

Jens Eder

Imaginative Nähe zu Figuren¹

Eine grenzenlose Vielfalt fiktiver Figuren² bevölkert das Filmangebot zwischen Kunst und Unterhaltung, Porno und Propaganda. Im Kino begegnen Zuschauer den verschiedensten Menschen, Tieren, Außerirdischen, Robotern, Göttern oder Monstern; sie treffen auf Wesen so unterschiedlicher Art wie Nosferatu und Bambi, Hannibal Lecter und Johanna von Orleans, Catwoman und den Elefantenmenschen. Entsprechend reich und vielfältig sind die kognitiven und affektiven Prozesse, mit denen Zuschauer auf Figuren reagieren. Versuche, die gesamte Bandbreite ihrer Reaktionen durch Begriffe wie ›Identifikation‹, ›Empathie‹ oder ›parasoziale Interaktion‹ abzudecken, sind deshalb zu reduktiv – man identifiziert sich für gewöhnlich nicht mit Lassie, empathisiert nicht mit dem Alien und interagiert nicht parasozial mit dem Computer HAL.

In letzter Zeit wurden vor allem innerhalb der kognitiven Filmtheorie präzisere Modelle der Anteilnahme an Figuren entwickelt. Sie werden deren Vielschichtigkeit besser gerecht, indem sie diverse Dimensionen von Zuschauerreaktionen und ihren funktionalen Korrelaten innerhalb der Filmstruktur unterscheiden (z. B. Smith 1995; Plantinga/Smith 1999; Grodal 2001). Ein Austausch zwischen den verschiedenen kognitiven Theorien und weiteren Ansätzen hat jedoch gerade erst begonnen (vgl. Eder 2005; Bartsch/Eder/Fahlenbrach 2007), selbst wenn es sich um verwandte Zugangsweisen handelt (z. B. innerhalb der Medienpsychologie Giles 2002; Klimmt/Hartmann/Schramm 2006). Zudem konzentrieren sich mehrere der kognitiven Modelle auf die Bewertung (*appraisal*) von Figuren, die Zuschauer auf der Grundlage angeborener Reaktionsmuster und normativer Prägungen vornehmen (etwa Tan 1996; Carroll 1998; Zillmann 2005). Dabei wird das komplexe Zusammenspiel weiterer Faktoren der Figuren-Bewertung – jenseits von Biologie und Moral – noch nicht genügend berücksichtigt. Gegenwärtig besteht die zentrale Frage zur Anteilnahme an Figuren deshalb darin, wie verschiedene theoretische Erkenntnisse

- 1 Revidierte deutsche Fassung von «Ways of Being Close to Characters». In: *Film Studies: An International Review* 8 (2006), S. 68–80. Für wertvolle Hinweise zur Überarbeitung danke ich Katja Crone.
- 2 Meine Verwendungsweise der Termini ›fiktional‹ und ›fiktiv‹ folgt Theorien der analytischen Philosophie. ›Fiktional‹ bezieht sich hier auf die Ebene der Darstellung, ›fiktiv‹ auf die Ebene des Dargestellten (vgl. z. B. Künne 1983, 291ff.).

zu einem integrativen Modell verbunden werden können, das die Vielfalt der Zuschauerreaktionen und ihrer Ursachen angemessener als bisher erfasst.

Ausgerechnet eine höchst vage, mehrdeutige Phrase gibt Hinweise auf ein solches Modell. Wenn Zuschauer das Kino verlassen, sprechen sie häufig davon, Figuren ‹nahe zu sein› oder sich ihnen ‹nahe zu fühlen› (offenbar eine Voraussetzung dafür, von ihnen ‹berührt› oder ‹bewegt› zu werden). Diese Redewendung, der man nicht nur in der Alltagskommunikation, sondern auch in Filmkritiken und psychologischen Theorien begegnet, hat mehrere, meist metaphorische Bedeutungen. Die Klärung dieser Bedeutungen und ihres systematischen Zusammenhangs gibt wesentliche Hinweise zur Modellierung der vielfältigen Prozesse, mit denen Zuschauer auf Figuren reagieren, und zur Verknüpfung und Ergänzung der Ergebnisse verschiedener Figurentheorien. Dabei ermöglicht sie es, über den Aspekt der moralischen Bewertung von Figuren hinauszugehen, der von vielen Theorien betont wird, und die Aufmerksamkeit auf bislang vernachlässigte Faktoren der Anteilnahme zu lenken.

Im Folgenden stelle ich zunächst einige allgemeine Überlegungen zum Begriff der ‹Nähe› vor, unterscheide dann mehrere Hinsichten, in denen Zuschauer sich Figuren nahe fühlen können, und veranschauliche das Zusammenspiel dieser verschiedenen Faktoren am Beispiel von David Finchers *FIGHT CLUB* (USA 1999).

‹Nähe› zu Figuren – Eine Modellskizze

Bevor man sich fiktiven Figuren zuwendet, ist es sinnvoll zu klären, was es heißen kann, realen Menschen nahe zu sein. Mindestens drei Bedeutungen können hier unterschieden werden (vgl. Deutsches Wörterbuch). Im wörtlichsten Sinn ist jemand einer anderen Person nahe, wenn er sich räumlich und zeitlich in geringer Entfernung von ihr befindet. Über solche *physische oder raumzeitliche Nähe* hinaus spricht man aber auch von *psychischer Nähe*. Diese ist gegeben, wenn jemand bestimmte mentale Einstellungen zu einer anderen Person hat, die sowohl kognitiver Art sein können (man versteht die Andere gut, sie ist einem vertraut) als auch affektiver Art (man mag die Andere, begehrt sie oder fühlt mit ihr). Eine dritte Bedeutung von ‹Nähe› betrifft *enge zwischenmenschliche Beziehungen*, die dadurch gekennzeichnet sind, dass die Betroffenen private Dinge übereinander wissen, bestimmte Emotionen für- und miteinander empfinden und auf Weisen interagieren, die für andere nicht offen sind.

Ob Menschen einander in einer dieser drei Bedeutungen nahe sind, hängt von alltagsweltlicher Kausalität, sozialen Normen und mentalen Schemata ab.

Auf diese teils probabilistische, teils normative Weise sind auch die Bedeutungen von ‚Nähe‘ miteinander verbunden. Menschen, die in Beziehungen der Nähe zueinander stehen – Verwandte, Freunde oder Liebende –, leben meist nahe beieinander und suchen physische Nähe; es wird von ihnen erwartet, dass sie sich gut verstehen und sich einander auch emotional nahe fühlen (vgl. Dwyer 2000, Kap. 1–3 sowie Kap. 7). Dabei gibt es jeweils verschiedene Grade, jemandem nahe zu sein; ab einem bestimmten Grad spricht man zutreffender von ‚Distanz‘. Während physische Nähe auch zu Tieren oder Dingen bestehen kann, besteht in psychischer und beziehungsmaßiger Hinsicht eine tendenziell größere Distanz zu ihnen – selbst wenn es sich um ‚den besten Freund des Menschen‘ handelt. Da solche Besonderheiten der Nähe zu artfremden Wesen sich aus einem hinreichend differenzierten Modell ableiten lassen, konzentriere ich mich im Folgenden auf den prototypischen Fall realer Personen und menschenähnlicher Figuren.

Im Gegensatz zu Personen sind Figuren fiktiv, es handelt sich um kommunikative Konstrukte auf der Grundlage fiktionaler Medienangebote (vgl. Eder 2007). Zuschauer können ihnen also nicht wirklich in raumzeitlicher oder sozialer Hinsicht nahe sein; sie können aber *imaginieren*, ihnen nahe zu sein, oder sich ihnen nahe *fühlen*. Solche Gefühle und Vorstellungen sind in mancher Hinsicht analog zu jenen der Nähe zu realen Wesen (vgl. Currie/Ravenscroft 2002, 1–46). Psychische Reaktionen auf Figuren haben ihre Grundlage in der Art und Weise, wie der menschliche Geist sowohl die Welt realer Phänomene als auch fiktive Welten erfasst. Audiovisuelle Figurendarstellungen bilden einen dichten Strom von Informationen in Form «wahrnehmungsnaher Zeichen» (so der Bildbegriff von Sachs-Hombach 2003, 73–99), die bei Rezipienten ein breites Spektrum von Reaktionen hervorrufen, darunter Wahrnehmungen, Vorstellungen und Emotionen. Viele dieser Reaktionen entsprechen mentalen Vorgängen, die durch Begegnungen mit realen Personen oder ihren medialen Repräsentationen ausgelöst werden.

Die Wahrnehmung audiovisueller Figurendarstellungen führt gewöhnlich zu kognitiven Zuständen, die eine Figur mit physischen, mentalen und sozialen Eigenschaften assoziieren. Wenn sich mehrere solcher Zustände in einem Prozess der *Figurensynthese* miteinander verbinden, bilden sie ein *mentales Modell* der Figur, d. h. eine analoge, multimodale, dynamische Repräsentation im Bewusstsein der Zuschauer.³ Psychologischen Ansätzen zufolge entwickeln

3 Vgl. Schneider 2000; Eder 2007; vgl. auch die früheren Konzepte der «Charakttersynthese» (Wulff 1996 sowie den Aufsatz in diesem Heft) oder «*recognition*» (Smith 1995) sowie zur Theorie der mentalen Modelle (Metzinger 1999).

wir solche modellhaften Vorstellungskomplexe nicht nur von fiktiven Figuren, sondern auch von uns selbst und anderen realen Wesen (vgl. Zebrowitz 1990). Um Figuren zu verstehen, stützen wir uns auf mentale Dispositionen und Schemata, die zum Teil angeboren sind, vorrangig aber in der Interaktion mit realen Personen, insbesondere Mitgliedern sozialer Bezugsgruppen geprägt werden. Die Fähigkeit zur Figurensynthese hat ihre Wurzeln also in der alltäglichen sozialen Kognition.

