Schauspielerin definieren, so müsste man sagen, dass sie jemand ist, „deren physische Qualitäten dergestalt sind, dass sie filmographische Aufnahmen ermöglichen, deren filmophanische Präsentation bei den Zuschauern den Eindruck und die Überzeugung einer dem Modell eigenen Schönheit (oder Anmut) erwecken“.

Betrachten wir, auf welch verschiedenen Ebenen ein scheinbar so einfacher Begriff spielt. Ganz offensichtlich kommt Folgendes zum Tragen:

1. Das, was im sozialen Alltagsleben im durchschnittlichen Urteil eine schöne (oder gutaussehende; ich werde diese Nuancierung nicht wiederholen, sie ist im Folgenden immer mitzulesen) Frau charakterisiert.

2. Die physischen Qualitäten der Schauspielerin, die gemäß dem unter 1. genannten Gesichtspunkt beurteilt werden.

3. Die physischen Qualitäten der Schauspielerin, nun einzig und allein, wenn man das so sagen kann, vom Standpunkt der Kamera aus beurteilt; also nur insoweit, als sie die mit ihr im Studio (und natürlich unter Studiobedingungen, was nicht nur Schminke, Beleuchtung usw. einschließt, sondern auch Gruppierungen, das Filmen vor einem bestimmten Hintergrund, in bestimmten Kulissen, bei bestimmten Handlungen usw.) aufgenommenen filmographischen Bilder bedingen.

4. Die von den Zuschauern während der filmophanischen Präsentation dieser Bilder gefällten Urteile, die weniger die dargestellte Figur als das Modell, das sie verkörpern soll, betreffen.

Es ist offensichtlich, dass die Zuschauer diese Urteile gemäß dem unter 1. aufgeführten Gesichtspunkt fällen und die Schauspielerin entsprechend der im Alltag üblichen Kriterien für schön halten (auch wenn man annehmen kann, dass diese Kriterien wiederum vom Kino beeinflusst sind). Doch ebenso offensichtlich ist, dass sie dieses Urteil über ein imaginäres Wesen fällen, also nicht über die wirkliche Schauspielerin, noch über das Bild, das sie darstellt, sondern über die Person, die sie aufgrund all der kalkulierten, mit Vorbedacht von der Kunst erzeugten filmophanischen Illusionen zu sehen glauben.⁸ Der Begriff der

8 Es wäre allerdings zu einfach zu glauben, dass es dabei nur oder in erster Linie um die Wirkungen der Schminke, der Beleuchtung im Studio usw., kurzum um den Unterschied zwischen den Aspekten 2. und 3. ginge. Entscheidend ist hier vielmehr der Kontrast zwischen den Aspekten 2. und 4., zwischen der sozusagen mit bloßem Auge gesehenen Schauspielerin und der Vorstellung, die sich der Zuschauer unter der Gesamtheit der filmophanischen Bedingungen von ihr macht, abzüglich seines kritischen Wissens (oder seiner Annahmen) hinsichtlich der filmographischen Illusionswirkung. Was die unter 3. aufgeführten Möglichkeiten betrifft, so handelt es sich schlicht um die filmogenetischen Mittel, welche konkret das Aussehen der Schauspielerin mit Blick auf die angestrebten filmophanischen Wirkungen verändern.

photogénie drückt den Unterschied, den Abstand aus zwischen den Qualitäten der Schauspielerin, so wie sie unter 2. beurteilt wird, und denen der imaginären Welt in 4. Sie bezeichnet eine physische Fähigkeit des Modells zur filmographischen Produktion der filmophanischen Illusion der Schönheit. Diese Illusion wird direkt von der Kunst bedingt und gestaltet (die im übrigen auch den Eindruck des Hässlichen, der Grazie, der Güte, der Bosheit usw. erzeugen kann).

Ein solcher Vergleich, die Untersuchung der Korrelation zwischen filmogenetischen Mitteln und dem filmophanischen Resultat, ist im übrigen eine Sache der Ästhetik, vorausgesetzt, dass letztere der Endzweck der erstgenannten sind und dass die Kunst (der dies wesentlich eigen ist) beim Einsatz der filmogenetischen Mittel zum Erreichen der geplanten und gewünschten filmophanischen Wirkungen eine Rolle spielt.

Ich beeile mich hinzuzufügen, dass die meisten Filmemacher, die ihr Metier durch Erfahrung oder Instinkt beherrschen, zweifellos eine feine, intuitive Kenntnis dieser Beziehungen haben, die es ihnen erlaubt, solche filmophanischen Effekte zu planen, was ja die ständige Rolle der Kunst bei der filmogenetischen Arbeit ist. Aber es gibt auch keinerlei Zweifel daran, dass die Erfahrung wie die technischen Untersuchungen des Ästhetikers (der bei jedem Schritt auf derartige Tatsachen stößt, nicht nur in der Filmkunst, sondern auch anderswo) bereits erworbene wertvolle Kenntnisse beitragen oder aber sehr nützliche Mittel für genauere wissenschaftliche Untersuchungen bereitstellen kann. Darüber hinaus aber gibt es vor allem keinen Zweifel daran, dass die Untersuchung der Erfahrungen großer Regisseure und Produzenten, das Studium ihres Stils: die von ihnen bevorzugten Effekte, der Vergleich des persönlichen Stils mit dem Charakter und dem künstlerischen Temperament jedes Schaffenden, dann schließlich die vergleichende Betrachtung des Temperaments eines Filmkünstlers und demselben Temperament, wie es sich in einer anderen Kunst äußert, dass dies alles zu den faszinierendsten Forschungen gehört, die der Ästhetiker anstellen kann, wenn er die Filmemacher selbst zum „Gegenstand“ seiner Arbeit wählt.

Hier sind nun auch einige Hinweise auf die Mittel, die Methoden und Merkmale der vergleichenden Ästhetik angebracht.

Wie man weiß, gibt es genaue Entsprechungen zwischen den verschiedenen Künsten. Zum einen hat die Kunst an sich, wenn man so sagen darf, die reine Kunst, die Kunst in ihrer Essenz, bestimmte Verfahren, Gesetze, Aufgaben und Wirkungen, die grundlegend und überall gleich sind, ganz egal bei welcher der einzelnen Künste man sie untersucht. Daher kann die Filmkunst sie auch weder vermeiden noch vernachlässigen, ohne dass sie aufhörte, Kunst zu sein. Doch hat jede Kunst auch ihr eigenes Feld, ihre Mittel und spezifischen Wirkungen. Und auf diesem Feld verändern sich die allgemeinen Kunsttatsachen, sie spezia-

lisieren sich und nehmen eine solche Form an, dass die allgemeinen Grundsätze der Kunst nur in einer *Transposition* zur Anwendung kommen. Es gibt keine *Ähnlichkeiten*, sondern (technisch oft nur sehr schwer nachweisbare) *Entsprechungen* zwischen einer Kunst und der anderen.

So zum Beispiel (um nur allgemeine und ohne technische Vorkenntnisse zugängliche Sachverhalte zu nennen) die strukturelle Bedeutung von Spannung und Entspannung, die dialektischen Beziehungen von Gegensätzen und Vermittlungen, die zyklische Wiederkehr oder die dynamische Abweichung, die ästhetische Dominanz (nicht der Schönheit, das wäre absurd, sondern die Vorherrschaft in der spontanen Organisation der Elemente oder, noch einfacher, der Zugänglichkeit in der Wahrnehmung) gewisser Proportionen, deren bekannteste der goldene Schnitt ist (es gibt aber auch andere: die Sequialter-Proportion, die Harmonieregeln der Griechen usw. mit ihren je eigenen Qualitäten und künstlerischen Anwendungen): All diese Tatsachen findet man gleichermaßen in allen Künsten. Und dies erlaubt der Ästhetik anzunehmen, dass sie auch im Bereich der Filmkunst gültig seien.

So ist die Bedeutung von ästhetischer Spannung und Entspannung sowie ihrer rhythmischen oder zumindest seriellen Proportion in der filmischen Abfolge unbestreitbar, auch wenn sich die Filmemacher im allgemeinen wenig darum kümmern (zumindest bewusst). Hier liegt ein ganzes Forschungsfeld. Am interessantesten sind dabei weniger Spannung und Entspannung der Gefühle (Pathos, Beruhigung, Komik usw.) als vielmehr deren rein filmskopische Ausprägung, die also die direkten Qualitäten des Bildes (die „Form ersten Grades“) betrifft. So bewirkt ein Bild mit starkem Schwarz-Weiß-Kontrast eine filmskopische *Anspannung*, desgleichen ein Bild mit harten Konturen oder die schnelle Bewegung der Bildelemente (die von der Bewegung der dargestellten Figuren oder Objekte zu unterscheiden ist).⁹

Der entgegengesetzte Fall (schwache, weiche oder verschwommene Bildkontraste, langsame und stetige Bewegung der Bildelemente) bewirkt eine schwache Spannung. Auch hier wäre es wichtig, genauere Untersuchungen anzustellen hin-

9 Bekanntlich muss eine schnelle Kamerabewegung nicht mit der einer Figur, mit einer dargestellten, vorgestellten (also interpretierten) Bewegung zusammenfallen. Auch die schnelle Ortsveränderung eines Objekts, welche den Eindruck hoher Geschwindigkeit und großer Gefahr vermittelt (die von einer auf den Schienen aufgestellten Kamera frontal aufgenommene Lokomotive, die auf uns zurast), verursacht nur eine eher langsame, stetige Vergrößerung der dunklen Fläche im Bildzentrum. Dies ist ein frappierendes und merkwürdiges Beispiel für eine große psychische und kinematische Spannung (zweiten Grades), der auf der Ebene ersten Grades lediglich eine schwache Spannung entspricht; es handelt sich hier um eine Kontrastbeziehung.

sichtlich der Kombination solcher Sachverhalte – inwieweit, zum Beispiel, verstärken oder neutralisieren sich Kontrast oder Harmonie von Spannungen ersten und zweiten Grades, inwiefern werden bestimmte Rhythmen bei der Abfolge, der progressiven Steigerung oder zeitweiligen Lockerung bei der Erzeugung der filmischen Anspannung bevorzugt. Denn all dies führt zu einer globalen Resultante, zu der man genaueres Datenmaterial haben sollte.¹⁰

Das immense Feld möglicher Forschungen kann an dieser Stelle nicht im Detail behandelt werden, es ist allenfalls möglich, seine großen Linien zu skizzieren und es hier und da zu sondieren. Ich begnüge mich also mit einigen Bemerkungen zu einem einzigen Aspekt der vergleichenden Ästhetik, um einen präzisen Beitrag zur Filmologie zu leisten, der im übrigen zu praktischen und konkreten Schlussfolgerungen führt und der es darüber hinaus auch erlaubt, den ästhetischen Horizont unseres Problems zu erweitern.

Die Filmkunst mit anderen Künsten vergleichen, bedeutet auch zu untersuchen, worin sie diesen ähnelt, wo sie ihnen gleicht oder wo sie diese beim Erreichen derselben ästhetischen Ziele übertrifft, schließlich auch, worin sie sich von ihnen unterscheidet, welche Wege und Möglichkeiten nur ihr eigen sind und in welchen Punkten sie sich sogar bemühen muss, mit ihnen zu kontrastieren, um ihre besonderen Eigenschaften, ihre unvergleichlichen Fähigkeiten künstlerisch intensiv zu nutzen.

Von allen Künsten steht heute das Theater dem Kino in seiner gegenwärtigen Form ganz gewiss am nächsten. Der Vergleich zwischen beiden ist damit auch der einfachste und unmittelbar aufschlussreichste.¹¹

10 Auch hier wäre eine Untersuchung der psychophysiologischen Reaktionen von großem Wert. Es wäre vor allem äußerst interessant zu erfahren (dazu genügte die Aufzeichnung des psychogalvanischen Effekts), ob die Empfindungen bei abrupten und schnellen primären Bewegungen (des Lichts im Bild), noch bevor eine Interpretation möglich ist, intensiver sind oder bei abrupten und schnellen Bewegungen der dargestellten Objekte auf der sekundären Ebene, im Kontrast zu einer langsamen, kaum spürbaren Veränderung im Bild, oder ob dies der Fall ist beim Zusammentreffen einer abrupten Bewegung des Dargestellten bei einer gleichzeitigen, ebenso schnellen Bewegung im Bild (z.B. wenn ein Objekt quer durch das Bild geworfen wird). Ich glaube, dass dies bei der zweiten Hypothese (beim Kontrast zwischen Bewegungen ersten und zweiten Grades) der Fall ist. Doch das lässt sich natürlich nur nach einer experimentellen Überprüfung mit Sicherheit feststellen.

11 Die Malerei gehört aufgrund der Präsentation des filmischen Bildes innerhalb eines Rahmens auch zu denen, mit denen das Kino die meisten Beziehungen unterhält, vor allem seitdem es in Farbe ist (für den Schwarzweißfilm ist dies vor allem die Gravur). Da aber der Film die Bewegung in das Bild einführt, ist die Veränderung so grundlegend, so wesentlich, dass die Frage der Anwendbarkeit plastischer Normen des Gemäldes sowie der notwendigen Anpassungen, um die ästhetische Erfahrung der Malerei für den Film auf legitime Weise nutzbar zu machen, überaus heikel ist – aber auch sehr aufschlussreich, wenn man die richtigen Methoden anwen

Der ästhetisch prägnanteste Vergleich betrifft dabei weniger die Mittel als vielmehr die künstlerischen Ziele. Das ästhetisch vorherrschende allgegenwärtige Ziel beim Theater ist es, durch die Mittel des Schauspiels und des Worts dem „Universum des Werks“ eine lebhaftere Existenz zu verleihen, jener spezifischen Welt also, die in ihrem Bestehen und ihrem Werden bei jedem Stück durch die Theatrophanie gesetzt wird. Die Erfahrung zeigt, dass es dabei nicht um die totale Existenz dieser Welt geht, sondern um diesen oder jenen hervorzuhebenden Aspekt, sodass das Interesse sich zum Beispiel auf die *Figuren* richtet oder auf das soziale, geographische, historische *Milieu* oder aber auf das *Abenteuer*, die vorwiegend dramatische, tragische oder komische Handlung usw. All diese Elemente findet man auch in der Filmkunst, die sich in diesem Punkt mit dem Theater messen und ihm in jeder Hinsicht gleichen kann. Das führt zu direkten künstlerischen Anwendungsmöglichkeiten. Denn es ist eine Tatsache, dass man die Filmkunst im allgemeinen (und oft zu Recht) in intellektueller Hinsicht für weniger anspruchsvoll hält, genauer gesagt: für weniger *dicht* als das Theater, insoweit es den *Inhalt* und den Gehalt der vom Werk dargestellten Welt betrifft. So werden, im Vergleich mit dem Theater, im Film die Gestaltung und die Studie menschlich interessanter Charaktere eher vernachlässigt. Doch das hat keinerlei ästhetische Gründe. Die historischen und praktischen Gründe hierfür hängen damit zusammen, dass eine „Rolle“ im Film, vor allem zu Beginn, immer schon viel direkter als beim Theater mit der konkreten (gewissermaßen fertigen) Persönlichkeit des Schauspielers verbunden war. Schauspieler, deren spontane oder fotogene Spezialität die Charakterdarstellung ist, sind selten, auch wenn einige darin Beachtliches leisten – ein Laughton z.B., es gibt noch andere. Doch gilt es festzuhalten, dass der Film über ihm eigene Mittel verfügt, die nicht allein auf der Persönlichkeit des Schauspielers beruhen, um Charaktere zu schaffen (so vor allem die bereits erwähnte filmoskopische *Symbolik*). Dagegen sind Milieustudien (bei denen der Film über Möglichkeiten verfügt, die denen des Theaters weit überlegen sind) vor allem in den letzten Jahren zum Gegenstand überaus lobenswerter künstlerischer Anstrengungen geworden. Anfänglich wählte man eine Umgebung vor allem als einen mehr oder weniger fotogenen Hintergrund (Landschaften zum Beispiel). So erklärt sich eine gewisse Gleichgültigkeit hinsichtlich des sozialen Milieus, es sei denn, es war auf spektakuläre Weise pittoresk. In dieser Hinsicht kann die Filmkunst große Fortschritte verzeichnen. Das ist der Erwähnung wert, vor allem weil es sich hier um ein allgemeines künstlerisches Problem handelt.

det. Das kann hier aber nicht weiter ausgeführt werden.

Die übertriebene Aufmerksamkeit, die der Film vor allem zu Beginn (einige Veränderungen bei der Aufnahme ausgenommen) den Gegebenheiten und dem spontan Fotogenen in der Natur schenkte – städtischen und dörflichen Umgebungen und Figuren –, beruhte auf einem im Grunde richtigen Prinzip: Der Filmmacher muss vor allem filmographisch und filmophanisch denken: in Bildern, in Licht und Schatten in Bewegung. Doch es ist ein künstlerischer Fehler, wenn man daraus schließt, dass die ästhetischen Bedingungen des filmophanischen Bildes zum Maßstab für die *Auswahl* dessen werden müssen, was vermittelt und evoziert werden soll, für die Welt, die im Werk gesetzt wird.

Gewiss, so wie der Musiker jemand ist, der in Tönen denkt, der Bildhauer jemand, der in Volumen und Reliefs denkt, ist der Filmmacher jemand, der in Licht und Bewegungen denkt, in filmischen Phänomenen. Doch das bedeutet, dass die Gestaltung der Welt, die im Werk vergegenwärtigt werden soll, nicht von dem bedingt wird, was als geeignetes filmisches Phänomen erscheint, sondern durch das, was durch solche filmische Phänomene *dargestellt* (vermittelt, evoziert, ausgedrückt) *werden kann*. Das genau ist die Möglichkeit (dank einer künstlerischen Ausrichtung), ein Universum zu schaffen, das eines lebhaften menschlichen Interesses würdig ist oder zu filmoskopisch gelungenen, interessanten, eindrucksvollen oder köstlichen Bildern gesteigert werden kann. Das wahre Merkmal cineastischen Denkens ist es, dies ganze Universum mit den dem Film eigenen Mitteln zu erzeugen, die somit das ästhetische Fundament und die wichtigsten und spezifischen Ausdrucksmittel dieser Kunst sind.¹² Der wahre Mann des Films ist derjenige, für den eine beliebige Gegebenheit, selbst eine abstrakte oder eine rein moralische oder gefühlsmäßige Tatsache, sofort

12 Hier sollte man auch die Möglichkeiten der Musik und des gesprochenen Worts berücksichtigen. Ist es nötig zu betonen, dass dies Probleme sind, die im höchsten Grad den Studien im Bereich der vergleichenden Ästhetik unterworfen sind? Vielleicht ist es jedoch nützlich zu sagen, dass diese durch den Vergleich mit dem, was in anderen „Künsten der Synthese“ (denn der Kinetograph gehört zu diesen) geschieht, zumindest einen Überblick über dieses komplexe Problem geben kann. Demnach ist die Vorherrschaft des filmoskopischen Bildes im Film legitim. Tatsächlich gibt es nie eine „reine Kunst“ im eigentlichen Sinn, doch jede künstlerische Synthese entsteht innerhalb einer bestimmten Ordnung, die immer auch einem ihrer ästhetischen Faktoren eine *hegemoniale* Funktion zuschreibt. So ist bei der Oper die Vorherrschaft der Musik unvermeidlich, welche Versuche man in anderer Richtung auch unternimmt. In der Filmkunst dagegen genießt meist der visuelle Aspekt den Vorrang. Dass das *bei dieser Kunst* legitim ist, müsste diejenigen beruhigen, die aus Liebe und Respekt für die Musik erstaunt und verwirrt sind, dass diese hier eine so „dienende“ Rolle spielt (obwohl ihre künstlerischen Möglichkeiten ansonsten so bedeutend sind). Die Hegemonie des filmoskopischen Bildes entspricht dem Film und ist spezifisch für seine „künstlerische Zweckausrichtung“ (was allein die vergleichende Ästhetik belegen kann).

übersetzbar ist und sich unumschränkt ausdrücken lässt in filmoskopischen Tatsachen, in Schatten, Licht und Formen, die sich innerhalb eines filmokopischen Kaders bewegen (und darüber hinaus durch technische Operationen, welche diese Tatsachen im filmogenetischen Stadium gestalten: Kamerabewegungen, Aufnahmewinkel, Beleuchtung, Großaufnahmen, Totalen usw.) Das sind die Register seines Denkens, die ihm eigene Sprache, genauso wie, ich wiederhole es, die Noten die Sprache des Musikers oder die Effekte des Reliefs und der dreidimensionalen Formen die Sprache des Bildhauers sind.

Das bringt uns zu den spezifischen Unterschieden zwischen Film und Theater. Allererst natürlich die ästhetische Ausrichtung, durch welche die ganze filmogenetische Kunst darauf abzielt, ein bewegtes filmophanisches Bild mit den ihm eigenen Qualitäten zu erzeugen, das wiederum das wesentliche und grundlegende Mittel des Ausdrucks, der Handlung und der künstlerischen Präsenz des Werks ist. Es gibt jedoch noch eine Reihe anderer Unterschiede (welche jedoch mit dem genannten zusammenhängen).

Hier einer der frappantesten:

Ein Merkmal der Kunst des Theaters ist die Fokussierung des gesamten Universums eines Werks auf ein Zentrum, dem szenischen Zentrum, wo alles zur konkreten, realen Darstellung gelangt, während das übrige Universum, von der szenischen Wirklichkeit getragen und angedeutet, nur geistig anwesend ist – eine Art kleiner Würfel mit starren Grenzen, umgeben von einer völlig fiktiven Welt.

Beim Film gibt es keinerlei Fokussierung und Immobilisierung dieser Art. Schon der im Theater so starke Kontrast zwischen dem, was konkret auf der Bühne anwesend ist und von den Schauspielern verkörpert wird, und der nur angedeuteten Umgebung, wird in der Filmkunst deutlich abgeschwächt. Da ist nichts wirklich anwesend, alles ist illusionshafte, suggerierte Präsenz, denn man sieht ja nur die Bilder der Dinge und Wesen. Dagegen ist alles, was vom umgebenden Universum angedeutet wird, immer auch sofort verfügbar, allzeit erreichbar und kann durch eine einfache Entscheidung oder durch die Erfordernisse der Kunst bei einer Aufnahme auf spektakuläre Weise zur Erscheinung gebracht werden. Dies läuft darauf hinaus zu sagen, dass das Theater wesentlich mikrokosmisch ist, der Film dagegen makrokosmisch: Sein ganzes Universum steht *ad natum* zur Verfügung. Die Kräfte der Bildgestaltung bewegen sich in ihm ganz frei, es gibt keine anderen Grenzen oder Gesetze (zumindest im Prinzip) als allein die ästhetischen Forderungen der filmophanische Darstellung und Ausdeutung des Werks sowie des Universums, das jenes voraussetzt.

So lässt sich aus diesen wenigen Bemerkungen ersehen, wie zweitrangig und abgeleitet Vergleiche sind, die sich vor allem auf die Unterschiede in der Tech-

nik der Schauspieler auf der Bühne und im Studio oder bei den Dialogen in Theater und Film beziehen. Wenn ich sage, dass sie zweitrangig sind, meine ich nicht, sie seien bedeutungslos, ganz im Gegenteil: Das bedeutet, dass sie durch allgemeinere und weit wesentlichere Überlegungen hinsichtlich der Zwecke und Mittel der Kunst bedingt werden. All dies hängt miteinander zusammen, bildet eine Einheit, und jede dieser Fragen muss untersucht, diskutiert und wenn möglich beantwortet werden mit Blick auf das Ganze, auf das organisierte künstlerische System, das in seiner Gesamtheit die Filmkunst ausmacht.

Es wird Zeit, zum Abschluss zu kommen.

Auf diesen vielleicht bereits zu vielen Seiten, die aber doch noch so unzureichend sind, wollten wir nur sagen, welcher Art die Probleme einer filmologischen Ästhetik sind, andeuten (durch Beispiele statt durch eine vollständige Liste, welche enorm wäre), welche Fragen die Ästhetik hinsichtlich der Filmkunst stellen kann und muss, sowie kurz umreißen, welche wirksamen Methoden es gibt, um solchen Untersuchungen einen gleichzeitig positiven und strengen wie auch hinsichtlich des Gegenstandes ausreichend gründlichen Charakter zu verleihen. Die Ästhetik verfügt über derartige Methoden (sie sind anspruchsvoll und sie sind technisch) und über ausreichende Kenntnisse, deren konkrete Anwendung bei filmologischen Studien gewiss möglich und fruchtbar wäre. Inwieweit ist die Verwendung dieser Methoden und Kenntnisse legitim und notwendig? Wie gesagt: genau insoweit als der Film tatsächlich eine Kunst ist und sein will – im edelsten und anspruchsvollsten Sinn dieses Wortes.

Ganz offensichtlich *kann* der Film auch absolut keine Kunst sein. Ebenso offensichtlich ist, dass er es sein kann und auch ist: dass all diejenigen Männer des Films, die von ihrer Aufgabe wirklich gepackt sind und sich ihr in ihrer höchsten Form leidenschaftlich hingeben, ihr den Charakter der Kunst und nicht den einer einfachen Technik verleihen wollen, daran arbeiten sie unaufhörlich, jeder nach seinen Möglichkeiten.

Man kann also durchaus eine Filmologie betreiben, welche den Film unabhängig von diesem künstlerischen Charakter untersucht, ohne die tatsächliche Ausrichtung (die oft nur partiell und durch andere Faktoren eingeschränkt ist) der Filmproduktion auf künstlerische Zwecke hin zu beachten. Doch eine integrale und ernsthafte Filmologie muss diese Zweckausrichtung berücksichtigen, die in der Filmkunst ja tatsächlich gegeben ist. Damit bezieht sie einerseits die Spezifik des ästhetischen Blickpunkts mit ein, und andererseits erscheint die Ästhetik somit geeignet, um mit Hilfe der ihr eigenen Methoden und Mitteln und den Anforderungen ihrer Disziplin gemäß, die Rahmenbedingungen und die Instrumente einer solchen Untersuchung bereit

zu stellen, mit einem Arsenal von Begriffen, Erfahrungen, theoretischen Vertiefungen, nützlichen und effizienten Techniken: also unverzichtbar. Selbst wenn sie sich mit einem ersten Beitrag darauf beschränkte, Probleme, besonders interessante Fragen oder Desiderata in der Ausrichtung filmologischer Studien zu signalisieren, wäre sie, wie ich glaube, schon sehr nützlich. Und ich zögere auch nicht zu sagen, dass ihre Anwesenheit auch einen gewissen moralischen Nutzen haben könnte, auch für die Praktiker der Filmkunst.

Ich täte diesen Praktikern, von denen viele Künstler sein wollen, sich so sehen oder es mit gutem Recht von sich behaupten, sicher unrecht, nähme ich an, sie machten sich lediglich eine oberflächliche, reißerische oder selbst ein wenig vulgäre Vorstellung vom Künstler. Ihr Anspruch ist höherer Natur und gleichzeitig besser begründet: Er schafft auch höhere Ziele. Selbst wenn sich die Rolle des Ästhetikers darauf beschränkte, von seinem Standpunkt aus zu bestätigen, wie berechtigt, aber auch wie verpflichtend dieser Anspruch ist, wenn er sich damit begnügte, im Namen seiner interesselosen und objektiven Untersuchungen festzustellen, welchen Stellenwert die Kunst in der filmogenetischen Arbeit einnimmt und einnehmen kann; wie ungerecht die Vorurteile sind, die ausgehen von einer angeborenen Minderwertigkeit und Unzulänglichkeit dieser Kunst im Verhältnis zu den wichtigsten anderen Künsten mit ihrer tausendjährigen Tradition und ihren Werken; wie reich, vielfältig, stark und originell die Mittel sind, über die sie verfügt (was, *noblesse oblige*, es ihr auch zur Pflicht macht, den wichtigsten und edelsten Zielen der Kunst nachzustreben und nicht der simplen Zerstreung); wie umfassend schließlich die Forderung der Kunst ist, da sie eine vollständige Orientierung, Polarisierung, Zweckausrichtung der gesamten Arbeit auf die grundlegenden Aufgaben der Kunst verlangt – dann führte dies zum einen zumindest zu einer starken Ermutigung, die Arbeit in diesem Sinne anzugehen, und zum anderen zu einem klareren Verständnis der Größe, der Schönheit, der Würde dieser Arbeit, wenn sie die Kunst zu ihrem vorherrschenden Zweck erwählt.

Ein wenig entmutigen könnte in dieser Hinsicht die bisweilen gehörte Behauptung, derzufolge die Filmkunst noch nie ein Werk erschaffen hätte, das eines Vergleichs mit den Spitzen der literarischen oder plastischen Künste würdig gewesen wäre, jenen Meisterwerken also, die ewig sind, Gegenstände einer andauernden Verehrung für die Menschen, immer wieder aktuell und lebendig. Einem Film ist nur eine insgesamt recht kurze soziale und zeitliche Laufbahn beschieden, danach gibt es ihn nur noch in den Archiven, aus denen er für ein oft enttäuschendes Wiedersehen auferstehen kann.

Wahr ist hieran, dass während der noch nicht beendeten heroischen Periode des Entstehens dieser Kunst ein technischer Fortschritt sich so schnell und so

häufig vollzogen hat, dass ältere Produktionen bald an Wert verlieren und im Vergleich mit aktuelleren Filmen oft archaisch und unvollkommen erscheinen.