Selbstverständlich gibt es auch tiefgreifende Unterschiede. Fiktive Welten weichen oft beträchtlich von der Alltagsrealität ab. Figuren können nicht nur Menschen mimetisch entsprechen, sondern auch Fantasiegestalten sein; sie können unsere Kategorien für reale Wesen vermischen und alltagsweltliche Schemata irritieren. Zudem sind Zuschauer sich normalerweise bewusst, dass sie fiktionale Repräsentationen wahrnehmen und nicht die Wirklichkeit. Sie können ihre Aufmerksamkeit von der dargestellten Welt auf die Darstellungsebene richten – ‚Es ist nur ein Film‘ – und können sich an kommunikativen Absichten der Filmemacher orientieren. Falls das Dargestellte bei den Zuschauern spontane Handlungsimpulse auslöst, so folgen sie diesen doch fast nie. Von ihnen wird nicht erwartet, dass sie sich für Figuren verantwortlich fühlen und ihnen helfen, was es erleichtern mag, sich auf sie einzulassen.

Vor allem aber wird die figurenbezogene Imagination durch den Informationsfluss des Films, durch seine narrativen und stilistischen Strukturen gelenkt. Auf diese Weise sind Filme fähig, eigenständige und einzigartige Formen der Nähe zu Figuren zu erzeugen. Sie können Gefühle des Nahe-Seins intensivieren oder reflexive Distanz hervorrufen; sie können Informationen über eine Figur und ihr Inneres vermitteln, wie sie uns in Art und Ausmaß bei realen Personen niemals zugänglich wären; sie können uns Charaktere nahe bringen, die wir in der Realität nie treffen oder denen wir aus dem Weg gehen würden. Ein beträchtlicher Teil der Wirkungsmacht von Filmen liegt in ihrer Fähigkeit, verschiedene Arten der Nähe oder Distanz zu Figuren herzustellen und miteinander zu kombinieren. Diese Macht, Gefühle der Nähe und Distanz durch narrative Mittel zu lenken und zu kontrollieren, wird für ganz unterschiedliche kommunikative Zwecke genutzt, ob Unterhaltung, Kunst oder Propaganda. Das filmische Erzeugen von Nähe beruht auf einigen allgemeinen Voraussetzungen. Die fundamentalste von ihnen ist vermutlich Aufmerksamkeit – der Grad der Frequenz und Intensität, mit dem sich mentale Akte auf Figuren richten. Es ist schwierig, intensive Gefühle der Nähe zu langweiligen Figuren oder im Hintergrund vorbeihuschenden Statisten zu empfinden. Nähe hängt außerdem vom Grad der *Authentisierung* (Doležel 1998, 145–168) einer Figur durch die filmische Erzählung ab: Zuschauer werden sich einer Figur tenden-

ziell weniger nahe fühlen, wenn sie durch eine unzuverlässige, selbstreflexive Narration oder als Element einer eingebetteten Binnengeschichte präsentiert wird. Überdies werden Gefühle der Nähe von den *Kontexten* der betreffenden Figur mitbestimmt: von ihrer Position in Figurenkonstellationen, sozialen Konflikten sowie allgemein der fiktiven Welt, ihren Normen und Gesetzen. Nähe hängt zudem vom Grad des wahrgenommenen *Realismus* dieser Welt ab, von den Übereinstimmungen zwischen filmischem Reizangebot und realen Umgebungen, sowie von der *Immersion* der Zuschauer in die Welt des Films (zu Arten der Immersion vgl. Ryan 2001). Und schließlich fühlen sich Zuschauer oft nicht nur bestimmten Figuren nahe, sondern auch deren Darstellern; solche schauspieler- und figurenbezogenen Gefühle beeinflussen sich wechselseitig.

Mit den angedeuteten Voraussetzungen sind die meisten kognitiven Figurentheorien kompatibel; sie beschreiben in größerer Detailliertheit, wie Zuschauer mentale Repräsentationen von Figuren konstruieren und wie sie auf Figuren sowie deren innere und äußere Erlebnisse reagieren. Dabei verwenden die Theorien allerdings verwirrend heterogene Terminologien und setzen unterschiedliche Akzente. Der wohl wichtigste Dissens betrifft die allgemeine Rezeptionshaltung den Figuren gegenüber: Beobachten und bewerten Zuschauer die Charaktere eher aus einer externen, objektiv-distanzierten Haltung und folgen dabei angeborenen Dispositionen und moralischen Normen (z. B. Tan 1996, 159–163, 189–190; Carroll 1998, 245–290)? Oder identifizieren sie sich mit den Figuren, versetzen sich in sie hinein und empathisieren mit ihnen aus einer subjektiven Perspektive (z. B. Grodal 1997, 81–128)? Oder wechseln die Zuschauer vielleicht zwischen beiden Rezeptionshaltungen (z. B. Smith 1995, 71–109; Tan 1996, 182–189)?

Ein grundlegendes Problem dieser Debatte besteht in der Unklarheit darüber, wie die kognitiven und affektiven Prozesse der Zuschauer präzise zu bestimmen sind, in welchem Verhältnis sie zueinander stehen und von welchen Faktoren sie abhängen. Vieles deutet darauf hin, dass die Figurenbewertung, das *Appraisal*, keineswegs immer aus einer distanzierten, objektiven Perspektive erfolgen muss, sondern unterschiedlich perspektiviert, parteiisch und subjektiv sein kann.⁴ Schließlich ist auch eine externe Beobachterperspektive im Alltag durchsetzt mit *Identifikationen* und *Empathien*; allerdings muss genauer geklärt werden, was mit diesen höchst problematischen Begriffen gemeint ist. Im Folgenden gehe ich davon aus, dass die beiden Zuschauerhaltungen – objektive Bewertung von Figuren und subjektive *Identifikation* mit ihnen – die

4 Auf dieses Problem weisen Grodal 2001 sowie Barratt 2006 hin und bieten erste Lösungsansätze.

Pole eines Kontinuums bilden, das wiederum nur ein Teil eines komplexeren Netzwerks imaginativer Verhältnisse zu Figuren ist. Die Struktur dieses Netzwerks lässt sich erkennen, indem man einige bisher vernachlässigte Aspekte in Betracht zieht, die sich aus einer Analyse der ‹Nähe› zu Figuren ergeben und die ich im Folgenden knapp darstellen werde.

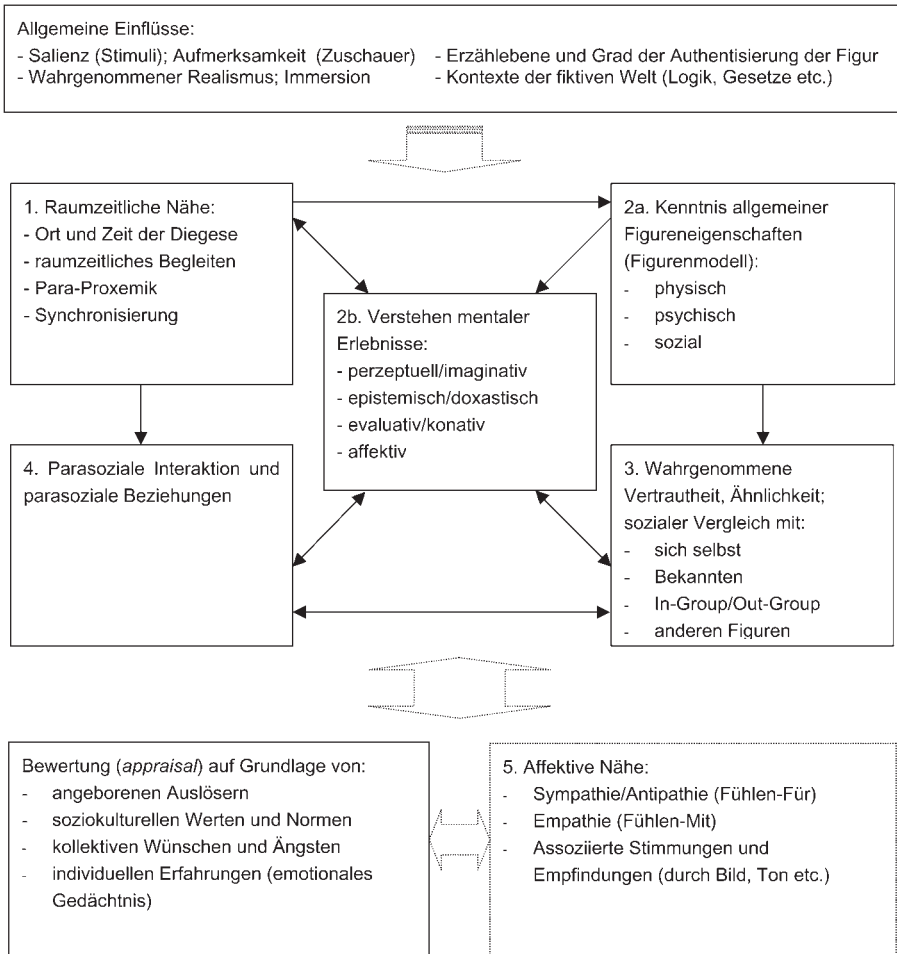
Meine Modellskizze konzentriert sich auf anthropomorphe Figuren in Mainstreamfilmen, deren Figurenkonzeption einem psychologischen Realismus verpflichtet bleibt. Auf Grundlage der bisherigen Überlegungen lassen sich mindestens fünf verschiedene Arten der Nähe zu Figuren unterscheiden. Jede von ihnen entspricht einem Typus der Nähe zu realen Personen und korreliert mit einer bestimmten Menge psychischer Relationen, die sich jeweils graduell zwischen den Polen von Nähe und Distanz bewegen:

1. Wahrgenommene Verhältnisse in Raum und Zeit – raumzeitliche Nähe und Para-Proxemik
2. Kognitive Verhältnisse zu Körper und Bewusstsein – Verstehen und Perspektivenübernahme
3. Wahrgenommene Sozialverhältnisse – Ähnlichkeit, Vertrautheit und soziale Parteilichkeit
4. Imaginierte Interaktion – parasoziale Interaktion (PSI) und parasoziale Beziehungen (PSB)
5. Emotionale Reaktionen – affektive Anteilnahme.

Sämtliche dieser Dimensionen fächern sich in spezifischere Aspekte auf und interagieren auf komplexe Weise. Die meisten Formen der Nähe tendieren zu einer wechselseitigen Intensivierung, doch spielt der jeweilige Kontext eine entscheidende Rolle. Grafik 1 zeigt das Netzwerk der Nähe im Überblick.

‹Nähe› in einem starken Sinn impliziert gewöhnlich emotionale Nähe oder parasoziale Interaktion; diese beiden komplexen Aspekte können hier jedoch nicht angemessen betrachtet werden, und es liegen bereits ausführlichere Untersuchungen dazu vor (vgl. Giles 2002; Eder 2005). Ich beschränke mich deshalb darauf, ihre Position im Netzwerk kurz anzudeuten und konzentriere mich danach im Hauptteil dieses Artikels auf die ersten drei Punkte der Liste.

Als der kommunikationswissenschaftliche Terminus *parasoziale Interaktion* in den fünfziger Jahren eingeführt wurde, ging man vom Paradigma realer Medienpersonen aus: von Nachrichtensprechern oder Show-Moderatoren, die sich direkt an ein Publikum zu wenden scheinen (Horton/Wohl 1956). Heute wird das Konzept dagegen oft als Überbegriff verwendet, der sämtliche Reaktionen auf fiktive Figuren sowie reale Medienakteure umfassen soll. Engere Begriffsbestimmungen, die parasoziale Interaktion mit anderen Formen der Anteilnahme kontrastieren (z. B. Cohen 2006), sind jedoch weitaus überzeu-



Grafik 1: Arten der Nähe zu Figuren und ihre Verbindungen

gender, weil sie die tiefgreifenden Unterschiede zwischen Interaktion, Beobachtung und anteilnehmender Simulation nicht verwischen. Schließlich stehen Zuschauer Charakteren eher selten wie virtuellen Interaktionspartnern gegenüber, sondern können sie auch als distanzierte Beobachter betrachten oder als einführende Simulatoren ihre Perspektive übernehmen (vgl. Grodal 2001). Ich verwende den Ausdruck «parasoziale Interaktion» deshalb nur dann, wenn Zuschauer auf Stimuli verbalen und nonverbalen Verhaltens in dargestellten Face-to-Face-Situationen reagieren (z.B. wenn jemand in die Kamera blickt) oder wenn sie

imaginieren, selbst mit Figuren in Interaktion zu treten (z. B. ihnen zu helfen, mit ihnen Sex zu haben). Parasoziale *Beziehungen* setzen zusätzlich wiederholte Begegnungen mit denselben Figuren in mehrfachen Rezeptionsprozessen voraus (vgl. Gleich 1997). Parasoziale Interaktionen und Beziehungen spielen vermutlich eine wichtige Rolle bei Computerspielen, Fernsehnachrichten, Soaps und Pornos, doch sie bleiben stets in ein Feld weiterer Reaktionen eingebettet, die zumindest in der Kinorezeption von größerer Bedeutung sind. Die Analyse von ›Nähe‹ liefert einen Schlüssel zu diesen Reaktionen.

Im Gegensatz zu kommunikationswissenschaftlichen Theorien, die vom Konzept der parasozialen Interaktion ausgehen, stellen filmwissenschaftliche Ansätze häufiger die *affektive Anteilnahme* und ihre Grundlagen in den Mittelpunkt. So mündet das klassische Modell von Murray Smith (1995, 73–109) in die Unterscheidung zwischen zwei Grundformen affektiver Reaktionen: Die Zuschauer können zum einen die dargestellten Emotionen der Figur teilen und *mit* ihr fühlen (Empathie als Form von *central imagination* aus der Ego-Perspektive); sie können aber auch Gefühle *für* eine Figur entwickeln, welche auf der Bewertung dieser Figur beruhen und prinzipiell unabhängig von ihren dargestellten Emotionen sind (Sympathie oder Antipathie bei *acentral imagination*). Dieser wichtigen Unterscheidung folgend kann affektive Nähe – in Form intensiver positiver Gefühle zu einer Figur – sowohl die Form von Sympathie als auch die von Empathie annehmen; affektive Distanz kann in Form von Antipathie oder auch kühler, nicht-empathischer Beobachtung auftreten.

Affektive Zuschauerreaktionen sind mit kognitiven Prozessen, mit Wahrnehmungen, Vorstellungen, Bewertungen, Erinnerungen usw. unauflöslich verknüpft (vgl. Eder 2005, 2005a; Bartsch/Eder/Fahlenbrach 2007). Sämtliche anderen Formen imaginativer Nähe können sich daher auf die affektive Nähe auswirken. Auch in dieser Hinsicht gibt Smith' Ansatz hilfreiche Hinweise. Ihm zufolge werden Gefühle der Sympathie oder Antipathie durch drei Arten kognitiver Prozesse beeinflusst: Erstens durch die Rekonstruktion der Figureneigenschaften (*recognition*); zweitens durch das perzeptuelle und imaginative Begleiten äußerer Erlebnisse der Figur und durch den subjektiven Zugang zu ihrem Innenleben; beides fasst Smith unter dem Terminus *alignment* zusammen. *Recognition* und *alignment* münden schließlich drittens in eine – vor allem moralische – Bewertung und Parteinahme (*allegiance*). Ich werde auf diese wichtigen Unterscheidungen zurückkommen; das Modell von Smith lässt sich jedoch ergänzen, indem man weitere Faktoren in Betracht zieht. Denn wie die parasoziale Interaktion hängt auch die affektive Anteilnahme eng mit den Dimensionen der raumzeitlichen, kognitiven und sozialen Nähe zu Figuren zusammen, von denen die folgenden Abschnitte handeln.

Raumzeitliche Nähe und Para-Proxemik

Zuschauer können den – meist vorbewussten – Eindruck verspüren, Filmfiguren in Raum und Zeit nahe zu sein. Dieses Verhältnis imaginativer raumzeitlicher Nähe weist mindestens vier Aspekte auf. Ein erster, sehr allgemeiner Aspekt betrifft das geographische und zeitliche Verhältnis zwischen der realen Umwelt der Zuschauer und der fiktiven Umwelt der Figuren. In dieser Hinsicht sind einer Berlinerin die Figuren aus *KROKO* (D 2004, Sylke Enders) näher als die vorzeitlichen Charaktere der Inuit-Legende *ATARNAJUAT* (Kanada 2001, Zacharias Kunuk). Eine enge mimetische Verbindung zwischen dem Filmsetting (dem Chronotopos der Figuren) und der Lebenswelt der Zuschauer beeinflusst die Figurenrezeption: Einerseits fällt es den Rezipienten oft leichter, auf eigene Erfahrungen und spezifisches kulturelles Wissen zurückzugreifen, um Situationen der Figur zu verstehen und ihre Persönlichkeit zu erschließen. Andererseits kann große raumzeitliche Nähe aber auch die Anwendung mentaler Stereotype nahelegen, die zu einer weniger lebendigen, routinierten Rezeption führen. Raumzeitliche Distanzierung durch historische oder exotische Settings kann in solchen Fällen die Anteilnahme an Figuren sogar steigern.

Eine zweite, dynamischere Bedeutung von ‚Nähe‘ erfasst Murray Smith’ bereits erwähntes Konzept der raumzeitlichen Anbindung an eine Figur (*spatio-temporal attachment*, Smith 1995, 146–149). Damit ist das Ausmaß gemeint, in dem ein Film es ermöglicht, die Figur durch Raum und Zeit der dargestellten Welt zu begleiten und Zeuge ihrer äußeren Erlebnisse zu werden. Im Fall einer nahen Anbindung werden die wesentlichen Erfahrungen der Figur audiovisuell dargestellt; Distanz entsteht durch Ausklammern, Verbergen oder rein sprachliche Erwähnung relevanter Ereignisse (Darstellung vs. Anspielung, *telling* vs. *showing*, Sprache vs. Audiovision). Das raumzeitliche Begleiten einer Figur beeinflusst nicht nur, was der Zuschauer über sie weiß, sondern fördert auch Gefühle der Sympathie: Sozialpsychologischen Untersuchungen zufolge reagiert man tendenziell positiver auf Menschen, die einem durch wiederholte Begegnungen vertrauter werden (*mere exposure hypothesis*, vgl. Bornstein 2002).

Die raumzeitliche Anbindung und ihre audiovisuellen Darstellungsmittel (Motiv, Kadrierung, Surround-Sound usw.) suggerieren darüber hinaus, dass Figur und Zuschauer dieselbe Situation wahrnehmen und einen Bedeutungs- und Wahrnehmungsraum teilen, der ihnen ähnliche Möglichkeiten der Wahrnehmung, des Denkens, Fühlens und Handelns bietet (vgl. Persson 2003, 70; Barratt 2006). Dieser geteilte Raum bietet zugleich eine Grundlage, um die Bedeutung der dargestellten Situation für die Figur und ihre Interessen einzu-

schätzen (*situational meaning structure*, vgl. Tan 1996, 44). Wenn der Zuschauer dabei die Dispositionen und Motive der Figur teilt, kann dies das Gefühl gemeinsamer Ziele hervorrufen, wie sie bei Mitgliedern eines Teams bestehen (vgl. Meyrowitz 1986); darauf zielen Sport- und Kriegsfilme oft ab. Zuschauer können darüber hinaus einen exklusiven Zugang zu intimen Momenten des Privatlebens einer Figur erhalten, was Voyeurismus, aber auch Gefühle der Vertrautheit und Komplizenschaft auslösen kann; ein häufiges Mittel in romantischen Komödien. Solche Formen der imaginativen Übernahme von Zielen der Figuren können zu einem besseren Verständnis ihrer Persönlichkeit und zu Sympathie führen.