Doch dazu ist anzumerken, dass der bereits erreichte sowie der in naher Zukunft noch zu erwartende technische Fortschritt groß genug ist, dass ein Zeitalter vorstellbar wird, in dem die Entwertung durch spätere Entwicklungen sehr viel weniger gefürchtet werden muss. Darüber hinaus ist zu beobachten, dass gewisse Werke, die nur selten ans Licht gezogen werden, dennoch im Gedächtnis der Menschen eine Erinnerung und eine beispielhafte Präsenz hinterlassen haben, die, selbst im Vergleich zur filmophanischen Präsenz, gar nicht zu verachten ist. Schließlich und vor allem muss man anerkennen, dass die Sorge um das, was man Ewigkeitswert, Beständigkeitswert und Überlieferungswert auf unbestimmte Zeit eines filmophanischen Werks nennen kann, eben und fast ausschließlich vom Kunstwert abhängt. Unter all den Werten (ökonomisch; psychologisch, vor allem empfindungsmäßig; soziologisch, insbesondere hinsichtlich der Zerstreung oder der didaktischen Bedeutung; praktisch; usw.), welche die filmische Wirklichkeit haben kann, ist der einzige unbedingte, absolute und unbegrenzte Wert eben der der Kunst.

Aus dem Französischen von Frank Kessler

Literatur

Souriau, Etienne (1929) *Avenir de l'Esthétique. Essai sur l'objet d'une science naissante*. Paris: F. Alcan.

— (1997) Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: *Montage/AV* 6,2, S. 140-157.

Henri Wallon

Über einige psycho-physiologische Probleme, die das Kino aufwirft¹

Es ist offensichtlich, dass die technische Umwelt, die unsere modernen Zivilisationen hervorgebracht haben, mehr oder weniger an die Stelle der natürlichen Umwelt getreten ist und die Lebensumstände des Menschen von Tag zu Tag verändert. Ebenso ist offensichtlich, dass sie neue Formen der Anpassung an die Realitäten und Kräfte verlangt, die von außen auf den Menschen einwirken.

In bestimmten Fällen ziehen neue Techniken Wirkungen nach sich, die sowohl die biologischen Organisationsformen, die mit der Struktur der Organe und Körperfunktionen zusammenhängen, als auch die psychischen, die sich im Lauf der Jahrtausende menschlichen Lebens aus den alltäglichen Notwendigkeiten der Existenz entwickelt haben, auf eine harte Probe stellen.

So übersteigen die Geschwindigkeit, die mittlerweile von Flugzeugen erreicht wird, und die zentrifugalen Kräfte, die daraus resultieren, bei weitem das Vermögen der labyrinthischen Steuerungsmechanismen des Menschen, was zu Schwierigkeiten im Apparat der Blutzirkulation und zu gefährlichen Ohnmachtsanfällen führen kann. Obwohl sie weniger brutal, dafür aber zweifellos komplexer ist, stellt uns die Wirkung des Kinos vor Probleme, die zu untersuchen nun der Moment gekommen ist, damit wir aus der bloßen Empirie heraustreten können, aus der die Filmgestalter bislang ihre Inspiration zu beziehen gezwungen waren.

Es war eine harmlose, wenn auch ziemlich raffinierte Innovation, dem Bild der Dinge die Beweglichkeit zu verleihen, die diese auch in der Wirklichkeit haben. Dass dies überhaupt möglich war, setzte die Entdeckung der Gesetze des Verharrens der optischen Eindrücke auf der Retina voraus. Damit war aber nur ein Anfang gemacht, und die Verwirklichung des Films hat viele andere Wirkungen nach sich gezogen, von denen man erst nach und nach Kenntnis gewann.

Zunächst schrieb man die Gunst, die das Kino sich in allen Ländern rasch erwarb, allein den Bildern zu, die auf die Leinwand projiziert wurde, wie übrigens auch all die Missetaten, die man dem Kino anlastete. Moralische Filme

1 [Anm.d.Hrsg.:] Ursprünglich publiziert unter dem Titel „De quelques problèmes psycho physiologiques que pose le cinéma“ in: *Revue internationale de filmologie* 1 (1947), S. 15 18.

oder unmoralische Filme: Das ist für viele nach wie vor das einzige Problem. Demnach bestünde das Kino nur aus Geschichten in Form von bewegten Bildern, oder es wäre eine Form des Theaters mit beliebig vielen unvermittelten, variablen Szenenwechseln. Allerdings scheint das Kino über eine Macht der Anziehung zu verfügen, die nur ihm eigen ist. Es ist mehr als ein Spektakel, das günstig zu haben und leicht zugänglich ist und uns keiner Gefahr aussetzt. Es ist für viele längst auch mehr als nur eine allwöchentliche Gewohnheit.

Man sollte sich nicht darüber hinweg täuschen, dass das Kino für manche Leute zu einem Bedürfnis geworden ist, das eine Art Angstzustand bewirkt, wenn es nicht befriedigt wird. Das Kino ist um des Kinos willen zu einem Erfordernis des Lebens geworden, und nicht um eines schönen Films oder einer schönen Geschichte willen, was die Zahl seiner Getreuen beträchtlich hat ansteigen lassen. Ist das nicht der Beweis dafür, dass das Kino Reaktionen auslöst, die von nichts anderem als vom Kino abhängen, Reaktionen, die an tiefe und elementare Quellen der Empfindungsfähigkeit rühren, und vielleicht auch an physiologische Mechanismen, wie sie nicht zuletzt beim Bergsteigen oder bei der Einnahme von Drogen zum Tragen kommen?

Entsprechend müsste man die Wirkungen des Kinos im Durchgang durch die verschiedenen Schichten untersuchen, die das menschliche Wesen ausmachen.

Bislang scheint die Aufmerksamkeit vor allem dem Menschen als sozialem Wesen gegolten zu haben. Über die Szene, der er beiwohnt, weiss der Zuschauer implizit, dass sie nach Belieben wiederholt werden und ohne weiteres gleichzeitig auf mehrere Leinwände projiziert werden kann, und zwar in den unterschiedlichsten Ländern der Erde. Er weiß, dass die Szene auf der ganzen Welt in genau der gleichen Weise gesehen werden kann, wie er selbst sie sieht. Umgekehrt kann die filmische Szene als Botschaft aus dem entlegensten Winkel des Planeten zu ihm gelangen. Der Illusion, die der Zuschauer im Kino sucht, liegt die bereits erwähnte Mechanisierung des Lebens zu Grunde, die Universalität seiner gegenwärtigen Eindrücke und der gleichsam exotische, aber auch einsiedlerische Partikularismus ihres Inhalts. Psychologisch gesehen, handelt es sich dabei um eine gänzlich neue Situation.

Wie wird er auf diese Situation reagieren? Trunken vor persönlicher Macht oder berauscht von der Zugehörigkeit zur Masse? Mit Geschmack am Leben oder mit Geschmack an der Künstlichkeit? Mit einem Ausbau seiner Empfindungsfähigkeit oder mit einem Rückzug in sich selbst? Mit einer Kombination widersprüchlicher oder ambivalenter Empfindungen? Gibt es einen Weg, dies vorauszusagen? Es für jeden einzelnen Film zu wissen? Es so zu wissen, dass man dem Kino eine bestimmte Ausrichtung geben und ein Gepräge verleihen kann? Man weiß, welchen Gebrauch die faschistische Propaganda

vom Kino machen konnte. Man kennt aber auch den Gebrauch, den das sowjetische Kino vom Medium Film gemacht hat.

Das Kino zeichnet sich zudem dadurch aus, dass es etwas durcheinander bringt, was schon in unvordenklicher Zeit erworben wurde: die Ordnung von Raum und Zeit. In dem, was Lévy-Bruhl als „primitive Mentalität“ bezeichnet, gehört es zum Bestand gemeinschaftlicher Glaubensvorstellungen, dass man mit merkwürdigen Gleichzeitigkeiten und unvorstellbaren Zufällen rechnet. Dazu zählen die Gleichzeitigkeit desselben Wesens an mehreren unterschiedlichen Orten, das Zusammenfallen mehrerer Orte in einem einzigen, das Aufgehen oder die Verwandlung unterschiedlicher Objekte ineinander. Was die Zeit betrifft, kommt es ferner zu sonderbaren Umkehrungen von einzelnen Momenten und ganzen Epochen.

Das Kino hat solche Wirkungen wieder möglich gemacht: Gleichzeitigkeit verschiedener Orte, Übereinanderlegen von Bildern, Umwandlungen von Erscheinungen und Wesen oder auch die Umkehrung der verschiedenen Zeitstufen derselben Existenz, der verschiedenen Etappen desselben Ereignisses. Indem das Kino abschafft, was uns als das Wesentliche an Zeit und Raum erscheint, nämlich die unaufhebbare und unumkehrbare Folge von Gegenüberstellungen und Abfolgen, gelingt es ihm, Raum und Zeit einen rein qualitativen und affektiven Wert zu verleihen.

Zu welchen Ergebnissen des Geheimnisses, des Schreckens oder des Zaubers, des Traums, des Irrealismus oder des Ultrarealismus kann das Kino auf diese Weise gelangen? Welchen Einfluss kann der Filmemacher auf diese Rückkehr zu den ursprünglichen Verwandtschaften der Empfindungsfähigkeit nehmen, oder auf die Auflösung von Kategorien, die im Zeitalter der Raum-Zeit zu eng für die neuen technischen Fähigkeiten des Menschen geworden sind? In welchem Sinn wird er diese Mittel gebrauchen? Ist es überhaupt möglich, auf solche Fragen Antworten zu geben, bevor man, wie das heute angezeigt erscheint, die Vielfalt der Verwendung der filmischen Mittel und ihre tatsächliche Wirkungsweise mit den Instrumenten der Wissenschaft analysiert?

Ein sehr viel geläufigeres und durchaus wesentliches Merkmal des Kinos ist es, dass der Film den Ort des Zuschauers einnimmt und an seiner Stelle handelt. Es ist der Film, der einen Gegenstand sukzessive unter verschiedenen Gesichtspunkten zeigt und die Details auswählt, die in Großaufnahme gezeigt werden. Er setzt seine Nachforschung an die Stelle der unseren. Er unterstreicht seine Analyse mit Hilfe von Vergrößerungen und Vergrößerungen, die in gewisser Weise die Fähigkeit unserer Aufmerksamkeit überlagern, den Merkmalen, die man beobachtet, grössere Klarheit zu verleihen. Wie wird sich dies auf den Geist des Zuschauers und insbesondere auf den Geist des Kindes auswirken? In

Form einer zunehmenden Passivität oder vielmehr als Anstoß zur Aktivität? Das eine oder das andere, je nach dem, welcher Gebrauch vom Film gemacht wird? Auch das sind Fragen von großer Wichtigkeit, die nur unter Zuhilfenahme empirischer Versuche beantwortet werden können.

Ein noch grundlegendes Problem, das noch nicht in seiner Ganzheit angegangen worden zu sein scheint, ist die Fähigkeit zur Synthese in der Zeit, die das Kino voraussetzt. Zum einen betrifft diese Fähigkeit die Synthese von Bildern untereinander: Ab welchem Alter ist das Kind in der Lage eine solche Synthese zu leisten? Eine Frage, die es zu beantworten gilt, bevor man das Kino im Kindergarten einsetzt. Ferner geht es um die Fähigkeit zur Synthese von Details eines Gegenstandes oder einer Szene, oder die Fähigkeit zur Synthese von Episoden. Die Musik verfügt über Zeiteinheiten, über Takte, über Rhythmen, sie verfügt über den Kontrapunkt und die Melodie, mit denen sie den Zuhörer verführt, fesselt und mitreisst. Gibt es nicht auch fürs Kino so etwas wie eine allgemeine Musiklehre, die einfach noch auf ihre Ausformulierung wartet?

Auf jeden Fall variiert die Fähigkeit, Eindrücke – ob sie nun gleichzeitig erscheinen oder aufeinander folgen – zu ordnen und die Elemente des Denkens zu vereinigen, je nach Alter sehr stark. Verändert sie sich auch bei verschiedenen Volksgruppen, je nach deren mentaler Entwicklungsstufe? Und finden diese Unterschiede in den verschiedenen intellektuellen und ästhetischen Bereichen ihre Entsprechungen? Untersuchungen zu diesen Fragen würden wichtige Aufschlüsse für eine vergleichende Analyse psychischer Aktivitäten und ihrer Beziehungen untereinander geben.

Schließlich gibt es auch physiologische Einflüsse, die zum Tragen kommen. Das Kino bietet dem Auge nicht das Objekt zur Ansicht, sondern Bilder, d.h. eine bestimmte Verteilung von Schatten und Helligkeiten oder Farben auf einer einzelnen unbeweglichen Fläche. Die Bedingungen der visuellen Anpassung unterscheiden sich dabei grundlegend: In ersten Fall liegen Relief und Unterschiede der Entfernung vor, im anderen bietet sich dem Blick eine starre Oberfläche dar. Gleichwohl zeigt der Film die Gegenstände in Bewegung und in Distanzen, die oft sehr schnell wechseln. Man weiß, dass der einfache Gedanke an einen Gegenstand eine entsprechende Anpassung des Auges nach sich zieht. Wird diese Einheit von Blickperspektive und Bewegung, von der die subjektive Distanzempfindung abhängt, vor der unbeweglichen Leinwand aufrechterhalten oder wird sie sich auflösen? Wie geht der Konflikt aus, und was muss aus diesem resultieren: Müdigkeit, eine unbestimmte hypnotische Wirkung, ein Eindruck von Anstrengung? Hier sind ebenfalls noch Untersuchungen zu leisten.

Vielleicht wird das 3D-Kino diese Probleme zum Verschwinden bringen, ähnlich wie der Tonfilm die Probleme des Stummfilms gelöst zu haben scheint,

wenn auch gewiss nicht vollständig. Denn tatsächlich hat das Kino anfänglich eine Erregung bewirkt, die sich nur auf einen Sinn bezog, was letztlich eine abnormale Gegebenheit darstellt. In der Wirklichkeit werden alle unsere Sinne angesprochen; sie sind in einem Zustand der ständigen Verfügbarkeit und führen unaufhörlich Selektionen durch. Im Stummfilm gab es einzig die Leinwand, deren Wirkung auf den Zuschauer so ausschließlich war und eine Anspannung bedingte, die so schwer aufrechtzuerhalten war, dass man, um Abhilfe zu schaffen, auf die Idee verfiel, dem Publikum während der Präsentation des Films mehr oder weniger passende alte Leiern vorzuspielen.

Hat der Ton die Situation des Kinos vollständig verändert? Es bleibt die Dunkelheit, die im Kino sehr viel tiefer ist als im Theater, und man weiß um deren Einwirkung auf den Menschen wie auf die Tiere. Es bleibt auch die Tatsache, dass die Zuschauer im Kino viel weniger dazu neigen, miteinander zu tuscheln, als im Theater, wo doch immerhin das gesprochene Wort der Schauspieler das Wesentliche der Darbietung ausmacht. Es bleiben mit einem Wort Unterschiede des Verhaltens, die offenkundig ihre Bedeutung haben. Eine vergleichende Untersuchung des Kinos und der anderen darstellenden Künste wäre erforderlich, um die grundlegenden Mechanismen seiner Wirkungsweise genauer zu bestimmen.

Die Klärung dieser Probleme würde ohne Zweifel zur Entdeckung weiterer Problemkreise führen, wie das bei allen empirischen Forschungen der Fall ist. Die Forschungen, die das Kino erfordert, sind demnach von einem Interesse, das den Bereich des Kinos selbst sehr schnell übersteigt, tragen sie doch zu unserer Kenntnis des Menschen auf den verschiedenen Ebenen seines physiologischen und psychischen Lebens bei.

Aus dem Französischen von Vinzenz Hediger

Henri Wallon

Das Kind und der Film¹

Wir wollen hier die Beziehungen der Filmologie zur Psychologie des Kindes untersuchen.

Da es an empirischen Arbeiten in diesem Gebiet fehlt, müssen wir uns darauf beschränken, Probleme zu formulieren und uns dabei von dem leiten lassen, was wir schon von der Psychologie des Kindes wissen. Zu einem späteren Zeitpunkt werden unsere Studien dem Kino zweifellos von Nutzen sein. Aber schon jetzt sind wir sicher, dass die Psychologie von den Fragen profitieren wird, die das Kino für uns aufwirft. Unsere Kenntnis des Kindes leitet sich von der Beobachtung seiner Reaktionen im Verhältnis zu Gegenständen oder Situationen her. Der Film kann als eine neue Art von Situation betrachtet werden, die sich unter ganz und gar eigentümlichen Umständen einstellt. Tatsächlich konstituiert die Situation des Kinos schon jetzt eine Realität, eine umfassende menschliche Realität mit sehr verschiedenen Aspekten, und zugleich ist sie auch eine künstliche Schöpfung, die man als eigentliches Experimentierfeld betrachten könnte.

Ein erstes Merkmal des Films, von dem man sich fragen muss, welches seine Folgen sind, ist seine Universalität. Der Film macht es möglich, an allen Enden der Welt zur gleichen Zeit dieselben Bilder vor den unterschiedlichsten Zuschauergruppen vorzuführen. Mit welchen Resultaten und, gegebenenfalls, mit welchen Absichten? Was bringen die Gleichheit des Films und die Verschiedenheit der Zuschauer in ihrem Aufeinandertreffen hervor? Eine fortschreitende Vereinheitlichung des menschlichen Empfindungsvermögens? Wenn ja, in welche Richtung? Und wer bestimmt diese Richtung?

Universal ist der Film aber auch noch in einem anderen Sinn. Er kann die unterschiedlichsten Aspekte des Lebens auf Filmmaterial festhalten und sie überall gegenwärtig machen. Auch hier wieder: Mit welchem Ziel? Um die Gegensätze zwischen den Menschen herauszustellen? Um Sympathien zu wecken? Um zu trennen oder zu vereinen? Um Differenzen zu schaffen oder um

1 [Anm.d.Hrsg.:] Ursprünglich publiziert unter dem Titel „*L'enfant et le film*“ in: *Revue internationale de filmologie* 5 (1951), S. 21-28.

diese zu neutralisieren? Um die Menschen zu vereinheitlichen oder um in jedem seine ursprüngliche Berufung zu wecken?

Es handelt sich dabei um Alternativen, die aufs Engste mit dem Problem der Kindheit verknüpft sind, weil sie dem Dilemma der Erziehung entsprechen. Soll diese auf das Kind das abbilden, was der großen oder kleineren Gruppe, der es angehört, als Wahrheit gilt? So lautet die traditionelle oder autoritäre Auffassung der Erziehung, der es nicht an Anhängern fehlt. Oder soll man im Gegenteil die ursprünglichen Anlagen eines jeden ansprechen, sie wecken und zur Entfaltung bringen? Das Problem kann im Abstrakten nicht gelöst werden, aber es kann als Leitfaden für die Untersuchung der Beziehungen von Film und Publikum dienen.

Oftmals wird den Filmen, die für Erwachsene bestimmt sind, vorgeworfen, sie enthielten viele Dinge, die für Kinder nicht geeignet sind, und man hat große Anstrengungen unternommen, um ein Kinderpublikum zu schaffen und diesem Filme zu zeigen, von denen man annimmt, dass sie ihm angemessen sind. Nach welchen Kriterien soll man diese Filme aber auswählen, und nach welchen soll man sie herstellen? Hier wurden zahlreiche Fehler begangen. Zeichentrickfilme beispielsweise, die besser geeignet schienen, den Kindern eine naive und fantastische Welt anzubieten, die sie wahrzunehmen und sich vorzustellen in der Lage sind, diese Filme haben die Kinder oft verwirrt oder sogar nachhaltig in ihrem Wohlbefinden gestört. Die wissenschaftliche Beobachtung muss uns lehren, welches die Vorlieben der Kinder sind. Es gilt, diese Beobachtung methodisch zu organisieren. Schon jetzt kann man aber einige ihrer wesentlichen Linien festlegen, wenn auch nur in sehr allgemeiner Weise.

Einer Geschichte, die gesellschaftliche Werte ins Spiel bringt, die dem Kind noch nicht zugänglich sind, kann das Kind nicht folgen. Ebenso wenig gilt dies für Erzählungen, die vielfältige Gegebenheiten ineinander verschachteln. Abenteuerfilme hingegen gefallen den Kindern, weil jede Episode in sich ihre ganze Bedeutung trägt, was sie im Übrigen nicht daran hindert, aufs Ganze des Stücks gerechnet ebenfalls ein Gewicht zu haben, sei es durch Kontrastwirkungen, durch Überraschungs- oder Steigerungseffekte oder durch das Vorantreiben der Handlung. Eine ständige Erneuerung ist aber unabdingbar, um das Interesse aufrecht zu erhalten.

Von großer Anziehungskraft sind auch die Darstellungen von Situationen des Familienlebens. Bekanntes wieder zu finden ist eine Quelle zutiefst ursprünglicher und intensiver Befriedigung, die man auch schon beim Tier beobachten kann, insbesondere beim Hund. Für das Kind liegt eine Art Frohlocken darin, etwas auf der Leinwand wieder zu erkennen, was Teil seines täglichen Lebens ist, einen Gegenstand, eine Geste oder eine Handlung, die bereits zu seiner Erfahrungswelt gehört.

Diese Freude des Identifizierens von bereits Bekanntem erstreckt sich auch auf die handelnden Personen. Daher rührt der Erfolg der traditionellen Guignol-Marionetten, sobald sie auf der Bühne auftauchen. Allein ihr Anblick sagt uns alles über die Verwicklungen und Umschwünge, die sich in der Folge ergeben werden, und das Kind trampelt schon im Voraus mit den Füßen vor Wohlbefinden. Wenn er Charlie Chaplin sieht, tut der Erwachsene dasselbe, und die Menschen der Antike staffierten ihre Schauspieler mit komischen und tragischen Masken aus, um die Rolle der handelnden Person anzukündigen.

Die Tatsache des Wiedererkennens ist eine äußerst mächtige Triebfeder der Emotionen beim Kind. William Stern² hat den Schrecken aufgezeigt, den das Kind erlebt, wenn sich Unbekanntes mit Bekanntem vermischt, beispielsweise wenn die Stimme des Vaters unter dem Bart des Weihnachtsmannes ertönt oder auch nur schon wenn ein neuer Hut den Kopf seiner Mutter zielt. Viele Spiele, die Kinder miteinander oder mit sich selbst spielen, um sich Angst zu machen, basieren auf dieser Ungewissheit zwischen Bekanntem und Unbekanntem. Unerwartetes, das in dem Moment auftritt, in dem die Ruhe der Gewohnheit sich einstellt, schafft eine Überraschung, die je nach Anlass in Spiel oder Schrecken münden kann. Wenn sich die Überraschung auf handelnde Personen bezieht, dann ruft sie Sympathie und sogar Identifikation mit ihnen hervor, oder aber sie provoziert Abstoßung, Schrecken, Aggressivität: Gefühlsregungen, die alle Nuancen der Aufrichtigkeit und der Irreführung durchlaufen können.

Das Gegenstück zur Identifikation ist der Kontrast, der in den Bildern, die sich das Kind von der Welt macht, eine wichtige Rolle spielt. Bevor das Kind in der Lage ist, die Dinge in fortgesetzten und untereinander inkommensurablen Serien zu gruppieren, erfasst es ihre Gegensätze und gliedert sie zu Paaren nach Maßgabe ihrer offensichtlichsten Unterschiede: der Menschenfresser und der Däumling, Dornröschen und die böse Fee, die Welt der Zwerge, Gnome oder Kobolde und die der Däumlinge. Es handelt sich dabei um eine Quelle der Komik und des Dramas, deren Reichtum man nicht unterschätzen sollte.

Eine andere, äußerst wirksame Tendenz beim Kind ist das, was man seinen Animismus nennt. Man hat versucht diesen als Projektion seiner eigenen Aktivitäten in die Dinge zu verstehen. Tatsächlich geht es darum, dass das Kind noch nicht eindeutig unterscheidet zwischen dem, was es seinem Ich zurechnen und dem, was es davon unterscheiden muss, zwischen seinen Vorsätzen und der Realität, zwischen dem Wechsel und der Stabilität. Noch stärker als der Animismus ist der Metamorphismus. Für das Kind sind Objekte unbegrenzt wan-

2 [Anm. d. Übers.:] *Psychologie der frühen Kindheit bis zum sechsten Lebensjahre*, 1914.

delbar, weil es sich den Wandel an sich nicht vorstellen kann. Es nimmt immer nur eine Abfolge von Aspekten und Objekten wahr. Es sieht, wie diese sich, wie in einem Feuerwerk, von einem ins andere verwandeln. Es empfindet darüber ein gewisses Erstaunen, das von seiner Leichtgläubigkeit herrührt. Entsprechend empfänglich ist es für die Zaubereien, die sich mit den Mitteln des Kinos so leicht realisieren lassen.

So sehr sich aus den Entwicklungsstufen der Empfindungsfähigkeit und des Verstandes des Kindes Vorgaben für den Inhalt des Films und für ihre Ausführung herleiten lassen, so zwingen uns diese Vorgaben doch auch zur Vorsicht. Das Denken des Kindes ist noch unverbunden. Es verteilt sich auf Inselchen, von denen jedes von einem Eindruck bestimmt ist, der keinen Bezug zur leitenden Idee des Ganzen haben muss. So zeigt sich das Kind von Analogien selbst zwischen entfernten Ereignissen stärker beeindruckt als von der Logik der Schlussfolgerung, auch wenn diese rigoros angewendet wird. Jedes Konditionieren, das etwas komplexer ausfällt, jede Auflösung einer Situation, die auch nur ein bisschen aufgeschoben wird, droht, die Aufnahmefähigkeit des Kindes zu übersteigen und sie vollauf mit Beschlag zu belegen. Alles, was einfache Zurschaustellung ist, wie im Zirkus, leuchtet dem Kind sofort ein, aber alles, was Syntheseleistungen voraussetzt, bleibt ihm unverständlich.

Diese Verzettlung in die einzelnen Momente seiner Wahrnehmung verbindet sich in jedem Moment mit einer Verdichtung, in der alle simultan gegenwärtigen Eindrücke ohne Möglichkeit der Unterscheidung ineinander fließen. Die Eindrücke des objektiven Wahrnehmungsvermögens lassen sich von denen des subjektiven nicht mehr unterscheiden, die gegenwärtige Realität nicht von den Erinnerungen, das Ding nicht vom Wort und die Teile nicht vom Ganzen. Alles wird miteinander identifiziert, und das eine kann für das andere genommen werden. Schließlich ist einer der Faktoren, die entscheidenden Einfluss auf die Vorstellungen des Kindes haben, seine Emotionalität, die eine gezeigte Szene nach Maßgabe von zutiefst persönlichen und fantasiegeleiteten Interpretationen und Auslassungen umformen kann.

Man kann sich leicht vorstellen, welche fundamentale Verwirrung sich für das Kind angesichts von Bildern einstellen kann, die den Raum, die Dinge und Personen mit Ansichten darstellen, die aufeinander folgen, sich abwechseln und mit Auslassungen arbeiten, die eine substantielle Realität auf einer Zeitachse in einzelne Abschnitte zerteilen, und die der Notwendigkeit unterliegen, die Elemente der gerade ablaufenden Handlung miteinander zu vermischen. Raum und Zeit bilden den doppelten Rahmen, innerhalb dessen sich das Kino bewegt. Es bleibt abzuklären, welche Beziehungen zwischen der Raum-Zeit-Konstellation des Films und der Raum-Zeit-Konstellation des Kindes bestehen.

Vom Film und vom Kind zu sprechen bedeutet, zwei Glieder einer Beziehung miteinander zu vergleichen, die sich auf jeweils unterschiedliche Weise entwickeln. Obwohl jüngerer Ursprungs, hat der Film sich seit seinen Anfängen erheblich verändert. Das frühe Kino, sieht man sich die Filme heute wieder an, wirkt auf uns bisweilen überraschend und manchmal auch etwas peinlich, so einfältig erscheint es uns in seinen Vorgehensweisen, so unbeholfen und sogar lächerlich.

Drei hauptsächliche Einflüsse haben zu seiner weiteren Entwicklung beigetragen. Wie jedes technische Gerät hat es sich schrittweise seinem Verwendungszweck besser angepasst, was auch bedeutet: den Fähigkeiten der Zuschauer. Es stellt sich dabei die Frage nach den jeweiligen Fähigkeiten erwachsener und kindlicher Zuschauer.

Ferner ist das Kino in seinen Wirkungsweisen reicher und komplexer geworden, nach derselben Logik, der auch eine einfache Melodie folgt, wenn sie zur Kunstmusik wird. Das Verstehen des Films kann demnach auch eine gewisse Ausbildung voraussetzen, wie sie auch zum Verständnis der musikalischen Sprache verlangt wird. Entsprechend kann sich eine filmische Sprache entwickeln, die stabil oder beweglich ist, starr oder formbar, gebieterisch auftritt oder sich individuell gibt, deren Regeln letztlich aber immer von der Zustimmung des Publikums abhängen. Auch hier gilt es herauszufinden, ob das Idiom der filmischen Sprache für das Kind und für den Erwachsenen genau dasselbe sein kann oder wie schnell das Kind die Einübung in eine komplexe filmische Syntax bewältigen kann.

Schließlich unterliegt der Film auch den Einflüssen der Mode, d.h. jener öffentlichen Billigung, die bestimmte Weisen des sich Darstellens oder des sich Fühlens bevorzugt und andere zurückweist. Es ist anzunehmen, dass das Kind deren Wirkungen sehr früh und sehr direkt erfährt, verfügt es doch über eine wesentliche Tendenz zum nachahmenden Verhalten. Moden könne willkürlich und flüchtig sein, sie können aber auch dauerhaften Unterschieden der Intuition entsprechen, Unterschieden, die sie veräußerlichen und mit einander kontrastieren lassen, simultan oder auch nacheinander. So ist es beispielsweise unmöglich, deutsche Filme des Typs DR. CALIGARI nicht in ihrem Gegensatz zu den sowjetischen Film vom Typ PANZERKREUZER POTEMKIN zu sehen, die doch offenkundig derselben Epoche angehören. Versuchen Filme des ersten Typs, ihre Wirkung durch eine umfassende Schematisierung und eine Stilisierung ins Geisterhafte zu erzielen, so benutzen Filme des zweiten Typs eine Abfolge von Bildern und realistischen Details, die sehr vielfältig ist und ohne Unterlass erneuert wird, um der Handlung ihre Bewegung und ihr Leben zu verleihen. Worauf reagiert das Kind wohl stärker: Auf die ausdrucksorientierte Vereinfachung

chung des Dekors und der Figuren oder auf die Vielfältigkeit der wahrheitsgetreuen Bezüge, die sich im direkten Umgang mit den Dingen in großer Zahl ergeben?