Während lebensweltliche Übereinstimmungen und raumzeitliches Begleiten in erster Linie damit zu tun haben, *was* dargestellt wird, betreffen zwei weitere Formen raumzeitlicher Nähe eher die Frage, *wie* etwas dargestellt wird. So kann mittels Kameraführung, Inszenierung und Tontechniken ein Gefühl der *körperlichen Nähe im Raum* evoziert werden. Verschiedene Einstellungsgrößen richten nicht nur die Aufmerksamkeit auf relevante Aspekte des Körpers und Verhaltens einer Figur, beispielsweise indem Großaufnahmen ihren emotionalen Ausdruck betonen (Carroll 1998, 264; Plantinga 1999). Einstellungsgrößen suggerieren auch para-proxemische Relationen zu Figuren (vgl. Meyrowitz 1986, Persson 2003, Kap. 3): Eine Kamerafahrt bis zum Close-up bringt uns in große Nähe, während eine Totale uns in Distanz hält. Solche Kadrierungsmuster aktivieren mentale Schemata für typisches Näheverhalten. Wenn man einer realen Person so nahe kommt, wie es ein Close-up suggeriert, gerät man leicht in angenehmen oder unangenehmen, zärtlichen oder gewaltsamen Körperkontakt. Befindet man sich dagegen in größerer Distanz zu einer Person, kann man damit Entfremdung oder Sicherheit assoziieren. Auch Kamerawinkel können kontextabhängige Schemata zwischenmenschlichen Verhaltens aktivieren, beispielsweise solche der direkten Interaktion, des unbemerkten Beobachtens, der körperlichen Über- oder Unterlegenheit (Frontal- oder Lateralenaufnahmen; Vogel- oder Froschperspektiven).

Neben solchen Formen räumlicher Nähe ist auch der zeitliche Aspekt von Bedeutung. Narratives Timing, Körperbewegungen der Figuren sowie Rhythmen der Kadrierung, der Musik oder Montage vermögen *Synchronizität oder Nähe im subjektiven Zeitempfinden* zu erzeugen: Die Zuschauer können mit einer Figur und ihrem Handeln rhythmisch synchronisiert werden. Motorische Ansteckungsprozesse oder die Reaktion von Spiegelneuronen können uns dazu bringen, die Bewegungen einer Figur körperlich oder imaginativ nachzuahmen (vgl. Smith 1995, 98–102; Gallese 2006). Slow Motion, träge musikalische Rhythmen und leere Einstellungen können den Eindruck langsam

vergehender Zeit vermitteln, schnelle Schnitte und Bewegungen die Zeitimpression beschleunigen.

Die vier genannten Aspekte raumzeitlicher Nähe – chronotopische Übereinstimmungen, spatiotemporales Begleiten, Paraproxemik und zeitliche Synchronisierung – können in verschiedenartigen Mustern miteinander kombiniert werden, und sie können andere Empfindungen der Nähe auslösen, bestärken oder behindern. Im Allgemeinen erleichtern es sowohl nahe Einstellungen als auch zeitliche Synchronisierungen, eine Figur zu verstehen, ihre Emotionen zu erkennen und mitzuempfinden. Doch auch distanzierte Einstellungen oder Rückenansichten können die emotionale Intensität steigern, indem sie beispielsweise eine Figur klein und hilflos erscheinen lassen oder die Zuschauer dazu bringen, sich gezielt in die Figur hineinzuzusetzen, weil man ihre Gefühle nicht einfach vom Gesicht ablesen kann. Damit wäre bereits ein weiterer Aspekt der Nähe angesprochen: Was heißt es, Figuren zu verstehen und ihre Perspektive zu übernehmen?

Verstehen und Perspektivenübernahme

Dem Verständnis realer Personen vergleichbar, kann es mindestens zwei sehr verschiedene Dinge bedeuten, eine Figur zu verstehen. Erstens kann damit schlicht gemeint sein, dass man ihre *relevanten Merkmale und Persönlichkeitseigenschaften kennt*. Diese Kenntnis erwerben Filmzuschauer im Prozess der Figuresynthese, indem sie auf eine Vielzahl von Informationen zugreifen: Darstellungen von Körper, Verhalten, Sprache, Umgebung einer Figur; Vorwissen über Star-Images, soziale Rollen, Genreotypen, narrative Konventionen usw. In der Regel versuchen die Zuschauer, mithilfe dieser Informationen ein konsistentes mentales Modell der Figur zu konstruieren und ihr ein möglichst stabiles und differenziertes System körperlicher, psychischer und sozialer Eigenschaften zuzuschreiben (vgl. Eder 2007).

Dies ist aber nicht immer möglich. Das Wissen über das Eigenschaftssystem der Figur kann lückenhaft bleiben, fragwürdig werden und nach Art oder Grad variieren. Filme können die Figuresynthese erleichtern oder erschweren. Sie beeinflussen die Bildung mentaler Modelle, indem sie beispielsweise psychologische Tendenzen der Eindrucksbildung ausnutzen, z. B. den ›Primacy-Effekt‹ (die Nachhaltigkeit des ersten Eindrucks) oder den ›Halo-Effekt‹ (die Assoziation wahrgenommener Merkmale mit weiteren Eigenschaften) (vgl. Eder 2007). Das mentale Modell einer Figur kann eher *top-down*, also vom gespeicherten Vorwissen aus, oder *bottom-up*, also von Einzelinformati-

onen des Films aus, aufgebaut werden (vgl. Tan 1996, 163–167; Schneider 2000, 137–172). Wenn der Film den Zuschauern verlässliche Informationen vermittelt, die mit vertrauten sozialen oder narrativen Typen übereinstimmen, lässt sich die Figur durch die Aktivierung entsprechender mentaler Schemata meist unmittelbar erfassen. Wenn dies nicht geschieht, weil die vermittelten Informationen etwa inkonsistent oder lückenhaft sind, entwickeln die Zuschauer das Figurenmodell schrittweise, orientieren sich dabei an eigenen Erfahrungen oder Einfühlungsprozessen. Dies verlangsamt zwar meist das Verstehen, kann zugleich jedoch das Figurenmodell detaillierter, individualisierter und prägnanter werden lassen. Die Intensität solcher Prozesse markiert eine Grenze zwischen den leichter verständlichen Figuren des Mainstreamfilms und komplexeren Charakteren des Kunstkinos, die sich nur schrittweise erschließen, die man dadurch vielleicht aber «gründlicher versteht». Manche Filme, wie etwa *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* (F/I 1961, Alain Resnais), verhindern gezielt die Entwicklung konsistenter Figurenmodelle. Ihre widersprüchlichen oder brüchigen Figuren verweisen die Zuschauer in eine Distanz, denn viele Formen der Nähe setzen ein relativ konsistentes Figurenmodell voraus. Um eine Figur zu bewerten oder ihre Gefühle zu teilen, muss man schließlich erst einmal ihre wesentlichen Merkmale erfassen.

Vor allem aber steht mit der Bildung eines stabilen Figurenmodells eine zweite Form des Verständnisses in Wechselwirkung: Figuren zu verstehen kann auch bedeuten, ihre mentalen Vorgänge, flüchtigen Erlebnisse, Handlungsmotive – kurz: *ihr Innenleben zu erfassen*. Dieser vielschichtige Aspekt ist immer wieder neu im Zusammenhang mit Konzepten der Identifikation, Empathie, Perspektive oder Fokalisierung diskutiert worden (vgl. z. B. Smith 1995; Neill 1996; Plantinga 1999; Grodal 2001). Mein folgender Vorschlag dazu basiert auf Überlegungen des Philosophen Berys Gaut zum Begriff der Identifikation (1999).

Bei der Filmanalyse schreibt man nicht nur Zuschauern, sondern auch Figuren und Erzählinstanzen bestimmte mentale Prozesse zu: Wahrnehmungen, Gedanken, Gefühle usw., die durch Elemente der dargestellten Welt – etwa andere Figuren, Ereignisse, abstrakte Ideen – ausgelöst werden oder auf sie gerichtet sind. Dieses Verhältnis eines realen oder fiktiven Bewusstseins zu seinen intentionalen Objekten nenne ich *mentale Perspektive*. Wie die Zuschreibung mentaler Zustände und Perspektiven, wie «*mind reading*», vonstaten geht, ist in letzter Zeit ausführlich untersucht worden (z. B. Persson 2003, 143–246; Gallese 2006). Ich will hier nur so viel sagen, dass Menschen dazu auf eine große Bandbreite von Informationen zurückgreifen – von sprachlichen Äußerungen über äußeres Verhalten bis zu den Nuancen nonverbaler Kommu-

nikation – und sich auf ein breites Spektrum psychischer Dispositionen stützen – vom Spiegelneuronensystem bis zu alltagspsychologischem Wissen.

Im Folgenden konzentriere ich mich auf die Grundstrukturen der mentalen Perspektive. Deren von Gaut angedeutete Aspekte (1999, 205) lassen sich systematisch in vier Gruppen psychischer Vorgänge gliedern: 1) *perzeptuelle und imaginative*, z.B. sehen, hören, halluzinieren, träumen; 2) *epistemische und doxastische*, z.B. urteilen, wissen und glauben; 3) *evaluative und konative*, z.B. etwas bewerten sowie Interessen, Wünsche, Ziele und Pläne haben; und 4) *affektive* Vorgänge, z.B. Emotionen, Stimmungen und Empfindungen. In jeder dieser Hinsichten ist auch Alltagserleben stets perspektivisch; Filmwahrnehmung jedoch gezielt *perspektiviert* – auf welche Weise, lässt sich erkennen, wenn man die mentalen Perspektiven der Zuschauer, Erzählinstanzen und Figuren eines Films zueinander in Beziehung setzt. Die erste Frage besteht dabei darin, wessen mentale Vorgänge überhaupt durch den Film vermittelt werden. Ein Film kann personale Erzählinstanzen konstruieren oder darauf verzichten; er kann Figuren durch die ausführlichere Vermittlung ihres Innenlebens privilegieren (z.B. Protagonisten gegenüber Antagonisten), auf bestimmte Formen des Mentalen fokussieren (Horrorfilm: Angstgefühle; Detektivfilm: kühle Schlussfolgerungen) oder die Darstellung mentaler Zustände insgesamt minimieren oder maximieren (Melodram). Kurz: Filme können verschiedenste Verhältnisse zwischen den mentalen Perspektiven fiktiver Wesen und ihrer Zuschauer etablieren; das Spektrum dieser Verhältnisse umfasst sehr viel mehr als nur die – häufig als Grundlage von Suspense thematisierten – Wissensdiskrepanzen zwischen Zuschauern und Figuren.