Die Entwicklung des Kindes verläuft in aufeinander folgenden Stadien. Dadurch ergeben sich zwischen Kindern desselben Alters gewisse grundlegende Ähnlichkeiten, aber auch Unterschiede zu Kindern des vorhergehenden oder des nachfolgenden Alters.

Reagiert das Kind im Kindergartenalter (3 bis 6 Jahre) auf Filme, und wenn ja, auf welche? Seine Reaktionen sind zugleich langsam und zerstreut. Zudem fehlt es ihm an Objektivität, d.h. seine Wahrnehmung der äußeren Dinge vermischt sich ohne Unterlass mit subjektiven Eindrücken, mit persönlichen Wünschen und Erinnerungen, die es mehr oder weniger stark von der Handlung ablenken, die sich vor seinen Augen zuträgt. Diese Art der Ablenkung scheint bei einem Film unvermeidlich, hat die Präsenz des Bildes doch etwas Unwiederbringliches. Was das Kind davon wahrnimmt oder behalten kann, sind oft nur rein persönliche Vorstellungen, die dem Erwachsenen absurd und unzusammenhängend erscheinen. Es steht noch auf der Stufe des subjektiven Synkretismus.

Die nachfolgende Epoche (7 bis 12 Jahre) ist eine Periode der zunehmenden Objektivität. Gleichwohl unterscheidet das Kind Beschaffenheiten noch nicht eindeutig voneinander. Nichts hat Bestand an einem Gegenstand, sobald eine seiner Eigenschaften sich verändert. Man kann sich fragen, wie ein Gegenstand im Durchgang durch die Ortswechsel, Verwandlungen, Zersetzungen und Maßstabwechsel, denen er im Kino unterworfen ist, vom Kind wiedererkannt und identifiziert wird. Darin besteht auch das grundlegende Problem des Kinos: die Identität im Wechsel zu verwirklichen. Das Kino kann die Dinge nur auf die Gefahr hin im Ruhezustand zeigen, dass sie unreal wirken und ihr Bild als unvollkommen erscheint. Diese Schwierigkeit der Identifikation bildet beim Kind übrigens das Gegenstück zur oben schon angesprochenen Fähigkeit, alle Arten von Metamorphosen hinzunehmen.

Wenn die Pubertät eintritt, ist die Basis des Wahrnehmungsapparates dieselbe geworden wie beim Erwachsenen. Allerdings stellt sich auch schon das Problem der Vorlieben und der Neigungen. Jetzt gewinnt die Handlung, die der Film darstellt, an Wichtigkeit. Das Kind sucht in der Handlung eine Antwort auf die Fragen, die ihm seine Wünsche und seine neuen Bedürfnisse stellen. Die Anzahl der Themen, die ihm zugänglich sind, nimmt zu. Erst sind es einfache Abenteuer, dann Gefühlsverirrungen, gesellschaftliche Verwicklungen, die immer abstrakter werden und der Situation des Einzelnen in der Welt entsprechen, Hierarchien, die gegenseitige Abhängigkeit der Individuen voneinander,

Ehre und Ehrlosigkeit, Liebe, Geschäfte etc. Die Motivationen können vielseitiger werden und sich verfeinern. Es kommt aber darauf an zu verfolgen, wie sich ihr Verständnis beim Jugendlichen entwickelt.

Das Kino verlangt vom Kind eine große Anstrengung der Synthese, eine Anstrengung, der sich seine synkretistischen Tendenzen entgegen stellen. Zwischen Synthese und Synkretismus besteht ein Gegensatz. Das Resultat der Synthese ist ein organisiertes Ganzes, dessen Teile im Einzelnen bestimmt werden können und die untereinander in wohl bestimmten Verhältnissen stehen. Synkretismus andererseits bedeutet die Vermischung aller Teile in einer umfassenden Gesamtheit, unabhängig vom Verhältnis der einzelnen Teile zueinander und unabhängig davon, ob sie zueinander überhaupt in Beziehung stehen oder nicht.

Illustrieren lässt sich dieser Gegensatz anhand des Raums, der den Stoff bildet, aus dem die Bilder des Films geschnitten werden. Der Raum des Kindes ist noch nicht das abstrakte und leere Milieu, das den Eindruck erweckt, als ob man die Dinge nur noch nach Verhältnissen der Distanz und der Richtung darin verteilen müsste. Der Raum ist beim Kind noch in seine eigene Tätigkeit integriert. Die ersten räumlichen Reaktionen des Kindes sind durch seinen labyrinthischen Apparat bestimmt, der seinerseits auf Unterschiede des Gefälles im Bezug auf das Gewicht reagiert. Der Raum ist zunächst ein Feld der Suche nach dem Gleichgewicht, ein Feld, auf dem jedes Ding sein Gewicht hat und auf dem es das Gewicht ist, nach dem sich der Aufwand des Handelns bestimmt, ob es nun darum geht, sich selbst aufrecht zu halten, oder darum, auf die Umgebungen und die Dinge einzuwirken, die man darin antrifft. Der Raum ist dicht. Er ist der Ort verschiedener Dichten, die es ohne Unterlass einzuschätzen gilt und von denen das Kind in seinen sukzessiven Übungen des sich Aufrichtens, des Stehenbleibens, Umhergehens, Umherrollens, sich Abstoßens und Umkippens unvermeidlicherweise eine konstante Wahrnehmung gewinnt. Die Welt ist für das Kind ein unaufhörlicher Anlass, seine Kräfte am Hindernis zu messen. Die Welt besteht aus Massen, die es zu bewegen gilt oder die in Bewegung sind. Was nun gibt uns das Kino? Schatten ohne Dichte, ohne Konsistenz, zitternd. Welche Realität sollte das kleine Kind ihnen schon zuschreiben?

Wenn der Raum des Kindes derjenige seiner eigenen Aktivitäten ist, muss er die Etappen durchlaufen, in denen sich diese Aktivitäten entwickeln. Entsprechend unterscheidet man in der Entwicklungspsychologie drei aufeinander folgende Raumkonzeptionen. Der orale Raum entspricht der Periode, in der erst die Bewegungen der Lippen und der Zunge hinreichend koordiniert sind, um eine Erforschung von Räumen und Konsistenzen zu erlauben. Das ist die Periode, in der das Kind alles in den Mund nimmt. Der nahe Raum oder der Grei-

fraum wiederum entspricht in seinem Umfang der Reichweite der Arme. Im Greifraum geschieht die Erforschung der Dinge auf der Oberfläche der Hände. Im lokomotorischen Raum schließlich kann das Kind durch Ortsveränderung seine aufeinander folgenden Umgebungen in einander fließen lassen, und es kann die Grenzen des Raumes stets über diejenigen hinaus erweitern, die es schon erreicht hat. Die beiden ersten Räume sind Räume des Ergreifens. Mit dem Mund absorbiert das Kind die Dinge, mit den Händen hält es sie. Sein dritter Raum ist einer der Ausdehnung, der Flucht, in dem es von einem Ort zum anderen wechselt, zu entkommen versucht, ein Raum, den es sich gerne als endlos vorstellt.

Was aber bietet ihm der Film? Strikte Grenzen. Zunächst ein enges Rechteck, durch das alle Bruchstücke des aufgezeichneten Raums defilieren müssen, ein starrer und winziger Rahmen, in dem alle Gegenstände erscheinen und alle Bewegungen sich abzeichnen müssen. Ferner Bilder, die alle mit einem eingeschränkten und unveränderlichen Blickwinkel von 35 Grad aufgenommen sind, wo doch der normale Blickwinkel der Alltagswahrnehmung 180 Grad beträgt, und schließlich eine Fläche ohne Tiefe, auf der das Objekt, das sich annähert, gleich auch schon seine Form verändert, sich rasch ausdehnt und gleichsam zu zerspringen scheint.

In dem Raum, in dem das Kind sich bewegt, versteht es sich darauf, die scheinbaren Veränderungen seiner Umgebung mit seinen eigenen Ortswechseln, mit den aufeinander folgenden Blickrichtungen seines Kopfes und seiner Augen in Verbindung zu bringen. Es führt die notwendigen Kompensationen aus, um den festen Bezugspunkten ihre tatsächliche Unbeweglichkeit und ihre jeweiligen Größenverhältnisse zuzuschreiben. Es kann von einer Situation in die vorausgehende zurückkehren, ihre Dauer kontrollieren und auf diese Weise ihre Gleichzeitigkeit erkennen. Der Raum, den es wahrnimmt, ist der Raum seiner freien Nachforschungen, ein Raum, dessen Struktur es kennt und dessen Struktur es vermittels seiner eigenen Aktivität vermisst.

Auf der Leinwand verändern sich die Blickwinkel, ohne dass das Kind sich bewegt. Die Flächen verschieben sich, die Dimensionen des Objekts werden abrupt verändert, und man sieht das Objekt nach und nach unter seinen verschiedenen Aspekten, als Element einer Gesamtheit oder in Großaufnahme. Wenn das Objekt in Bewegung ist, darf es die Leinwand nicht verlassen. Damit stellt sich das Problem des Hintergrunds seiner Bewegung, ein Hintergrund, der dem Objekt folgt oder vor ihm zurückweicht.

Die Beziehungen von Objekt und Hintergrund stellen ein grundlegendes Problem der Wahrnehmung dar, was die Psychologen mittlerweile auch zur Kenntnis genommen haben. Sie haben die verschiedensten Versuche entwickelt

um aufzuzeigen, dass eine Form niemals wahrgenommen wird, ohne dass sie sich nicht von etwas ablöst, auf das bezogen sich ihre Struktur abzeichnet und auf das bezogen sie ihre notwendige Klarheit und Tiefe gewinnt. Es gibt Felder der Wahrnehmung, die für diese Strukturierung des Objekts mehr oder weniger günstig sind. Es gibt Strukturen, die wahrzunehmen eine mehr oder weniger komplexe Aufgabe darstellt; und schließlich verfügen die Subjekte je nach Alter, natürlichen Anlagen und Grad der Ausbildung über unterschiedliche Eignungen, das Objekt strukturiert wahrzunehmen.

Verglichen mit den simplen, schematischen Versuchsdispositiven der empirischen Forschung wartet der Film mit einer extremen Vielfalt von Wirkungen auf. Sie setzen voraus, dass die Strukturierungsleistungen des Zuschauers in jedem Moment jedem Ding den Wert beimessen, den es haben muss, damit das Bild harmonisch wirkt, damit es genau verstanden werden und am richtigen Ort in die Abfolge der anderen Bilder eingefügt werden kann. Man hat zeigen können, dass bei Kindern und bei Volksstämmen, die mit unseren Techniken der Darstellung oder unseren ideologischen Techniken noch nicht so vertraut sind, ein zweitrangiges, zufälliges Detail den ganzen Rest des Films überdecken kann und dass die Bewegung unbeweglichen Darstellungen stets den Rang ablauft.³ Daher rührt auch die Notwendigkeit, die Frist der Präsentation unbeweglicher Figuren oder Gegenstände im Film nach ihrer Wichtigkeit zu bemessen. Die Balance zwischen Bewegung und Stillstand, die es dabei zu verwirklichen gilt, ist für den Erwachsenen zweifellos nicht die selbe wie für das Kind. Für das Kind muss sie vereinfacht und akzentuiert werden. Die Vorgehensweisen, die dabei zur Anwendung kommen, können für das Kind und den Erwachsenen von unterschiedlicher Wirksamkeit sein.

Die wichtigsten dieser Vorgehensweisen betreffen die Handhabung der Zeit. Auf ein entscheidendes Detail kann man in einem Film zweifelsohne auch mit Hilfe der Beleuchtung hinweisen. Geltend machen wird es sich aber vor allem durch die Dauer seines Verharrens, d.h. in dem es in aufeinander folgenden Bilder wiederholt gezeigt wird und zugleich diejenigen Bilder, die nur eine Begleitrolle spielen, hinreichend schnell wieder zum Verschwinden gebracht werden. Am Kind lässt sich für gewöhnlich das feststellen, was man als Klebrigkeit des Mentalen bezeichnet, d.h. eine Art von fortgesetzter Anhänglichkeit an Vorstellungen, die es ausgebildet hat und die so zum Hindernis für die Bewältigung der gewöhnlichen Anforderungen einer Situation werden können. Der Geist des Kindes kann dadurch leicht blockiert werden. Verschärft wird

3 [Anm.d.Ü.:] Vgl. Maddison, John: Le cinéma et l'information mentale des peuples primitifs. In: *Revue internationale de filmologie* I, 3 4, 1948, S. 305 310.

dieser Widerstand gegen den freien Lauf der Handlung, die sich in der Zeit abspielt, mitunter auch dadurch, dass das Kind noch nicht immer über eine hinreichendes Verständnis der Zeit verfügt.

Das Kino gründet sich im Wesentlichen auf die psychologische Verwendung der Zeit. Die Zeit verknüpft sich im Kino aufs Engste mit dem Raum, in dem Sinn, dass die Gleichzeitigkeit der Objekte und die Identität der Orte im Film sich in eine Abfolge von Bildern auflöst, die man miteinander in Verbindung bringen können muss, auch wenn die Blickpunktwechsel mitunter abrupt sind und der Zuschauer sich von diesen nicht durch eigene Ortsveränderungen Rechenschaft ablegen kann. Tatsächlich konkurrieren damit zwei oder sogar drei Räume miteinander: der Raum, in dem sich der Zuschauer physisch befindet, d.h. die Umgebung des Kinosaals; derjenige der Leinwand und derjenige, den die Bilder darstellen. Um sich Rechenschaft über die möglichen Konflikte zwischen diesen drei Räumen abzulegen, muss man sich die Nöte des Kindes vergegenwärtigen, wenn es seine Träume zu erklären versucht. Es war im Bett, und doch hielt es sich gleichzeitig an imaginären Orten auf, während das Bild von diesen Orten in seinem Kopf abließ: eine Unterscheidung, die es erst nachträglich und oft mit einiger Unsicherheit und auf widersprüchliche Weise trifft. Es wäre zweifellos nützlich, die Beziehungen zwischen fiktivem und realem Raum beim Kind während der Filmvorführung einer näheren Untersuchung zu unterziehen und dabei insbesondere darauf zu achten, inwiefern der eine Raum den anderen vollständig ersetzen kann und inwiefern sie nebeneinander existieren, wobei das Kind mehr oder weniger oft in den einen oder in den anderen zurückfällt, was sich schon anhand seiner Reaktionen auf seine Umgebung während der Vorführung des Films ablesen ließe.

Durch die stetige Erneuerung und den Rhythmus der Bilder oder der Episoden ergreift der Film den Geist des Zuschauers und versetzt ihn aus dem realen Raum in den imaginären. Die Illusion schwächt sich ab, wenn der Rhythmus nicht stimmt, wenn die Erneuerung der Bilder in Monotonie und Unstimmigkeit ausläuft. Auch in diesem Bereich lassen sich Unterschiede zwischen Kindern und Erwachsenen feststellen. Die Spannweite der elementaren Synthesen zwischen aufeinander folgenden Bildern, die Kadenz der Sequenzen, die Kombination von Themen der Wahrnehmung, Beziehungen der Vorbereitung oder des Kontrastes zwischen Umschlagpunkten des Plots, die Dauer der Teile, die Dauer des Ganzen: alles muss notwendigerweise auf die Kapazitäten und die Schulung des Zuschauers abgestimmt werden, und es kann variieren, je nach dem, ob der Zuschauer ein Erwachsener oder ein Kind ist.

Wie der Raum weist auch die Dauer einen doppelten Aspekt auf, setzt sie sich doch aus der Dauer der Darbietung und der Dauer der dargestellten Ereignisse

zusammen. Ihre ungefähre Übereinstimmung war eine der formalen Anforderungen der klassischen Tragödie, ein Beweis dafür, dass zwischen den beiden Formen der Dauer damals noch eine enge Verbindung bestand, deren Unterbrechung einen schwer auszuhaltenden Eindruck der Unwahrscheinlichkeit hervorgerufen hätte. Die Zeit, die der gegenwärtigen Zeit äußerlich war, musste sich durch den Kunstgriff der Erzählung in diese eingliedern, wobei die Erzählung die Ereignisse aus der Vergangenheit, die zur Auflösung der Intrige notwendig waren, in die gegenwärtige Zeit einführte. Das Diktat der „Einheit der Zeit“ führte zu einer unwahrscheinlich wirkenden Anhäufung von Ereignissen und Begegnungen, sodass die Einheit der Zeit schließlich vom romantischen Drama gesprengt wurde, das die Zeiten nach Maßgabe der Abfolge der Ereignisse in der dargestellten Handlung auffächert. Mit seinen neuen Mitteln des Erzählens war das Kino in der Lage, die Zeitklammern der mündlichen Erzählung wieder aufzunehmen und diese gleichzeitig durch bildliche Erzählungen zu ersetzen, die genau denselben konkreten Aspekt von Realität und Leben haben wie das tatsächliche Ereignis. Zweifellos stellt das eine mögliche Quelle der Verwirrung dar, aber auch eine Möglichkeit, der linearen Abfolge der Zeit neue zeitliche Dimensionen hinzuzufügen. Die Zeit ist im Film selbst zu so etwas wie einer plastischen Materie geworden, lässt der Film es doch zu, verschiedene Epochen synchron darzustellen, und bietet er auch die Möglichkeit, in die Vergangenheit zurückzukehren. Daraus resultiert mitunter eine akrobatische Komplexität nebeneinander stehender Momente, die selbst Erwachsene aus dem Konzept bringen kann, wenn sie nicht geübt sind, und die Kinder höchstwahrscheinlich ganz überfordern muss.

Es bleibt aber der Beobachtung und dem empirischen Versuch vorbehalten zu zeigen, inwiefern diese simplen Vorwegnahmen begründet sind, zu denen wir hier gezwungen sind, weil die Filmologie noch in ihren Anfängen steckt. Sie werfen auf jeden Fall Probleme auf. Diese Probleme aufzuklären wird zweifellos auch dazu beitragen, unsere Kenntnis der Psychologie des Kindes zu vertiefen.

Aus dem Französischen von Vinzenz Hediger

Albert Michotte van den Berck

Der Realitätscharakter der filmischen Projektion¹

Es scheint festzustehen, dass die filmischen Darstellungen für eine Mehrheit der Zuschauer, und für den größten Teil der Dauer des Films, einen lebhaften Eindruck der *Realität* der Dinge und der Abenteuer vermitteln, die sie auf der Leinwand wahrnehmen, und dass dieser Eindruck denjenigen klar übertrifft, den andere plastische Künste zu verschaffen in der Lage sind.²

Das wirft ein sehr interessantes psychologisches Problem auf, ist es doch offenkundig so, dass wir (und mit uns sogar auch die Kinder) nicht auf die gleiche Weise auf die Ereignisse reagieren, denen wir im Kino beiwohnen, wie wenn wir im täglichen Leben Zeugen analoger Ereignisse werden. Ein Angriff oder ein Unfall zum Beispiel würden in der realen Existenz eine aktive Intervention auslösen, oder zur Flucht führen, oder Schreie provozieren: Dinge, die im Kinosaal nicht vorkommen. Tatsächlich gehen die Reaktionen der Zuschauer über das Stadium des Emotionalen kaum hinaus.³

Es gibt demnach Realität und Realität, und es scheint angezeigt, sich darüber zu verständigen, welchen Sinn man diesem Begriff beilegen will. Wir werden ihn nur in seinem psychologischen Kontext verwenden. Das heißt, dass der Gegenstand unserer Nachforschung nicht die Realität in ihrer ontologischen oder epistemologischen Bedeutung betrifft, welche in die Zuständigkeit der Philosophie fällt. Gemeint ist ebenso wenig der Begriff von Wirklichkeit, den die Naturwissenschaftler oft auf die physische Welt anwenden, um deren Realität den

1 [Anm.d.Hrsg.:] Ursprünglich publiziert unter dem Titel „Le caractère de «réalité» des projections cinématographiques“ in: *Revue internationale de filmologie*, 3/ 4 (1948), S. 249 61

2 Das gilt so natürlich nicht für den Zeichentrickfilm.

3 Wir werden uns hier nicht mit dem sehr interessanten Problem der Beziehungen zwischen Ästhetik und der scheinbaren Realität dessen auseinandersetzen, was der Film darstellt. In welchem Maß wäre es von einem ästhetischen Gesichtspunkt her wünschenswert, den Eindruck scheinbarer Realität zu verstärken, und wäre es nicht im Gegenteil vorzuziehen, in der Irrealität zu verharren? Muss die Antwort auf diese Frage nicht von Fall zu Fall gegeben werden, und nach Maßgabe des Themas des Films? Diese Fragen betreffen das allgemeine Problem des Realismus in der Kunst, und wir brauchen uns auf diesen Seiten nicht darum zu kümmern.

bloßen „Erscheinungen“ (Farben, Formen, Bewegungen) gegenüberzustellen, mit denen sich die Psychologie der Wahrnehmung befasst.

Man darf aber auch nicht außer Acht lassen, dass die Gehalte unserer Erfahrung immer in unserem Denken erarbeitet werden und Teil dieses Denkens sind; dass der Mensch nicht nur ein Wesen ist, das spürt, sondern auch eines mit Anlagen zum Physiker und zum Metaphysiker; und dass dies Auswirkungen auf sein Verhalten hat, die der Psychologe nicht vernachlässigen kann.

Aus diesem Grund sehen wir uns hier auch von allem Anfang an gezwungen, auf den Unterschied hinzuweisen, den es zu machen gilt zwischen der psychologischen Tatsache des *Glaubens* an die Realität eines Objekts oder Ereignisses, und dem *intuitiven Charakter* von Realität, den Objekt und Ereignis aufweisen können. Es gibt zwischen den beiden sicherlich eine allgemeine Übereinstimmung, aber die Erfahrung lehrt uns, sie voneinander abzulösen, in dem sie uns verdeutlicht, dass sie bisweilen miteinander in Konflikt geraten können. Das Kino liefert hierfür ein typisches Beispiel. Tatsächlich ist offensichtlich, dass es auf der Leinwand *Bewegung gibt*, und Max Wertheimer⁴ hat vor einiger Zeit gezeigt, dass es unmöglich ist, die tatsächliche Ortsveränderung eines Objektes, eines leuchtenden Punkts zum Beispiel, von der Bewegung zu unterscheiden, die man in der stroboskopischen Erfahrung wahrnimmt, wie sie dem Kino zugrunde liegt.⁵

4 [Anm.d.Übers.:] *Experimentelle Studien über das Sehen von Bewegung*, 1912.

5 Das stroboskopische Phänomen lässt sich in seiner einfachsten Form erzeugen, in dem man zwei Lichtpunkte, die einen gewissen Abstand zu einander aufweisen, nacheinander auf eine Leinwand projiziert. Wenn die Periodizität langsam ist, entspricht die Wahrnehmung der objektiven Situation, und man sieht, wie der erste Punkt das eine um das andere Mal an einem bestimmten Ort erscheint und wieder verschwindet, und dann der zweite Punkt an einem anderen Ort, und so weiter. Wenn aber die Kadenz an Schnelligkeit zunimmt, gibt es einen Moment, an dem man nur mehr einen Punkt sieht, der eine Wechselbewegung zwischen den beiden genannten Orten vollzieht. Es ist hier vielleicht nützlich festzuhalten, dass dieser Eindruck der Bewegung, entgegen einer Meinung, die im breiten Publikum immer noch sehr verbreitet ist, nicht aus dem Verharren des Bildeindrucks auf der Retina entsteht. Der Beitrag der Retina besteht hauptsächlich darin, das Flackern der Bilder zu vermeiden. Was die Bewegung betrifft, so muss man diese als eine *Form der Wahrnehmung* betrachten, die sich spontan einstellt, wenn gewisse Verbindungen sinnlicher Erregungen zustande kommen, und die gemäß einer These von Wertheimer eine Art von Kurzschluss zwischen den verschiedenen erregten Zonen des Nervensystems darstellt. Wenn die Periodizität schnell genug wird, so dass der zweite Punkt erscheint, bevor das Bild des ersten verschwindet, sieht man im Übrigen gleichzeitig beide, und die Bewegung löst sich auf. Weit davon entfernt, wesentlich für die Bewegung zu sein, muss das Verharren vielmehr die Bewegung zerstören, wenn es hinreichend akzentuiert ist und eine Verunklärung hervorruft, die aus dem Übereinanderliegen der Bilder entsteht.

Die wahrgenommene Bewegung ist „real“ und gleichwohl wissen wir, dass auf der Leinwand nichts weiter stattfindet als eine rasche Abfolge unbeweglicher Bilder. Es entsteht demnach ein Widerspruch zwischen der scheinbaren Realität und dem Wissen, das wir uns über die Technik der filmischen Projektion angeeignet haben, zwischen der scheinbaren Realität und dem, was wir naitiver Weise für den Bereich „der Dinge an sich“ halten. Diese Art von Konflikt, der im Leben sehr häufig ist, löst man durch die Einführung des Begriffs der Illusion, der bloßen Erscheinung, der genau die Trennung zwischen dem festschreibt, von dem wir glauben oder wissen, dass es die Realität „an sich“ ist, und dem, was uns real zu sein „scheint“; und man kann nicht genügend auf der Tatsache beharren, dass die scheinbare Realität (diejenige der Bewegung im Kino) durch das Wissen, „dass es sich nur um eine Illusion handelt“, nicht im geringsten beeinträchtigt oder modifiziert wird.

Die Unterscheidung ist für den Psychologen von Belang, weil dort, wo sie zum Tragen kommt, unser Handeln in der Regel eher von der Realität bestimmt ist, an die wir glauben, als von der, die sich intuitiv erschließt. Der Fall des Kinos ist auch in dieser Beziehung charakteristisch, weil unsere generelle Haltung gegenüber dem Film die einer Überzeugung der Irrealität ist, trotz der scheinbaren Realität der gezeigten Ereignisse. Daraus erklärt sich zum Teil vielleicht der Unterschied im Verhalten, der eben erwähnt wurde. Aber es wäre irrig, anzunehmen, dass die Frage damit erledigt ist. Ganz im Gegenteil: Die psychologischen Beziehungen zwischen dem *Glauben an* und dem *Eindruck von* Realität schaffen für das Kino, wie übrigens auch für das Theater, äußerst heikle Probleme, von denen wir nur sehr wenig wissen. Man kann beispielsweise weder daran zweifeln, dass die Haltung des Glaubens an die Nicht-Realität der wahrgenommenen Objekte, so dauerhaft sie ihrer Möglichkeit nach ist, nicht die ganze Zeit zum Tragen kommt, noch daran, dass sie gelegentlich vom Eindruck des Realen gänzlich verdrängt wird. Selbst im gewöhnlichen Kino ist es unzweifelhaft so, dass sich die scheinbare Realität in gewissen Momenten absolut geltend macht. Ohne jeden Zweifel gibt es im Verlauf einer Vorführung zahlreiche Oszillationen zwischen diesen Polen, und man sollte herausfinden, was sie bestimmt.

Die Unterscheidung, die uns hier beschäftigt, kommt auch bei der Frage nach der darstellenden Funktion der filmischen Bilder zum Tragen. Nehmen wir einmal an, dass diese uns den Eindruck vermitteln, dass wir reale Menschen aus Fleisch und Blut sehen, so ist es doch nichts desto weniger so, dass diese Personen oft nur den Wert eines Substituts haben und einfach andere Personen darstellen, historische Personen beispielsweise, wie Cäsar oder Napoléon. Damit stehen wir wieder vor dem selben Problem, denn der Darstellende, so sehr er

uns real erscheint, ist mit dem Dargestellten nicht zu verwechseln, das ja seinerseits *wirklich die reale Sache* ist, an welche sich das Nachdenken und die Besorgnis des Zuschauers festmachen! Und man muss sich alsbald fragen, inwiefern sich diese neue Unterscheidung, die uns die Logik aufdrängt, während der Projektion des Films psychologisch kundtut (wie auch während einer Theateraufführung). Lässt man die Kenntnis der Doppelheit der handelnden Personen auf sich beruhen, und kommt es, zumindest in gewissen Momenten, zu einer kompletten Vereinigung zwischen den beiden Gegenständen, zu einer vollständigen Identifikation von „Symbol“ und „Symbolisiertem“, so dass man sich nur noch mit einer einzigen Realität konfrontiert sieht? Es wäre vorschnell, hierzu irgendeine Aussage zu treffen, und man muss es der empirischen Forschung überlassen, eine passende Antwort auf diese Frage zu geben.

Schließlich gilt es festzuhalten, dass der Ausdruck „irreal“ in der Umgangssprache ziemlich oft verwendet wird, um mehr oder weniger „merkwürdige“ Eindrücke zu bezeichnen. Sagt man nicht beispielsweise von einer Landschaft, dass sie etwas „Irreales“ hat, wenn sie sich in ihren Farben oder ihrer Komposition grundlegend von denen unterscheidet, die wir für gewöhnlich sehen? Der Begriff des Irrealen vermischt sich in diesem Fall mit einem Begriff von dem, was nicht unserer bisherigen Erfahrung entspricht, und er vermittelt das Gefühl des Neuen, des Unerwarteten, des Erstaunlichen, während der Ausdruck „real“ in diesem Kontext dem gegenteiligen Gefühl des bereits Bekannten, des Vertrauten entsprechen würde.

Ein solcher Wortgebrauch ist in einem strengen Sinn sicherlich missbräuchlich, aber er fördert einen Aspekt des Problems zu Tage, der aus psychologischer Sicht von größtem Interesse ist, können doch solche subjektiven Reaktionen dazu führen, dass eine Atmosphäre des Gekünstelten und Künstlichen entsteht, von der wir im Folgenden sehen werden, dass sie in dem, was man als „kinematografische Situation“ bezeichnet, eine wesentliche Rolle spielt.