Die Philosophie des Geistes bietet Instrumente, um sich die Vielfalt möglicher Unterschiede und Übereinstimmungen zu verdeutlichen. Nicht nur zwischen den oben erwähnten Arten mentaler Prozesse lässt sich differenzieren, sondern auch zwischen den intentionalen Gegenständen dieser Prozesse sowie den spezifischen Formen, wie die Gegenstände mental repräsentiert sind (vgl. z.B. Husserl 1993, 399–405; Searle 2004, 117–122). So kann psychische Distanz zu einer Figur nicht nur dadurch entstehen, dass Zuschauer wenig über ihr Innenleben erfahren, sondern auch dadurch, dass ihre mentalen Zustände von gänzlich anderer Art sind (die Figur liebt ihren Hund, der Zuschauer hasst ihn); dass sie sich auf andere Gegenstände richten (die Figur genießt das Bad im Meer, der Zuschauer befürchtet die Hai-Attacke) oder dass derselbe Gegenstand auf unterschiedliche Weise repräsentiert wird (die Figur im Drogenrausch sieht den harmlosen Portier als Monster). So lassen sich Übereinstimmungen und Diskrepanzen der mentalen Perspektive differenzierter als bisher beschreiben.

Zugleich werden allgemeinere Ausprägungsformen von Perspektiv-Verhältnissen deutlich: Ein Zuschauer kann lediglich um die Perspektive der Figur *wissen*, selbst jedoch eine andere einnehmen (z. B. mehr wahrnehmen, andere Gefühle haben). Er kann die Figurenperspektive aber auch *teilen*, indem er selbst in ähnlicher oder kongruenter Weise wahrnimmt, denkt, wertet oder fühlt. Und er kann schließlich den höchsten Grad an Nähe erreichen, indem er die Perspektive der Figur bewusst *übernimmt*, sie mental simuliert. Besonders im letzten Fall ist neben dem situativen Kontext das Handeln der Figur von Bedeutung, da es das Spiegelneuronensystem der Zuschauer direkt aktivieren kann (vgl. Gallese 2006). Die genauen Verhältnisse zwischen Zuschauer- und Figurenperspektive sowie zwischen den mentalen Selbst- und Figurenmodellen der Zuschauer sind noch weitgehend ungeklärt. Das gilt in diesem Zusammenhang auch für die psychoanalytischen Konzepte der «Projektion» und «Identifikation». Dass Zuschauer einer Figur eigene Eigenschaften, Wünsche und Ängste unterstellen («Projektion»), Fähigkeiten und Rollen einer Figur imaginativ auf sich selbst übertragen («Identifikation»), oder die Figur mit «Ich-Idealen» in Verbindung bringen, ist zwar nicht auszuschließen, bislang gibt es aber noch kein begrifflich präzises, empirisch abgesichertes Modell.

Vorerst lässt sich festhalten: Figuren zu verstehen heißt erstens, ihre konstanten Eigenschaften zu kennen, und zweitens, ihre flüchtigen Erlebnisse zu erfassen; beides hängt eng miteinander zusammen. Das Verständnis einer Figur kann dabei vom bloßen Wissen um ihr Innenleben bis zu dessen mentaler Simulation reichen. Im Alltagsleben lernen die meisten Menschen nur Ausschnitte der intimen Erlebnisse und verborgenen Motive weniger Personen kennen; im Kino kommen sie Figuren regelmäßig auf diese Weise nahe. Dieses Verstehen ist jedoch auch dort stets *aspektbezogen und partiell*. Man kann die Wahrnehmung von Figuren teilen, deren Gefühle man nicht zu erraten vermag; man kann mehr wissen als Figuren, deren Interessen man teilt; man kann sogar mit Figuren empathisieren, deren Werte man ablehnt. Ein Zuschauer kann abwechselnd die Wahrnehmungsperspektive eines idealisierten Helden und eines sadistischen Mörders einnehmen, kann ihre Ziele gegensätzlich bewerten und sich dennoch keinem von beiden wirklich nahe fühlen. Dennoch sind die Emotionen und Motive der Figur von besonderem Gewicht – die entsprechende Figurenperspektive zu teilen scheint also eine notwendige Voraussetzung für Nähe im emphatischen Sinn zu sein. Drehbuchratgeber machen darauf aufmerksam, dass es meist wichtiger ist, die tatsächlichen Interessen (*needs*) einer Figur zu verfolgen als ihre konkreten Ziele (*wants*) zu teilen (vgl. Newman 2001); wie Tragödien und *screwball comedies* zeigen, muss beides schließlich keineswegs übereinstimmen.

Vertrautheit, Ähnlichkeit und soziale Nähe

Hat ein Zuschauer das mentale Modell einer Figur und ihres Innenlebens aufgebaut, kann er sie sowohl mit anderen Figuren als auch mit realen Menschen in Beziehung setzen, insbesondere mit sich selbst oder Bekannten. Vorbewusste Assoziationen oder bewusste soziale Vergleiche können das Gefühl hervorrufen, dass die Figur dem Zuschauer vertraut oder sogar ähnlich ist. Dieses Gefühl kann sich vertiefen, indem er die Figur raumzeitlich begleitet und ihre mentale Perspektive teilt. Ansätze innerhalb der feministischen und psychoanalytischen Filmtheorie sowie der Cultural Studies betonen in diesem Zusammenhang vor allem die Bedeutung von Kategorien wie Geschlecht, Ethnizität und Klasse (z. B. Fiske 1997, Kap. 9). Kognitive Psychologie und empirische Sozialpsychologie können einen erheblichen Beitrag zu diesem Diskussionszusammenhang leisten.

Auf einer allgemeinen Ebene lassen sich die Verhältnisse zwischen Zuschauern und fiktiven Figuren mithilfe sozialpsychologischer Kategorien der *sozialen Identität*, der *sozialen Distanz* und der Zuordnung zu *sozialen Gruppen* beschreiben.⁵ Wahrgenommene Ähnlichkeit trägt gewöhnlich zu interpersoneller Anziehung und Sympathie bei; besonders bedeutsam scheinen dabei Übereinstimmungen in Grundeinstellungen und Werten zu sein (Reis 1999, 58–59). Darüber hinaus erleichtert Ähnlichkeit das Verstehen und bestätigt tendenziell das eigene Weltbild. Dagegen grenzen Unterschiede in Alter, Geschlecht, Milieu, ethnischem Hintergrund usw. Gruppen voneinander ab und beeinflussen die Fähigkeit, sowohl andere Menschen als auch Figuren zu verstehen. Die soziale Wahrnehmung, Kategorisierung und Beurteilung von Figuren ist vermutlich geprägt durch einschlägige Auto- und Heterostereotypen sowie Tendenzen zum Ethnozentrismus, Normkonformität, die Bevorzugung der Eigengruppe und die Abgrenzung gegenüber anderen Gruppen (vgl. Hogg 1999). So können Zuschauer eine Figur als Mitglied ihrer In-Group auffassen, sie mit kollektiven Werten und Interessen verbinden und mit Sympathie reagieren. Wird die Figur dagegen als Mitglied einer Out-Group wahrgenommen oder ist sie nicht einzuordnen, können die Zuschauer auf sie mit verstärkter Stereotypisierung und Antipathie reagieren oder sie als «exotisch und faszinierend» empfinden. Solche gruppenspezifischen Prozesse zeigen sich besonders deutlich in den kontroversen Reaktionen auf Protagonisten von «Kultfilmen»

5 Für einen Überblick vgl. zum Beispiel die Einträge zu den Stichworten «*group processes*», «*social categorization*», «*social cognition*», «*social comparison*», «*social identity theory*», «*social perception*» in: Manstead/Hewstone 1999; sowie den Einführungsteil von Godersky 2000.

wie *A CLOCKWORK ORANGE* (GB 1971, Stanley Kubrick) oder Propagandafilmen wie *JUD Süß* (D 1940, Veit Harlan). In Drehbuchratgebern (z.B. Zag 2005, 38–60) und filmwissenschaftlichen Abhandlungen zur Stereotypisierung (z.B. Berg 2002, 13–65) werden gruppenbezogene Rezeptionsprozesse deshalb ausführlich behandelt.

Die Spezifik sozialer Nähe erhöht sich, wenn eine Figur nicht nur allgemein mit sozialen Gruppen, sondern mit konkreten Personen assoziiert wird. Wenn sie einer bestimmten Person ähnelt, die der Zuschauer liebt oder hasst, kann er spezifische Erinnerungen und Gefühle auf die Figur übertragen. Füllt die Figur eine soziale Rolle aus, die der Zuschauer aus eigener Erfahrung, etwa aus Beruf oder Familienleben kennt, ist die Wahrscheinlichkeit einer Aktivierung des (emotionalen) Gedächtnisses und internalisierter Erwartungen hoch. Die Bedeutung solcher ‚Rollenidentifikationen‘ wird von Einigen stark betont (z.B. Schürmeier 1996), bildet jedoch nur einen Teilaspekt eines größeren Zusammenhangs. So können Zuschauer – über die Rolle hinaus – Charaktere mit ihrem individuellen Selbstbild vergleichen und den Eindruck bekommen, dass eine Figur in mancher Hinsicht ‚wie sie selbst‘ ist. Ein solcher Vergleich führt manchmal zu negativen Reaktionen wie Scham oder Peinlichkeit, häufiger jedoch zu einer positiven Bewertung der Figur.

Ein weiteres Resultat sozialer Vergleiche (vgl. Suls/Martin 1999) ist der Eindruck von Zuschauern, eine Figur sei ihnen selbst an Status oder Fähigkeiten ebenbürtig, über- oder unterlegen. Gefühle wie Bewunderung oder Angst vor der Figur setzen deren Überlegenheit in bestimmter Hinsicht voraus, Verachtung oder Mitleid dagegen ihre Unterlegenheit. Wenn Zuschauer eine Figur als überlegen wahrnehmen, kann dies den Wunsch hervorrufen, wie diese Figur zu sein, was wiederum die Bereitschaft erhöhen mag, ihre Perspektive zu übernehmen. Beide Prozesse intensivieren wiederum Formen der affektiven Nähe. Derartige Phänomene sind aus psychoanalytischer Sicht als ‚Ähnlichkeitsidentifikation‘ (*similarity identification*) oder ‚Wunschidentifikation‘ (*wish identification*) behandelt worden (z.B. Andringa 2004). Durch den Rückgriff auf psychologische Erkenntnisse zur sozialen Kognition lassen sie sich vermutlich weiter aufklären.