All das gibt eine Vorstellung von der immensen Komplexität der Probleme, mit denen sich der Psychologe konfrontiert sieht, wenn er sich an die Untersuchung der „Realität im Kino“ heranwagt, und es wird klar, dass es notwendig sein wird, die gegenwärtige Untersuchung auf einen spezifischen Aspekt der Frage zu beschränken. Entsprechend werden wir uns darauf konzentrieren, zu untersuchen, inwiefern es uns die bekannten Gesetze der Wahrnehmung erlauben, das Vorhandensein eines *Realitätseindrucks* zu erklären, und worin dieser Eindruck sich von demjenigen unterscheidet, den wir von den realen Objekten und Ereignissen erhalten. Zu diesem Zweck wollen wir, wenn auch leider in nur sehr kursorischer Weise, kurz die wichtigsten Aspekte Revue passieren lassen, unter denen man vom Standpunkt der Wahrnehmungspsychologie aus die Filmbilder behandeln kann.

In diesem Zusammenhang muss man auch noch einmal unterstreichen – obwohl es eigentlich alle schon wissen –, dass unser einziger visueller Kontakt mit den äußeren Gegenständen sich durch Lichtstrahlen ergibt, die diese Gegenstände in unsere Augen senden. Entsprechend müssen die allfälligen Unterschiede zwischen der Wahrnehmung des Films und derjenigen realer Szenen letztlich danach bestimmt werden, wie sich diese Lichtstrahlen zusammensetzen. Das betrifft sowohl die Überlagerung von Lichtstrahlen, aus der sich Farbeindrücke ergeben, als auch ihre Verteilung in Raum und Zeit, nach der sich Formen und Bewegungen bestimmen.

Eine merkliche Abweichung im Erregungssystem tritt gleich zu Beginn der Projektion des Films ein, ebenso wie am Ende und am Anfang jeder Einstellung. Die Wechsel des Dekors, die sich im täglichen Leben ergeben, folgen in der Regel dem Spiel eines recht merkwürdigen psychologischen Mechanismus, den unter dem Namen des „Écran“- oder Schirm-Effekts eingehend untersucht wurde (was wohlverstanden nichts mit dem „écran“, der Leinwand der filmischen Projektion zu tun hat). Die Dekorwechsel kommen entweder durch das Wegschaffen eines visuellen Hindernisses zustande, eines Vorhangs oder einer Tür, oder durch dessen Umgehung, etwa wenn wir ein Zimmer verlassen oder eine andere Person eintritt, oder noch einfacher durch einen Richtungswechsel unseres Blicks oder durch das Öffnen unserer Augenlider beim Erwachen. In allen diesen Fällen kommt es zu einer Ortsänderung des Schirms (Vorhang, Tür, Augenlider), des ursprünglich verborgenen Objekts oder beider in Bezug aufeinander. Daraus resultiert eine Verschiebung der gemeinsamen Demarkationslinie, die ihre Abbilder auf der Retina voneinander trennt, und das Bild des neu entdeckten Objekts vergrößert sich schrittweise durch die Beifügung neuer Streifen. Davon ausgehend, könnte man erwarten, dass wir den Eindruck haben, das Objekt beginne in dem Moment zu existieren, in dem es sichtbar wird, dass es danach durch einen Prozess der kontinuierlichen Erschaffung größer wird, und dass es sich umgekehrt schrittweise aus der Existenz zurückzieht, wenn es wieder bedeckt wird. Dies ist offenkundig nicht der Fall. Die Objekte erscheinen uns als dauerhaft, sie gehen ihrer Erscheinung voraus und überleben ihr Verschwinden, und das Spiel des Schirms führt lediglich dazu, sie sichtbar oder unsichtbar zu machen. Die Fälle von scheinbarer Entstehung im Bereich des Sichtbaren, wie etwa derjenige des Hervorschießens der Flamme eines Zündholzes, oder der Bildung von Bläschen auf der Oberfläche kochenden Wassers, sind ausgesprochen selten.

Der Schirmeffekt ist nicht wesentlich geknüpft an Lerneffekte aus Erfahrung, wie man lange glaubte. Vielmehr scheint er sich im Prinzip durch die Tatsache zu erklären, dass die gemeinsame Grenze des Schirms und des Objekts in phä-

nomenaler Hinsicht nur zum Schirm gehört, und zwar aufgrund der Gesetze, nach denen sich die spontane Organisation des Wahrnehmungsfeldes regelt. Aus diesen folgt, dass das teilweise bedeckte Objekt auf der Ebene des Schirms keine eigene Grenze hat, dass es also nicht „abgeschlossen“ oder „abgeschnitten“ in dieser Richtung erscheint, und dass es den Eindruck erweckt, sich hinter dem Schirm weiter zu erstrecken, wie es damals Rubin mit seiner berühmten Studie⁶ über Gestalt und Hintergrund gezeigt hat. Das kommt auf dasselbe hinaus wie beispielsweise die Feststellung, dass der Rand des Vorhangs uns als Grenze des Vorhangs selbst erscheint, und dass die Landschaft, die wir durch das Fenster sehen, sich über den Teilbereich hinaus fortsetzt, den wir derzeit sehen. Der Schirmeffekt garantiert so die Kontinuität des Vorhandenseins der Dinge, ihre phänomenale Dauerhaftigkeit, und die erworbene Erfahrung bestätigt nur diese ursprüngliche Gegebenheit.

Im Kino verhält es sich ganz anders, zumindest, was die Gesamtheit des Bildes betrifft. Das Bild erscheint und verschwindet gleichzeitig in seiner Ganzheit und wird nicht nur „abgedeckt“. Der Prozess, der in der Ablendung und in der Überblendung zum Tragen kommt, besteht in Wirklichkeit nicht aus einer schrittweisen Projektion der verschiedenen Teile der Einstellung, sondern einzig und allein in einer Anhebung oder Verringerung der Lichtintensität des gesamten Bildes, in einer phänomenalen „Erschaffung“ oder „Vernichtung“, die, wie man sieht, eine eigentliche Anomalie im Vergleich zu den normalen Bedingungen der Wahrnehmung darstellt. Dazu kommt noch die Unwahrscheinlichkeit des brusken, mehr oder weniger plötzlichen Übergangs von einem Schauplatz zu einem vollkommen anderen, von einem Innenraum hinaus auf die Straße oder in die Landschaft, zum Beispiel, und das ohne Ortsveränderung des Zuschauers.

Der Schirmeffekt zeigt sich nicht nur in dem Fall, in dem ein Objekt durch ein anderes verdeckt ist, sondern auch an den äußersten Grenzen unseres Gesichtsfelds. So unscharf diese auch sein mögen, sie „gehören“ nie zu den wahrgenommenen Objekten, so dass wir noch einmal den Eindruck haben, dass sich der Raum über das hinaus erstreckt, was wir tatsächlich sehen. Im Kino stellt sich die Situation erneut ganz anders dar. Nicht nur deckt das Bild nur einen sehr eingeschränkten Teil des Gesichtsfelds ab, es kommt zudem auch oft vor, dass es kleinere Dimensionen aufweist als die Kinoleinwand selbst. Unter diesen Bedingungen „gehört“ der Umriss des Bildes normalerweise zum Bild hinzu, und folglich muss der Ausschnitt des Raumes, den der Umriss einschließt, abgeschlossen und strikt begrenzt erscheinen, wie der Raumausschnitt auf einer

6 [Anm.d.Übers.:] *Visuell wahrgenommene Figuren*, 1921 (dän. Original 1915).

Fotografie, die auf einen Karton aufgeklebt wurde. Wobei es sich um eine weitere Merkwürdigkeit der Filmwahrnehmung handelt.

Es wäre allerdings nicht schwierig, diese Unannehmlichkeit zu umgehen, in dem man das Bild mit einer Rahmung umgibt, die dem Eindruck einer weiterführenden Ausdehnung der projizierten Einstellung Vorschub leistet. Man kann ein analoges Ergebnis durch den Gebrauch von Passepartouts für Fotos erzielen, und wenn man sich eine Vorstellung von der Wichtigkeit dieses Verfahrens verschaffen will, genügt es, ein Bild aus seinem Rahmen zu entfernen, um die desaströse Wirkung festzustellen, die sich einstellt, sobald die Grenzen des Bildes selbst zum Vorschein kommen. Man könnte sich vorstellen, dass eine Folge davon sein müsste, dass der Zuschauer den Eindruck bekommt, die Szene durch ein Fenster oder eine Öffnung in der Wand des Saales zu sehen. Das ist aber nicht der Fall, weil das die Einrichtung einer stärkeren Abtrennung als der tatsächlich vorhandenen zwischen der Ebene der Leinwand und dem dreidimensionalen Raum voraussetzen würde, den man im Bild wahrnimmt. Die Einstellung müsste vor allem dergestalt aufgebaut sein, dass der Raum konstant so erschiene, als wäre er in seiner ganzen Tiefe hinter der Leinwand vorhanden, was in aller Regel, zumindest unserer Meinung nach, nicht eintritt.

Gehen wir nun zur Untersuchung des Bildes als solchem über, und fragen wir uns zunächst, was wie „sinnliche Materie“ ausmacht, aus der die wahrgenommenen Gegenstände bestehen. Ein kurzer Moment des Nachdenkens genügt, um einer recht eigentümlichen Tatsache gewahr zu werden. Es versteht sich von selbst, dass man auf die Leinwand nur *Lichtflecken* projiziert, wobei die dunklen Stellen von einem physikalischen Gesichtspunkt aus als eine Art Negativ zu betrachten sind, das den Regionen des Gegenstands entspricht, welche die Retina nicht erregen. Nun stellt sich aber im Bereich der Wahrnehmung genau das Gegenteil ein. Die Dinge, die wir auf der Leinwand sehen, bestehen tatsächlich zum größten Teil aus den dunklen Teilen des Bildes, aus den Schatten, und je dichter diese sind, desto fester erscheinen die Gegenstände! Die großen Flächen einförmigen Lichts entsprechen im Gegensatz dazu generell dem luftartigen, unbeständigen „Hintergrund“, vor allem dem Himmel, von dem sich die Gegenstände abheben.

Die Schatten selbst haben demnach nicht den phänomenalen Aspekt, der sie als solche charakterisiert, nämlich „Flächenfarben“⁷ auf einer tragenden Oberfläche zu sein, der sie selbst fremd oder äußerlich bleiben. Vielmehr erscheint es uns so, als wären sie die Eigenfarbe der Objekte, oder Oberflächenfarben. Das

7 [Anm. d. Übers.:] Die Begriffe „Flächenfarbe“ und „Oberflächenfarbe“ werden im Original in Klammern in Deutsch angegeben.

verdankt sich der Wirkung zahlreicher Faktoren der Organisation des Wahrnehmungsfeldes und in erster Linie der Tatsache, deren Wichtigkeit man in Versuchen erkannt hat, dass die Umrisslinien klar konturiert sind, anstatt sich in Form einer Zone des Halbschattens mit gradueller Aufhellung gegen außen darzustellen. Des weiteren kommt hier die Eingliederung der dunklen Partien in klar bestimmten Formen zum Tragen, und insbesondere die Tatsache, dass sie *körperliche* Objekte konstituieren.

Man darf aber nicht vergessen, dass sich die Schatten mit den Lichtern verbinden, und dass sie mit diesen zusammenwirken, um die „Substanz“ der Dinge zu bilden. Allerdings fügen die Lichter oft ein weiteres Element der Beunruhigung in die filmische Projektion ein. Man stellt dies bisweilen in besonders frappierender Weise an den Lichtreflexen von Seiden- oder Veloursstoffen fest, sowie auch am Aussehen der Gesichter, die dadurch ihre ganze „Natürlichkeit“ verlieren.

Im Übrigen fördert der Mangel an Farbeindrücken in Schwarz-Weiß-Filmen die Entstehung eines Gefühls der Künstlichkeit, obwohl er nicht besonders störend ist, zum einen, weil wir uns daran gewöhnt haben und zum anderen, weil die Farben nur bedingt zur formalen und plastischen Organisation des Blickfeldes beitragen. Leider muss man sagen, dass die Einführung der Farben so, wie sie im Moment vollzogen wird, diese Situation nur teilweise verbessert. Tatsächlich besteht oft ein erheblicher Unterschied zwischen den Flecken, die man auf der Leinwand wahrnimmt (die ihrerseits oft auch „leuchtend“ sind) und den „echten“ Farben, die wir im täglichen Leben sehen.

Nachdem wir so viel zur „Materie“ der Bilder gesagt haben, können wir uns nun der Betrachtung der Formen und der Größen der Objekte zuwenden, die sie darstellen, eine äußerst interessante Frage, weil die Bewegung in diesem Bereich eine grundlegende Rolle spielt. Die Wahrnehmung der Formen und der Größen wird, wie man weiß, von der Tatsache dominiert, dass ein Objekt in sehr hohem Maß seine äußerlich erkennbare Form und Größe behält, wenn wir es von verschiedenen Gesichtspunkten aus und in unterschiedlichem Abstand betrachten (die Wahrnehmung gehorcht dabei den Gesetzen der „Konstanz“).⁸ Wenn wir uns einem Gegenstand annähern oder uns von ihm entfernen, dann

8 Halten wir zur Erinnerung fest, dass die Konstanz im Fall von perspektivischen *Bildern* sehr viel weniger ausgeprägt ist. Je größer zum Beispiel der Abstand des Beobachters zum korrekten Blickpunkt ist, desto erheblicher ist in der Regel die scheinbare Tiefe des dargestellten Raumes. Dieses Phänomen wird besonders deutlich, wenn wir in unterschiedlicher Distanz Fotos anschauen, die mit einer Mittelformat Kamera (6 mal 9) oder einer Kleinbildkamera aufgenommen wurden. Es zeigt sich dabei, dass die dritte Dimension für Zuschauer im hinteren Teil des Saales stark übertrieben erscheint. Daher die oft absurde Wirkung von Innenräumen, Sälen und Sälen im Kino, die aussehen, als hätten sie die Größe von Kathedralen.

sehen wir ihn nicht größer oder kleiner werden, wie er das scheinbar tun müsste, wenn unsere Eindrücke ausschließlich durch die Größe der Abbilder auf der Retina bestimmt wären. Das liegt daran, dass die scheinbare Distanz sich hier geltend macht und die Beibehaltung der Dimensionen des Dings sicherstellt. Wenn dies aber zutrifft, dann versteht es sich von selbst, dass jede Einschränkung in der Wahrnehmung der Distanzen oder der Veränderung der Distanzen sich in einem Verlust der Konstanz niederschlägt, was im Kino oft der Fall ist. Die Wahrnehmung der dritten Dimension im Kino erscheint in der Tat oft ziemlich mangelhaft, und es ergibt sich daraus in vielen Fällen, namentlich im Fall der Kamerafahrt, dass wir nicht einfach nur sehen, wie sich die Objekte uns annähern oder sich von uns entfernen, sondern wie sie sich ausdehnen oder zusammenziehen, und das in Größenverhältnissen, die mitunter äußerst unangenehm sind. Die Einführung des 3D-Kinos dürfte in dieser Hinsicht zweifelsohne für eine merkbare Verbesserung sorgen. Im Fall der Kamerafahrt und des Panoramaschwenks lässt sich oft eine andere Anomalie beobachten, die nicht weniger frappierend ist, und die darin besteht, dass Dinge, die von Natur aus unbeweglich sein sollten, wie Häuser, Kleider, Bäume oder die Möbel eines Zimmers, sich für uns zu bewegen scheinen. Diese Art von Illusion, die man bisweilen auch im täglichen Leben feststellt, wirft schwierige und sehr komplexe Probleme auf, aber es scheint, dass sie vor allem von einer Anpassung des normalen räumlichen Bezugssystems herrührt, zu der auch noch die Wirkung bestimmter Erfahrungsfaktoren hinzu kommt.

Im Allgemeinen bezieht sich ein Objekt (unser Körper eingeschlossen), das von einem anderen umgeben ist, auf dieses Umgebende, und wenn sich eine Veränderung ihrer jeweiligen Positionen vollzieht, so erscheint es, als ob sich das umgebene Objekt in Bewegung versetzt, selbst dann, wenn es unbeweglich ist oder der Einstellungsrahmen sich bewegt, so lange jedenfalls, wie nicht andere Faktoren in Spiel kommen, die eine andere perzeptuelle Struktur geltend machen.

Wenn wir unseren Standort wechseln, und wenn die Bilder, die in unseren Augen von den uns umgebenden Objekten wie Möbeln, Bäumen etc. gebildet werden, Verformungen und Verschiebungen auf unserer Retina erfahren, dann bleiben diese Objekte dennoch dem Anschein nach unbeweglich und wir haben den Eindruck, selbst in Bewegung zu sein, was übrigens in diesem Fall der Realität entspricht. Gewisse Experimente zeigen allerdings, dass sich dieselbe Wirkung einstellt, wenn man den Körper des Betrachters arretiert und die Gesamtheit des Behältnisses, in dem er sich befindet (die Ausstattung eines Zimmers, zum Beispiel), um ihn kreisen lässt. Die Mauern und die Möbel scheinen dann unbeweglich, während die Versuchsperson den Eindruck hat, selbst eine Rotationsbewe-

gung zu vollziehen. Noch einmal also stellt sich eine scheinbare Unbeweglichkeit der Rahmung und eine scheinbare Bewegung des Bezugsobjektes ein.

Nimmt man dies als gegeben an, so scheint es wahrscheinlich, dass es sich gleich verhalten würde, wenn die filmische Projektion das ganze Gesichtsfeld eines Betrachters ausfüllte.⁹ Tatsächlich ist das aber nicht der Fall. Das Filmbild besetzt nur einen geringen Teil des Gesichtsfelds, und der Raum, den es darstellt, bildet nicht den Bezugsrahmen der Zuschauer. Vielmehr stellt sich unter diesen Bedingungen eine richtig gehende *Abtrennung der Räume* ein. In dem einen „leben“ und bewegen sich die Schauspieler, in dem anderen befinden sich die Zuschauer. Es handelt sich um eine Abtrennung, die zu derjenigen analog ist, die sich auch im Theater zwischen Bühne und Saal ergibt, aber zweifellos ist sie in der Regel im Kino tiefer. Im Grunde handelt es sich um die Gegenüberstellung von zwei unterschiedlichen Welten, und auch das resultiert aus dem System der visuellen Erregungen. Es wäre gleichwohl wagemutig zu behaupten, dass in gewissen extremen Fällen der Konzentration aufs Bild der Zuschauer im Saal nicht auch in der Welt auf der Leinwand aufgehen kann; allerdings würde dies wohl schon ans Pathologische grenzen.

Im Übrigen erwecken die Positionswechsel der Objekte bezüglich der räumlichen Begrenzung des Filmbildes aus den gleichen Gründen der strukturellen Organisation des Blickfeldes üblicherweise den Eindruck, von dem oben die Rede war, nämlich den einer „widernatürlichen“ Bewegung mancher dieser Objekte.

Alle Aspekte des filmischen Bildes, die wir bislang untersucht haben, tragen offenkundig wenig zu dem Eindruck von Realität bei, von dem am Anfang dieses Textes die Rede war. Vielmehr dürften sie dazu ermuntern, den ungewohnten Charakter der dargestellten Gegenstände zusätzlich zu unterstreichen. Ob es sich nun um die Art und Weise ihres Erscheinens und Verschwindens handelt, um die Begrenzung des Feldes, das sie besetzen, um ihre Farbe, um die Ausdehnungen und Kontraktionen, die sich in den dargestellten Gegenständen vollziehen, oder um die scheinbare Bewegung von Objekten, die von Natur aus unbeweglich sind: Allenthalben sind wir auf Anomalien, Merkwürdigkeiten und Widersprüche zu all dem gestoßen, was uns unsere alltägliche Erfahrung lehrt. Wenn man sich damit zufrieden gäbe, wäre man demnach versucht, das

9 Es wäre unvorsichtig, sich in diesem Zusammenhang allzu kategorisch zu äußern, kann man doch im Voraus nicht wissen, in welchem Ausmaß der Einfluss der erworbenen Erfahrung und der Artefaktcharakter des Films nicht auch der Wirkung anderer Faktoren freien Lauf lassen. Ein Versuch zur Abklärung dieser Fragen könnte, wie es scheint, ohne große Schwierigkeiten unternommen werden.

Kino für die gekünsteltste und künstlichste aller Kunstformen zu halten, und zu behaupten, dass der Film unendlich viel weniger realistisch ist als eine einfache Fotografie oder selbst eine Strichzeichnung!

Es handelt sich dabei, wie uns scheint, in theoretischer Perspektive um einen sehr wichtigen Punkt, wie wir im Folgenden noch sehen werden, und deshalb haben wir ihn auch mit solcher Hartnäckigkeit herausgestrichen. Nun ist aber der Moment gekommen, andere Eigenheiten des filmischen Bildes in den Blick zu nehmen, deren Untersuchung zeigen wird, dass der Titel dieses Textes nicht der bloßen Lust am Paradoxen entspringt!

Die filmische Projektion zeigt uns für gewöhnlich *perspektivische* Bilder, und es ist notwendig, sich zu allererst über die besonderen Eigenschaften der Wahrnehmung solcher Bilder klar zu werden, wenn man sie in fester Projektion sieht, oder in der Form von Bildern oder Zeichnungen.

Der Wahrnehmungstyp, den diese Bilder hervorrufen, ist wirklich außergewöhnlich. Tatsächlich lässt er das Beinahe-Wunder geschehen, dass sich der Eindruck eines Volumens mit dem einer Fläche verbindet. Denn es ist nicht zu bestreiten, dass wir das Volumen in diesen Bildern *sehen*. Die Dimension der Tiefe und die der Höhe und der Breite sind perfekt kommensurabel, wie es auch die Tiefe, die in einer Zeichnung erscheint, mit derjenigen eines körperlichen Objektes ist. Es ist nicht schwer, zwischen diesen Dimensionen Gleichungen herzustellen, und neuere Untersuchungen zeigen, dass die Gleichsetzung der variablen Raumtiefe eines körperlichen Objekts mit derjenigen eines Modells in der Praxis mit der gleichen Genauigkeit geschieht, ob das Modell nun aus einer perspektivischen Zeichnung oder einem anderen realen Objekt mit der gleichen Form besteht. Daraus folgt, dass das Merkmal, nach der sich Anpassungen ausrichten, in beiden Fällen dasselbe ist, und dass demnach der Charakter der Dreidimensionalität als solcher den perspektivischen Zeichnungen in gleicher Weise eigen sein muss wie den „Dingen“, die sie darstellen.

Nichtsdestotrotz liegt eine ganze Welt des Unterschieds zwischen ihrem jeweiligen Aussehen und der Art des Verhaltens, das sie auslösen können. Hier kommt demnach eine zweite Variable ins Spiel, die unserer Meinung nichts anderes ist als der *Grad der Realität*. Das Volumen der körperlichen Objekte erscheint uns als „real“, während jenes, das die Zeichnungen darstellen, „irreal“ erscheint.¹⁰

10 Für eine detaillierte Schilderung dieser Zusammenhänge vgl. A. Michotte, *L'enigme psychologique de la perspective dans le dessin linéaire*. Bulletin de la Classe des Lettres et des Sciences Morales et Politiques de l'Académie Royale de Belgique, 1948. – Wir erlauben uns, diese Arbeit hier zu zitieren, weil sie die vorliegende Untersuchung in vielen Punkten ergänzt, und weil man dort auch die wichtigsten bibliographischen Angaben zum Thema findet.

Versuche zeigen, dass diese *Abwesenheit des Volumens im Fall der Zeichnung sich der Wirkung von Faktoren der Organisation des Wahrnehmungsfelds verdankt, die dazu tendieren, die Figur auf einer Fläche festzuschreiben*. Gelingt es, durch welches Verfahren auch immer, die Züge, die das Objekt ausmachen, von der Fläche abzutrennen, die ihm als Unterlage dient, so nimmt das Volumen sogleich einen offenkundigen und manchmal auch überraschenden Realitätscharakter an. Man kann dieses Resultat im Rückgriff auf verschiedene Methoden erzielen, von denen eine, die unserer Meinung nach besonders interessant ist, darin besteht, die Züge, die das Objekt ausmachen, in Beziehung aufeinander zu bewegen. Der Gegensatz zwischen der Bewegung der Figur und der Unbeweglichkeit der Unterlage wirkt als auslösendes Moment der Abtrennung und befreit das Objekt von der Fläche, von der es Bestandteil war. Es „substanzialisiert“ sich in gewisser Weise und entwickelt ein eigenständiges Vorhandensein: Es wird zum „körperlichen Ding.“

Ein einfacher Versuch, dessen Ursprünge schon weit zurückliegen (man findet ihn in den alten Arbeiten von Recklingshausens aus dem Jahr 1859 beschrieben), erlaubt den entsprechenden Nachweis. Man projiziert auf eine Leinwand den Schatten eines festen Volumens, eines Quaders oder eines Würfels zum Beispiel, gebaut aus Metallstäben. Aus geringer Distanz betrachtet, vermittelt dieser Schatten den Eindruck einer einfachen perspektivischen Zeichnung, die auf die Leinwand aufgetragen ist. Es reicht aber, den Gegenstand einer Rotationsbewegung auszusetzen, damit dieser „real“ wird, bis zu dem Punkt, an dem es unter bestimmten Beobachtungsbedingungen schwierig erscheint, den bewegten Schatten vom Metallobjekt selbst zu unterscheiden.

Dieses Experiment ist von großer Bedeutung, setzt es doch genau das um, was im Kino passiert, wo der Gang der handelnden Personen, ihre Gesten, die Anpassungen des Ausdrucks ihrer Gesichter, und selbst die einfache Vermittlung unbelebter Gegenstände, offensichtlich zu einem vergleichbaren Resultat führen müssen, nur mit noch mehr Wirksamkeit, und zwar aufgrund der Komplexität der Bilder, des komplexen Spiels der Lichter und Schatten, und vielleicht auch in einem gewissen Maß aufgrund des Einflusses vorgängiger Erfahrungen. Wiederum handelt es sich um ein bemerkenswertes Phänomen, dass sich einerseits, wie man sieht, der besonderen Struktur der perspektivischen Bilder verdankt, und andererseits den Gesetzen der Organisation des Wahrnehmungsfeldes, die sicherstellen, dass sich das Objekt in der Wahrnehmung vom Hintergrund abtrennt. Ein identischer Effekt kann übrigens im Fall von unbeweglichen Objekten aufgrund des Einwirkens der Bewegungsparallaxe erzielt werden, wenn man die Kamera während der Aufnahme verschiebt. Fügen wir noch an, dass man leicht feststellen kann, wie genau das eben Festgestellte

zutrifft, wenn man den Film im Verlauf seiner Vorführung abrupt anhält. Man sieht dann, wie das Relief sofort abflacht, seine Realität verliert und dem irrealen Volumen eines einfachen, flachen perspektivischen Bildes Platz macht.

Einen weiteren wichtiger Faktor des Wirklichkeitseindrucks stellt die Bewegung als solche dar. Wenn das Volumen eines Gegenstandes im Bild tatsächlich seinen Realitätsaspekt verlieren kann, so gilt dasselbe nicht für die phänomenale Bewegung. Dieser *eignet immer ein Realitätscharakter*, ganz gleich, ob es sich um die Ortsveränderung körperlicher Gegenstände handelt oder um Elemente eines Bildes oder einer Zeichnung, wie wir im Zusammenhang mit dem Versuch von Wertheimer ausführten. Dieselbe Eigenheit bestätigt sich im Fall der „Handlungen“ und aller funktionalen Beziehungen im Allgemeinen. Wenn man diese unter dem Gesichtspunkt der Bedingungen ihrer Wahrnehmung betrachtet, lösen sie sich offenkundiger Weise in mehr oder weniger komplexe Verbindungen von Bewegungen auf. Aber diese Erregungskomplexe rufen, wie wir in den letzten Jahren verschiedentlich zeigen konnten¹¹, spezifische und charakteristische Eindrücke hervor, wie die der mechanischen Ursächlichkeit unter ihren verschiedenen Gesichtspunkten: Werfen, stoßen, schießen, aufheben. Andere Bewegungssysteme vermitteln einen Eindruck von Schock, von Annäherung, Absonderung, Flucht, Verfolgung, und vielleicht sogar von aktivem Suchen. All diese dynamischen Eindrücke erscheinen als real, ganz egal, welchen Kunstgriff man verwendet, um sie zu erzeugen. Es ist auch nicht ausgeschlossen, dass ihre inhärente Realität, wie die der Bewegung selbst, in einem beträchtlichen Maß dazu beiträgt, den Realitätscharakter der „Dinge“ noch zu unterstreichen, von denen diese Handlungen ausgehen, oder in denen diese Bewegungen stattfinden.¹²

Gleichwohl bedeutet dies keineswegs, dass die Bewegung und die Handlungen nicht gelegentlich auch einen *darstellenden Wert* haben können. Wird beispielsweise in einem Planetarium die Bewegung der Sterne reproduziert, versteht es sich von selbst, dass die Bewegung für uns nur eine „Kopie“ der „realen“ Bewegungen der Gestirne ist. Ebenso handelt es sich nur um ein „Abbild“ des gezeigten Prozesses, wenn wir die beschleunigte Bewegung des

11 [Anm.d.Übers. :] *La perception de la causalité*, 1946

12 Es wäre wünschenswert, unter diesem Gesichtspunkt eine Untersuchung in vergleichender Psychologie von gewöhnlichen fotografischen Filmen und von Zeichentrickfilmen zu unternehmen, denn die „scheinbare Realität“ der Gegenstände verringert sich zweifellos im zweiten Fall, wenn sie nicht sogar ganz fehlt. Handelt es sich vor allem, wie wir geneigt sind zu glauben, um einen Unterschied der Faktoren der Perspektive (Übertreibungen der Umrisse in der Zeichnung, Mängel im Spiel der Schatten und Lichter, etc.), oder aber wird die Überzeugung der Nicht-Realität dominant, oder ergibt sich eine Akzentuierung der „psychischen Distanz“, von der weiter unten die Rede sein wird? Wir können hier nur das Problem formulieren.