Manche Filme beuten Vertrautheit, Ähnlichkeit und Gruppenzugehörigkeit von Figuren für Propagandazwecke aus, während andere gerade darauf abzielen, bestehende soziale Grenzen aufzubrechen, indem sie Unterschiede abschwächen, mentale Schemata und Stereotype verändern und die Zuschauer dazu bringen, auch die Perspektive ihnen fremder Figuren einzunehmen. Das wirkungsvollste Mittel, um Gefühle der Vertrautheit gegenüber solchen Figuren hervorzurufen, besteht wahrscheinlich darin, die Vertrautheit ihrer

Perspektiven, Situationen, Konflikte und Erfahrungen mit filmischen Mitteln zu betonen, unter anderem durch die Herstellung raumzeitlicher Nähe.

Wechselseitige Verbindungen und ein Beispiel: Nähe zu Jack

Raumzeitliche, kognitive und soziale Nähe zu Figuren, parasoziale Interaktion mit ihnen und affektive Anteilnahme an ihnen beeinflussen einander wechselseitig. Als Faustregel kann gelten, dass alle Formen imaginativer Nähe als Katalysatoren und Verstärker aufeinander einwirken. Viele von ihnen setzen einen bestimmten Grad an Nähe in anderer Hinsicht voraus: Parasoziale Interaktion erfordert paraproxemische Nähe, Empathie ein Verständnis der Figur. Manchmal ist eine Form der Nähe einer anderen jedoch auch abträglich. Eine Großaufnahme der Hände einer Figur mag deren visuelle Perspektive wiedergeben, zugleich jedoch ausschließen, ihren Gesichtsausdruck und damit ihr Innenleben zu erkennen. Die genaue Kenntnis des Innenlebens kann den Zuschauern wiederum gerade die Unterschiede zur eigenen Perspektive bewusst machen.

Es ist deshalb angemessener zu sagen, dass die verschiedenen Formen der Nähe zu Figuren auf probabilistische, kontextsensitive Weise miteinander verbunden sind. Wenn man ihre Zusammenhänge empirisch erforscht und zum heuristischen Ausgangspunkt der Analyse macht, sollte man stets den Einzelfall bedenken, d. h. Pauschalisierungen vermeiden und verallgemeinernde Aussagen bei größeren Filmkorpora hinreichend absichern. Das gilt insbesondere für affektive Zuschauerreaktionen. Kognitive Nähe zu Figuren trägt oft, aber keineswegs immer zu affektiver Nähe, also positiven Gefühlen bei. Man kann eine Figur gut verstehen und in physischer Nähe mit ihr parasozial interagieren; wenn es sich um eine sadistische Mörderin handelt, werden sich dennoch keine positiven Gefühle, sondern Angst und Abscheu einstellen. Physische und kognitive Nähe verstärken also nicht nur positive, sondern auch negative Emotionen.

In jedem Fall aber werden affektive Zuschauerreaktionen von anderen Formen der Nähe erheblich beeinflusst. So steht die moralische Bewertung von Figuren – als eine Grundlage von Sympathie – in einem größeren Wirkungskontext. Sie ist nicht objektiv, sondern stets perspektiviert und oft voreingenommen. Ähnlichkeitsempfinden und Zuordnung zur Eigengruppe, raumzeitliches Begleiten und Synchronizität, gemeinsame Wahrnehmungs- und Bedeutungsräume, übereinstimmende Perspektiven und Ziele, Gewöhnungseffekte und weitere Faktoren tragen zu Sympathiebildung und positiven Be-

wertungstendenzen bei. Auch Empathie kann durch Verstehensprozesse (also die filmische Informationsvergabe) sowie durch paraproxemische Relationen zur Figur (also Kameraführung, Staging und Montage) erleichtert werden. Kognitive Nähe wirkt sich zudem nicht nur auf Valenz und Intensität affektiver Reaktionen aus, sondern auch auf deren Art: Ob Zuschauer Sympathie oder Empathie empfinden, ist im Wesentlichen eine Frage ihrer mentalen Perspektiv-Verhältnisse zur betreffenden Figur. Hier haben sich genretypische Muster entwickelt: Zuschauer von Melodramen empathisieren mit Figuren und bewerten sie moralisch; Porno-Zuschauer betrachten sie dagegen als parasoziale Objekte der Begierde, und Action-Zuschauer machen sie zum Instrument stellvertretender Wunscherfüllung.

Abschließend veranschauliche ich die Wechselwirkungen im System imaginativer Nähe anhand der Hauptfigur von David Finchers *FIGHT CLUB* (sie heißt im Drehbuch ‚Jack‘, wird aber im Film nie explizit so genannt). Wenn ich vereinfachend von ‚dem Zuschauer‘ spreche, gehe ich von Rezeptionsprozessen aus, die wahrscheinlich bei größeren Teilen eines westlichen Gegenwartspublikums überwiegen.

Aufgrund seiner unzuverlässigen Ich-Erzählweise, seiner ironischen Grundhaltung, seines gewalttätigen Inhalts und seiner moralisch ambivalenten Protagonisten ist *FIGHT CLUB* kein selbstverständliches Beispiel für die Nähe zu Figuren. Doch der Film ist weitaus aufschlussreicher als jeder Standardfall. Er polarisierte das Publikum in einem Grad, der nur erklärlich ist, wenn man die Parameter der Nähe und Distanz berücksichtigt (vgl. Swallow 2004, 137–144); zudem weist er ein außergewöhnlich reiches und innovatives Muster von Näheverhältnissen auf, das auf eine schwierige satirische Balance abzielt und erheblich zur Gesamtwirkung beiträgt. Zwar entspricht *FIGHT CLUB* in vieler Hinsicht nicht einem konventionellen Realismus, erlaubt aber dennoch einen hohen Grad an Immersion. Die Diegese ist weder abstrahiert noch eine Fantasiewelt, sondern der modernen kapitalistischen Gesellschaft der USA nachempfunden. Die Aufmerksamkeit wird eindeutig fokussiert auf Jack, seinen Mentor und Antagonisten Tyler Durden und ihr gemeinsames Liebesobjekt Marla, verkörpert von den bekannten Schauspielern Edward Norton, Brad Pitt und Helena Bonham Carter. Im Mittelpunkt sowohl der Geschichte als auch der Narration steht Jack als Protagonist und Ich-Erzähler. Der Plot ist zum größten Teil gerahmt als Strom seiner Erinnerungen, wird von seiner sarkastischen Erzählerstimme kommentiert und durch eine selbstreferentielle Bild- und Tonfolge vermittelt. Jack leidet unter seiner sinnlosen und zynischen Existenz als Versicherungsangestellter, bis er dem charismatischen Tyler begegnet, der ihm ein neues Leben voll befreiender Faustkämpfe und anarchistischer Ak-

tionen eröffnet. Doch dann muss Jack feststellen, dass er unter einer Persönlichkeitsstörung leidet, Tyler sein Alter Ego ist und alles außer Kontrolle gerät; erst durch die Liebe zu Marla gewinnt er schließlich die Oberhand über Tyler.

Am Anfang von *FIGHT CLUB* erfasst der Zuschauer schnell die wesentlichen Merkmale des Protagonisten. Viele von ihnen ordnen ihn dem sozialen Typus des Angestellten zu. Jack ist um die dreißig, weiß, männlich, wohlhabend und sieht eher schwächlich, blass und ungesund aus. Sein Verhalten, seine Sprechweise und sein Voice-over-Kommentar suggerieren weitere Eigenschaften: Vermutlich ist er gut ausgebildet, zynisch, einsam, konsumistisch, ausgebrannt, leidet unter Schlaflosigkeit und seinem unmoralischen Job und versucht hilflos, aus dieser Situation herauszukommen. Im Verlauf der Geschichte entwickelt Jack andere Merkmale (von denen man einige – nicht zuletzt seine Persönlichkeitsspaltung – erst retrospektiv erkennen kann), doch der Zuschauer beginnt mit einem ziemlich konsistenten und detaillierten Figurenmodell. Bei US-amerikanischen Zuschauern ist es wohl tendenziell nuancierter, weil deren raumzeitliche und kulturelle Nähe es ihnen ermöglicht, elaboriertere mentale Schemata anzuwenden. Edward Nortons durchschnittliches Aussehen, das von mehreren Filmkritikern bemerkt wurde, mag dazu beitragen, dass Jack vielen Zuschauern vertraut erscheint. Darüber hinaus ist er in berufliche und private Situationen verstrickt, die viele westliche Zuschauer aus eigener Erfahrung kennen, und leidet unter verbreiteten Problemen wie struktureller Gewalt, Konsumismus, entfremdeter Arbeit, emotionaler Kälte, männlicher Identitätskrise und psychischen Störungen. Dies wiederum erklärt (und entschuldigt zum Teil) seine Wünsche und Einstellungen, z. B. seinen egozentrischen Zynismus. Ob die Zuschauer Jacks Einstellungen teilen oder ablehnen, könnte davon abhängen, ob sie ihn als Mitglied ihrer In- oder Out-Groups wahrnehmen und mit voreingenommenen Erwartungen und Bewertungen reagieren (‹Schlappschwanz›, ‹Nihilist›, ‹Yuppie› o. ä.). Manche Zuschauer werden Jack mit Bekannten vergleichen, andere werden Übereinstimmungen zu sich selbst feststellen, die zu Sympathie und Ähnlichkeitsidentifikation führen (und die Betreffenden in die Perspektive eines Schizophrenen locken können). Im Gegensatz zu Jack dürfte Tyler Durden – geheimnisvoll, muskulös, selbstbewusst, energiegeladen und verkörpert vom Star Brad Pitt – eher zum Gegenstand von Wunschidentifikation oder erotischem Begehren werden (wie er es auch für Jack oder Marla ist).