Wachsens einer Pflanze auf die Leinwand projiziert sehen. In allen Fällen aber handelt es sich um eine „reale“ Bewegung, die eine andere „reale“ Bewegung darstellt, denn die Bildfunktion als solche geht nicht notwendiger Weise einher mit einem Verlust an Realität des Symbols, weder wenn dieses ein Prozess ist wie die Bewegung, noch wenn es ein Ding ist, wie etwa eine Fahne.

Schließlich gilt es, auf einen letzten Aspekt des Problems hinzuweisen. Das Anschauen eines Films löst normalerweise zahlreiche, machtvolle emotionale Reaktionen bei den Zuschauern aus, und diese besitzen ganz offensichtlich einen inhärenten Realitätscharakter. Die Angst, das Vergnügen, die komische Empfindung, die Sympathie oder Antipathie, sogar der Ekel oder der Enthusiasmus, den uns diese oder jene Handlung einflößen, oder diese oder jene handelnde Person, werden *tatsächlich empfunden*, und das ist auch nicht erstaunlich, vergegenwärtigt man sich die enge Verwandtschaft, die unsere emotionalen Reaktionen mit unseren eigenen motorische Reaktionen verbindet. Wie es scheint, sind diese Emotionen aufs innigste verknüpft mit dem visuellen Spektakel, und vor allem mit seiner scheinbaren Realität, denn es ist in der Regel nicht das *Bild* einer handelnden Person, das unsere Bewunderung oder unsere Sympathie erweckt, sondern vielmehr das, was für uns seine wahre Persönlichkeit ausmacht, so wie sie sich aus seiner Physiognomie und seiner Handlungsweise ableiten lässt. Ausserdem kommt die Empathie¹³ ins Spiel, diese den Psychologen und Ästhetikern wohl bekannte Projektion unserer eigenen Emotionen auf die Personen, die wir auf der Bühne oder auf der Leinwand sehen. Ruft das alles nicht eine Art umgekehrten Schock hervor, einen „zirkulären“ Prozess der gegenseitigen Einwirkung, machtvoller, als man es auf den ersten Blick annehmen könnte, der den Personen wie den Dingen, zwischen denen sie sich bewegen, eine richtig gehende Zunahme an Wirklichkeit verleiht?

Damit sind wir bei einer neuen Schlussfolgerung angelangt, die ganz anders lautet als die des ersten Abschnitts unserer Arbeit, und die kinematografische Erfahrung erscheint nunmehr als einzigartige Zusammenführung des „Realen“ mit dem „Künstlichen“. Einerseits drängt sich die Wahrnehmungsrealität der Dinge und der Handlungen mit einer gleichsam „sinnlichen“ Wahrheit auf, und andererseits weist die filmische Projektion eine Anzahl von abnormen Merkmalen auf, die unserer alltäglichen Erfahrung widersprechen. Es ist dieser Konflikt ziemlich eigentümlicher Ordnung, der unserer Meinung nach den typischen Zug der filmischen „Situation“ ausmacht. Es gilt noch, ihn in seiner Natur genauer zu erfassen.

13 [Anm.d.Übers.:] Im Original entgegen der französischen Orthographie und zum Zweck der Unterstreichung groß geschrieben.

Der Widerspruch, um den es hier geht, ist sehr verschieden von demjenigen, von dem wir zu Beginn dieser Arbeit sprachen, der sich bisweilen zwischen dem kundtut, was man „spürt“ und dem, was man „weiß“, und der es gerechtfertigt erscheinen lässt, dass man in diesem Zusammenhang von Illusion spricht. Dieser Widerspruch stellt sich nicht nur zwischen verschiedenen Faktoren der Organisation der Wahrnehmung als solcher ein, was zur Folge hätte, dass sich deren interne Struktur anpassen würde. Vielmehr besteht er in jenem Gegensatz, der zwischen einer wohl bestimmten Organisation der Wahrnehmung besteht, die sich auf reale, von realen Wesen ausgeführte Handlungen richtet, und den Gehalten unserer erworbenen Erfahrung, die sich übrigens keineswegs in einem einfachen „Wissen“ erschöpft.

Unsere „Erfahrung“ besteht aus den Beiträgen, die wir im Lauf unseres individuellen Lebens ansammeln, und aus einem Kapital von Kenntnissen, die uns nur unterschwellig geläufig sind, deren unbewusste Spuren aber unsere Haltung gegenüber jedem sich ankündigenden Wahrnehmungszustand bestimmen. Es sind diese Spuren, die das Eintreten unserer Überraschungsreaktionen bestimmen, oder die Gefühle des Fremdartigen, Ungewohnten, des Unwohlseins, selbst dann, wenn der Unterschied zwischen dem, was wir wahrnehmen und dem, was wir uns wahrzunehmen angewohnt hatten, nicht allzu groß ist. All dies gehört zum Bereich unserer affektiven Reaktionen, unserer Subjektivität vielmehr als zu jenem der Erkenntnis im eigentlichen Sinne, und es stellt sich ohne jedes aktuelle und bewusste Wiedererleben von Erinnerungen an vergangene Erfahrungen ein.

Der Konflikt, der uns hier beschäftigt, betrifft demnach vor allem unsere Haltung, unsere persönliche Beziehung zum Schauspiel, das sich uns darbietet, und er bleibt ohne Auswirkung auf dessen innere Konstitution. Er schlägt sich, wie es uns scheint, in einem Eindruck von „Distanz“ nieder, und zwar im Sinne einer psychologischen und nicht nur einer räumlichen oder zeitlichen Distanz, haben wir doch weder den Eindruck, die Dinge von sehr weit weg zu sehen (in Begriffen von Metern oder Kilometern), noch den, einer rückblickenden Darbietung beizuwohnen. Ganz im Gegenteil, die handelnden Personen führen diese oder jene Handlung *hier und in diesem Moment* aus, nur hat unser Kontakt mit ihnen nicht dieselbe Unmittelbarkeit wie im realen Leben.

Pierre Janet hat schon bei seiner Untersuchung der Seelenschwäche¹⁴, die im Zusammenhang mit Angst- und Zwangsvorstellungen auftritt, von psychischer Distanz gesprochen, ebenso wie K. Lewin¹⁵ im Hinblick auf die Motivation bei

14 [Anm.d.Übers.:] *Les obsessions et la psychasthénie*, 1903.

15 [Anm.d.Übers.:] *Untersuchungen zur Handlungs- und Affektpsychologie*, 1926.

normalen Individuen. Ohne dass man dafür die Begriffsgeschichte dieses Konzepts aufrollen müsste, liegt es auf der Hand, dass der Begriff der Distanz weder für Psychologen noch für Psychiater einen fremden Klang hat. Im Übrigen ist er schwer zu definieren und hat etwas Unaussprechliches, wie die meisten Nuancen psychologischer Ordnung, und wenn man ihn verwendet, muss man versuchen, Vergleiche zu ziehen, um sich verständlich zu machen.

So manifestiert sich die psychische Distanz in offenkundiger Weise auf der Ebene des Sozialen. Wir können uns einer Person, die neben uns sitzt, „sehr fern“ fühlen und einem Wesen, das weit entfernt ist, „sehr nahe“. Auch kann uns die Wahrnehmung einer wohlbekanntes Stimme am Telefon den Eindruck vermitteln, einen Freund wirklich sprechen zu hören, obwohl es doch dieser Stimme, aufgrund gewisser Veränderungen des Timbre oder einer Veränderung der Tonhöhe, an Natürlichkeit fehlt und der Charakter des unmittelbaren Kontakts dadurch beeinträchtigt wird.

Halten wir schließlich fest, dass die oben erwähnte Trennung der Räume und die Tatsache, dass der Zuschauer sich „ausserhalb“ der Welt fühlt, in der sich die handelnden Personen des Films bewegen, wesentlich zum Entstehen der psychischen Distanz beiträgt.

Kurzum, wir glauben, dass sich die kinematografische Situation beschreiben lässt, in dem man festhält, dass sie uns den Eindruck gibt, wir *nehmen reale Wesen und Ereignisse in unserer Gegenwart wahr*, dass es sich dabei aber um eine mehr oder weniger deformierte Realität handelt, die einer Welt angehört, die – psychologisch gesprochen – nicht ganz die unsere ist, und von der wir uns trotz allem ein wenig distanziert fühlen. Darin liegt zweifellos einer der wichtigsten Gründe, weshalb wir uns in der Gegenwart eines Films anders verhalten als im richtigen Leben.

Im Verlauf dieses Aufsatz haben wir eine Anzahl von Tatsachen ins Feld geführt und viele Hypothesen vorgeschlagen, die sicherlich von sehr unterschiedlichem Wert sind. In einem Bereich, in dem noch fast alle Arbeit zu tun bleibt, kann es nicht anders sein. Gleichwohl sollte man nicht vergessen, dass Arbeits-hypothesen – ganz egal, welches Schicksal sie in der Zukunft ereilt – gleichwohl das Werkzeug des Fortschritts sind, weil sie der Forschung Impulse geben und sie in eine neue Richtung vorantreiben können.

Aus dem Französischen von Vinzenz Hediger

Albert Michotte van den Berck

Die emotionale Teilnahme des Zuschauers am Geschehen auf der Leinwand¹

Der Begriff „Teilnahme“, der im Titel dieses Beitrag vorkommt, bezieht sich auf Phänomene der „Empathie“.

Diese stellen sich ein, wenn der Zuschauer eine Handlung, die von einer anderen Person ausgeführt wird, in gewisser Weise „erlebt“ und sich nicht darauf beschränkt, die Handlung auf rein intellektuelle Art zu verstehen, in dem er sie einer bestimmten begrifflichen Kategorie zuteilt.

Solche Phänomene treten in der alltäglichen Existenz häufig auf, ebenso im Theater, und sogar bei der Lektüre eines Romans. Allerdings scheint es, dass sie besonders ausgeprägt im Verlauf von Filmvorführungen vorkommen, und zwar aufgrund der Bedingungen, unter denen diese stattfinden.

Offenkundigerweise handelt es sich dabei um Phänomene, die dem großen psychologischen Bereich der „Projektion“ angehören. Allerdings bezeichnet dieses Wort, das heute so häufig gebraucht wird, je nach Autor sehr unterschiedliche Dinge: die Objektivierung von Sinneseindrücken; Halluzinationen; den Einfluss persönlicher Tendenzen auf die sinnliche Struktur der Wahrnehmung, oder auf die Bedeutung, die man ihr beilegt, oder auch auf die Interpretation eine Abfolge von Bildern. In der Psychoanalyse wiederum handelt es sich um einen Mechanismus der Abwehr und des Schutzes des Subjekts etc. Es handelt sich mithin um einen eher schlecht definierten Gattungsbegriff, wie übrigens auch beim Begriff der Empathie, auch wenn die Bedeutung des letzteren eingeschränkter zu sein scheint. Jedenfalls ist es unerlässlich, in einer Diskussion über diese Kategorie von Phänomenen die Natur derjenigen Phänomene näher zu bestimmen, die man sich zu untersuchen vornimmt.

Wie jedermann weiß, sind die Emotionen aufs Engste verknüpft mit den motorischen Reaktionen des Organismus. Entsprechend scheint es durchaus angezeigt, die „Teilnahme“, um die es hier geht, ausgehend von den Emotionen zu bestimmen, und zwar umso mehr, als der Bereich der Körperbewegung schlagende und vor allem sehr klare Beispiele dafür liefert.

1 [Anm.d.Hrsg.:] Ursprünglich publiziert unter dem Titel „*La participation émotionnelle du spectateur à l'action représentée à l'écran*“ in: *Revue internationale de filmologie*, IV, 13 1953, S. 87 95.

Wenn wir bestimmten Bewegungsdarbietungen beiwohnen, also Tänzen, akrobatischen Kunststücken, sportlichen Wettbewerben im Tennis und im Fußball, etc., so können wir auf sehr unterschiedliche Weise auf das visuelle Spektakel reagieren. Hier einige Beispiele:

1. Manchmal, aber nur in seltenen Fällen, bleibt das visuelle Spektakel ohne Verbindung zu den motorischen Reaktionen unseres Körpers. Dies kann namentlich dann vorkommen, wenn wir, während wir den Handelnden zuschauen, selbst mit der Ausführung von Bewegungen beschäftigt sind, die von denen gänzlich abweichen, deren Zeugen wir sind. Unter einem Wahrnehmungsgesichtspunkt findet in diesem Fall eine vollständige Abtrennung der visuellen Eindrücke des Spektakels von den taktil-kinetischen Eindrücken statt, die unseren eigenen Bewegungen entsprechen.

2. In anderen Fällen gleichen sich unsere Bewegungen denen an, die wir sehen, und scheinen von diesen gesteuert. Unsere Hand oder unser Fuß schlägt dann beispielsweise automatisch im Rhythmus der wahrgenommenen Bewegungen. Die Abtrennung der Wahrnehmung kann in diesem Fall aufrechterhalten bleiben, in dem Sinn, dass wir uns durchaus bewusst sind, dass unsere Bewegungen, die sich von denen, die wir sehen, gänzlich unterscheiden, einfach nur mit diesen synchronisiert sind (es handelt sich dann um einen Parallelismus unterschiedlicher Ereignisse).

3. Es kann aber auch vorkommen, dass sich die Ähnlichkeit zwischen den Reaktionen unseres Organismus und denen des Handelnden verstärkt. Das kann so weit gehen, dass der Zuschauer ganz offen eine Mimik reproduziert, die derjenigen gleicht, die er beobachtet.² In aller Regel aber legt der Zuschauer Reaktionen auf einer tieferen Stufe an den Tag, in Form von einsetzenden Bewegungen vielleicht, die aber generalisiert werden und seinen ganzen Bewegungsapparat erfassen. In einem solchen Fall kommt es für gewöhnlich zu einer eigentlichen Fusion der visuellen Sinnesdaten (die die Bewegung des Handelnden betreffen) und der propriozeptiven, zur Selbstwahrnehmung gehörigen taktil-kinetischen Sinnesdaten (die die Bewegungen des Zuschauers betreffen), bis zu dem Punkt, wo es für diesen nur noch *eine einzige Bewegung* gibt, und die Dinge sich unter diesem Gesichtspunkt mehr oder weniger auf die gleiche Weise verhalten, wie wenn wir eines unserer Glieder in dem Moment betrachten, in dem es sich bewegt.

Allerdings beschränkt sich die Fusion auf die Manifestation von Bewegung und erstreckt sich nicht auf die handelnden Personen selbst. Der Handelnde

2 Vgl. dazu Abbildung 22 zum Artikel von Clifford T. Morgan in Boring et al. 1948, S. 55.

bleibt das Individuum, das man auf der Leinwand wahrnimmt, verschieden von mir als Zuschauer, der in einem Sessel sitzt. Ersterer ist in der Form von visuellen Eindrücken präsent, letzterer in der Form von taktil-stasthetischen. Diese Situation lässt sich deskriptiv übersetzen in den Satz „*Ich spüre was der Andere macht*“. Mit anderen Worten: In dem ich ganz ich selbst bleibe, habe ich doch den Eindruck, das zu spüren, was sich im Innenleben einer anderen Person abspielt. Abstrakter ausgedrückt: Wir haben es mit *einer einzelnen Handlung* zu tun, die in zwei Formen präsent ist (in einer visuellen und einer propriozeptiven), die aber zwei verschiedenen Personen „gehört“.

4. In extremen Fällen schließlich erstreckt sich die Identifikation auf die handelnden Personen selbst. Unter diesen Bedingungen gibt es, wie schon Lipps sagte, nur noch ein Ich, ein „empathisiertes“, in ein äußeres Objekt „projiziertes“.³ In diesem Fall erscheint der Handelnde dem Zuschauer nicht mehr als selbständige Persönlichkeit, und der Zuschauer hört auf, eine handelnde Person zu sein, die in einem Sessel sitzt. Vielmehr „schlüpft er in die Haut“ des Darstellers oder der handelnden Person, wie es – zu Recht! – in einer umgangssprachlichen Wendung heißt. Fortan gibt es nur noch eine Person, „ich“ im Körper des Schauspielers, und natürlich auch – wie schon im vorhergehenden Fall – nur noch eine Handlung.

In den ersten beiden Fällen bleibt der Zuschauer einfach ein äußerlicher Zeuge, und wenn ich sie angeführt habe, dann deshalb, weil ich darlegen wollte, inwiefern sie sich von den doch sehr merkwürdigen Phänomenen der „Teilnahme“ unterscheiden, die sich in den letzten beiden Fällen manifestieren.

Es bleibt schwierig zu verstehen, wie diese Phänomene, deren Vorkommen nicht ernsthaft bestritten werden kann, möglich sind. Dass sie möglich sind, stellt jedenfalls ein äußerst interessantes psychologisches Problem dar.

Nun scheint es, dass die Untersuchung der *rein visuellen Wahrnehmung von Bewegungen* und von deren Verbindungen eine gewisse Klärung schaffen kann. In diesem Bereich trifft man Phänomene an, die sich leicht durch Experimente erforschen lassen und die andererseits offenkundige Analogien mit den eben beschriebenen Phänomenen aufweisen.

1. Wenn ein oder mehrere Objekte sich im Feld der visuellen Wahrnehmung bewegen, und wenn sie sich mit unterschiedlicher Geschwindigkeit oder in unterschiedliche Richtungen bewegen, kommt es zu einer vollständigen Trennung der Bewegungen und der Objekte voneinander (der Fall der einfachen Simultanität).

3 Vgl. Lipps 1906, 202: „In der vollen positiven Einfühlung existiert für mich zunächst nur ein einziges Ich, nämlich dies eingefühlte oder objectivierte, in ein äußeres Objekt projizierte eigene Ich.“

2. Wenn zwei oder mehrere Objekte im Feld der visuellen Wahrnehmung gleichzeitig, mit der gleichen Geschwindigkeit und in paralleler Richtung in Bewegung geraten, sich aber in genügendem Abstand zueinander befinden, und sich vor allem innerhalb von unterschiedlichen Bezugsrahmen bewegen so bleiben die Objekte, ebenso wie die Bewegungen, die sie ausführen, voneinander getrennt. Es bildet sich einzig die übergreifende strukturelle Einheit eines Parallelismus heraus, der auf den Ähnlichkeiten der Bewegung und der Zeit beruht (der Fall des Parallelismus unterschiedlicher Ereignisse).

3. Angenommen, die Objekte sind räumlich näher beieinander und versetzen sich gleichzeitig und mit der gleichen Geschwindigkeit in parallele Richtungen in Bewegung, und zwar innerhalb eines gemeinsamen Bezugsrahmens, dann stimmen die Beobachter darin überein, dass sie *eine einzige Bewegung* sehen, die von *einer Gruppe* von Gegenständen ausgeführt wird.

Dieses Ergebnis ist außerordentlich interessant, zeigt es doch, dass unterschiedliche Bewegungsverläufe (die parallel sind, aber nicht identisch) nicht ausreichen, um jedem Gegenstand seine eigene Bewegung zu sichern. Vielmehr hat keines der Objekte noch eine *eigene* Bewegung; die Bewegung *gehört* der Gruppe, und jedes Objekt *nimmt* an der Bewegung des Gesamten *teil* (der Fall der kollektiven Zugehörigkeit zu einer einzigen Bewegung).

4. Schließlich kann es vorkommen, dass zwei Objekte, die sich in einem Abstand zu einander, aber in der selben Geschwindigkeit bewegen, im Verlauf ihrer Ortverschiebung aufeinander treffen und sich fortan simultan und in der gleichen Richtung fortbewegen. In diesem Fall verschmelzen sie bald zu einem einheitlichen Objekt, vorausgesetzt, ihre äußeren Formen eignen sich dazu, wie etwa bei zwei Quadraten unterschiedlicher Farbe. Trifft das zu, dann sieht man einfach ein zusammengesetztes Objekt, also etwa ein zweifarbiges Rechteck, das sich mit einer einzigen Eigenbewegung fortbewegt.

Diese Experimente lassen sich ohne Mühe mit relativ einfachen technischen Mitteln realisieren, und man kann systematisch und Schritt für Schritt von einem Ergebnis zum nächsten vorangehen und dabei die wohlbekanntesten Gesetze spielen lassen, denen die strukturelle Organisation der Wahrnehmung gehorcht (Nähe, Ähnlichkeit, gemeinsames Los etc.). Fügen wir noch an, dass sich analoge Versuche auch für den Bereich der taktil-kinesthetischen Wahrnehmung der Bewegung unserer Glieder durchführen lassen, und dass diese vergleichbare Ergebnisse liefern.

Aus diesen Beobachtungen kann man folgende Schlüsse ziehen:

1. Es kann sein, dass eine Bewegung, die von einem Gegenstand physisch ausgeführt wird, diesem auf der phänomenalen Ebene nicht zukommt .

2. Die Bewegungen mehrer Objekte können zu einer einzigen Gesamtbewegung verschmelzen, die allen betreffenden Objekten gemeinsam zukommt.

3. Bewegen sich neben einander gestellte Objekte gemeinsam auf die selbe Weise, können sie sich schließlich so miteinander verbinden, dass sie zu einem einzigen zusammengesetzten Objekt werden.

4. Man kann zudem anfügen, dass andere Versuche zeigen, dass die Bewegung, die von einem Objekt ausgeführt wird, in gewissen Fällen den Eindruck erwecken kann, dass sie einem anderen Objekt zukommt (im Fall der Wahrnehmung der Kausalität, beispielsweise).⁴

Die Relevanz dieser Feststellungen für die Interpretation der Phänomene der Empathie ist offenkundig. Gleichwohl gilt es die Unterschiede herauszustreichen, die zwischen diesen und den rein visuellen Strukturen bestehen.

Ganz zuvorderst ist es im Fall der Bewegungsempathie so, dass man die Bewegungen, die vom Darsteller-Objekt ausgeführt werden, visuell wahrnimmt, während diejenigen des Zuschauer-Objekts ausschließlich in taktil-kinesthetischer Form wahrgenommen werden. Tatsächlich schaut der Zuschauer während einer Vorführung nicht seine Glieder an. Das stellt allerdings nur eine geringfügige Schwierigkeit dar, ist es doch nur zu offensichtlich, dass dieser Unterschied der sinnlichen Modalität zwischen Bewegungen, die analoge kinetische Strukturen aufweisen, ihrer Fusion auf einer phänomenalen Ebene in keiner Weise im Weg steht.

Allerdings gibt es noch schwerwiegendere Einwände.

Die beiden Objekte, und damit auch ihre Bewegungen, sind in der Regel durch einen erheblichen Abstand getrennt. Wie man weiß, ist der räumliche Abstand ein machtvoller Faktor der Abtrennung, und man kann sich durchaus darüber wundern, dass die Bewegung der Zuschauer im Saal auf der Ebene der Wahrnehmung überhaupt mit derjenigen des Darstellers auf der Leinwand zusammenfallen kann. Andererseits ist festzuhalten, dass der Einfluss der Distanz auf die Ausbildung der Strukturen der Wahrnehmung zu einem guten Teil durch den Eingriff anderer Faktoren der Integration kompensiert werden kann, wie etwa der zeitlichen Kontinuität, der gemeinsamen Lebensgeschichte, etc. Beispiele dafür findet man namentlich im Fall des „Werfens auf Distanz“.

Außerdem kann man sich fragen, ob die Distanz auf der phänomenalen Ebene wirklich so groß ist, handelt es sich doch in diesem Fall nicht um eine physische Distanz, sondern um eine psychologische, nur scheinbare Distanz. Und selbst diese kann erheblich eingeschränkt werden, namentlich in dem Fall, in

4 Vgl. dazu Michotte 1946, Kapitel VII, IX und XIV.

dem es um „visuellen Kontakt“ durch einen „leeren“ Raum hindurch geht, ohne dass sich ein Objekt dazwischen schiebt, wie in einem dunklen Kinosaal. Man braucht im Übrigen nur an den unmittelbaren „visuellen Kontakt“ zu denken, der sich zwischen zwei Personen einstellt, die einander anschauen, und die einer eigentlichen Berührung gleichkommt.

Verständigt man sich über all diese Dinge, dann könnte man wohl ohne großes Zögern zugeben, dass sich die Bewegungen des Zuschauers dem Anschein nach mit denen des Darstellers identifizieren können, und zwar aufgrund der Prinzipien der Ähnlichkeit der Struktur und des gemeinsamen Loses. Und man kann so auch verstehen wie es sein kann, dass der Zuschauer den Eindruck hat, „dass er spürt, was der andere tut“.

Der Fall der vollständigen Identifikation, in dem die Person des Zuschauers in derjenigen des Darstellers aufgeht, stellt uns allerdings vor neue Schwierigkeiten. Tatsächlich handelt es sich nicht mehr nur um eine gemeinsame Reaktion, die mehr oder weniger unterschiedliche Bewegungen, Modalitäten und Charakteristiken koordiniert, sondern um eine scheinbare Verkörperung des „Ich“ in einer anderen handelnden Person, etwas, das dem gesunden Menschenverstand zuwider zu laufen scheint.

Bevor wir diesen Punkt behandeln, scheint es angezeigt, die Äußerungen der *emotionalen* Empathie zu untersuchen, an die sich im Übrigen die Empathie der Gefühle, der mentalen Haltungen, der Urteile, Gedanken etc. anschließen: Lauter Kategorien von Ereignissen also, die uns aufs Engste mit unseren tiefsten Ich verknüpft scheinen, mit diesem Ich, das wir selbst im vollsten Sinn des Wortes sind, und bei dem wir davon ausgehen, dass es von unserem Körper verschieden ist.

Es fällt im Übrigen überhaupt nicht schwer, in diesem Bereich Fälle zu finden, die sich zu denen parallel verhalten, die wir anhand der Bewegungen beschrieben haben.

Im Theater und im Kino richtet sich die empathische Projektion vorzugsweise auf den „Helden“ oder die „Heldin“, eine handelnden Person, die aus dem einen oder anderen Grund (körperliche Attraktivität, Ähnlichkeiten zwischen den Neigungen, die sie zum Ausdruck bringt und denen des Zuschauers, usw.), von den Mitspielern abhebt, deren Handlungen dazu dienen, die Umgebung, die „Situation“ zu schaffen, in der sich Held befindet.

Die empathischen Beziehungen zwischen dem Zuschauer und dem Helden sind unterschiedlicher Natur.

1. Sie können gänzlich ausbleiben, wenn die Emotionen, die der Held zum Ausdruck bringt, sich von denen klar unterscheiden, die durch die „Situation“

beim Zuschauer hervorgerufen werden (wenn der eine zornig ist und der andere amüsiert, beispielsweise).

2. Es kann sich auch ein einfacher Parallelismus einstellen. Um ein Beispiel anzuführen: Nehmen wir an, dass die eine oder andere handelnde Person eine Kritik bezüglich gewisser Komplikationen an den Helden richtet, und dass diese Kritik auch auf das gewohnheitsmäßige Verhalten des Zuschauers zutreffen könnte. Dieser könnte sich durchaus persönlich von diesen Vorwürfen betroffen fühlen, in dem er sie auf sich selbst bezieht, unabhängig von den mehr oder weniger analogen Reaktionen des Verdrusses, die der Held an den Tag legt. Es sind im Übrigen Vorkommnisse derselben Art, die sich in gängigen Formulierungen wie „Ich teile Ihre Freude“ oder „Ich nehme Anteil an Ihrem Schmerz“ mitteilen.

3. Es kommt aber auch vor, dass die inneren Reaktionen des Zuschauers und die Ausdruckshandlungen des Schauspielers vollständig verschmelzen, obwohl die beiden Personen gänzlich voneinander verschiedene bleiben. Das klassische und offensichtlichste Beispiel dafür ist das Verstehen der Sprache. In diesem Fall nimmt der Hörer durch den Gehörsinn die artikulierten Lautäußerungen des Sprechers wahr (Ausdrucksbewegung), und diese Klänge rufen in ihm (dem Zuhörer) die Bedeutung hervor, die er gelernt hat, ihnen beizulegen. Und dennoch hat er den Eindruck, unmittelbar in den Worten die Gedanken des Sprechers wahrzunehmen.

4. Schließlich treten Fälle einer Identifikation der Person des Zuschauers mit derjenigen des Helden so regelmäßig auf und sind so oft beschrieben worden, dass es unnötig ist, noch darauf zu insistieren.

Es sind diese Fälle, welche die wesentlichen Fragen aufwerfen, stellen sich doch bei den vorhergehenden keine anderen Probleme als diejenigen, die wir schon bei den motorischen Reaktionen angetroffen hatten, und die ebenfalls im Licht der Prinzipien der Organisation interpretiert werden können, nach denen die Einschließungen und Abtrennungen in unserer Erfahrung geregelt werden.

Andererseits scheint es auf den ersten Blick unvorstellbar, dass unser „Ich“ als dasjenige einer handelnden Person erlebt werden kann, die wir auf der Bühne oder auf der Leinwand sehen, und dass wir uns mit dieser Person identifizieren können. Darin liegt das große Problem, und man muss gleich zu Beginn dessen Elemente präzisieren; in erster Linie muss man den Begriff des „Ich“, um den es hier geht, näher bestimmen.

Jede von uns ist von der Existenz seines substantiellen, realen „Ich“ überzeugt, das die tiefste Quelle und die Grundlage seiner Handlungen, seiner Empfindungen, seiner Willensregungen usw. bildet. Diese Konzeption basiert indes nicht darauf, dass unter den Gegebenheiten der inneren Erfahrung so etwas wie ein

„Ich-Objekt“ gegeben wäre, was auch widersprüchlich wäre, denn würde es sich um ein „Objekt“ handeln, dann könnte es nicht „Ich“ sein. Das ist auch der Grund, weshalb wir unseren Körper, den wir durch den Gesichts- und den Tastsinn selbst als Objekt wahrnehmen können, nicht mit unserem Ich gleichsetzen. Dieser Körper ist „meiner“, ohne im vollen Sinn des Wortes „Ich“ zu sein.

Ferner kann uns das Ich nur in der Form von *erlebten Handlungen* erscheinen (und erscheint es uns nur so), also nicht als *Ding*, sondern als *Prozess*, dessen Grundlage an sich nicht präsent ist. Gleichwohl siedeln wir unter den normalen Bedingungen unseres Dasein diese Prozesse in unserem Körper an und gehen davon aus, dass sie mit diesem in einer gewissen Weise verbunden sind.

Was die Bewegungen betrifft, die unser Körper ausführt, so gehören sie aus der Perspektive des Gesichtssinns und des äußeren Tastsinn auf die gleiche Weise zu diesem, wie irgend eine Bewegung dem Objekt, das sie ausführt. Darüber hinaus allerdings weist die Innenansicht dieser Bewegungen einen speziellen Charakter der Subjektivität auf, den Claparède als „Charakter der Ichheit“ bezeichnet hat, der uns nahe legt, dass es sich bei diesen Bewegungen um „unsere“ Bewegungen handelt.⁵ Sie stellen im Übrigen einen der wichtigsten Aspekte unseres phänomenalen Körpers dar; so kann man festhalten, dass unsere Bewegungen, obwohl sie ihrer Natur nach *Prozesses* sind, *unseren Körper* in Aktion ausmachen.

Vor diesem Hintergrund wird klar, dass die vollständige Identifikation des Zuschauers und des Darstellers die *ausschließliche phänomenale Zugehörigkeit* all dieser *Prozesse* zum *Darsteller als visuellem Objekt* zur Voraussetzung hat.

Vorausgesetzt, dass dies tatsächlich der Fall sein kann, wird der Zuschauer notwendigerweise den Eindruck haben, im „Darsteller“ zu handeln, den Eindruck, dass der Körper des Darstellers zu seinem Körper geworden ist, weil er „spürt“, wie er diesen Körper bewegt, den er sieht, und dass das Spüren seiner Bewegungen dem Spüren seines Körpers in Aktion gleichkommt, wie wir eben festhielten. Dasselbe gilt für die Mimik des Darstellers. Für den Zuschauer wird sie zum Ausdruck, zur äußeren Ansicht seiner Emotionen, seiner eigenen Empfindungen. Mit einem Wort: Der Zuschauer „wird“ zum Darsteller, oder der visuelle Aspekt des Darstellers wird sozusagen der äußere Aspekt der Person des Zuschauers.

Wie aber kann dies tatsächlich der Fall sein? Wir wissen natürlich schon, die Übereinstimmung zwischen den Bewegungen des Darstellers und den mehr oder weniger ähnlichen, die sie beim Zuschauer auslösen, ebenso wie die Übereinstimmung der affektiven Ausdruckshandlungen des Darstellers und der

5 Vgl. Claparède 1911

Emotionen, die vom Zuschauer empfunden werden, dazu tendieren, ein Zusammenfließen dieser *Prozesse* hervorzurufen, und zwar aufgrund der weiter oben genannten Prinzipien. Und weil die Bewegungen und Ausdruckshandlungen des visuellen Objekts Darsteller diesem ganz natürlich anzugehören scheinen, ist es durchaus vorstellbar, dass dieses Band der Zugehörigkeit sich auf alle Prozesse erstreckt, deren Zusammenfließen sich aufgrund seiner Bewegungen und Ausdruckshandlungen vollzogen hat.

Das alles wäre ganz einfach zu verstehen, wenn die Prozesse, die sich im Zuschauer abspielen, nicht auch an andere Aspekte seines Körper-Ichs gebunden wären, die sich in ihrer Anlage diesem neuen Band der Zugehörigkeit zu widersetzen scheinen.

Tatsächlich erhält der Zuschauer, wenn er im Kinossessel sitzt, sinnliche Mitteilungen, die ihn unter anderem über die Position seines Körpers informieren *müssten* (Empfindung von Haltungen), und über seinen Kontakt mit dem Sessel. Überdies *müssten* es ihm seine visuellen Eindrücke erlauben, den Ort zu lokalisieren, an dem er sich bezüglich des umgebenden Raums befindet.

Zudem kennt der Zuschauer sein Gesicht und sein Aussehen, weil er sich im Spiegel angeschaut hat, und er *müsste* sich Rechenschaft darüber ablegen, dass alles, was er empfindet, an dieses Gesicht gebunden ist und nicht an dasjenige des Schauspielers, das sich von seinem in der Regel stark unterscheidet.

Schließlich müsste die Person des Darstellers, die auf der Leinwand in Form eines Bildes präsent ist, einen geringeren Grad an Realität aufweisen als alles, was den Körper des Zuschauers ausmacht, etc.

Damit die inneren Prozesse des Zuschauers ausschließlich dem Darsteller zugehören können, müssten demnach diese Prozesse vollumfänglich von den Bestimmungen befreit sein, an die sie von Natur aus gebunden sind. Das heißt, dass diese Bestimmungen ausgeschaltet werden müssten, oder zumindest vorübergehend *auf der phänomenalen Ebene inexistent* sein müssten.

Weil die Identifikation aber effektiv vorkommen, muss man davon ausgehen, dass dies tatsächlich möglich ist, so merkwürdig es auch scheinen mag. Allerdings ist dies nur unter bestimmten Bedingungen der Fall.⁶

Eine sehr wichtige Bedingung ist zweifellos die starke und ausschließliche Konzentration des Zuschauers auf das, was auf der Leinwand geschieht, namentlich auf den „Helden“. Für gewöhnlich stellt sich dann eine praktisch vollständige Abtrennung zwischen der „Welt“ der Leinwand und derjenigen des Kinosaales ein. Das kann so weit gehen, der Kinosaal vollständig aus dem

6 Dadurch unterscheidet sich nach unserer Auffassung die vollständige Identifikation von der eingeschränkten Identifikation mit den entsprechenden Prozessen.

Wahrnehmungshorizont des Zuschauers verschwindet (es handelt sich dabei um das wohlbekannte Phänomen der negativen Abstraktion).

Außerdem erweist die Untersuchung der Wahrnehmung von Bewegungen immer wieder den Vorrang des dynamischen Aspekts der Erfahrung vor dem statischen. Das zeigt sich insbesondere daran, dass sich die kinetischen Eindrücke nicht verändern, auch wenn man die beweglichen Objekte starken Veränderungen der Farbe, der Form oder der Größe unterwirft. Im vorliegenden Fall bedeutet dies, dass die Eindrücke der Bewegung und die affektiven Prozesse des Zuschauers in den Vordergrund treten und die Eindrücke der Position des Zuschauers etc. in den Schatten stellen oder sogar ganz überdecken. Auf die gleiche Weise dominiert die Mimik des Darstellers den physischen Aspekt seiner Person.

Schließlich sollten wir, wie oft festgehalten wurde, die gesamten Bedingungen nicht vergessen, in denen sich der Zuschauer befindet. Dunkelheit des Saales, Leuchten der Leinwand, Abfolge der Erregungen der Retina, anhaltende Einstellung der aufmerksamen Betrachtung, Müdigkeit, etc.: Dies alles ist geeignet, im Zuschauer psychische Zustände hervorzurufen, die sich mitunter dem Abnormalen annähern und die mentalen Abspaltungen begünstigen, die für die vollständige Identifikation erforderlich sind.

Diese Zeilen enthalten die Aufzählung einiger Fakten und die Erwähnung zahlreicher Hypothesen – zu vieler Hypothesen! Es scheint allerdings, dass dieser Versuch, die Phänomene der Empathie mit einfachen, gut belegten Tatsachen in Verbindung zu bringen und diese Phänomene durch die Gesetze der Organisation unserer Erfahrung zu erklären, so waghalsig er auch sei, nicht ganz nutzlos ist. Vielleicht regt er ja dazu an, gewisse experimentelle Überprüfungen durchzuführen, deren Möglichkeit sich leicht errahnen lässt.

Aus dem Französischen von Vinzenz Hediger

Literatur:

- Claparède, Edouard (1911) Recognition et moiité. In: *Archives de Psychologie* 11, S. 79-90.
- Lipps, Theodor (1906) *Leitfaden der Psychologie*. Leipzig: Engelmann.
- Michotte, Albert (1946) *La perception de la causalité*. Leeuwen: Editions de l'Institut supérieur de Philosophie.
- E.G. Boring, H.S. Langfeld, H.P. Weld (1948) *Foundations of Psychology*. New York: John Wiley & Sons.

Hans J. Wulff

Empathie als Dimension des Filmverstehens

Ein Thesenpapier¹

Zuschauer werden weder von einem Spielfilm überrumpelt noch lediglich passiv affiziert – sie sind aktiv, suchen die Emotionen, die Filme anbieten und induzieren, um sie auszukosten. Zuschauer gehen ins Kino, um sich bestimmten Gefühlserlebnissen hinzugeben; Komödien machen fröhlich, Horrorfilme lassen schauern, *weepies* weinen. Viele Genrebezeichnungen weisen darauf hin, dass Filme etwas mit uns anstellen, dass es zu ihrem Wesen gehört, unsere Stimmungen zu beeinflussen.

Spielfilme handeln von fiktionalen Situationen, in denen Figuren auftreten, die Erlebnisse haben und Gefühle entwickeln. Dementsprechend gingen und gehen Filmwissenschaftler, Kritiker, Publikum im allgemeinen von einem Modell aus, das die Einfühlung in dargestellte Emotionen, die Empathie², ins Zentrum stellt. Und im Allgemeinen folgt daraus eine weitere Zuspitzung: Es sei vor allem die Figur, nicht der Inhalt oder spezifische Verlauf der Geschichte, die zu einer Modifikation der Affekte beim Rezipienten führt. Die Emotion der Figur entsteht nach dieser vereinfachten Sicht eins zu eins auch beim Zuschauer, so als ob allein durch das Zeigen einer Gefühlsregung immer die gleiche Emotion ausgelöst würde. Und wie selbstverständlich ging man außerdem davon aus, dass sich der Zuschauer in der Regel nur auf *eine* Figur, auf die Haupt-

- 1 Das vorliegende Skript gibt einen Ausschnitt aus einer mehrjährigen Beschäftigung mit den Phänomenen der Empathie wieder. Ohne die Anregungen und Einwände meiner Freunde – Jens Eder, Gottlieb Florschütz, Britta Hartmann, Vinzenz Hediger, Klemens Hippel, Karl Juhnke, Niels Martens, Ingo Mertins und zahlreicher anderer – wäre mir vieles verborgen geblieben. Besonderen Dank schulde ich Christine Noll Brinckmann, die ungefähr gleichzeitig das Thema anging und die dem Artikel ausführlichen Kommentar widmete.
- 2 In der *Encyclopedia Britannica* heißt es zum Stichwort „Empathie“: „*empathy* – the ability to imagine oneself in another’s place and understand the other’s feelings, desires, ideas, and actions. It is a term coined in the early 20th century, equivalent to the German *Empföhlung* and modeled on *sympathy*.‘ The term is used with special (but not exclusive) reference to aesthetic experience. The most obvious example, perhaps, is that of the actor or singer who genuinely feels the part he is performing. With other works of art, a spectator may, by a kind of introjection, feel himself involved in what he observes or contemplates. The use of empathy is an important part of the counseling technique developed by the American psychologist Carl Rogers“ (*Encyclopedia Britannica*, Internet Version, 2000).

figur, einlässt, um sich mit ihr zu „identifizieren“, gefühlsmäßig mit ihr zu verschmelzen. Eine Art Verwechslung scheint hier angenommen zu werden, wie sie wohl gelegentlich vorkommen mag, aber nur als Sonderfall einer allgemeineren Interaktion zwischen Zuschauern und Figuren.

Diese pauschale Vorstellung von der Gefühlsanalogie vermischt zweierlei, das bei genauerem Hinsehen differenziert werden muss: Sie unterscheidet nicht zwischen *Gefühlsübernahme* und *Gefühlsverständnis* – eine Unterscheidung, der im angelsächsischen Raum, im Anschluss an Richard Wollheim, das Begriffspaar „*central*“ und „*acentral imagining*“ korrespondiert.³ Beim *zentralen Imaginieren*, der empathischen Einfühlung, versetzt sich der Zuschauer aus der Innenperspektive „an den Ort“ des Empathisierten, wiederholt dessen Gefühle in der Tat mehr oder weniger analog – wenn auch mit einer gewissen Distanz –, lacht mit der Figur, empört sich mit ihr. Beim *azentralen Imaginieren* dagegen genügt es, wenn der Zuschauer die beobachtete Regung richtig diagnostiziert, er braucht sie nicht selbst zu empfinden. Er denkt sich in die Figur ein, rekonstruiert kognitiv ihre Situation und versteht mithilfe dieser Rekonstruktion Motive und Reaktionen.

Das Doppelgesicht dieser Ausprägungen von Empathie durchzieht viele Definitionen, auf die man in der medienspsychologischen Literatur trifft, ohne dass die entsprechende Unterscheidung immer klar getroffen würde. Denn der Begriff der „Empathie“ scheint beides zu umfassen und verführt nachgerade dazu, beide Möglichkeiten zu vermischen. Doch auch mit der oben skizzierten Unterscheidung sind noch nicht alle Zuschauererfahrungen erfasst. Denn neben dem emotionalen Verständnis und neben der Übernahme von Gefühlen kommt es zugleich zu eigenständigen affektiven Reaktionen der Zuschauer, die eine ganz andere Färbung beinhalten können: zum Beispiel Ekel statt Freude, Angst statt Erleichterung, weil wir vielleicht mehr wissen als die Figuren und ihre Lage anders einschätzen oder weil wir ihre moralischen Werte nicht teilen.

In diesem Zusammenhang ist auch auf die sogenannten „*A emotions*“ nach Ed Tan zu verweisen („*A*“ steht für *artefact*, im Gegensatz zu den „*F emotions*“, die sich auf die Fiktion beziehen; vgl. dazu Tan 1996, vielerorts). Die *A-Emotionen* sind Reaktionen des Zuschauers auf das Werk. Sie können zum

3 Azentrale Imagination lässt sich sprachanalytisch als Aussage „X imaginiert, dass Y geschieht“ nachbilden; zentrale Imagination wäre dagegen von der im Deutschen kaum wieder gebbaren Form „X imaginiert Y ing“ (etwa: „X stellt sich beim Vollzug von Y vor“). Wollheims fundamentale Unterscheidung ist von Murray Smith aufgegriffen worden; vgl. Wollheim 1984, 74, passim; die sprachanalytische Unterscheidung aus Wollheim 1974, 59; vgl. außerdem Smith 1995, 76ff; Smith 1997, 413, passim.

Beispiel, je nach Gefallen oder Missfallen, aus Bewunderung oder Empörung über die ästhetischen Entscheidungen, die im Werk getroffen werden, bestehen. A-Emotionen sind meistens nicht-empathisch, beziehen sich nicht auf die fiktionale Welt (und sollen deshalb hier nur am Rande berücksichtigt werden).

Nun stellen die filmischen Figuren keine selbständigen Entitäten dar, sondern sind in die Erzählung eingebunden. Deren Zusammenhang und formale Mittel erweckt sie allererst zum Leben, charakterisiert sie und bildet das Feld intentionaler Orientierungen und Energien, das für die empathische Nachbildung so wichtig ist. Erst der Horizont von Erzählung und Sinn, den die Geschichte den Figuren bietet, wirkt sich auf die Reaktionen der Zuschauer aus. Bestimmte Perspektiven auf die Figuren oder Konflikte, bestimmte Konstellationen oder Motivbögen vermögen die Empathie zu verstärken oder zu vermindern. Nicht zuletzt kann zum Beispiel die Filmmusik dazu beitragen, die Gefühlslagen vorzubereiten und das Geschehen emotional zu interpretieren. Manchmal mag es in der Tat nur darum gehen, eine einzelne Figur in dieser Weise emotional aufzuladen. Doch typischerweise beruht das fiktionale Erlebnis gerade auf dem Zusammenspiel verschiedener Figuren in einem *sozialen Feld*. Die Konsequenzen dieser komplexen Struktur für die Gefühlsentwicklung der Zuschauer wird im Folgenden genauer untersucht.

Komponenten der Empathie im Spielfilm

Wenn die empathischen Prozesse global die *Beziehungen zwischen Rezipienten und Figuren* im Kontext eines Spielfilms betreffen, so bietet sich zu ihrer Beschreibung ein mehrstufiges Modell an. Die verschiedenen Ebenen und Formen der empathischen Interaktion sind miteinander verbunden, wirken aufeinander ein oder können sogar gegeneinander arbeiten. Nur im seltenen Fall treten sie isoliert auf.

(1) Es gibt eine Reihe von *basalen* Reaktionen der Zuschauer auf die filmischen Figuren, die auf einer weitgehend vorbewussten Leib-Koppelung an das Leinwandgeschehen beruhen (und ähnlich auch in der Realität vorkommen). Diese körperliche Anverwandlung des Leinwandgeschehens wird in der neueren Literatur meist als *motor mimicry* oder als *somatische Empathie* bezeichnet.⁴

4 Vgl. dazu die perspektivenreichen Überlegungen in Brinckmann 1999, passim. Danach ist der Nachvollzug abgebildeter Bewegung eine *primäre Beteiligungsform* des Zuschauers am Leinwandgeschehen im Medium der körperlichen Beteiligung (oder, genauer, einer phänomenologischen *Leib Beteiligung*).

(2) Wie oben bereits beschrieben, kommt es zum zentralen und azentralen Imaginieren, zu Gefühlsübernahmen und zu kognitiven Vorstellungen darüber, wie eine filmische Figur sich in einer bestimmten Situation fühlt, was sie empfindet. Dabei handelt es sich um spontane Prozesse, die typischerweise schnell vergehen und sich auf alle Figuren, die an einer Situation beteiligt sind, erstrecken können; es sind Prozesse, die unseren Alltagsreaktionen, wenn wir andere Menschen beobachten, verwandt sind und die Basis für jedes zwischenmenschliche Verständnis bilden.

(3) Die Leinwandfiguren treten in soziale Interaktion miteinander, wobei der Zuschauer ihre jeweiligen intentionalen Horizonte simulierend nachbildet. Dies wird durch die Perspektivität der Erzählung und der Darstellung gefiltert und partiell gesteuert, basiert also auf einer formalen textuellen Grundlage. Ähnlich sind auch die dramatischen Rollen und die Konfliktstrukturen Vorgaben, woran sich soziale Empathie orientieren kann. Als Regel gilt, dass Empathie nicht isoliert und auf einzelne Figuren gerichtet ist, sondern dass ein feldartiger Zusammenhang von Konterperspektiven der beteiligten Figuren und der von ihnen vollzogenen Situationsinterpretationen den „eigentlichen“ Zielpunkt der empathisierenden Tätigkeit bildet. Die Gliederungsformen des sozialen Lebens sind zugleich der Rahmen der Empathie. Wiederum lassen sich also verschiedene Formen der Integration unterscheiden. Von der Interaktions-episode über die Szene bis zur ganzen Geschichte entstehen Kontexte und konventionelle Rahmen, in denen das empathische Feld konturiert wird.

(4) Eine eigene Qualität haben die *moralischen Interaktionen* zwischen Zuschauern und Leinwandgeschehen (respektive Leinwandfiguren), in denen das Geschehen evaluiert und bewertet wird – und die wiederum dazu dienen, den Zuschauer im Verhältnis zum Text zu positionieren. Es ist deutlich, dass die moralischen Dimensionen der empathischen Prozesse stärker von den Einstellungen und Haltungen beeinflusst sind, welche die Zuschauer in die Rezeption einbringen, als allein durch die textuelle Organisation des Werteraums. Zu unterscheiden ist zwischen der Moral der Figuren, der Moral der erzählten Welt, der Moral des Enunziators und der Moral der Zuschauer.

(5) Schließlich ist Empathie auch auf einem ganz abstrakten Niveau nachzuweisen, wenn der Zuschauer zu Themen der Rede Stellung bezieht. Auch der Regenwald, bedrohte Tierarten oder die Rechte von Ausländern können in empathischer Perspektivität der Rezeption aufgehen. Man könnte hier von

einer *kulturellen* oder *begrifflichen Form des Empathisierens* sprechen. Offenbar interagiert die Werthaltung des Textes mit der Wertperspektive des Zuschauers.

Ein ähnliches Modell der empathischen Prozesse, das allerdings in den höheren Stufen der Teilnahme undifferenziert und allgemein-unverbindlich bleibt, hat Zillmann (1991) vorgeschlagen. Auch er geht von einer Integration der verschiedenen Stufen des Empathisierens aus, von einer Überlagerung unterschiedlicher Formen der Reaktion:

Comparatively primitive processes, such as motor mimicry and involuntary excitatory responses, are viewed as being superseded by complex cognitive processes, with these latter processes taking control of the experience in determining its final status.(1991, 151)

Gerade gegen die von mir zuletzt genannte Form eines „kulturellen Empathisierens“ ließe sich einwenden, dass man es hier mit Formen von *Engagement*, nicht von Empathie zu tun habe. Ich will dennoch an empathischen Zügen dieser Bindung an Texte festhalten, weil sie von emotionalen Haltungen und Prozessen begleitet ist, die über eine reine Parteinahme weit hinausgehen.

Differenzbewusstsein und empathische Tiefe

Es versteht sich, dass die Gefühlsentwicklung im Kino auch von der Tagesform der einzelnen Zuschauer und überdies von ihrer individuellen Fähigkeit und Neigung, sich in fiktionale Figuren hineinzusetzen, abhängig ist. So können die Filme jeweils nur Angebote machen, auf die man mehr oder weniger heftig einsteigt. Vor allem aber hängt die persönliche Empathiebereitschaft auch von der Art dieser Angebote ab: Figuren, deren Situation oder auch Persönlichkeitsprofil und kulturelles Ausdrucksspektrum den Zuschauern vertraut sind, werden leichter analoge Gefühle auslösen als Figuren aus ganz anderen Lebenskreisen, deren Verhalten weniger verständlich ist. Man könnte diese Bedingung verkürzen und sie als simple „Erfahrungsnähe“ auslegen. Je näher nach dieser Annahme eine abgebildete Figur an der Erfahrungs- und Ausdruckswelt des Zuschauers angelegt ist, desto leichter fiele jenem das Empathisieren mit ihr.⁵

5 Je entwickelter die Fähigkeit der empathischen Teilnahme ist, desto höher ist die soziale Mitleidensfähigkeit, prosoziale Effekte (einschließlich Toleranz) steigen an. Entsprechend wäre zu fragen, ob die Umkehrung des Arguments ebenfalls sinnvoll ist: Die antisozialen Effekte

Dieser Punkt ist folgenreich: Zum einen würde die Möglichkeit des Verständnisses der fremden Figur immer mehr abflachen, je unvertrauter sie ist, historische, generische, ethnische und historische Differenz würde den empathischen Zugang bis zur Unmöglichkeit des Nachvollzugs erschweren; zum zweiten bleibt zu fragen, wie man Figuren empathisieren kann, die von grundlegend anderer Art sind – Roboter, Außerirdische, Tiere, Andersgeschlechtliche etc.

In allen Rezeptionsprozessen bleibt das Bewusstsein des *Unterschiedes* zwischen Zuschauer und Figur erhalten, „es fällt gemeinhin nicht schwer, Eigenes und Fremdes zu unterscheiden“ (Brinckmann 1997, 60). Diese Differenz basiert sehr oft – wenn nicht sogar grundsätzlich – darauf, dass dem Zuschauer die Grenze zwischen Fiktion und eigener Realität bestens bekannt ist. Er sieht im Kino auch solche sozialen Umgebungen und Vereinbarungen, zu denen er „eigentlich“ keinen Zutritt erhalten würde. Picard (1997, 36) macht in diesem Zusammenhang auf einen bemerkenswerten Unterschied aufmerksam: Hört man vom Tod einer Frau, die man nie getroffen hat, mag sich Kummer (*grief*) einstellen, aber in einer (kognitiv) vermittelten Art und Weise. Betrifft der Tod eine Person eigener Bekanntschaft, ist der Affekt ausgeprägter und wird vor allem von somatischen Reaktionen begleitet. Offenbar ist die fiktionale Rezeptionssituation ein Zwischending zwischen jenen beiden Formen – die Affekte, die durch die Illusionierung des Verstehens induziert sind, greifen ja tatsächlich in die physiologischen Prozesse ein, finden einen auch körperlichen Niederschlag.

Wenn das Empathisieren ein Sich-Eintasten in die fremde Figur ist, so bedeutet dies zuallererst, die Figur *in ihrem Handlungskontext* zu verstehen. Das heißt nicht, sie zu akzeptieren, sie glaubwürdig zu finden oder gar mit ihr zu sympathisieren. Es ist wahrscheinlich vernünftig, von einer *empathischen Tiefe* des Nachvollzugs zu sprechen: Gegeben sei eine Figur, sie ist in wenigen Zügen

steigen mit der Verengung dessen, was als „vertraut“ erscheinen kann. Vgl. dazu auch Dorr/Doubleday/Kovacic 1984, 112: Die Anteilnahme von Zuschauern an Figuren, die ihnen selbst ähnelten, so die Autoren, sei höher als die an fremden Figuren; vgl. darüber hinaus *ibid.*, 116. Die These scheint sich auch empirisch nachweisen zu lassen: Sapolsky/Zillmann (1978) zeigten einen Film über einen Geburtsvorgang – und Frauen, die selbst Entbindungserfahrungen hatten, zeigten deutlich stärkere emotionale Reaktionen als die anderen Versuchspersonen. Scheinen derartige Ergebnisse darauf hinzudeuten, dass das Empathisieren persönlichkeitsgebunden oder zumindest für individuelle Erfahrungen sensibel ist, will ich hier an einem Modell festhalten, das die Prozesse der Einfühlung situativ und textgebunden verankert und so einen „Pfad der Rezeption“ vorgibt, der Rezeptionsemotionen ansteuert, die eben nicht so stark variieren, wie sie es tun müssten, wenn persönliche Kenntnis oder Einstimmung ihre Voraussetzung wären.

angedeutet, die partiellen Handlungen müssen nun vom Zuschauer zum Bild eines Individuums *ausgearbeitet* werden. Empathisch hergestellte Vorstellungen von Figuren sind gegenüber dem, was Filme von ihnen zeigen können, *expandiert*. So, wie Zeichen im Zeichenprozess in *more developed signs* übersetzt werden müssen (nach den Worten von Charles Sanders Peirce), ist es notwendig, Handlungen von Figuren zu Konstrukten von Personen zu entwickeln und deren individuelle Charakteristika zu entwerfen; die Figur ist als sozialer oder soziopsychologischer Typus in ihr Milieu hinein zu interpretieren. Eine Figur zu empathisieren bedeutet also rezeptive Arbeit aufzuwenden. Es handelt sich um Ableitungen und Typifizierungen, wie sie ähnlich im Alltagsleben vorgenommen werden. In diese Richtung scheint auch Carroll in seinen Überlegungen zum Horror-Erleben zu tendieren. Er nennt den relevanten Vorgang „*assimilation*“ und versteht darunter das Folgende:

[...] having a sense of the character's internal understanding of the situation; that is, having a sense of how the character assesses the situation. [...] I must have a conception of how the protagonist sees the situation; and I must have access to what makes her assessment intelligible (1990, 95).

Carroll setzt die *Intelligibilität* der zugeschriebenen Handlungsmotive und -affekte als zentral an, eine Eigenschaft, der die Tendenz zur Stereotypie von Figuren sicherlich entgegenkommt. Tatsächlich ist deutlich, dass die meisten textbezogenen affektuellen oder emotionalen Prozesse ohne ein kognitives Pendant (oder sogar einen kognitiven Vorlauf) nicht zustande kommen könnten (so auch Grodal 1997, 87f). Nun sind die Prozesse des Textverstehens grundsätzlich Zeichenprozesse, somit an die Interpretation der Ausdrucksmittel rückgebunden. Emotionale Prozesse über der Folie der Filmrezeption können nicht primär sein, sondern stehen immer im Rahmen der Geschichten und Szenen und somit in einem bestimmbareren semiotischen Horizont von Relevanz und Sinn. *Intelligibilität* meint genau die Fundierung der Prozesse der Zeicheninterpretation in einer grundlegenden Rationalität des Zeichenbenutzers, in der Durchsichtigkeit und Konventionalität der Operationen, die er durchführt (vgl. Wulff 1999, Kap. 1).

Ich betrachte diese Prozesse hier als *analytische Bewegungen*, welche die Figur nicht nur in den Horizonten ihrer Ziele zu lesen versuchen, sondern in einen viel weiteren Kontext einbetten – es geht vor allem um das Ausloten von normativen Rahmen und Handlungsbegrenzungen, in denen etwa die Genrebindung des Geschehens wesentlich besteht. Vieles an diesen Prozessen mag *automatisiert* ablaufen und sich auf Schemata und Stereotypien stützen. Gerade

Nebenfiguren gelangen kaum über diese stereotype Flachheit hinaus. Ein Schaffner ist ein Schaffner, er tut seinen Job, er hat eine professionelle Rolle. Das genügt in vielen Szenarien, ihn ebenso pauschal wie ausreichend zu empathisieren. Und manche Angebote bieten funktionierende Geschichten mit Figuren an, die kaum je die Flachheit des Stereotypischen überschreiten (man denke an Fernsehserien oder manche Genrefilme).