Während der Plotentwicklung begleiten wir Jack stets sehr nahe und selbst in intimsten Situationen. Er erscheint öfter in Großaufnahmen als die anderen Figuren, was das Gefühl physischer Nähe hervorruft. Diese Nähe sowohl des raumzeitlichen Begleitens als auch der Paraproxemik trägt zum Eindruck

eines gemeinsamen Wahrnehmungs- und Bedeutungsraums bei, stärkt den In-Group-Bonus, erzeugt einen Gewöhnungseffekt und fördert die Disposition zu Sympathie und Empathie. Weitere Faktoren sind eher lokaler Art. So weist der Filmbeginn einen extremen Grad an physischer Nähe auf: Die Kamera, unterstützt von Computeranimation, fährt buchstäblich durch Jacks Hirn, aus seinem Kopf heraus und endet in einem frontalen Close-up seines zerschlagenen Gesichts. Eine Pistole im Mund, starrt er direkt in die Kamera, was auf der Wahrnehmungsebene die Empfindung hervorrufen mag, es sei der Zuschauer, der ihn bedroht. Weitere Prozesse parasozialer Interaktion entstehen, wenn Kampfscenen in subjektiven Kameraeinstellungen gezeigt werden; wenn der Ich-Erzähler plötzlich im Bild auftaucht; oder wenn Tyler sich der Kamera zuwendet und die Zuschauer mit in die Gruppe des *«Fight Club»* einzubeziehen scheint.

Kurz nach Filmbeginn etablieren Voice-over und Bildspur die Rückblendenstruktur des Plots. Diese Abweichung von der Synchronizität mit dem Protagonisten (nicht aber dem Erzähler!) könnte einen vorübergehenden Distanzierungseffekt bewirken, der jedoch schnell verblasst; am Höhepunkt des Films synchronisiert die Ego-Narration uns wieder explizit mit Jack. Der Film enthält viele Fälle spezifischerer Synchronisierung mit der Figur, beispielsweise die gelöste Musik und die langsamen Bewegungen, als Jack die Selbsthilfegruppen verlässt; die Slow Motion während seines Autounfalls und die Zeitsprünge, als er nach dem Unfall wieder gesundet.

Nicht nur zu Jacks äußeren Erfahrungen und seinem subjektiven Zeiterleben stellt *FIGHT CLUB* eine außergewöhnliche Informationsmenge zur Verfügung, sondern auch zu seinem Innenleben im Allgemeinen. Bedeutsame Erlebnisse, die nicht durch sein Verhalten oder die audiovisuelle Gestaltung vermittelt werden, ergänzt oft der Erzählerkommentar. Durch vielfältige Mittel werden die Zuschauer dazu gebracht, Jacks Wahrnehmungsperspektive zu teilen: So wird Jacks Müdigkeit im Büro durch Unschärfe und gedämpften Ton suggeriert. Übereinstimmende Blickrichtungen, subjektive Einstellungen, Nahaufnahmen und Kamerabewegungen richten die Aufmerksamkeit immer wieder auf Gegenstände, denen auch Jack sich zuwendet. Diese Passung visueller und akustischer Aufmerksamkeit intensiviert den Eindruck eines geteilten Wahrnehmungsraums und vertieft das Verständnis der Bedeutung, die die jeweilige Situation für Jack besitzt.

Überdies stimmen Jacks *imaginative* Perspektive und die *perzeptuelle* Perspektive der Zuschauer oft weitgehend überein: Man sieht und hört dasjenige, was er sich nur vorstellt, etwa die meditative Begegnung mit seinem *«Krafttier»* (einem Pinguin) oder seine Träume von Marla. In solchen Fällen unterscheidet



Abb. 1 Der Anfang von FIGHT CLUB: Jack, mit einer Pistole im Mund, starrt direkt in die Kamera (parasoziale Interaktion)

sich die mentale Perspektive der Zuschauer von derjenigen Jacks zwar durch ihren Modus, richtet sich jedoch auf dieselben intentionalen Gegenstände und hat einen ähnlichen Gehalt. Gerade weil die Zuschauer nur den Gehalt, nicht aber den Modus von Jacks mentalen Prozessen erfahren, können sie auch dazu verführt werden, seine fehlerhafte epistemische Perspektive zu übernehmen (indem sie seine halluzinierten Begegnungen mit Tyler für real halten), dann seine konative Perspektive (Wissenwollen, wo Tyler ist) und schließlich seine affektive Perspektive (die Überraschung über die Enthüllung, dass Jack selbst Tyler ist). Von Moment zu Moment entwickeln sich subtile Wandlungen perspektivischer Relationen. In mancher Hinsicht bleiben die Perspektiven von Figuren und Erzähler offen; so lässt der scheinbar unbeteiligte Tonfall des Ich-Erzählers dessen Haltung zum Geschehen häufig im Unklaren.

Einige Formen partieller Distanz zu Jack bringen ebenfalls entscheidende Effekte hervor. Über längere Zeit hat man keinen offensichtlichen Grund, der Narration zu misstrauen; dabei wird trotz enger raumzeitlicher Anbindung an Jack die Darstellung aller Ereignisse vermieden, die darauf hindeuten könnten, dass er unter einer Persönlichkeitsspaltung leidet. Diese Strategie ermöglicht nicht nur die überraschende Enthüllung, dass Tyler Jacks Alter Ego ist, sondern trägt auch dazu bei, dass die Zuschauer in der finalen Konfrontation mehr Sympathie für Jack als für Tyler empfinden. Die Narration unterminiert Tylers Status als reale Person (innerhalb der fiktiven Welt des Films), was seinen gewaltsamen Tod leichter hinnehmbar macht. Die abschließende Auseinandersetzung zwischen Jack und Tyler ist besonders aufschlussreich, weil die konativen Perspektiven der Figuren, insbesondere ihre Haltungen zu Leben und Moral, eine zentrale Rolle für die Bewertung spielen. Jack stellt ein kapitalis-



Abb. 2 Das Ende von FIGHT CLUB: Die Zuschauer teilen einen Moment des Staunens und der Zerstörung (und einen Wahrnehmungs- und Bedeutungsraum) mit Marla und Jack.

tisches Wertesystem in Frage, das manche Zuschauer vielleicht schätzen, während andere es ebenso kritisch sehen; doch geht er in seiner Herausforderung der Gesellschaft nicht so weit wie Tyler. So wird der Einsatz physischer Gewalt als Mittel der (Selbst-)Befreiung sowohl von Jack und Tyler als auch von verschiedenen Zuschauergruppen (z. B. Pazifisten oder gewaltbereiten Radikalen) unterschiedlich beurteilt. Darüber hinaus öffnet Jack sich Marla durch seine Liebe, für Tyler ist sie nur ein Sexobjekt.

Solche Unterschiede der konativen Perspektive tragen dazu bei, dass sich positive oder negative Affektdispositionen – Sympathie und Antipathie – zu den Figuren entwickeln. Moralische Bewertung ist hier also ein wichtiger Faktor für das Erzeugen affektiver Nähe oder Distanz. Allerdings würden wohl die meisten Zuschauer zustimmen, dass Jack eine moralisch ambivalente Figur ist; wäre die Geschichte aus einer anderen Perspektive erzählt, könnte er auch der Schurke sein. Trotzdem sympathisieren oder empathisieren viele mit ihm, wie die Websites von Edward-Norton-Fans bezeugen. Eine plausible Erklärung könnte darin bestehen, dass die Zuschauer durch die vielfältigen Strategien beeinflusst sind, welche die affektiven Wirkungen moralischer Bewertung beeinflussen. Die Intensität und Gegensätzlichkeit der Zuschauerreaktionen auf FIGHT CLUB beruhte demnach teilweise auf den kontroversen Einstellungen der Protagonisten zu Leben, Gewalt, Sexualität und Gesellschaft – doch in Verbindung mit dem hohen Grad raumzeitlicher, sozialer und mentaler Nähe zu diesen Figuren. Für eine genauere Analyse müsste man weitere Faktoren berücksichtigen, etwa den Humor des Films oder seine impliziten Kommentare. Doch in jedem Fall lässt sich festhalten, dass das komplexe Muster der Nähe und Distanz zu Jack erheblich zur Wirkung des Films beiträgt.

Ausblick

Mein Ziel bestand darin zu zeigen, dass es mindestens fünf verschiedene Arten gibt, Figuren in der Imagination nahe zu sein: raumzeitliche Nähe; kognitive Nähe durch Verstehen und Perspektivenübernahme; soziale Nähe durch Vertrautheit, Ähnlichkeit und Gruppenzuordnung; parasoziale Interaktion und emotionale Nähe. Dabei handelt es sich nicht um notwendige und hinreichende Bedingungen für Nähe in einem starken Sinn. Wenn ein Zuschauer sich einer Figur nahe fühlt, kann er damit jede einzelne Form von «Nähe» meinen oder eine ihrer Kombinationen. Selbst meine vereinfachte Skizze macht deutlich, dass wir es mit der komplexen Interaktion diverser Faktoren zu tun haben (vgl. Grafik 1). Es ist immer möglich, einer Figur auf eine Weise nahe zu sein und auf eine andere nicht; es ist sogar möglich, dass Nähe in einer Hinsicht Distanz in einer anderen voraussetzt.

Dennoch sind die verschiedenen Arten imaginativer Nähe nicht zufällig miteinander verbunden. Es handelt sich um einen systematischen Zusammenhang, wenn er auch nicht auf starren Regeln oder Gesetzen beruht. Dieser Zusammenhang macht deutlich, warum man Figuren in mancher Hinsicht näher sein kann als realen Personen, während in anderer Hinsicht unaufhebbare Distanz besteht. Vor allem aber könnte er uns dabei helfen, die charakteristischen Strategien verschiedener Filme besser als bisher zu verstehen und sie detaillierter zu analysieren. Das System imaginativer Nähe fügt sich gut in etablierte Modelle der Anteilnahme (z. B. Smith 1995) und zeigt zugleich, dass sich unser gegenwärtiges theoretisches Bild vervollständigen lässt, indem man Erkenntnisse kognitiver Theorien und der Sozialpsychologie verbindet, vernachlässigte Verhältnisse zu Figuren berücksichtigt und den Wechselwirkungen der Faktoren mehr Aufmerksamkeit schenkt. Auf diese Weise kann man einen Kernbereich der Figurenrezeption genauer erfassen. Hier sind noch viele Fragen offen: Welches Gewicht und welche Relevanz haben die verschiedenen Formen der Nähe im Verhältnis zueinander? Wie können sie empirisch überprüft werden? Können wir uns fiktiven Tieren, Außerirdischen oder künstlichen Wesen so nahe fühlen wie anthropomorphen Figuren? Welche Strategien werden eingesetzt, um Nähe oder Distanz zu maximieren? Welche rekurrenten Muster der Nähe und Distanz kennzeichnen bestimmte Arten und Genres von Filmen? Und wie werden diese Muster zum Zweck der Propaganda, der Unterhaltung, der Kunst oder der Bildung eingesetzt?

Selbst wenn wir all diese Fragen beantworten, ergibt sich daraus allerdings noch kein erschöpfendes Bild der Anteilnahme an Figuren. Was dafür erforderlich wäre, vermag ich abermals nur anzudeuten (vgl. ausführlicher in Eder

2007). Die Rezeption einer Figur kann vier Phasen durchlaufen: Auf die Wahrnehmung von Filmbildern und -tönen folgt die Entwicklung eines mentalen Modells von einem bestimmten fiktiven Wesen. Auf den vorangehenden Seiten habe ich versucht, das System imaginativer Verhältnisse zu solchen fiktiven Wesen zu umreißen. Das Figurenmodell bildet zudem die Grundlage für weitere Prozesse der Figurenrezeption: das Erkennen symbolischer und thematischer Bezüge der Figur sowie Reflexionen über ihre kommunikativen Ursachen und Wirkungen. Dies legt es nahe, bei der Figurenanalyse von vier Aspekten auszugehen: Figuren lassen sich als Artefakte, als fiktive Wesen, als Symbole (Thementräger) sowie als soziokulturelle Symptome (als kommunikative Faktoren) betrachten. Für jeden dieser Aspekte sind unterschiedliche Zuschauerreaktionen beobachtbar: Bei Rick Blaine aus *CASABLANCA* (USA 1942, Michael Curtiz) kann man nicht nur Ricks Charakter bewundern und am Verzicht auf seine große Liebe Anteil nehmen (fiktives Wesen), sondern auch die narrative Inszenierung und Bogarts Schauspielstil schätzen (Artefakt), Ricks Haltung als Zeichen für die Position der USA gegenüber Nazi-Deutschland auffassen (Symbol), Rick mit kulturellen Männlichkeitsidealen in Verbindung bringen oder seine Wirkungen auf Nachahmer verfolgen (Symptom). Das System imaginativer Nähe betrifft lediglich den ersten dieser Aspekte, die Reaktionen auf die Figur als fiktives Wesen. Figuren sind aber nicht nur fiktive Wesen, sie sind zugleich Artefakte, Symbole und Symptome, und ein vollständiges Modell kognitiver und affektiver Anteilnahme müsste dies berücksichtigen. Das zuvor geschilderte System imaginativer Nähe zu Figuren ist deshalb nur ein Anfang.

Literatur

- Andringa, Els (2004) The Interface between Fiction and Life: Patterns of Identification in Reading Autobiographies. In: *Poetics Today*, 25,2, S. 205–240.
- Barratt, Daniel (2006) Tracing the Routes to Empathy: Association, Simulation, or Appraisal? In: *Film Studies: An International Review* 8, S. 39–52.
- Bartsch, Anne / Eder, Jens / Fahlenbrach, Kathrin (Hg.) (2007) *Audiovisuelle Emotionen*. Köln: von Halem (in Vorbereitung).
- Berg, Charles Ramírez (2002): *Latino Images in Film. Stereotypes, Subversion, Resistance*. Austin: University of Texas Press.
- Bornstein, Robert F. (1999) Mere Exposure Effect. In: Manstead/Hewstone 1999, S. 381–382.
- Bryant, Jennings / Vorderer, Peter (Hrsg.) (2006) *Psychology of Entertainment*. Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum.
- Carroll, Noël (1998) *A Philosophy of Mass Art*. Oxford: Clarendon.

- Cohen, Jonathan (2006) Audience Identification with Media Characters. In: Bryant / Vorderer 2006, S. 183–198.
- Currie, Gregory / Ravenscroft, Ian (2002) *Recreative Minds*. Oxford: Oxford UP.
- Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm* (2003) [1852–1961] Nahe, Nähe. <http://germa63.uni-trier.de:8080/Projects/WBB/woerterbuecher/dwb/wbgui?lemid=GN02271>. Version 2.0, Mai 2003, (30.9.2004).
- Doležel, Lubomír (1998) *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore, London: Johns Hopkins.
- Dwyer, Diana (2000) *Interpersonal Relationships*. London, New York: Routledge.
- Eder, Jens (2005) Die Wege der Gefühle. Ein integratives Modell der Anteilnahme an Filmfiguren. In: *Kinogefühle. Emotion und Film*. Hg. v. Matthias Brütsch, Vinzenz Hediger, Ursula von Keitz & Margrit Tröhler. Marburg: Schüren, S. 225–248.
- (2005a) Analysing Affective Reactions to Films. Towards an Integrative Model. In: *SPIEL – Siegener Periodikum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft* 22,2, S. 271–289.
- (2007) *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren (in Vorbereitung).
- Fiske (1997) *Television Culture* (9. Aufl.). London, New York: Routledge.
- Gallese, Vittorio (2006) Intentional Attunement: A Neurophysiological Perspective on Social Cognition and Its Disruption in Autism. In: *Brain Research (im Druck)*, S. 15–24. Siehe auch: <http://www.unipr.it/arpa/mirror/pubs/pdffiles/Intentional%20Attunement.pdf>, (8.8.2006).
- Gaut, Berys (1999) *Identification and Emotion in Narrative Film*. In: Plantinga/Smith 1999, S. 200–216.
- Giles, David C. (2002) Parasocial Interaction. A Review of the Literature and a Model for Future Research. In: *Media Psychology* 4,3, S. 279–304.
- Gleich, Uli (1997) *Parasoziale Interaktionen und Beziehungen von Fernsehzuschauern mit Personen auf dem Bildschirm. Ein theoretischer und empirischer Beitrag zum Konzept des Aktiven Rezipienten*. Landau: VEP.
- Godersky, Carla (2000) *Intimität in organisationalen Beziehungen. Theoretische Grundlagen, Entstehung und Wirkung*. Frankfurt a.M.: Lang.
- Grodal, Torben (2001) Film, Character Simulation, and Emotion. In: *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale*. Hg. v. Jörg Frieß, Britta Hartmann & Eggo Müller (Festschrift für Peter Wuss). Berlin: Vistas, S. 115–128.
- Hogg, Michael A. (1999) Social Identity Theory. In: Manstead/Hewstone 1999, S. 555–560.
- Horton, Donald / Wohl, R. Richard (1956): Mass Communication and Para-social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. In: *Psychiatry* 19, S. 215–229.
- Husserl, Edmund (1999) *Logische Untersuchungen*. Bd. 2,1 (*Untersuchungen zur Phänomenologie und Theorie der Erkenntnis*) (7. Aufl.). Tübingen: Niemeyer.
- Klimmt, Christoph / Hartmann, Tilo / Schramm, Holger (2006) Parasocial Interactions and Relationships. In: Bryant/Vorderer 2006, S. 291–314.
- Manstead, Anthony R. / Hewstone, Miles (Hg.) (1999) *The Blackwell Encyclopedia of Social Psychology* (2. Aufl.). Oxford, Malden: Blackwell.

- Metzinger, Thomas (1999) *Subjekt und Selbstmodell* (2. Aufl.). Paderborn: Mentis.
- Meyrowitz, Joshua (1986) Television and Interpersonal Behavior: Codes of Perception and Response. In: *Inter/Media. Interpersonal Communication in a Media World*. Hg. v. Gary Gumpert & Robert Cathcart. Oxford, New York: Oxford UP, S. 253–272.
- Neill, Alex (1996) Empathy and (Film) Fiction. In: *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. Hg. v. David Bordwell & Noël Carroll. Madison, London: University of Wisconsin Press, S. 175–194.
- Newman, Jeff (2001) StoryNotes Newsletter Nr. 1-18, <http://groups.yahoo.com/group/StoryNotesNewsletter> (1.5.2001).
- Persson, Per (2003) *Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery*. Cambridge, New York: Cambridge UP.
- Plantinga, Carl (1999) *The Scene of Empathy and the Human Face on Film*. In: Plantinga/Smith 1999, S. 239–255.
- / Smith, Greg M. (Hg.) (1999) *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore, London: Johns Hopkins UP.
- Reis, Harry T. (1999) Attraction. In: Manstead/Hewstone 1999, S. 57–61.
- Ryan, Marie-Laure (2001) *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins UP.
- Sachs-Hombach, Klaus (2003) *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. Köln: von Halem.
- Schneider, Ralf (2000) *Grundriss zur kognitiven Theorie der Figurenrezeption am Beispiel des viktorianischen Romans*. Tübingen: Stauffenburg.
- Searle, John R. (2004) *Mind. A Brief Introduction*. Oxford, New York: Oxford UP.
- Schürmeier, Heide (1996) Rollenidentifikation. Stellungnahme zu dem Beitrag von Lothar Mikos. In: *Fernsehen als «Beziehungskiste». Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*. Hg. v. Peter Vorderer. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 97–106.
- Smith, Murray (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon.
- Suls, Jerry / Martin, René (1999) Social Comparison. In: Manstead/Hewstone 1999, S. 540–544.
- Swallow, James (2004) *Dark Eye. The Films of David Fincher* (2. Aufl.). London: Reynolds & Hearn.
- Wulff, Hans J. (1996) Charaktersynthese und Paraperson. Das Rollenverhältnis der gespielten Fiktion. In: *Fernsehen als «Beziehungskiste». Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*. Hg. v. Peter Vorderer. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 29–48.
- Zag, Rolang (2005) *Der Publikumsvertrag. Emotionales Drehbuchschreiben mit «The human factor»*. München: TR Verlagsunion.
- Zebrowitz, Leslie (1990) *Social Perception*. Buckingham: Milton Keynes.
- Zillmann, Dolf (2005) Cinematic Creation of Emotion. In: *Moving Image Theory. Ecological Considerations*. Hg. v. Joseph D. Anderson & Barbara Anderson. Carbondale: Southern Illinois UP, S. 164–179.