Sympathie und Empathie

Offensichtlich haben wir es bei der Empathie mit einem komplexen Phänomen zu tun. Es geht um die gefühlsmäßige Bindung an eine Figur, um den Nachvollzug ihrer Gefühle, weniger um eine schlichte „Versetzung“, um bloßen Nachvollzug oder naiv verstandene „Identifikation“. Ich habe eine Leitfigur gefunden, eine junge Frau, die fröhlich ist; meine empathische Bindung ist aber nicht allein auf sie gerichtet, das nachlebend, was sie zu erleben scheint. Ein einfaches Beispiel kann klären, dass die Zuwendung zu Figuren mehrdimensional ist: Ein Hai ist im Wasser, die Heldin schwebt in größter Gefahr, *und ich bange um sie, obwohl sie fröhlich ist*. Carroll hat sich in seinem Buch über Horrorfilme relativ deutlich gegen die Annahme einer *character identification* gewandt – das beschriebene Beispiel aus Steven Spielbergs JAWS (DER WEISSE HAI, USA 1975) stammt von ihm (Carroll 1990, 90).⁶

Es geht nicht allein um ein *feeling-with*, sondern ebenso ein *feeling-for* (in dieser Doppelung auch bei Zillmann 1991, 141), das in der empathischen Bewegung auf eine Figur enthalten und in einer Theorie der Empathie zu beschreiben ist. Eine *Doppelposition*, die der Zuschauer einnimmt, welche jeweils unterschiedliche emotional-affektive Intensität in sich tragen kann: Hier geht es nicht um simple Textverarbeitung, um Informationsaufnahme und -interpretation, sondern um eine viel komplexere, höchst kontextsensible Positionierung des Zuschauers als einer Größe, welche am Geschehen teilhat und diesem gleichzeitig gegenübergestellt ist.⁷

6 Das Beispiel findet sich auch bei Neill 1996, 177. Dagegen nimmt Grodal (1997, 89ff) Empathie und Identifikation als zwei verschiedene Formen der Partizipation des Zuschauers an der erzählten Welt.

7 Eine ähnliche Widersprüchlichkeit der Gefühle oder Haltungen zu einer Figur treten nach Zillman beim Antagonisten auf: Der Zuschauer kann dem beobachteten Handlungsträger gegenüber gegenläufige Affekte verspüren wie die, welche nahelägen, wenn er die Figur empathisierte. So mag sich Genugtuung einstellen, wenn der verhassten Person Unglück widerfährt (1991, 153). Zillmans Beobachtung deutet auf eine fast regelmäßig zu beobachtende Doppelorientierung der induzierten Gefühls- und Affektbewegungen des Zuschauers hin, die nicht

Wenn hier von *Empathie* die Rede ist, sind die Prozesse, die zum „Mitfühlen“ führen, durchaus von Bedeutung. Empathie ist etwas, das an der Handlungsline entlang verläuft, und sie richtet sich sogar auf die negativen Figuren, die Angst auslösen oder aber gespanntes Mitleiden mit dem Helden erzeugen können, vorausgesetzt, sie sind stark genug, ihn ernsthaft in Gefahr zu bringen.

Doch sei zur Differenzierung der beiden Zuwendungsformen Sympathie und Empathie zurückgekehrt. Nach Pfister (1978) bedarf eine Figur einer gewissen Durchzeichnung und einer gewissen Nähe zu realen Personen, wenn sie *Sympathie* auf sich ziehen soll. Ist sie allzu schematisch angelegt, ist sie vor allem zu eindimensional positiv oder negativ gezeichnet, sei das Entstehen von Sympathie gehemmt. Dort heißt es:

Ist die Differenz zwischen der Figur und den Zuschauern so groß, dass ein imaginativer Nachvollzug von deren Fühlen, Denken und Wollen nicht mehr gelingt, wird Sympathie oder Antipathie in die Distanz bewundernden oder verabscheuenden Erstaunens gerückt (1978, 27).

Das Empathische erscheint dabei nur als Sonderfall des Sympathischen. Die Alternative ist also *Nachvollzug* (hier als Umschreibung von Sympathie respektive Antipathie) oder *Erstaunen*. Die Sympathie, wie Pfister sie auffasst, ist in dieser Sicht gleichzeitig eine Funktion des Nachvollziehens der Handlungen einer Figur (der Empathie) und wird zwischen den beiden Polen Bewunderung und Abscheu austariert. Diese Beschreibung ist jedoch unvollständig, weil es Nullstufen der Sympathie geben könnte, Zustände zwischen Zustimmung und Ablehnung. Sympathie kann aber nur erfahren werden, wenn sie eine „Ladung“ hat – sei es, dass der Sympathisierende sich zur Figur hingezogen fühlt oder von ihr abgestoßen ist. Fehlende Sympathie ist kein Zustand „zwischen“ diesen Polen, sondern schlichtes Desinteresse.

nur antagonale Figuren betreffen: Die Affekte, die empathisch induziert sind, können mit denen der Figur kongruieren (die Figur freut sich, und der Zuschauer freut sich gleichermaßen). Dies bleibt aber wohl die Ausnahme: Häufiger ist vermutlich der Fall, dass sie mehrschichtig sind und nicht nur jene Gefühlslagen umfassen, denen die Figur Ausdruck verleiht. Ich sehe, dass der verliebte Held in Paul Thomas Andersons *PUNCH DRUNK LOVE* (USA 2002) glücklich ist und in den Gängen eines Supermarkts eine verzückte kleine Tanznummer andeutet – und ich verstehe sein Glück und bin gleichzeitig amüsiert über die Tolpatschigkeit und Bärenhaftigkeit seiner Bewegungen. Der Kongruenz der Innenbedeutungen eines Tuns tritt eine zweite affektive Bewertung hinzu. Auch dann, wenn sich Genugtuung einstellt, wenn die böse Figur öffentlich bloßgestellt wird (wie am Ende von Robert Altman's *COOKIE'S FORTUNE* [USA 1999]), wird zugleich die Peinlichkeit des Geschehens von innen her erfasst. Empathische Prozesse ebnen keinen einfachen Weg zu den Affekten, die sich effektiv beim Zuschauer einstellen.

Ist also von Sympathie die Rede, ist uns die andere Figur nicht „gleichgültig“, die Beziehung ist nicht neutral. Nun müsste man trennen zwischen zwei Stufen der affektiven Bindung: Eine erste *allgemeine Stufe* besteht darin, dass die Beziehung zwischen Zuschauer und Figur eine *affektive Ladung* hat, dass also sympathetische oder antipathetische Beziehungen überhaupt zustande kommen; eine zweite Stufe darin, dass man zwischen positiver Ladung – *der eigentlichen Sympathie* – und negativer Ladung – *Antipathie* – unterscheidet. *Sympathie* in jenem engeren Verständnis meint also ein positives Hingezogensein zu einer Figur.

Sympathie hängt weder automatisch vom Ethos einer Figur noch von ihrer Position innerhalb der Handlung ab: Einer kann aufrecht sein und im Recht und dennoch keine Sympathie auf sich ziehen. Einer kann Protagonist sein und löst dennoch keine positiven Gefühle aus. Sympathie korrespondiert mit persönlichem Geschmack und mit besonderen Vorlieben. Die Vertrautheit mit der Figur spielt ebenso in die Ausformung der sympathetischen Beziehung hinein wie die Nachvollziehbarkeit dessen, worauf sie sich eingelassen hat; ihr moralisches Bewusstsein ist von Belang, ihre Zugehörigkeit zu einer historischen Kaste, ihre Beziehung zu anderen Figuren, ihre individuellen Eigenheiten, zum Beispiel ihr Humor, und ebenso ihre Verkörperung durch einen bestimmten Schauspieler.

Diese Überlegung überrascht nicht: Der Film kennt zahlreiche Protagonisten, die im Zentrum der Geschichte stehen und für die empathische Zuwendung den Anker in der fiktionalen Figurenwelt bilden. Dennoch sind sie nicht sympathisch (in einem alltäglichen Verständnis des Begriffs): Der Mörder in *LE SAMOURAI (DER EISKALTE ENGEL, F/I 1967)* von Melville ist das tragische Zentrum allen Geschehens, an ihm hängt die empathische Tätigkeit des Zuschauers; aber er ist nicht sympathisch. Und auch die Figur des Hannibal Lecter in *SILENCE OF THE LAMBS (DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER, USA 1990, Jonathan Demme)* trägt Sympathie nur in ironischer Form – er ist souverän, selbstbestimmt, hat Kontrolle über die Handlung, ein gebildeter Mann und ungebrochener Charakter, der aber in offenem Konflikt mit jedem moralischen Urteil steht. Wollte man hier von Sympathie sprechen, würde das heißen, dass der Zuschauer um der sympathetischen Beziehung willen in der Lage wäre, jede Wertorientierung in der Rezeption aufzugeben oder sie jedenfalls einzuklammern. Das sei durchaus in Zweifel gezogen. Vielmehr scheint es eines besonderen generischen Rahmens zu bedürfen, will man eine Figur trotz ihrer problematischen Werthaltung als Sympathieträger aufbauen. Bei manchen Figuren und in manchen Genres gelingt dieses Unterfangen reibungslos – besonders deutlich kann man das dramaturgische Problem an den Rollenfiguren des Gangsters und des Se-

rienkillers ablesen. In diesen Fällen ist die Differenz zwischen Werthaltungen von Figur und Zuschauer und die trotzdem eintretende Sympathie Teil der genretypischen Figurencharakteristik. Die Figur muss aber auf jeden Fall durch die Intensität, Aufrichtigkeit und Rigorosität ihrer Motive ausgezeichnet sein, sonst würde man ihr Sympathie und empathischen Nachvollzug verweigern.⁸

Empathie und Sympathie hängen, wie gesagt, eng miteinander zusammen, und beide basieren auf der Fähigkeit, uns in andere einzufühlen. Allerdings ist von unterschiedlichen persönlichen Dispositionen auszugehen: Empathische Zuschauer empfinden z.B. größere Sympathie zu einem leidenden Akteur als nicht-empathische (Feshbach 1989, 81). Und auch das moralische Urteil schwankt in Abhängigkeit von der Intensität der empathischen Beziehung: Empathische Zuschauer zeigen stärkere Schuldgefühle oder Betroffenheit, wenn sie Ungerechtigkeit und Diskriminierung auf der Leinwand oder dem Bildschirm sehen.

Respektiert man, dass die Figur eine ganze Reihe von dramatischen Werten und Tugenden verkörpert, könnte man aber auch von der Zuschauer-Sympathie als einer formalen Tätigkeit sprechen, die jene Figuren in den Griff nimmt und mittels ihrer die filminternen Werte erfasst und relativiert. Die Figur, der Sympathie zukommt, hätte dann ein *valeur* im Saussureschen Sinne, der sie von allen anderen Figuren abhebt und als Orientierungsgröße für den Zuschauer qualifiziert. Die Bedingung für das Entstehen von Sympathie liegt dann mehr in der Konstellation der Charaktere als in der Anlage der einzelnen Figur. Das Figurenensemble ist ein soziales Kleinsystem, die Charakteristiken der einzelnen Figuren sind nicht unabhängig, sondern beziehen sich auf systemische Bezüge (vgl. Pfister 1977, 224ff). In diesem Sinne heißt es bei Pfister (1978, 28):

Durch ihr sprachliches und außersprachliches Verhalten werden der einzelnen Figur bestimmte Charaktereigenschaften, Wertvorstellungen und Handlungsmotivationen zugeordnet, die mit denen anderer Figuren korrespondieren und kontrastieren.

Zu dieser systemisch-semantischen Qualität der erzählten Welt treten eine gewisse Menge von Darstellungsstrategien, die für die Sympathie lenkung genutzt werden können:

8 Man könnte sogar den Gedanken verfolgen, dass HANNIBAL (USA/GB 2001, Ridley Scott) auf die Sympathieträgerin aus dem Vorgängerfilm SILENCE OF THE LAMBS verzichtet, um die Faszinations- und Sympathiepotentiale der Hannibal Lecter Figur auszuschöpfen.

- *Frequenz* und *Dauer* des Auftritts indizieren die Bedeutung einer Figur für die Erzählung;
- der *Fokus* der Darstellung ist meist mit der sympathischen Figur koordiniert;
- die Strategien der *Informationsvergabe* sind funktional mit der Erzeugung von Sympathie gekoppelt,
- die *Perspektivität* der Darstellung ist eng mit Sympathieleitung verbunden – nach Pfister fasst man darunter den „Perspektivismus der Darstellung, die Wahl und Abfolge der Figurenperspektiven, aus denen eine bestimmte Figur betrachtet und kommentiert wird“ (ibid., 29).⁹

Wie reguliert sich nun Sympathie? Möglicherweise gibt es eine Präferenz, im Kino intuitiv die Opferperspektive einzunehmen. Positionen der Macht und Handlungen der Unterdrückung werden gemieden und haben die Tendenz, als antipathisches Umfeld des Geschehens wahrgenommen zu werden. So ist die empathisch naheliegende Position diejenige, die auch die Sympathie organisiert. In Hitchcocks *THE LADY VANISHES* (*EINE DAME VERSCHWINDET*, GB 1938) tritt in einer Nebenhandlung ein Richter mit seiner Geliebten auf. Er hat höchste Angst davor, dass sein Ehebruch entdeckt wird. Eine knappe Szene macht klar, dass der Mann die Frau zu kontrollieren versucht, ihr seine Hysterie aufzwingt. Die Zuschauer charakterisieren die Frau als sympathischer – und das liegt der These folgend daran, dass sie die Opfer- und Unterlegenenposition einnimmt. Beide begehen Ehebruch, darin sind sie gleichgestellt. Aber der eine versucht, Macht über den anderen auszuüben, und er zerstört das egalitäre Verhältnis der beiden gleich wieder, das mindest aus dem gleichermaßen eingegangenen Risiko resultiert und zudem eng mit dem narrativen Motiv „Liebe gegen alle Widerstände der Welt“ verbunden ist.

Doch wie soll man die Rede über „Sympathie“ (oder ähnlich von „Empathie“) objektivieren und an die Texte anknüpfen? Neill (1996, 179) verweist auf Abel Ferraras *BAD LIEUTENANT* (USA 1992) – einen Film über Einsamkeit. Wenn nun aber „Einsamkeit“ zentrale Stimmung und Thema dieses Werks bildet, muss sie der Figur „von innen her“ attribuiert werden; man kann Mitleid

9 Nachgerade ohne einen solchen Kontext ist allenfalls die Sympathie beschaffen, die *Stars* in die Rezeption eines Films importieren. Star zu sein ist eine Funktion *für jemanden*, die an die Person eines Schauspielers assoziiert ist. Die ‚Bindung an einen Star‘ kann nur besagen, dass dieser grundsätzlich als Figur der Sympathie angesehen wird. Allerdings: Diese Aussage ist brüchig und sollte so nicht stehen bleiben. Im Starsystem achtet man in der Regel darauf, dass der Star kongruent mit seinem Image besetzt wird, Ausnahmen sind selten. Der Star hat keine negativen Rollen inne, weil diese Antipathie induzieren können. Spricht man über Sympathie, muss man auch über Antipathie reden.

mit der Lage des Protagonisten haben oder ihn bedauern, aber man kann ihm nicht „von außen“ Einsamkeit zuordnen. Dazu bedarf es einer perspektivischen Bewegung, welche seine Befindlichkeit in einer primär-empathischen Bewegung von innen fasst und sie damit einem Urteil, einer sekundär-sympathischen Qualifizierung zugänglich macht. Dieses würde einer Gegenüberstellung *von innen/von außen* das Wort reden: Jede Versetzung in eine Figur und jede Bestimmung ihrer Emotionen aus ihrem eigenen Blick heraus wäre *empathisch*, jede Bestimmung des Urteils über die Figur, ihre Lage, ihr Verhalten dagegen wäre *sympathisch*. Ist dies eine sinnvolle Scheidung? Begrenzt man dann nicht wiederum die empathischen Prozesse der Versetzung auf das Doppel des zentralen und azentralen Imaginierens, von dem eingangs die Rede war?

Schichtungsmodell

Zur Klärung sei etwas weiter ausgeholt. Empathisieren ist ein denkbar komplizierter und vielgestaltiger Prozess. Brinckmann (1997) bringt den Sympathie-/Antipathie-Effekt in Verbindung mit spontaner *Zuneigung* und der jeweiligen *Erzählperspektive*, aber auch der *moralischen Billigung* und der *geteilten Lebensanschauung*. So können gefühlsbetonte Einstellungen entstehen, die mit dem emotionalen Befinden der Figur nichts zu tun haben – „wie etwa Rührung, Belustigung, Abscheu oder Mitleid angesichts einer Person, die ihrerseits gerade Angst empfindet“ (Brinckmann 1997, 63). Empathische und sympathische Reaktionsformen erfolgen unabhängig voneinander, können einander sogar widersprechen. („So ist es möglich, im Kino gleichzeitig zu hoffen und zu fürchten, dass ein Mörder gefasst wird“, [ibid.]) Und sie bleiben in ästhetischer Distanz zum Material, das die Prozesse auslöst und steuert: Man kann die *schauspielerische Leistung* wahrnehmen und bewundern (oder verwerfen), ohne dass es wichtig wäre, ob eine Figur Protagonist oder Antagonist ist und Sympathie genießt oder Antipathie auf sich zieht.

Aspekte und Schichten desselben Prozesses also. In einer anderen Aspektivierung lässt sich auch mit einem Modell der empathischen Beteiligung arbeiten, das in einer ersten Vorstellung vier qualitativ unterschiedliche Stufen umfasst:

(1) Im ersten Schritt ist die *Geschichte als Raum der intentionalen Beteiligung* von Figuren an einem Geschehen aufzubauen, seien die Intentionen von der Geschichte diktiert (reaktive Helden) oder von ihnen selbst in Geltung gebracht (initiative Helden). Die Geschichte wiederum gehört in einen generi-

schen Kontext, der auch als Vorentwurf möglicher und wahrscheinlicher Figurenintentionen anzusehen ist.

(2) Sodann ist die *Szene als intentionales Feld* zu konturieren, in dem die Figuren nicht isoliert, sondern als kleines soziales System fungieren, so dass sie als reziproke, als oppositionelle, als voneinander abhängige oder unabhängige, einander behindernde usw. Größen erkennbar werden. Dabei gilt es, intentionale Orientierungen von Figuren hinsichtlich der Handlungsmöglichkeiten, der Wahrscheinlichkeit von Erfolgen (oder Misserfolgen) abzuschätzen. Die Szene ist dabei auch der nähere Kontext, der das Verhalten als Ausdruck intentionaler Orientierungen, aber auch von Blockierungen, von internalisierten Reglementierungen lesbar macht, die das abgebildete Subjekt daran hindern, Intentionen auszuleben (moralisches Diktat, Klassenbindung etc.). Beispiele sind etwa Filme von James Ivory wie *THE REMAINS OF THE DAY* (*WAS VOM TAGE ÜBRIG BLIEB*, GB 1993).

Gelegentlich findet sich, noch unterhalb des Szenenniveaus, der Rahmen der einzelnen Handlung, der empathische Tätigkeit binden kann. Vor allem misslingende oder nur schwer vollziehbare Handlungen sind zu nennen. Ich nehme die Handlung aber als einen Sonderfall der Szenenbindung des Intentionalen, weil gerade handlungsdominierte Filme wie zum Beispiel Slapsticks zeigen, dass sich einzelne Handlungen zu ganzen Handlungsszenen ausweiten können, in denen die einzelnen Aktivitäten eigentlich Versuche zu einer beabsichtigten Handlung darstellen.

(3) Über die intentionalen Rahmen von Geschichte und Szene hinaus ist die *Affektorientierung von Figuren* Gegenstand der Aneignung – Wünsche, Ängste, Hoffnungen etc. Zum Teil sind Affekte naheliegend und aktionsabhängig. In Spannungsszenen geht es gelegentlich ums Überleben, um das Wiedererlangen der Initiative und Ähnliches. Hier entsteht ein affektives Nahfeld, in dem Figuren verstanden werden können (das ich an anderer Stelle „Problemfeld“ genannt habe [vgl. Wulff 1999, 204ff]). Zum Teil sind Affekte aber weniger naheliegend und beziehungsabhängig. Gedacht ist dabei vor allem an intendierte (oft kaum erreichbare) soziale Beziehungen, seien sie familiärer Art, seien sie erotischer Natur. Hier tut sich ein Feld der Wünsche auf, dem die Erfahrung des Wirklichen und das Wissen darüber entgegenstehen.

(4) Am Ende ist zu berücksichtigen, dass Affekte nicht angeboren und eine anthropologische Tatsache sind, sondern *kulturell* hervorgebracht oder überformt werden und verbunden sind mit globalen Wertorientierung und Wertmustern, welche die Akzeptabilität von Gefühlen, aber auch ihre Ernsthaftig-

keit und Dringlichkeit festlegen. Dass die Vereinigung zum Paar oder zur Familie als Schlusspunkt einer affektuellen Bewegung zweier (oder mehrerer) Figuren aufeinander zu anzusehen ist und als Schluss einer Geschichte funktionieren kann, liegt zum einen daran, dass der jeweils andere in der Affektbewegung von Figuren vermeint und intentionales Ziel ist (so dass es eine „interne Schließungstendenz“ gibt); zum anderen daran, dass die Vorstellung des Paares oder der Familie kulturelle Werte darstellen (so dass das Zusammenkommen der Figuren einem gesellschaftlichen Projekt entspricht und auch in dieser Hinsicht die Schließung möglich wird). Weitaus schwieriger sind die negativen Formen affektuelle Bindung zu verstehen – die Bindung des Hasses wie in Ridley Scotts *THE DUELLISTS* (*DIE DUELLISTEN*, USA 1977) oder in Stanley Kubricks *BARRY LYNDON* (GB 1975), die Bindung der Rache wie im Motivkreis der Rachegeichten, der Affekt des Töten-Wollens wie in den Serienmördergeschichten, die Motive des extremen Altruismus und der Selbstaufgabe, wenn sie als paradox-heldische Tugenden gefeiert werden wie in Roland Joffés *THE MISSION* (*MISSION*, GB 1986) oder als heldische Taten wie in *MORGENROT* (D 1937, Gustav Ucicky).

Es fällt auf, dass die Helden dieser Filme letztlich individuelle und asoziale Ziele verfolgen, ohne Rücksicht darauf, ob sie mit ihrem Verhalten soziales Einverständnis herstellen. Dagegen sind die Helden der „Happy End-Filme“ sozial ausgerichtet. Weil ihr Verhalten mit den Konterperspektiven rechnet, induziert es auch ein empathisches Spiel in der Rezeption, das die reziproken Wahrnehmungen der fiktionalen Welt nachvollzieht. Individualistisch orientierte Helden stehen in einem eher konflikthaft angelegten Sozialfeld, und womöglich ist der kognitive und moralische Aufwand, den ein Zuschauer erbringen muss, um die Spannung zwischen Ich und Umwelt zu begründen und akzeptabel zu machen, in solchen Fällen höher und weniger automatisiert als in Filmen, die auf eine sozialverträgliche Beziehung von Akteur und Sozialwelt ausgerichtet sind.¹⁰

Nun sind nicht alle empathischen Reaktionen bündig und schlüssig, nicht immer lassen sich die verschiedenen Komponenten des empathischen Urteils widerspruchlos vereinbaren. Manchmal geraten die Affekte in Widerstreit,

10 Diese vierte, einen Rahmen von Begründung und letztem Sinn setzende Ebene des empathischen Nachvollzugs ist die Basis für die sogenannten *Metaintentionen*, die den Figuren als sozialen Wesen und als Repräsentanten sozialer Identität beigegeben und weniger als psychologische denn als kulturelle Tatsachen zu verstehen sind und aus der pragmatischen Bindung des Textes resultieren: Die Figur repräsentiert Tugenden und Werte, exemplifiziert Verhalten in ethischen Konflikten und ähnliches mehr – sie ist eben auch eine Funktion des Erzählens und eng mit der Moral von der Geschichte verbunden; vgl. Wulff 2001.

konfrontieren einander, bleiben inkompatibel. Es entsteht ein *diskordanter Affekt*, wie Zillmann sagt (1991, 155ff).¹¹

Das empathische Feld

Es ist deutlich geworden, dass *Empathie* nicht als partikulare und individuelle Bindung anzusehen ist, sondern als eine Aktivität, die sich auf das ganze Feld der Figuren und Handlungen richtet. Darum umfasst die empathische Bewegung nicht allein das Sich-Versetzen in die intentionale Lage und die damit verbundene Gefühlswelt *einer* „empathisierten Figur“, sondern meint ein Nachbilden der intentionalen Orientierung aller beteiligten Figuren. Zur Empathie gehört die *Konterempathie* – ein vielleicht missverständlicher Begriff. Gemeint ist ein notwendiges zweites Bezugsstück, woran das empathische Eindringen in fiktionale Figurensysteme gebunden ist. Am Beispiel einer fiktionalen dyadischen Beziehung muss ich nicht nur verstehen, was etwas für die *eine* Figur bedeutet, sondern auch, wie sie die andere Figur versteht; und ich muss zugleich verstehen, wie jene andere Figur die erste interpretiert und welche Hypothesen sie darüber hat, was dieses Etwas für jene bedeutet. Es geht in der Empathie fiktionaler Figuren also darum, ein Geflecht von „reziproken Wahrnehmungen“ zu simulieren. Einer möglicherweise „primär“ empathisierten Figur steht ein Gefüge anderer, „sekundärer“ Figuren gegenüber, die gleichfalls empathisiert werden müssen – und dabei geht es um die wechselseitigen Wahrnehmungen und Interpretationen der Figuren untereinander.¹²

Gerade in dieser Eigenschaft zeigen sich Empathie und Sympathie als zwei verschiedene Beziehungen zu den Figuren der diegetischen Welt: Sympathie ist ein Kontexteffekt, der eine Verankerung der Rezeption im Text möglich macht, der die Nähe des Zuschauers zu Figuren reguliert und vor allem für die moralische Evaluation einen Ruhepunkt definiert (ähnlich Kupfer 1999). In vielen Geschichten bilden Sympathie und Antipathie Gewichtungen auf einer Skala, finden sich keine wirklich antipathisch empfundenen Figuren. Die Sympathieskala reguliert die Distanz zwischen Rezipient und Figur.

Diesem Komplex steht der Empathie/Konterempathie-Komplex entgegen – hier geht es nicht mehr darum, Sorge zu haben um jemanden und dabei eine Erwartung des Geschehens zu entwickeln, in der die Perspektive desjenigen, um

11 Vgl. dazu auch Zillmann/Cantor 1977; Wilson et al. 1986; Zillmann/Bryant 1975.

12 Diese Vorstellung ist angeregt durch die Überlegungen in Laing/Philipson/Lee (1971), die an (realen) Paarbeziehungen derartige Geflechte gegenseitiger Wahrnehmungen zu rekonstruieren suchten.

den man sich sorgt, enthalten ist. Sondern es geht darum, auch die antagonalen Figuren in eine zusammenhängende Erwartung zu bringen, die ihre Schädigung, die Minderung ihrer Macht oder ihre Verletzung ins Auge fasst und darin den Beziehungstyp „Antagonist“ präzisiert. Empathien wie Konterempathien beschreiben denjenigen, auf den sie gerichtet sind, umfassen wesentlich Handlungs- oder Ereigniserwartungen; und sie stehen nicht allein – Empathien sind von Konterempathien, Konterempathien von Empathien begleitet, bedingen sie, bringen sie hervor. Das empathische Feld ist ein Gefüge reziproker Figurenentwürfe. Gibt es empathische Beziehungen, denen keine konterempathischen zur Seite stehen? Nein – kein Film ist denkbar, der ausschließlich aus konterempathischen Beziehungseffekten bestünde. Selbst wenn es keine sympathiegetragene Verankerung des Zuschauers im Film gibt, bedarf er eines „empathischen Zentrums“, um die verschiedenen intentionalen Orientierungen und wechselseitigen Wahrnehmungen imaginieren zu können.

Erinnert sei an die berühmte „Cottage-Episode“ aus Hitchcocks *THE 39 STEPS* (*DIE 39 STUFEN*, GB 1935): Hannay, der flüchtende Held, hat für die Nacht Unterkunft auf einem einsam gelegenen Gehöft gefunden. Während der Hofbesitzer noch draußen ist, spricht Hannay mit der jungen Ehefrau, die von den modernen Dingen der Großstadt schwärmt, von denen sie in dem ärmlichen und asketisch-strengen Leben auf dem Lande abgeschnitten ist. Der Mann beobachtet das Gespräch durch das Fenster, vermutet, die beiden flirteten miteinander. Er tritt überraschend in die Küche, aber Hannay rettet die Situation, unterschiebt der jungen Frau, sie habe das Stadtleben kritisiert. Eine Koalition zwischen beiden ist geschmiedet. Die Tageszeitung liegt auf dem Tisch. Auf der ersten Seite ist Hannays Bild abgedruckt – und noch bevor der Mann einen Blick in die Zeitung hat werfen können, hat jener das Bild bemerkt. Auch die junge Frau ist aufmerksam geworden – doch nach einem kurzen Blickwechsel während des Tischgebets signalisiert sie Hannay ihr Stillschweigen. Der Mann hat bemerkt, dass zwischen den beiden etwas vorgegangen ist, wird erneut und erst recht misstrauisch. Sein Verdacht scheint sich zu bestätigen, als er von außen einen heftigen Wortwechsel in der Küche beobachtet.

Die Szene ist ein Kabinettstück, an dem man die wechselseitigen Interpretationen der Figuren studieren kann: der flüchtende Held, der sich unbedingt verbergen muss; die junge Frau, die unter einer bedrückenden Ehe leidet, eingesperrt, von Lebenslust, Altersgenossen und modernem Leben rigoros abgeschnitten; der bigotte, autoritäre und selbstgerechte Mann, der die ländliche Einsamkeit nicht nur aus Armut, sondern auch aus Herrschsucht gewählt hat. Die Koalition von Hannay und der jungen Frau ist zunächst aus dem Thema des „städtischen Lebens“ gespeist, das jedoch nur als Stellvertreter

für einen unterdrückten Selbstbestimmungswunsch der jungen Frau fungiert; sie weiß, dass er um die tiefere Bedeutung des Themas weiß, und dieses bewirkt ihr Stillschweigen, als sie entdeckt, dass er gesucht wird. Auch die Eifersucht und das Misstrauen des namenlosen Mannes, der in der bedrückenden Enge seiner Wahrnehmungsfähigkeit den heimlichen Informationsaustausch der beiden für erotisches Geplänkel hält, ist empathisch zugänglich, kann „von innen her“ verstanden werden. Die Spannung der Szene entsteht aus der Differenz der wechselseitigen Wahrnehmungen – und deren Nachbildung ist genau die Aufgabe empathisierender Teilnahme.

Am Ende steht eine synthetische Vorstellung: Empathien und Konterempathien lassen sich zu einem *empathischen Feld* synthetisieren. Das Verstehen eines Filmes umfasst den Aufbau des empathischen Feldes. Die Bindung an die Figuren besteht nicht allein im Sich-Versetzen in die Perspektive eines Einzelnen, sondern in der inneren Modellierung des Feldes aller Beteiligten. Eine Geschichte ebenso wie eine Szene ist ein *intentionaler Raum*, ein Handlungsraum, dessen innere Kontur die subjektiven Interpretationen aller Beteiligten umfasst. Darum bedarf das einführende Nacherleben/Miterleben die Simulation der Innensichten, der reziproken Bezugnahmen.

Dies macht das Besondere an den empathischen Prozessen beim Verstehen von Filmen (und anderen Formen fiktionaler Unterhaltung) aus: Ich bin nicht einer einzelnen Figur gegenübergestellt, sondern einem ganzen Sozialsystem. Die empathische Aufgabe besteht darin, das gesamte System zu durchdringen, es hervorzubringen, die Figuren in ihren gegenseitigen Bezügen zu verorten und auszuloten. Das unterscheidet alltägliches Empathisieren von jenem im symbolischen Feld der Textrezeption.¹³ Die Formen sind dabei manchmal ausgesprochen komplex: In *FREE WILLY (FREE WILLY – RUF DER FREIHEIT, USA 1993, Simon Wincer)* empathisiere ich nicht allein die Figur des Jungen, sondern auch die empathische Energie, die er dem Orka-Wal entgegenbringt, so dass am Ende der doppelte Freiheitswunsch – genauer: (a) der Wal möchte frei sein; (b) der Junge glaubt, dass (a); (c) der Junge wünscht, der Wal möge frei sein – ebenso nachvollziehbar ist wie das Bemühen des Jungen, sich um das Tier zu kümmern (ähnlich Grodal 2001, 122).

Die Frage ist aus all diesen Gründen auch nicht, wie das Bild einer einzelnen Figur in der Rezeption aufgebaut wird, sondern wie ein Bild des ganzen Figurenensembles oder gar -systems zustande kommt. Die Figuren kooperieren,

13 vgl. dazu die Auseinandersetzung von Neill (1996, 189) mit Feagin (1988) um die Frage, worin die Differenz von alltäglicher und imaginativer Empathie bestehe!

hängen durch die Handlung zusammen. Entsprechend konfigurieren auch die empathischen Bezüge.

Textuelle Verankerung

Offenbar stehen die Prozesse der empathischen Anteilnahme am Text nicht isoliert, sondern sind in zwei verschiedene Rahmen gebunden, die sie verankern und ihren Verlauf steuern und kontrollieren:

(1) (Die dramaturgische Größe der *Szene* bildet ein Orientierungsfeld, in dem die Absichten der Figuren relativ für sich bestimmt werden können; zugleich muss die Szene als eine Einheit der Handlung und des Handelns entworfen und von innen her konturiert werden. Sie bildet eine primäre Einheit des Verstehens, der Orientierung des Zuschauers im Raum der Geschichte. Ihre gliedernde Bedeutung zeigt sich auch darin, dass sie in Erinnerungsprozessen einen der ersten Orientierungsrahmen darstellt. Einen weiteren derart gliedernden Rahmen bildet natürlich die *Geschichte* selbst. Insbesondere „canonical narrations“, wie sie Bordwell, Staiger und Thompson (1985) für das klassische Hollywood-Kino nachgewiesen haben, liefern Rahmenbedingungen für empathische Verstehensprozesse (vgl. dazu Grodal 1997, 86f).

(2) (Der thematische Grund, auf dem die empathisierende Simulation des Handlungsraums aufruht, sind die *Figuren der Handlung*, deren inneres Profil in der Textaneignung aufgebaut werden und denen der Zuschauer eine „hypothetische Psychologie“ zuordnen muss. Auch kann er sie nicht für sich nehmen, sondern interpretiert sie im Rahmen der generischen Konventionen der Figurenzeichnung.

Natürlich grenzen die Prozesse, die sich auf das Binnenverständnis der Szene und der Charaktere beziehen, unmittelbar aneinander – beide sind nicht unabhängig voneinander, sie realisieren sich wechselseitig. Aber sie sind nicht identisch, sondern betreffen zwei unterschiedliche Dimensionen des simulierenden Nachvollzugs. Man kann die Differenz leicht sehen, wenn man über die Frage nachdenkt, wie Wendungen im Geschehen verursacht sein können. Hier zeigt sich die Unabhängigkeit des Szenischen gegenüber der Konstellation der Figuren. Aber es ist auch deutlich, dass beide Bezugsgrößen den empathischen Prozess rahmen, einander kontrollieren und ergänzen.

Eine allererste Rezeptionsoperation schließt von Handlungen auf die Planstrukturen und die damit verbundenen intentionalen Orientierungen von Ak-

teuren.¹⁴ Betrachtet ein Zuschauer eine Sequenz von Aktionen, versucht er in der Regel, die einzelnen Aktionen auf einen *Plan* zurückzuführen. Pläne inkorporieren schematisierte Ansichten auf Handlungsabsichten und auf tatsächliche Handlungen, die sie realisieren. Planstrukturen sind hierarchisch, enthalten untergeordnete Ziele, umfassen ermöglichende Handlungen. Ohne mit der Wahrnehmung narrativer Strukturen zusammenzufallen, ist die Wahrnehmung von Planstrukturen und -schematisierungen psychologisch höchst wirksam.

Doch bilden diese Prozesse nur die Grundlage für sehr viel komplexere *Abduktionen* vom Verhalten der Akteure auf ihre Kontur als bewusstseinsfähige Teilnehmer an der Handlungswelt. Ich will hier zunächst zur Frage zurückkehren, wie sich die empathisierende Simulation der Figuren und Szenen aus dem Horizont dessen, was der Zuschauer schon weiß, erklären lässt. Ich hatte oben schon angedeutet, dass die *Vertrautheit* einer Figur und ihre gleichzeitige Tendenz zum „flachen“ Charakter dazu führte, lediglich eine Deckung zwischen der Modellierung der Figur und dem, was der Zuschauer *immer schon* weiß, herzustellen. Dagegen macht Neill (1996, 185) zu Recht geltend, dass der Nachvollzug einer Figur ein *imaginatives Projekt* ist, das die Grenzen eigenen Denkens, Glaubens, Genießens und Fühlens durchaus auch in Frage stellt. Unter anderem hängt die Offenheit des empathischen Prozesses damit zusammen, dass es auch um die empathische Ausgestaltung von *Konterperspektiven* und um den Entwurf *möglicher* Personenmodelle geht, die nicht mit der eigenen Lebensrealität übereinstimmen: Männer empathisieren Frauen, Kinder Erwachsene, Rechtschaffene Gangster, Einheimische Fremde. Die empathische Arbeit am Nachvollzug der dargestellten Figuren hat also notwendig eine fantasierende und eine konstruierende Orientierung, die über den schlichten Abgleich der Figur mit der eigenen Erfahrung weit hinausgeht.

Es geht hier nicht um Prozesse der *Übertragung* oder der subjektiven *Projektion*, sondern um den Aufbau schematisierter Figuren. Figuren, weil wir es mit Akteuren der erzählten Welt zu tun haben, die handeln, Absichten haben, die Verantwortung für ihr Tun tragen. Die sich im Konflikt mit anderen befinden, die Handlungen begründen müssen. In all diesem ähneln sie Personen des tatsächlichen Lebens. Aber Figuren sind abstrakter, sie sind Elemente oder Funktionen des Textes, textuelle Größen. Und sie werden in der Rezeption nur in dem Maße entworfen, von innen her konturiert, als Synthese von Hypothesen formiert, *wie es zum Verständnis der Handlung nötig ist*. Der verstehende Nachvollzug ist in einem harten Sinne dem Prinzip der *Signalökonomie* ver-

14 Vgl. zu diesem fundamentalen Prozess Schmidt/Sridharan/Goodson 1978; Lichtenstein/Brewer 1980; Brewer/Lichtenstein 1982; Huitema et al. 1993.

wandt, erfolgt nur in einem Umfang, den das Verständnis der Geschichte verlangt.¹⁵

Natürlich sind Figuren komplex angelegt, weil sowohl ihre *Milieubindung* als auch ihre intertextuelle Bindung in die Figurenarsenale von *Genres* als *Horizonte der Figurenwahrnehmung* aktive Elemente der Rezeption sind. So unterscheidet sich die Antagonistenfigur, ein deutscher Terrorist, in John McTier-nans Kinofilm *DIE HARD* (*STIRB LANGSAM*, USA 1988) deutlich von der von Heinz Hoenig gespielten Rolle, wie sie in der RTL-Stoffadaption *SOS BARRACUDA II* (D 1998, Michel Bielawa) angelegt ist, durch Eigenschaften wie „Diabolik“, „Soziopathie“ und „materielle Gewinnorientierung“.

Sympathien und Empathien hängen eng mit der generischen Zugehörigkeit des Films zusammen. Genres selektieren Rollen und Rollenkonfigurationen, sie enthalten eigene Wahrscheinlichkeiten hinsichtlich der Motive der Figuren, ihrer Handlungsmöglichkeiten etc. Manche Emotionen treten in einigen Genres gar nicht auf oder sind ausschließlich Frauen oder Männern vorbehalten. Genres sind folgenreiche Rahmeneinstellungen (und das ist im Sinne der *default values* gedacht, wie wir sie aus der Schema- und Skriptentheorie kennen). Sie fungieren als vorgefundene und vorgegebene Tatsachen des Handlungs- und des Seelenlebens der Figuren, die in diesen Werten bestehen bleiben, wenn sie nicht ausdrücklich verändert werden. Ein Film wie *SUPPORT YOUR LOCAL SHERIFF* (*AUCH EIN SHERIFF BRAUCHT MAL HILFE*, USA 1968, Burt Kennedy) spielt mit den *defaults*, wenn er den Sheriff dem im damaligen Western obligatorischen Duell ausweichen oder ihn offen zugeben lässt, er handele aus Angst. Das alles resultiert in Lachen, weil sich das Genre und die Rigorosität seiner Voreinstellungen (hier als Enge der Möglichkeiten der Handlungs- und Entwicklungsmöglichkeiten des Helden) exponiert.

Wenn nun empathische Aktivität entfaltet werden soll, bedarf es der Unterstellung von Handlungsmotiven. Der Nachvollzug von Handlungen ist nur möglich, wenn deren Motive bekannt sind. Darum besteht Empathisieren zum einen in der Analyse von Handlungen auf ihren subjektiv-teleologischen Sinn hin, zum anderen im Entwurf des Handlungsfeldes der Figur, der Kalkulation ihrer Möglichkeiten.

Empathie ist – in populären Mainstream-Dramaturgien – strikt gekoppelt an die *Kontexte* des Handelns, an die *Sozialwelten* der Erzählung, an das *Personegefüge*. Sie ist zurückbezogen auf dramaturgische Grundkonstrukte – die Ziele der Figuren sollen klar sein, der Konflikt sei scharf formuliert und deut-

15 Ähnlich Grodal 1997, 92; auch Smith (1997, 413f) konzediert, dass die Imagination eines Handlungsraums „von innen her“ nur *partial* sei.

lich an das Gefüge angebunden, der Fortgang der Ereignisse kausal eng verzahnt. Alle diese *Techniken der Kontextformierung* dienen dazu, einen Rahmen herzustellen, der die Figuren als empathisierbares Feld von Bezugsgrößen enthält. Dramaturgie dient dazu, die empathische Bewegung zu ermöglichen, sie anzubahnen und informationell so weit anzureichern, dass das Sich-Versetzen gelingt.¹⁶

Dagegen könnte man versucht sein, *Sympathie* ganz dem individuellen Geschmacksurteil zuzuweisen. Dann hätte man es mit einem Beziehungsurteil zu tun, das möglicherweise von den Rollen, die der Akteur oder gar der Star spielt, absehen könnte. Sympathie hängt aber viel enger mit den Rollen zusammen und ist vermutlich eine Funktion der *relativen Information* – Brody in *JAWS* ist Protagonist und gefährdet, *ergo* Sympathieträger. Ohne diesen Kontext wäre er neutral. Auch der von Alain Delon gespielte Killer Jeff in Melvilles *LE SAMOURAI* ist Protagonist und gefährdet – und diese über die reine Figurencharakterisierung hinausgehende Stellung in der Geschichte, die der Film erzählt, schafft eine Affinität zur Sympathiesuche des Zuschauers. Und wenn ihm auch noch diverse Figuren gegenüberstehen, die nicht integer sind, sondern intrigant, eigennützig und wortbrüchig; dann kann eine moralisch und sozial höchst problematische Figur wie Jeff dennoch zum Sympathieträger werden. Das ist eine besondere Redeweise von „Sympathie“: Sympathie als *Kontexteffekt*, als Kontextfunktion. Darin ist sie der Empathie verwandt – auch diese bedingt eine Kontextualisierung des Beobachteten in den Rahmen der Geschichte, der sozialen Situation und der umfassenderen Konstellation sowie der Horizonte von Sollen, Wollen und Wünschen.

Perspektivität

Wichtig ist es auf jeden Fall, die Empathie-Frage mit der *Perspektivität* der Erzählung zu kombinieren, kombiniert zu denken. Versteht man die empathischen Prozesse in der Rezeption von Spielfilmen als den *Aufbau einer fiktiven sozialen Handlungswelt*, so werden in der empathischen Tätigkeit die verschiedenen Ziele der Akteure und das Gefüge ihrer komplementären Wahrnehmungen

16 Mehrfach ist auf die Kontextabhängigkeit der Affekte hingewiesen worden. Dabei wird gelegentlich das Goffmansche *Rahmenmodell* auch zur Modellierung des Affektuellen vorgeschlagen; vgl. Hepp 1995, 212ff. Es dürfte deutlich sein, wie kompliziert eine Rahmeninterpretation ist. Zur Kontextbindung von Ausdrucksgestus und bewirkender Szene vgl. Zillmann 1991, 137f. Zillmann macht darauf aufmerksam, dass Ausdruck oft vage ist und dass der jeweilige Kontext nicht festlegt, wie die emotionale Reaktion auf ihn sein wird.

gen, ihrer Beziehungsdefinitionen sowie ihrer kognitiven und emotionalen Reaktionen aufeinander und auf das Geschehen gleichermaßen zugänglich. Die Handlungswelt, die im empathischen Entwurf simuliert werden muss, ist ein *intentionaler Raum*, und zwar nicht nur ein Raum des manifesten Geschehens, sondern vor allem einer der Interpretationen, der Absichten und Pläne. Darum ist die empathische Tiefe des Prozesses nötig. Es ist unabdingbar, sich in die Innensicht der Sozialwelt einzulassen, sprich: die Sicht der Beteiligten zu adaptieren. Die Perspektive der Erzählung spielt bei alledem eine wichtige Rolle, weil sie die *thematische Gewichtung* der Figuren festlegt, weil sie die fundamentalen dramatischen Rollen von *Protagonist und Antagonist* festlegt, weil sie die Verteilung und das Maß der *Sympathie* reguliert. Es sind also vor allem solche Übergänge in einem Film, in denen der „informationelle“ Standort wechselt, in denen sich die Strategie der Informationsvergabe ändert und Perspektiven auftreten, die im Bisherigen nicht möglich waren. Ein Beispiel ist René Clements *LE PASSAGER DE LA PLUIE* (*DER AUS DEM REGEN KAM*, I/F 1969), der am Anfang wie ein Thriller ganz aus der Perspektive des Mädchens erzählt, dem die Geschehnisse, die über es hereinbrechen, unergründlich vorkommen. Dann wechselt der *dominante Perspektivpunkt*, und der von Charles Bronson gespielte geheimnisvolle Fremde ist nicht mehr der Verfolger und mögliche Vergewaltiger, sondern erweist sich als patriarchalischer amerikanischer Agent. Der Problemlöseraum wird von innen her neu aufgebaut, das Feld von Sympathie/Antipathie neu konturiert.¹⁷

Eine Figur hat ein Geheimnis. Bangt der Zuschauer mit ihr um die Aufdeckung? Ist ersichtlich, warum sie etwas vor den anderen verbirgt? Und hat die Einvernahme für das Geheimnis etwas damit zu tun, dass man den Unterlegenen zu schützen wünscht? Letzteres würde darauf hindeuten, dass es einen Unterschied macht, ob der Täter ein Geheimnis hat oder das Opfer. In *THE SIXTH SENSE* (USA 1999, M. Night Shyamalan) weiht ein kleiner Junge einen Psychiater in sein Geheimnis ein, sich rückversichernd, dass der Arzt niemandem davon erzählen werde. Natürlich weiß der Zuschauer, dass die Vertraulichkeit des Aktes zur dargestellten Welt gehört und die beiden Akteure die Intimität ihres Vertrages wahren werden. Er weiß, welche Bedeutung es für den Jungen hat,

17 Solche Übergänge enthält auch das Korpus der TV Spielfilme – ein Indiz dafür, dass die Modulation der empathischen Prozesse in dieser Gattung als eine strukturelle Antwort auf die Werbeunterbrechung eine eigene Bedeutung hat. Gerade die Strategie, die Geschichte in relativ kurzen Spannungsbögen zu erzählen, so dass mit der Werbeunterbrechung auch in der Erzählung ein scharfer Bruch vollzogen werden kann, manifestiert sich vor allem in der Veränderung des erzählten Problemlöserraums und umfasst sehr häufig die Modulation des empathischen Feldes. Zur Dramaturgie von TV Spielfilmen vgl. Wulff 2000.

das Geheimnis anzuvertrauen (insofern ist es von empathischer Relevanz, von dem Akt zu wissen). Aber er weiß auch, dass er sich in das intime Gespräch nur deshalb einschmuggeln konnte, weil er im Kino sitzt und das Geschehen so aufbereitet wurde, dass er von der Vertraulichkeit der Beziehung in Kenntnis gesetzt wurde. Darum wird Differenz hier verstärkt, der Zuschauer ist Zeuge und zugleich Teilnehmer an der Interaktion. Das Empathisieren bildet einen doppelten Zugang zum Geschehen, das man zum einen von innen und zum anderen von außen – aus einer anderen kommunikativen Rolle – erlebt.

Literatur

- Bordwell, David / Staiger, Janet / Thompson, Kristin (1985) *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge.
- Brewer, William F. / Lichtenstein, Edward H. (1982) Stories Are to Entertain: A Structural-Affect Theory of Stories. In: *Journal of Pragmatics* Jg. 6, S. 473-486.
- Brinckmann, Christine N. (1997) Empathie mit dem Tier. In: *Cinema* (Basel) Jg. 42, S. 60-69.
- (1999) Somatische Empathie bei Hitchcock: Eine Skizze. In: *Der Körper im Bild: Schauspielen – Darstellen – Erscheinen*. Hrsg. v. Heinz B. Heller, Karl Prümm & Birgit Peulings. Marburg: Schüren, S. 111-120.
- Carroll, Noël (1990) *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. London/New York: Routledge.
- Dorr, Aimée / Doubleday, Catherine / Kovaric, Peter (1984) Im Fernsehen dargestellte und vom Fernsehen stimulierte Emotionen. In: *Wie verstehen Kinder Fernsehprogramme? Forschungsergebnisse zur Wirkung formaler Gestaltungselemente des Fernsehens*. Hrsg. v. Manfred Meyer. München: Saur, S. 93-137.
- Feagin, Susan L. (1988) Imagining Emotions and Appreciating Fiction. In: *Canadian Journal of Philosophy* Jg. 18, S. 485-500.
- Feshbach, Norma Deitch (1989) Fernsehen und Empathie bei Kindern. In: *Empirische Medienpsychologie*. Hrsg. v. Jo Groebel & Peter Winterhoff-Spurk. München: Psychologie Verlags Union, S. 76-89.
- Grodal, Torben (1997) *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford: Clarendon Press.
- (2001) Film, Character Simulation, and Emotion. In: *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale*. Hrsg. v.

- Jörg Frieß, Britta Hartmann & Eggo Müller. Berlin: Vistas 2001, S. 115-128 (Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft. 42,60.).
- Hepp, Andreas (1995) „Das ist spitze ne, dann ist der Schildknecht tot!“ Die Rolle von Emotionen bei der Fernsehaneignung. In: *Lindenstrasse. Produktion und Rezeption einer Erfolgsserie*. Hrsg. v. Martin Jurga. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 211-230.
- Huitema, J.S. / Dopkins, S. / Klin, C.M. / Myers, J.L. (1993) Connecting Goals and Actions During Reading. In: *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition* Jg.19, S. 1053-1060.
- Kupfer, Joseph (1999) *Visions of Virtue in Popular Film*. Oxford: Westview Press.
- Laing, Ronald D. / Phillipson, H. / Lee, A. Russell (1971) *Interpersonelle Wahrnehmung*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Lichtenstein, Edward H. / Brewer, William F. (1980) Memory for Goal-Directed Events. In: *Cognitive Psychology* Jg. 12, S. 412-445.
- Neill, Alex (1996) Empathy and (Film) Fiction. In: *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. Hrsg. v. David Bordwell & Noël Carroll. Madison: University of Wisconsin Press, S. 175-194.
- Pfister, Manfred (1977) *Das Drama. Theorie und Analyse*. 7. Aufl. München: Fink.
- (1978) Zur Theorie der Sympathielenkung. In: *Sympathielenkung in den Dramen Shakespeares*. Hrsg. v. Werner Habicht & Ina Schabert. München: Fink, S. 20-34.
- Picard, Rosalind (1997) *Affective Computing*. Cambridge, Mass./London: The MIT Press.
- Sapolski, B.S. / Zillmann, Dolf (1978) Experience and Empathy: Affective Reactions to Witnessing Childbirth. In: *Journal of Social Psychology* Jg. 105, S. 131-144.
- Schmidt, C.F. / Sridharan, N.S. / Goodson, J.L. (1978) The Plan Recognition Problem: An Intersection of Psychology and Artificial Intelligence. In: *Artificial Intelligence* Jg. 11, S. 45-83.
- Smith, Murray (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- (1997) Imagining from the Inside. In: *Film Theory and Philosophy*. Ed. by Richard Allen & Murray Smith. Oxford/New York: Clarendon Press, S. 412-430.
- Tan, Ed S. (1996) *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. Mahway, N.J.: Lawrence Erlbaum.

- Wilson, B.J. / Cantor, J. / Gordon, L. / Zillmann, Dolf (1986) Affective Response of Nonretarded and Retarded Children to the Emotions of a Protagonist. In: *Child Study Journal* 16,2, S. 77-93.
- Wollheim, Richard (1974) *On Art and the Mind*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- (1984) *The Thread of Life*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Wulff, Hans J. (1999) *Darstellen und Mitteilen. Elemente der Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Narr.
- (2000) Konflikte, Konflikthorizonte, Konfliktdynamiken: Zur seriellen Dramaturgie von TV-Spielfilmen. In: *TV-Movies „Made in Germany“*. *Struktur, Gesellschaftsbild und Kinder-/Jugendschutz. 1. Historische, inhaltsanalytische und theoretische Studien*. [Hrsg. v.] Hans J. Wulff. Kiel: Unabhängige Landesanstalt für das Rundfunkwesen (ULR), S. 214-235.
- (2001) *Moralisieren als Element der Filmrezeption*. Ms. Kiel.
- Zillmann, Dolf (1991) Empathy: Affect from Bearing Witness to the Emotions of Others. In: *Responding to the Screen: Reception and Reaction Processes*. Ed. by Jennings Bryant & Dolf Zillmann. Hillsdale, N.J.: Erlbaum, S. 135-169.
- / Bryant, Jennings (1975) Viewers' Moral Sanction of Retribution in the Appreciation of Dramatic Presentations. In: *Journal of Experimental Social Psychology* Jg. 11, S. 572-582.
- / Cantor, J. (1977) Affective Responses to the Emotions of a Protagonist. In: *Journal of Experimental Social Psychology* Jg. 13, S. 155-165.

Zu den Autoren

John Belton, Professor für englische Literatur und Filmwissenschaft an der Rutgers University, New Brunswick, New Jersey. Zahlreiche Publikationen zur Technik- und Kulturgeschichte des Kinos, u.a. *Widescreen Cinema* (Cambridge, MA: Harvard University Press 1992).

Barbara Flückiger, Dr. phil., Oberassistentin am Institut für Medienwissenschaft der Universität Basel. Langjährige Berufserfahrung als Toningenieurin bei Spielfilmproduktionen in Europa und Nordamerika. 2001-2002 Leiterin eines Forschungsprojektes zum digitalen Kino an der Hochschule für Gestaltung Zürich. Autorin zahlreicher Aufsätze sowie der Monographie *Sounddesign. Die virtuelle Klangwelt des Films* (Marburg: Schüren 2001).

Vinzenz Hediger, Dr. phil., geb. 1969, Oberassistent am Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich. Zahlreiche Veröffentlichungen im Bereich Filmwissenschaft, u.a. *Verführung zum Film. Der amerikanische Kinotrailer seit 1912* (Marburg: Schüren 2001).

Albert Michotte van den Beerck (1881-1965), Professor für Psychologie an der Universität Leeuwen. Zahlreiche Publikationen zur Wahrnehmungspsychologie und zur phänomenologischen Psychologie, u.a. *La perception de la causalité* (Leeuwen: Publications Universitaires de Louvain 1946).

Etienne Souriau (1892-1979), französischer Philosoph und Mitbegründer der Filmologie. Ab 1945 Inhaber des Lehrstuhls für Ästhetik und Kunstwissenschaft an der Sorbonne. Mitinitiator der *Revue d'esthétique*. Autor von u.a. *Les deux cent mille situations dramatiques* (Paris 1950) und Herausgeber von *L'univers filmique* (Paris 1953).

Henri Wallon (1879-1962), Psychologe, Professor am Collège de France und Directeur an der Ecole Pratique des Hautes Etudes in Paris, Mitbegründer der Filmologie. Zahlreiche Publikationen zur Entwicklungspsychologie, u.a. *Les origines du caractère chez l'enfant* (Paris: PUF 1934) und *Les origines de la pensée chez l'enfant* (Paris: PUF 1945).

Hans J. Wulff, Prof. Dr., geb. 1951, Professor für Medienwissenschaft an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel; zahlreiche Veröffentlichungen zur Film- und Fernsehtheorie und zur Populärkultur, u.a. *Die Erzählung der Gewalt* (Münster: MAkS Publikationen 1985), *Psychiatrie im Film* (Münster: MAkS Publikationen 1995) und *Darstellen und Mitteilen* (Tübingen: Gunter Narr 1999); Herausgeber von *TV-Movies „Made in Germany“. Struktur, Gesellschaftsbild und Kinder-/Jugendschutz. 1. Historische, inhaltsanalytische und theoretische Studien* (Kiel 2000); Mitherausgeber von *Film und Psychologie I* (Münster: MAkS Publikationen 1990), *Das Telefon im Spielfilm* (Berlin: Spiess 1992) und *Suspense* (Hillsdale, N.J.: Erlenbaum 1996).

montage/av 12/1/2003

Zeitschrift für Theorie & Geschichte
audiovisueller Kommunikation

Herausgeber: Christine N. Brinckmann (Berlin), Robin Curtis (Berlin), Jörg Frieß (Potsdam), Britta Hartmann (Berlin), Judith Keilbach (Berlin), Frank Kessler (Utrecht), Stephen Lowry (Stuttgart), Jörg Schweinitz (Bochum), Patrick Vonderau (Berlin), Hans J. Wulff (Kiel)

Gastherausgeber dieses Heftes:

Vinzenz Hediger (Zürich)

Redaktionsanschrift: c/o Britta Hartmann, Körnerstr. 11, D-10785 Berlin, Tel./Fax: 030 / 262 84 20

e-mail: montage@snafu.de

Die Redaktion freut sich über unaufgefordert eingesandte Artikel.

Titel: NUTTY PROFESSOR II: THE KLUMPS (USA 200, Peter Segal) (mit freundlicher Genehmigung von Take Two Publicity, Zürich, und UIP Schweiz).

Bildnachweise: UIP, Barbara Flückiger

Preis: Zwei Hefte im Jahr. Einzelheft: € 12,80 / SFr 22,60; Abo € 22,- / SFr 38,10 / Studentenabo: € 18,50 / SFr 32,30

Verlag: Schüren Verlag GmbH

Universitätsstr. 55, D-35037 Marburg

Tel.: 06421-63084 *Fax:* 06421-681190

e-mail: info@schueren-verlag.de

www.schueren-verlag.de

Gestaltung: Erik Schüßler

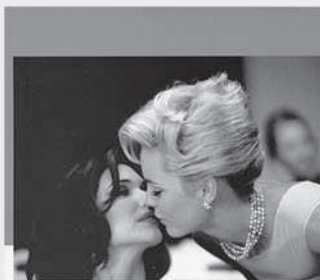
Druck: Difo-Druck, Bamberg

Anzeigen: Katrin Ahnemann

e-mail: ahnemann@schueren-verlag.de

© Schüren Verlag 2003

Neuerscheinung



Georg Seeßlen
David Lynch
und seine Filme

arte

SCHÜREN

Georg Seeßlen
David Lynch und seine Filme

5. erw. Auflage
256 S., Pb., zahlr. Abb.
€ 19,80/SFr 34,40
ISBN 3-89472-345-9

David Lynch ist einer der erfolgreichsten, aber auch irritierendsten Filmregisseure der Gegenwart. Nach THE STRAIGHT STORY, einer anrührenden Geschichte von der letzten (Erinnerungs)Reise eines alten Mannes, hat er mit MULHOLLAND DRIVE eine neue rätselhafte Traumgeschichte inszeniert, die den Zuschauer fasziniert und in doppelsinnige Bilderwelten zieht.

SCHÜREN

Universitätsstr. 55 · D-35037 Marburg
Fon 06421/63084 · Fax 06421/681190
www.schueren-verlag.de